

DUNGEON CRAWL CLASSICS

ÉDITION FRANÇAISE

GLOIRE ET FORTUNE PAR
L'ÉPÉE ET LA SORCELLERIE





DUNGEON CRAWL CLASSICS

ÉDITION FRANÇAISE

GLOIRE ET FORTUNE
PAR L'ÉPÉE ET
LA SORCELLERIE

Dédié à Haven
et Pearce

www.akileos.com
www.goodmangames.com

Téléchargez
nos fiches de
personnage
sur
notre
site web.

DCC RPG is copyright © 2012
Goodman Games. Dungeon
Crawl Classics is a trademark of
Goodman Games. DCC RPG is
published under the Open Game
License. Refer to the OGL in this
work for additional information.
Version française copyright © 2021
Editions Akileos - Premier tirage.

Envoyez-nous
vos messages
sur les
réseaux !

Crédits

Conception et rédaction : Joseph Goodman
Concepteurs associés : Tavis Allison, Andy Frielink, Todd Kath,
Doug Kovacs, Harley Stroh, Steven Thivierge, Dieter Zimmerman
Rédacteurs associés : Michael Curtis, Harley, Dieter Zimmerman
Relecture/Révision : Aeryn «Blackdirge» Rudel
Direction artistique et conception graphique : Joseph Goodman
Assistant création graphique : Matt Hildebrand
Couverture : Doug Kovacs (édition courante et collector)
Pages de garde : Doug Kovacs (début), Peter Mullen (fin)

Illustrations : Jeff Dee, Jeff Easley, Jason Edwards, Tom Galambos,
Friedrich Haas, Jim Holloway, Doug Kovacs, Diesel Laforce,
William McAusland, Brad McDevitt, Jesse Mohn, Peter Mullen,
Russ Nicholson, Erol Otus, Stefan Poag, Jim Roslof,
Chad Sorgesketter, Chuck Whelon, Mike Wilson

Pour la version française

Traduction : Emmanuel Bouteille, Sandy Julien,
Guillaume Meistermann

Maquette : Emmanuel Bouteille, Laura Lebouc
Correction : Zibeline & Co

Remerciements à Doug et Harley pour s'être
 joints à moi dans cette expédition souterraine.

Tableau des héros

DCC RPG est sorti en version bêta en juin 2011. Plus de 20 000 joueurs ont téléchargé, joué et donné leur avis, ce qui a permis au projet de trouver sa forme définitive. Au cours des deux ans précédant la sortie de la version bêta publique, des centaines de testeurs indépendants ont donné leur opinion et leurs conseils lors de salons, dans des boutiques et lors de parties privées. Nous remercions ces courageux testeurs qui ont, chacun, sacrifié plusieurs personnages pour garantir la qualité du jeu : (DunDraCon 2010) Aldo Ghiozzi, Owen Hershey, Jon Leitheusser, Erol Otus, Richard Pocklington, Allan Sugarbaker (CondorCon 2010) Chris Czerniak, Kevin Cousineau, Matthew Davis, Kirk K., Mac McEuen, Albert Park, Eric Silagi, Chris Webster (GenghisCon 2010) Zoe Clark, Carl Collier, Diana Collier, Stormy Cone, Wendy Eberhardt, Jay Hafner, Jen Hymes-Balsley, Tonia Hymes-Balsley, Colette Kimes, Dean Kimes, Sam Lee, Sheila Smith, Harley Stroh, Jason Webster, James Wood, Valerie Wood (GaryCon 2010) Tavis Allison, Matt Baker, Bill Barsh, David Bedell, Dex Briggs, Mark Clover, Marty Forbeck, Matt Forbeck, Alex Gygax, Mike Gygax, Scott Hirsch, Mike Johnston, Doug Kovacs, Greg Littlejohn, Don Manning, Pete Marron, Joel Mason, David Miller, James Mishler, James Nutter, Charley Phipps, Steve Polasky, Jeff Rients, John Seibel, Jim Skach, Keith Sloan, David Temporad, Adam Thornton (North Texas RPG Convention 2010) Drew Balog, Steve "Balrog62" Balog, Martin Britt, Charles Cliff, James R. Cone, Scot H. P. Drew, Mark Greenberg, Kevin "Iron Phoenix" Highlander, Jim Johnson, Joan McDonald, Ryan Simms, Jimmy Simpson, Rachel "Half-Dwarvish" Marsh (Mount LeConte 2010) Alan Fishman, Mike Goodman, David Lepzelter, Seth Lepzelter (Game Towne Game Fest 2010) David Aitken, Robert Jones, Eddy Ochoa, Ferris Ochoa, David Thurber (SaurusCon) Alex Anderegg, Jon Ober, Matt Ruzicka, Will Stroh (Anaheim Mini-Con) Joel Arellano, Louis Garcia, Rick Mobley, Gary Plover (Tacticon 2010) Mike Crane, Bill Dawson, Pam Dawson, Jim Dotson, Christopher Dotson, Joshua Furtan, Rick W. R. Hill, Douglas S. Keester, Paul Lasnier, Thomas Lindgren, Lenny Logan, Troy Miller, Leif Olsen, Thomas Pasztor, Daren Pocus, Steven Slater, Bill Stillson, Scott Thorne, Linda Tschappat (Fal-Con) Tavis Allison, Daniel Boggs, Jocelyn Stengel-Ahern, Brian Stith, Don and Joe (Dicehouse Games-Dead Gamers' Society) John Armstrong, Andy Blanchard, Sam Carter, Greg Johnston, Timothy Johnston, Michael Cantin, Phil McCrum, Robert Reed, Joe Sosta (Comic World) Mark Craddock, Matthew Gronner, Rob Hall, Gary Moreland, Dieter Zimmerman (Eric Days of Gaming) Rob Conley, Greg Hofmann, Al Krombach, John Larrey, Jason Sholtis, Tim Shorts (Anonymous) Tavis Allison, Emily Care Boss, Eric Gall (Amazing Wonders) Kate Brown, James Flanagan, Jacob Folsom, Ben Parks, Gary Trumble, Dieter Zimmerman; Mike Adair, Kitty Faulhaber, Aaron Moreland, Bill Newsome, Tim Roberts, Jacob Woosley (San Diego Playtest Group) Karina Benish, Kevin Cousineau, Jayson French, Becky Jones, Sam Carter, Steven Thivierge, Todd Thomas, Michelle Weisser (New York Red Box Group) Eric Gall, George Stratton, Jed McClure, Paul Vermeren (DunDraCon 2011) Cedric Alizado, Brian Chin, Jon Edwards, Duane Frederick, Guy Fullerton, Brad Neuberg, David Roth, Erol Otus, Derek Schubert, Rick Servande, Jon Wilson (GenghisCon 2011) Andy Barnett, Andrew Becker, Dean Becker, Dave Brown, Rae Brown, Mike Crane, James Daton, Pam Dawson, Jeff Faller, Taylor Hellusch, Jon Hersherger, Bob Justus, Doug Keester, Tom Lindgren, Matt McConnell, Troy Miller, Dan Nelson, Kay Nelson, Leif Olsen, Thomas Pasztor, Daren Pocus, Keith Schooler, Bill Stillson, John Wolfenbarger, Kate Zaynard, Mark Zaynard (Games Plus) Jeff Dean, Jeffrey Deb, Frank Flentje, Andy Frielink, Todd Kath, Tim Wadzinski (GaryCon 2011) John Adams, David Bedell, Jen Deram, Jeremy Deram, Curt Duval, Kelsey Hines, David Koslowski, Jennifer Martin, Mark Martin, Travis Miller, Ryan Peel, Robert Phillips, Greg Potak, Jeff Rients, Jeff Runokivi, Adam Thornton, John Seibel, Mike Shorten, Jim Skach, Connor Skach, Haley Skach, Jeff Sparks, Erika Sparks (Critical Hits) Matt Falduto, Robyn Meissler-Kubanek, Chris Mortika, Matt Sprangler (GameX Strategicon 2011) Chandler Bootchik, Isaac Bootchik, Benn Boyer, Andrew Linstrom, Brett Miller, Mike Olson, John Schroder (Chicago group) Jeff Dean, Andy Frielink, Jeff Frohlich, Krissy Frohlich, Mike Lamczyk, Todd Kath, Sean Tragesser; Tim Wadzinski (Doug's group) Art Braune, Daniel Kovacs, Doug Kovacs, Mike Milman, Rob Phillips, Vince Rock, Steve Vogel, and Senor Alec Tompson (qui a bel et bien joué le chien «Henson») (Dicehead Games) Fred Dailey, Bill Guinan, Mel Grubb, Shane Grubb, Todd Hanson, Rick Hull, Brian LeGrand, David Parker, Logan Parker, Kim Swanson, Kyle Turner (FCB Games) Patrick Anderson, Billie Abbott, Patrick Campbell, Ray Franklin, Amy Jordan, Wayne Jordan, Amy Klinner, Brendan LaSalle, Cameron Martinez, Giles Othen, Lori Othen, Scott Sutherland, Billy Watford, Jim Williams, Bob Zimmerman (Transylvanian Adventures) Mauricio Benitez, Alec Disharoon, Josh Durham, D. John Kennedy, Francois Levy, S. A. Mathis, Earl & Sydney, Stephen Zabel (SoCal Mini-Con 2011) Joel Arellano, Reverend Dak, Simon Kesenei, Steve Ramirez, Daniel Waechter (Tacticon 2011) Mike Crane, Erik Roach, Douglas S. Keester, C. Scott Kippen, Stephanie Latta, Tom Lindgren, Ron Ringenbach, Keith Schooler, Camdon Wright (Finarvyn's Fellowship of Foragers) Alan Bean, Anna Breig, Dardae Breig, Kaylina Breig, Mary Breig, Ryan Breig, Paul Lutzetak (Brothers Grim) Michael Curtis, Mark Kellenberger, David Key, Mike Russo, Joe Scagliuso, Jack Simonson (Harley's youngsters) Chris Mullally, Connor Mullally, Zamira Mullally (Con Nooga 2012) Paul Massingill, James LeRoy, Kyle Turner, Harrison Drew, Stephen Drew (The Expendables) Dave Brown, Rae Brown, Patrick Carmichael, Michael Crane, Doug Keester, Kate Zaynard, Mark Zaynard (Genghis Con 2012) Andy Barnett, Clint Black, Jason Dante, Shawn Davis, Jenni Hise, Zach Hodgens, Christopher Krieger, Tom Lindgren, Robert Potts, R. Kal "The Wolf King" Ringenbach, Mac Roger, Keith Schooler (Abbot of the Woods) Zane Mullally, Eric Musselman, Isaac Musselman, Monte Musselman.







ROSSLOF 05



Dungeon Crawl Classics
est dédié à la mémoire de

Jim Roslof

1945-2011
Promotion TSR de 1979

Un des plus grands illustrateurs
de fantasy. Il nous manque déjà.
Ses quatre dernières illustrations ont été
réalisées pour DCC. Elles se trouvent aux
pages 76, 88, 110 et 205, en compagnie
d'autres plus anciennes pages 13 et 375.

TABLE DES MATIERES

Chapitre Un : Personnages

Page 14

- Clerc...28
- Guerrier...34
- Mage...40
- Voleur...44
- Elfe...52
- Halfelin...56
- Nain...60

CHAPITRE DEUX : Compétences

Page 64

CHAPITRE TROIS : Équipement

Page 68

CHAPITRE CINQ : Magie

Page 104

- Brûlesort...107
- Magie mercurielle...110
- Corruption...116
- Défaveur...122

SORTS DE MAGES

- Table de sorts...127
- Niveau 1...129
- Niveau 2...162
- Niveau 3...203
- Niveau 4...238
- Niveau 5...247

CHAPITRE QUATRE : Combat

Page 74

- Modificateurs au jet d'attaque...78
- Maladresses...79
- Tables Critique...82
- Hauts faits d'armes...88
- Repousser les impies...96
- Duel arcanique...98

CHAPITRE Six : Quêtes & Voyages

Page 304

CHAP. SEPT : Conseils au Juge

Page 312
Patrons...320
Sorts de clercs...357
PX et Chance...359

CHAPITRE HUIT : Objets magiques

Page 362

Annexe L : Langues....438
Annexe M : Malédictions...440
Annexe N : Lectures inspirantes...442
Annexe O : Liens OSR...444
Annexe P : Poisons...446
Annexe R : Règles et complexité...447
Annexe S : Sobriquets...447
Annexe T : Titres...449

SORTS DE CLERCS

Table de sorts...128

Niveau 1...255 Niveau 2...269
Niveau 3...285
Niveau 4....295
Niveau 5...301

CHAPITRE NEUF : Monstres

Page 376

Créer des monstres mystérieux...378
Tables critiques des monstres...385
Trésor...393
Encyclopédie des créatures...394
Humains et mages...432

Aventures

Aventure Niveau 0-1 : Le Portail sous les étoiles...452
Aventure Niveau 2 : Le Labyrinthe d'Yddgrrl...457

Index...467

Vous qui entrez ici, abandonnez tout orgueil. Ne poursuivez la lecture de cet ouvrage que si vous remplissez les conditions suivantes :

Vous êtes un passionné de fantasy à l'imagination fertile. Vous êtes au fait des us et coutumes de la pratique du jeu de rôle et connaissez l'histoire et l'importance des Grands Anciens Gygax et Arneson ainsi que leurs confrères Bledsaw, Holmes, Kask, Kuntz, Mentzer, Moldvay et Ward. Enfin, vous êtes familier du concept de « Juge » et de la notion d'« aventure ».

Vous disposez du matériel de base du jeu de rôle, à savoir des feuilles quadrillées et un assortiment de dés polyédriques comprenant des d4, d6, d8, d10, d12 et d20 (mais pas que). Vous connaissez les travaux du grand mage Zocchi et êtes prêt, lorsque le moment sera venu, à expérimenter les d3, d5, d7, d14, d16, d24, d30 ou le d%. Enfin, même si vous possédez quelques figurines en métal et des tapis de jeu effaçables pour visualiser les parties, vous en acceptez le caractère optionnel.

Vous déchiffrez et êtes sensibles aux hiéroglyphes dessinés par les habitants des plans supérieurs. Ceux dont les identités divines sont transcrits dans la langue des mortels par Otus, Easley, Roslof, Holloway, Caldwell, Trampier et Dee.

Vous appréciez les aventures et épopées fantastiques et, bien que vous reconnaissiez que l'exploration de donjons est le meilleur moyen de se faire une idée du jeu puisque c'est son sujet principal, vous n'écartez pas les aventures plus vastes : dans les étendues sauvages, à la cour, dans les plans extérieurs, sur mer, dans les airs et dans bien d'autres lieux.

Vous révérez et admirez les ouvrages de fantasy répertoriés dans l'annexe N, reconnaissant le rôle déterminant qu'ils ont joué dans la création et le développement de ce loisir.

Vous êtes prêt à jurer, main droite posée sur vos vieux manuels, que vous défendrez l'honneur du jeu de rôle devant tous les nouveaux venus qui participeront à vos parties, quel que soit leur âge.

Si ces conditions ne sont pas réunies, reposez ce livre sur son étagère et fuyez prestement, car le châtiment s'abat sur l'hérétique qui ose en regarder le contenu.

Si ces conditions sont réunies, alors, vous appartenez maintenant aux adeptes de Dungeon Crawl Classics. Vous y trouverez de bons camarades partageant vos aspirations. Prenez soin de vous.



MULLEN II

INTRODUCTION

LA MÉCANIQUE DE BASE

La base du système de *Dungeon Crawl Classics* repose sur l'utilisation du d20. On vous demandera fréquemment de lancer 1d20 et d'y ajouter ou d'y soustraire des modificateurs. Le but étant d'obtenir le résultat le plus élevé afin de battre un Degré de Difficulté, ou DD. Parfois, ce DD aura une dénomination spécifique, comme la Classe d'Armure ou CA, qui est une forme de DD utilisée en combat. Un DD élevé est plus difficile à battre, et une créature avec une meilleure protection dispose d'une CA plus élevée.

Si le résultat de votre jet est supérieur ou égal au DD (ou à la CA), vous réussissez. Sinon, vous échouez.

Un 1 naturel* est un échec automatique et se solde souvent par une maladresse.

Un 20 naturel* est une réussite automatique et se solde souvent par une réussite critique.

Parfois, un personnage est amené à lancer un autre dé que le d20 pour agir. Des guerriers et des lanceurs de sorts, s'ils sont plus ou moins forts ou faibles, utilisent parfois 1d16, 1d24 voire 1d30.

**Un résultat « naturel » est le résultat qu'on lit sur le dé, sans ajouter de modificateur, qu'il soit positif ou négatif.*



EN QUOI CE JEU EST-IL DIFFÉRENT DES AUTRES JEUX AUXQUELS J'AI PU JOUER AUPARAVANT ?

Si le système d20 (3.0 et 3.5) vous est familier :

- DCC n'utilise pas de classe de prestige, d'attaques d'opportunité, de dons ou de points de compétences.
- Classes et races sont une seule et même chose. Vous êtes un mage ou un elfe.

Si vous êtes familier des différentes versions d'AD&D :

- DCC utilise un système de classe d'armure ascendante. Un paysan normal et sans armure possède une CA de 10, tandis qu'un guerrier en harnois dispose d'une CA de 18.
- Les attaques, jets de sauvegarde et tests de compétence se résolvent tous en jetant 1d20 ajusté par des modificateurs, puis en comparant le résultat avec une valeur précise.
- Il existe trois jets de sauvegarde : Vigueur, Réflexes et Volonté.

Quelle que soit l'édition à laquelle vous avez précédemment joué :

- Les clercs repoussent les créatures considérées comme impies par leur religion. Cela peut inclure les morts-vivants, mais aussi d'autres créatures.
- Les sorts sont lancés avec un test d'incantation : on jette 1d20 ajusté par certains modificateurs pour tenter d'obtenir le résultat le plus élevé. Plus le total est haut, plus le résultat sera efficace. Une table spécifique à chaque sort en détermine les effets.
- Les mages peuvent parfois oublier un sort après l'avoir lancé. Un résultat trop faible signifie que le mage ne pourra pas réutiliser ce sort ce jour-là. Avec un score suffisamment élevé, il pourra le relancer.
- Les clercs lancent leurs sorts d'une manière différente. Ils n'oublient jamais le sort qu'ils incantent. Toutefois, quand un clerc ne parvient pas à lancer un sort, il augmente son risque d'échouer par la suite. À la fin de la journée, un clerc peut ainsi échouer automatiquement sur d'autres résultats que le seul 1 naturel.
- Les coups critiques suivent une certaine logique. Les personnages de haut niveau et ceux orientés vers le combat effectuent plus souvent des coups critiques et utilisent des tables aux résultats plus dévastateurs.
- Tous les personnages peuvent brûler des points de Chance pour améliorer leurs jets de dés. Les mages et les elfes peuvent brûler n'importe quelle caractéristique.



Roh
10

CHAPITRE UN

PERSONNAGES

Vous n'êtes pas un héros.

Vous êtes un aventurier :
un pïssard,
un voseur à la tire,
un tueur d'infidèles,
un sorcier taiseux gardant des secrets antédiluviens.

Vous cherchez l'or et la gloire,
par le fil de l'épée ou par la magie,
baignant dans le sang et la crasse des faibles, des engeances ténébreuses, des créatures démoniaques et de vos victimes.

Des trésors vous attendent, cachés dans les profondeurs,
et vous comptez bien vous en emparer...



 Dungeon Crawl Classics vous fait commencer au niveau 0 en incarnant des paysans sans entraînement ni éducation. La plupart de ces personnages connaîtront une mort pitoyable dans un donjon. Nous recommandons fortement à chaque joueur de créer plusieurs personnages de niveau 0 (au moins trois). Ne vous y attachez pas. Seuls les personnages qui survivent à leur premier donjon choisissent une classe et méritent qu'on se souvienne d'eux.

La création de personnages dans DCC suit les étapes suivantes :

1. Déterminez aléatoirement les valeurs de caractéristiques.
Voir page 18.
2. Tirez un métier de niveau 0. Voir page 21.
3. Choisissez un alignement. Voir page 24.
4. Achetez de l'équipement. Voir page 70.
5. Tentez de survivre à votre premier donjon. Si vous y parvenez et accumulez au moins 10 points d'expérience (PX), vous passerez au niveau 1. Vous pourrez alors choisir une classe. Voir page 27.
6. Selon la classe, vous pouvez connaître quelques sorts.
Voir page 104.

LA CRÉATION DE PERSONNAGES EN ENTONNOIR

Certains jeux de rôles basent «l'équilibre du jeu» sur une offre abondante d'options pour les personnages. DCC emprunte une voie plus anachronique en recherchant l'équilibre par la voie du *hasard* plutôt que celle de la *complexité*. Les étapes de création de personnages qui suivent développent un style de jeu différent de tout ce que vous avez pu expérimenter au cours des quelque vingt dernières années, sous réserve que vous les respectiez scrupuleusement. Omettez un élément et vous constaterez que le processus ne fonctionne plus. Voilà pourquoi :

DCC génère des personnages au moyen de ce que l'auteur appelle «l'entonnoir». D'abord, chaque *joueur* crée de deux à quatre personnages de niveau 0. Il est essentiel que les personnages soient créés en utilisant le procédé tel qu'il est décrit : des valeurs de caractéristiques complètement aléatoires, un métier aléatoire, un modificateur de Chance aléatoire et une pièce d'équipement aléatoire. Chaque joueur se retrouve avec un assortiment de personnages pouvant s'orienter vers diverses classes. Une fois que tous les personnages ont été créés, faites un tour de table pour que chaque joueur présente ses péquenauds de niveau 0 à ses camarades.

«L'entonnoir» fait l'objet d'une séance de jeu spécifique au niveau 0. Lors de cette première partie, il faut s'attendre à ce que chaque joueur perde quelques personnages, sinon la plupart. Quand de malheureux paysans et autres gens du commun explorent des donjons impitoyables, le taux de mortalité est inévitablement élevé. À la fin de cette première session, les joueurs se retrouveront avec un ensemble hétéroclite de survivants, et ce groupe d'aventuriers héroïques passera au niveau 1.

Si vous suivez cette méthode : création de personnages totalement aléatoire, taux de mortalité élevé, avec les joueurs qui choisiront quels sont les personnages qui prennent des risques et quels sont ceux qui n'en prennent pas, vous (le Juge) allez vous retrouver avec un groupe de personnages créés certes aléatoirement, mais dans lequel les joueurs se seront investis. Il n'y a quasiment aucune place pour l'optimisation (ou *min-maxing*), et pourtant, les joueurs vont s'attacher à leurs courageux petits serfs qui ont accompli de formidables exploits malgré leur bas niveau. Ces exploits les marqueront à jamais, vu les risques incroyables qu'ils auront pris pour les accomplir.

L'auteur vous encourage vivement à commencer à jouer en utilisant cette méthode exactement telle qu'elle est décrite ici. Tentez le coup, ça pourrait finir par vous plaire.



DES DÉS BIZARRES

Ce jeu utilise des dés polyédriques aux formes inhabituelles. En plus de la suite de dés standard, il utilise ce que l'auteur appelle les «dés Zocchi». En tant que joueur expérimenté, vous possédez déjà sans aucun doute un assortiment de dés composé de : d4, d6, d8, d10, d12, d20 et d100. DCC utilise en plus les «dés Zocchi» suivants : d3, d5, d7, d14, d16, d24 et d30. Vous pouvez vous procurer ces dés dans votre boutique de jeux locale (demandez-leur d'en commander s'ils n'en ont pas en stock) et sur les sites suivants : akileos.fr/boutique, goodmangames.com ou gamesciencedice.com.

Il est néanmoins facile de se servir des dés classiques à la place de ces «dés bizarres». Remplacez par exemple le d3 par 1d6 et le d5 par 1d10, divisez à chaque fois le résultat par deux arrondi au supérieur. Prenez 1d8 au lieu du d7 en relançant les 8. Utilisez 1d20 à la place du d14 et du d16 et ignorez simplement les résultats trop élevés. Pour le d24, lancez 1d12 puis 1d6; si le d6 est pair, ajoutez 12 au résultat du d12. Enfin, remplacez le d30 par 1d10, puis lancez 1d6 : ajoutez +0 sur un résultat de 1-2, +10 sur 3-4 et +20 sur 5-6.

LA CHAÎNE DE DÉS

L'un des aspects les plus amusants dans l'usage de ces dés bizarres est justement de les lancer! La plupart des jeux de rôles traditionnels appliquent des modificateurs aux jets de dés afin de refléter une probabilité plus ou moins importante de réussir ou d'échouer. Attaquer avec la mauvaise main fait par exemple subir un malus de -4 tandis qu'attaquer un adversaire immobile octroie un bonus de +4.

DCC utilise ce système de modificateur traditionnel, mais également, lorsque le modificateur est suffisamment important, un mécanisme de changement de type de dés. Même si le d20 reste au cœur de la mécanique du jeu, les joueurs seront parfois invités à le remplacer par un d16 ou un d24, en fonction des chances plus ou moins grandes qu'ils ont de réussir leurs actions.

Parfois, un dé pourra être «décalé» plusieurs fois de suite. Un lanceur de sorts peut, par exemple, utiliser un dé amélioré s'il est particulièrement bon dans un domaine de magie, ou également bénéficier de l'influence d'un objet magique qui améliore encore son dé. Ce système basé sur différents types de dés est appelé la chaîne de dés.

Cette chaîne de dés est représentée ainsi :

d3-d4-d5-d6-d7-d8-d10-d12-d14-d16-d20-d24-d30

Lorsque les règles demandent au joueur *d'améliorer* un dé, le type de dé qu'il utilise se déplace d'un rang vers la droite, jusqu'au d30 qui est le plus élevé. Lorsque les règles demandent au joueur de *dégrader* un dé, le type de dé qu'il utilise se déplace d'un rang vers la gauche, jusqu'au d3 qui est le plus petit. Différents effets peuvent décaler le type de dé plusieurs fois de suite. Parfois, des améliorations et dégradations peuvent s'annuler les unes les autres. Les modificateurs éventuels (comme +1 ou -2) sont ensuite appliqués au résultat du nouveau type de dé.



CARACTÉRISTIQUES

Un personnage est défini dans les grandes lignes par six caractéristiques. Lors de la création de personnages, lancez 3d6 pour chacune des caractéristiques listées ci-dessous dans l'ordre suivant : Force, Agilité, Endurance, Présence, Intelligence et Chance.

La création de personnages de DCC utilise systématiquement 3d6 pour tirer les caractéristiques, et les résultats sont toujours attribués dans le même ordre. Vous ne lancez pas plus de dés en écartant le plus mauvais résultat ni ne répartissez un ensemble de points, et vous n'attribuez pas les différents résultats autrement que dans l'ordre.

Pourquoi insister autant sur ce point? Parce que vous êtes certainement un joueur expérimenté qui connaît probablement de nombreuses méthodes alternatives pour tirer des caractéristiques. Les premiers tests ont montré que le tirage des caractéristiques est souvent la première règle à être enfreinte par les joueurs. C'est votre jeu, et vous êtes libre de l'adapter à votre convenance. Nous vous encourageons néanmoins à «bazarde cette tradition» et à essayer de suivre scrupuleusement au moins une fois la méthode décrite ici (3d6 dans l'ordre). C'est un retour aux sources. Quelque chose que vous n'avez sans doute plus expérimenté depuis au moins dix ans. Si toutefois vous êtes un adepte des règles «maison», nous sommes à peu près sûrs que c'est par ça que vous commencerez.

La valeur de caractéristique de votre personnage, comprise entre 3 et 18, est associée à un modificateur, comme indiqué sur la table 1-1. Celui-ci s'applique à certains jets, comme décrit ci-dessous.

Force : La force physique utilisée pour soulever, jeter, couper et tirer. Votre modificateur de Force s'applique aux attaques au corps à corps et aux jets de dégâts. Une attaque réussie inflige toujours au minimum 1 point de dégâts, quelle que soit la valeur de Force. Les personnages dont la Force est inférieure ou égale à 5 peuvent manier une arme ou un bouclier, mais pas les deux.

Agilité : L'équilibre, la grâce et l'habileté, la dextérité manuelle autant que la souplesse générale. Votre modificateur d'Agilité s'applique à la Classe d'Armure, aux attaques à distance, aux jets d'initiative, aux jets de sauvegarde de Réflexes et détermine votre capacité à combattre avec une arme dans chaque main.

Endurance : La constitution, la résistance à la douleur, aux maladies et aux poisons. Votre modificateur d'Endurance s'applique aux points de vie (même au niveau 0) et aux jets de sauvegarde de Vigueur. Notez que, quelle que soit son Endurance, un personnage gagne au minimum 1 point de vie par niveau. Les personnages ayant une Endurance inférieure ou égale à 5 subissent le double des dégâts de poison ou de maladie.

Présence : Le charme, la volonté, la capacité de persuasion. Le modificateur de Présence s'applique aux jets de sauvegarde de Volonté. La Présence est primordiale pour les clercs, car elle affecte leur capacité à faire appel aux pouvoirs divins et détermine le niveau maximal des sorts qu'ils peuvent lancer, comme indiqué sur la table 1-1.

Intelligence : La capacité à analyser les informations, accumuler des connaissances et comprendre des situations complexes. Pour les mages, l'intelligence détermine le nombre de sorts connus et leur niveau maximal comme l'indique la table 1-1. Pour tous les personnages, l'Intelligence détermine le nombre de langues connues comme exposé dans l'annexe L. Les personnages ayant une Intelligence inférieure ou égale à 7 ne peuvent parler que le commun, et ceux qui ont 5 ou moins ne savent ni lire ni écrire.

Chance : «Au bon endroit au bon moment», la faveur des dieux, la bonne étoile ou un je-ne-sais-quoi difficile à définir. Les joueurs seraient bien avisés de comprendre le dessein des dieux et des démons qui façonnent le monde, car ils ne sont que des pions sur un échiquier cosmique. Leur destin ici-bas est lié au conflit éternel qui fait rage autour d'eux. La Chance affecte de nombreux aspects du jeu :

TABLE 1-1 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Modificateur	Sorts de mage connus	Niveau de sort max**
3	-3	Impossible de lancer des sorts	
4	-2	-2 sorts*	1
5	-2	-2 sorts*	1
6	-1	-1 sort*	1
7	-1	-1 sort*	1
8	-1	Pas d'ajustement	2
9	Aucun	Pas d'ajustement	2
10	Aucun	Pas d'ajustement	3
11	Aucun	Pas d'ajustement	3
12	Aucun	Pas d'ajustement	4
13	+1	Pas d'ajustement	4
14	+1	+1 sort	4
15	+1	+1 sort	5
16	+2	+1 sort	5
17	+2	+2 sorts	5
18	+3	+2 sorts	5

* 1 sort au minimum.

** Basé sur l'Intelligence pour les mages et la Présence pour les clercs.



« Avec une INT de 8, vous n'irez pas loin comme mage, John, mais comme guerrier, vous pourrez toujours gagner un salaire de 4d6 po! »

- Après avoir lancé 3d6 pour obtenir la valeur de Chance du personnage, effectuez un jet sur la table 1-2 pour déterminer le type de jet affecté par son modificateur de Chance. Le modificateur appliqué à ce «jet chanceux» est celui de départ, au niveau 0 (qu'il soit bon ou mauvais) en plus de tout autre modificateur. Dans certains cas, il est totalement inutile parce que le personnage choisit une classe dans laquelle il n'est pas applicable.
- Le modificateur au jet chanceux ne change pas lorsque la valeur de Chance du personnage évolue. Par exemple, si le modificateur de Chance au niveau 0 d'un personnage est de +1 et que son jet chanceux est le test d'incantation, il reçoit dès lors un modificateur de +1 à tous ses tests d'incantation. Ce modificateur de jet chanceux ne change pas même si son score de Chance évolue (par exemple, lorsqu'il la brûle).
- Le modificateur de Chance affecte d'autres jets au cours du jeu : les coups critiques, les maladresses, la corruption et autres jets spécifiques décrits plus loin. De plus, la Chance a un effet spécifique à chaque classe de personnage comme indiqué dans leur description.
- Les personnages peuvent brûler de la Chance pour survivre dans des situations de vie ou de mort. Tous les personnages peuvent brûler de la Chance de façon permanente pour obtenir un bonus exceptionnel à un jet. Par exemple, vous pouvez brûler 6 points de Chance pour obtenir un modificateur de +6 sur un jet, mais votre score de Chance est désormais réduit de 6 points.
- Les personnages peuvent effectuer des tests de Chance pour tenter des actions dont le succès repose uniquement sur le hasard. Le Juge vous en précisera les détails à chaque tentative, mais le test consiste généralement à obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de Chance de votre personnage avec 1d20.
- Pour tous les personnages, la Chance peut être restaurée au cours de leurs aventures, et ce processus est lié à l'alignement du personnage. Ceux qui agissent à l'encontre de leur alignement peuvent soudainement voir le destin s'acharner contre eux. En prêtant allégeance à un patron correspondant à un autre alignement, ils peuvent toutefois mettre fin à cette malchance.
- Les voleurs et les halfelins ont une affinité particulière avec la Chance. Ils régénèrent leur valeur de Chance au rythme indiqué dans leur description de classe.

TABLE 1-2 : AUGURE DE NAISSANCE

d30 Augure et jet chanceux

1	Hiver rigoureux : Tous les jets d'attaque
2	Le taureau : Jets d'attaque au corps à corps
3	Jour de chance : Jets d'attaque à distance
4	Élevé par les loups : Jets d'attaque à mains nues
5	Conçu à cheval : Jets d'attaque montée
6	Né sur le champ de bataille : Jets de dégâts
7	Voie de l'ours : Jets de dégâts au corps à corps
8	Oeil de faucon : Jets de dégâts à distance
9	Chasseur en meute : Jets d'attaque et dégâts avec l'arme de départ de niveau 0
10	Né dans l'atelier : Tests de compétence (y compris les compétences de voleur)
11	Ruse du renard : Détecter/désamorcer les pièges
12	Trèfle à quatre feuilles : Trouver les passages secrets
13	Septième fils : Tests d'incantation
14	La tempête déchaînée : Dégâts des sorts
15	Cœur vertueux : Tests pour Repousser les impies
16	Survivant de la peste : Soins magiques*
17	Bon présage : Jets de sauvegarde
18	Ange gardien : Jets de sauvegarde pour échapper aux pièges
19	Mordu par une araignée : Jets de sauvegarde contre le poison
20	Frappé par la foudre : Jets de sauvegarde de Réflexes
21	Survivant d'une famine : Jets de sauvegarde de Vigueur
22	A résisté à la tentation : Jets de sauvegarde de Volonté
23	Maison protégée : Classe d'Armure
24	Vitesse du cobra : Initiative
25	Récolte abondante : Points de vie (s'applique à chaque niveau)
26	Bras du guerrier : Tables de coups critiques**
27	Demeure maudite : Jets de corruption
28	L'étoile brisée : Maladresses**
29	Chant d'oiseau : Nombre de langues
30	Enfant sauvage : Vitesse (chaque +1/-1 = mouvement +1,5 m/-1,5 m)

* Pour un clerc, s'applique à tous les soins prodigés. Sinon, s'applique à tous les soins magiques reçus.

** La Chance affecte toujours les coups critiques et les maladresses. Avec ce résultat, le modificateur est double.





JETS DE SAUVEGARDE

DCC utilise trois jets de sauvegarde : Vigueur, Réflexes et Volonté. Pour effectuer un jet de sauvegarde, un personnage lance 1d20, ajoute son ou ses modificateur(s) et compare le résultat à un objectif (DD). Si le résultat est égal ou supérieur au DD, la sauvegarde est réussie. Sinon, de graves conséquences peuvent s'ensuivre.

La Vigueur représente la résistance aux menaces physiques comme les poisons, les gaz, les acides et les chocs. Le modificateur d'Endurance du personnage s'applique à son jet de Vigueur.

Les Réflexes représentent la capacité à éviter les dangers grâce à sa rapidité de réaction, comme plonger pour éviter un piège avec une hache à balancier, sauter de côté alors qu'une porte s'écroule ou se contorsionner pour échapper au souffle enflammé d'un dragon. Le modificateur d'Agilité du personnage s'applique à son jet de Réflexes.

La Volonté représente la résistance aux menaces mentales, comme les sorts de charme ou de contrôle, les effets psychiques qui provoquent le sommeil, l'hypnose ou la domination mentale. Le modificateur de Présence du personnage s'applique à son jet de Volonté.

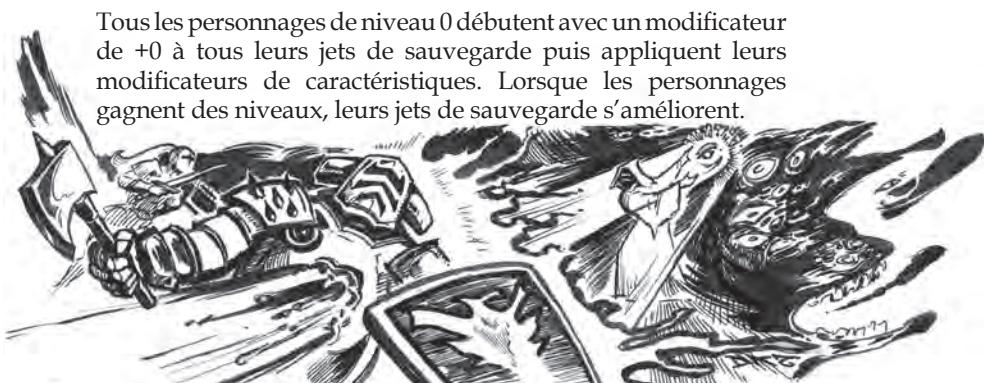
Tous les personnages de niveau 0 débutent avec un modificateur de +0 à tous leurs jets de sauvegarde puis appliquent leurs modificateurs de caractéristiques. Lorsque les personnages gagnent des niveaux, leurs jets de sauvegarde s'améliorent.

LANGUES

Tous les personnages connaissent le commun. Pour chaque point de modificateur d'Intelligence, un personnage maîtrise une langue supplémentaire liée à son éducation. Ces langages supplémentaires sont déterminés au niveau 0. Les nains, les elfes et les halfelins ayant une Intelligence supérieure ou égale à 8 connaissent également la langue de leur race.

En passant au niveau 1, un personnage peut apprendre des langues supplémentaires. Les voleurs apprennent un langage secret, l'argot des voleurs. Les semi-humains apprennent une langue additionnelle. Les mages apprennent une langue supplémentaire par point de modificateur d'Intelligence.

Parmi les langues supplémentaires connues, on trouve celles des centaures, des géants, des gnomes, des gobelins et des kobolds. Les mages peuvent apprendre des langues magiques et animales. Vous trouverez plus de détails sur les différents langages dans l'annexe L.



NIVEAU 0

Tous les personnages débutent au niveau 0. La plupart d'entre eux mourront dans un donjon, seuls et oubliés. Les quelques survivants choisiront une classe dans laquelle progresser.

Les personnages de niveau 0 commencent avec :

- 1d4 points de vie, modifiés par l'Endurance
- 5d12 pièces de cuivre
- 0 PX
- Une pièce d'équipement tirée au hasard (voir la table 3-4, page 73)
- Un métier déterminé aléatoirement
- En fonction du métier :
 - Une arme qu'il est capable de manier
 - Quelques possessions
- Un modificateur de +0 au jet d'attaque et à tous les jets de sauvegarde; de plus, les personnages de niveau 0 ne lancent qu'1d4 sur la table des coups critiques I

Quand le personnage gagne des points d'expérience, son total de PX augmente. Lorsque celui-ci atteint 10, il peut choisir une classe.

MÉTIER

Votre personnage était encore récemment occupé à des tâches banales, dont ses proches et sa famille s'acquittent encore. Que ce soit aux côtés des siens ou comme apprenti, la précédente activité de votre personnage lui a permis d'acquérir un ensemble de compétences. Si celles-ci peuvent lui servir de solution de repli s'il revient estropié d'un donjon, elles n'en restent pas moins utiles. Ces compétences incluent également la maîtrise d'une arme rudimentaire. Lancez un d100 sur la table 1-3 : **Métier** pour déterminer l'historique de votre personnage. Sauf précision contraire, le personnage est un humain.

Il n'est pas obligatoire de déterminer aléatoirement le métier. Si le joueur a une idée très précise de l'historique de son personnage, il est libre de la choisir. L'arme de départ et les possessions peuvent être choisies de façon thématique avec l'accord du Juge.

Les semi-humains au niveau 0 : Les personnages dont le métier au niveau 0 indique une race semi-humaine devront progresser dans la classe de semi-humain correspondante. Par exemple, un mineur nain gagne des niveaux de nain. Les semi-humains de niveau 0 peuvent utiliser les caractéristiques raciales suivantes : les nains ont l'infravision et un mouvement de 6 m; les elfes sont sensibles au fer et ont des sens surdéveloppés; et les halfelins ont l'infravision. Reportez-vous aux classes de nain, d'elfe et de halfelin pour plus d'informations sur ces capacités. Les semi-humains de niveau 0 parlent leur langue raciale en plus du commun et gagnent des langues supplémentaires en montant de niveau. Tous comme les autres personnages améliorent leurs capacités et apprennent des langues supplémentaires en passant

au niveau 1, les personnages semi-humains développent leurs talents naturels par le biais de leurs aventures.



TABLE 1-3 : MÉTIER

d100	Métier	Arme maîtrisée†	Possession
01	Alchimiste	Bâton	Huile, 1 flasque
02	Apiculteur	Bâton	Pot de miel
03	Apprenti mage	Dague	Grimoire noir
04	Armurier	Marteau (comme gourdin)	Heaume en fer
05	Astrologue	Dague	Longue-vue
06	Barbier	Rasoir (comme dague)	Ciseaux
07	Bedeau	Bâton	Symbole sacré
08	Berger	Bâton	Chien de berger**
09	Boucher	Hachoir (comme hachette)	Tranche de viande
10	Bouffon	Fléchette	Vêtements de soie
11-13	Bûcheron	Hachette	Fagot de bois
14	Chaman	Masse	Herbes, 500 g
15	Charron	Gourdin	Charrette à bras***
16-17	Chasseur	Arc court	Peau de cerf
18	Collecteur d'impôts	Épée longue	100 pc
19	Contrebandier	Fronde	Sac étanche
20	Cordier	Couteau (comme dague)	Corde, 30 m
21	Cordonnier	Poinçon (comme dague)	Chausse-pied
22	Coupeur de bourse	Dague	Petit coffre
23	Diseur de bonne aventure	Dague	Jeu de tarot
24	Docker	Perche (comme bâton)	1 livre de JdR en retard
25	Dresseur	Gourdin	Poney
26-27	Écuyer	Épée longue	Heaume en acier
28	Elfe artisan	Bâton	Argile, 500 g
29	Elfe avocat	Plume (comme fléchette)	Livre
30	Elfe cirier	Ciseaux (comme dague)	Chandelles, 20
31	Elfe fauconnier	Dague	Faucon
32-33	Elfe forestier	Bâton	Herbes, 500 g
34	Elfe navigateur	Arc court	Longue-vue
35-36	Elfe sage	Dague	Parchemin et plume
37	Elfe souffleur de verre	Marteau (comme gourdin)	Perles de verre
38	Esclave	Gourdin	Caillou de forme bizarre
39	Escroc	Dague	Cape de qualité
40	Excavateur	Pelle (comme bâton)	Poussière fine, 500 g
41-49	Fermier*	Fourche (comme lance)	Poule**
50	Forgeron	Marteau (comme gourdin)	Pinces en acier
51-52	Fossoyeur	Pelle (comme bâton)	Truelle
53	Fromager	Matraque (comme bâton)	Fromage puant
54	Gamin des rues	Bout de bois (comme gourdin)	Sébile
55	Garde de caravane	Épée courte	Drap, 1 m
56	Guérisseur	Gourdin	Eau bénite, 1 fiole
57	Halfelin bohémien	Fronde	Poupée vaudou
58	Halfelin gantier	Poinçon (comme dague)	Gants, 4 paires
59	Halfelin marin	Couteau (comme dague)	Voile, 2 m
60	Halfelin mercier	Ciseaux (comme dague)	Costumes, 3 ensembles
61	Halfelin négociant	Épée courte	20 pa
62-63	Halfelin teinturier	Bâton	Tissu, 3 m
64	Halfelin usurier	Épée courte	5 po, 10 pa, 200 pc
65	Halfelin vagabond	Gourdin	Coupelle de mendiant
66	Halfelin volailler	Hachette	Viande de poulet, 2 kg
67	Herboriste	Gourdin	Herbes, 500 g
68	Hors-la-loi	Épée courte	Armure de cuir
69	Joaillier	Dague	Gemmes valant 20 po
70	Joueur	Gourdin	Dés
71	Maraîcher	Couteau (comme dague)	Fruit



TABLE 1-3 : MÉTIER

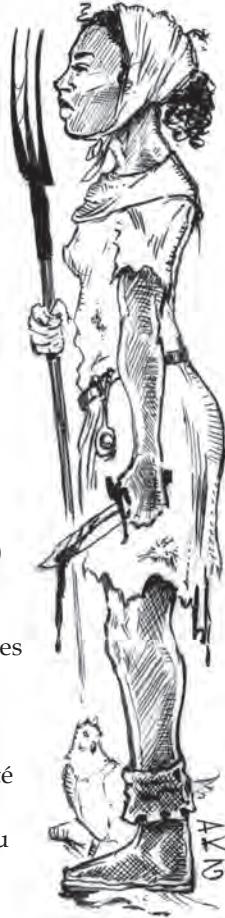
d100	Métier	Arme maîtrisée†	Possession
72	Marchand	Dague	4 po, 14 pa, 27 pc
73	Mendiant	Gourdin	Fromage
74-75	Mendiant de guilde	Fronde	Béquilles
76	Ménestrel	Dague	Ukulélé
77	Mercenaire	Épée longue	Armure de peau
78	Meunier/Boulanger	Gourdin	Farine, 500 g
79	Nain apothicaire	Matraque (comme bâton)	Flacon en acier
80	Nain coffretier	Burin (comme dague)	Bois, 5 kg
81	Nain éleveur	Bâton	Truie**
82	Nain forgeron	Marteau (comme gourdin)	Mithril, 30 g
83-84	Nain maçon	Marteau	Pierre, 5 kg
85-86	Nain mineur	Pioche (comme gourdin)	Lanterne
87	Nain myciculteur	Pelle (comme bâton)	Sacoche
88	Nain ratier	Gourdin	Filet
89	Noble	Épée longue	Anneau d'or (10 po)
90	Orphelin	Gourdin	Poupée de chiffon
91	Palefrenier	Bâton	Bride
92	Scribe	Fléchette	Parchemin, 10 feuilles
93	Serrurier	Dague	Outils de précision
94	Serviteur	Bâton	Médaillon
95	Soldat	Lance	Bouclier
96	Tisserand	Dague	Vêtements de qualité
97	Tonnellier	Pied-de-biche (comme gourdin)	Tonneau
98-99	Trappeur	Fronde	Fourrure de blaireau
100	Vidangeur de latrines	Truelle (comme dague)	Sac d'excréments

† Pour les armes à projectile (comme une fronde ou des fléchettes), lancez 1d6 pour déterminer le nombre de munitions.

* Lancez 1d8 pour déterminer le type de culture : (1) patate (2) blé (3) navet (4) maïs (5) riz (6) panais (7) radis (8) rutabaga.

** Pourquoi le poulet a-t-il traversé le couloir ? Pour détecter les pièges ! Plus sérieusement, si le groupe comprend plus d'un fermier ou berger, déterminez aléatoirement chaque animal au-delà du premier en lançant 1d6 : (1) mouton (2) chèvre (3) vache (4) canard (5) oie (6) mule.

*** Lancez 1d6 pour déterminer le contenu de la charrette : (1) tomates (2) rien (3) paille (4) vos morts (5) terre (6) cailloux.



ARMES MAÎTRISÉES

Un personnage de niveau 0 maîtrise le maniement de l'arme qu'il possède dans le cadre de son ancien métier. S'il lui arrive d'utiliser d'autres armes au cours de sa carrière (au niveau 0), on considère qu'il maîtrise la *dernière* arme avec laquelle il a combattu. Au niveau 1, un personnage maîtrise des armes supplémentaires en fonction de la classe qu'il choisit.

En général, utiliser une arme non maîtrisée induit un malus aux jets d'attaque. Cette pénalité est toutefois ignorée pour les personnages de niveau 0. On considère que leurs maigres talents guerriers reflètent leur incomptence générale dans le maniement des armes. (Lors des premières parties tests, l'application du malus supplémentaire a fait grimper le taux de mortalité dans des proportions absurdes.)

POSSESSIONS

Les aventuriers débutants sont issus de domaines d'activité tout à fait conventionnels. L'économie dans un système féodal s'appuie plus sur le troc que sur l'échange monétaire. Un fermier ou un bûcheron typique peut subvenir aux besoins de sa famille pendant des années sans jamais poser les yeux sur une pièce de monnaie. Tous les personnages de niveau 0 débutent avec des biens en leur possession comme indiqué dans la table 1-3 : **Métier**. Ceux-ci peuvent être utiles dans un donjon et servir de point de départ dans l'accession à une vie meilleure. En plus de ces biens, chaque personnage de niveau 0 démarre avec une pièce d'équipement aléatoire. Lancez 1d24 sur la table 3-4 : **Équipement** (page 73) pour chaque personnage.

Vous constaterez vite qu'au niveau 0 quasiment aucun personnage, pris individuellement, ne possède d'équipement utile. Si vous jouez avec un groupe de taille suffisante (au moins 15 personnages), vous comprendrez rapidement ce que signifie «s'enrichir sur le dos des morts», et comment cela s'applique aux parties de bas niveau.

ALIGNEMENT

Au commencement, il y avait le Vide, dans lequel révoyaient les Grands Anciens. De leurs rêves sont nés la Loi et le Chaos, forces originelles d'unité et d'entropie. Au travers d'affrontements sans fin, les forces de l'unité et de l'entropie ont élu leurs champions qui sont devenus les dieux. Ceux-là mêmes qui ont façonné les plans d'existence à l'image de leurs principes. C'est sur l'un de ces plans que se déroule votre anecdotique existence, si minuscule face à l'immensité d'Aereth, et encore plus minuscule devant l'immensité du cosmos. Mais vous restez connecté à ce vaste univers et à cette lutte sans fin par un choix fondamental : vous rangez-vous du côté des forces de la Loi ou de celles du Chaos ?

L'alignement reflète les valeurs de votre personnage. D'un point de vue basique, il détermine son comportement. À l'échelle cosmique, il détermine son positionnement entre les grandes forces qui régissent l'univers. L'alignement choisi au niveau 0, qu'il soit loyal, chaotique ou neutre, suivra votre personnage jusqu'à son dernier souffle.

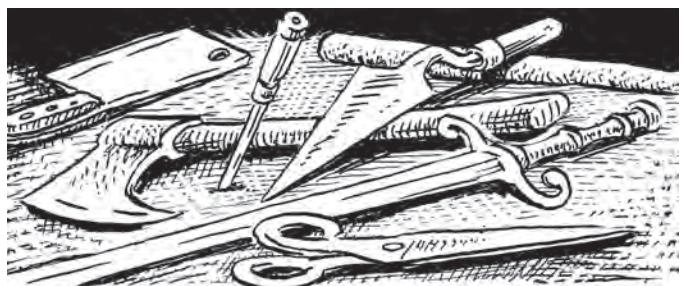
L'alignement se décline entre deux extrêmes : loyal et chaotique, avec entre les deux l'équilibre de la neutralité. Un personnage choisit l'un de ces trois alignements au niveau 0.

Les personnages **loyaux** croient fondamentalement à l'unité et donnent la priorité aux valeurs humaines : ordre, autorité, loyauté et charité. Ils soutiennent les institutions organisées et «font le bien». Ils ont une conscience morale qui les guide vers l'action juste. Les personnages loyaux font le choix de l'humanité plutôt que celui de la domination surnaturelle. À plus haut niveau, les personnages loyaux finissent par collaborer avec les êtres célestes, les anges, les demi-dieux et les puissants Seigneurs de la Loi. Dans la vie de tous les jours, il existe toutes sortes de nuances d'attitudes loyales, et tous les personnages loyaux ne s'accordent pas sur les comportements à adopter, même s'ils finissent invariablement par s'unir quand l'humanité est menacée par des forces extérieures.

Les personnages **chaotiques** croient fondamentalement à l'entropie et cherchent constamment à saper l'autorité ou dominer ceux qui les entourent. Ils sont prêts à bousculer l'ordre naturel des choses, y compris les gouvernements en place, les guildes ou même leurs propres alliés, s'ils y trouvent leur intérêt. Ils sont prêts à conclure des alliances avec des puissances surnaturelles, même si de tels accords mettent en danger la primauté de l'homme en permettant à d'étranges créatures de se manifester sur le plan matériel. En définitive, les personnages chaotiques privilégient le pouvoir et la réussite personnelle plutôt que les grands principes. À plus haut niveau, les personnages chaotiques se retrouvent associés aux démons et aux diables, à de sinistres monstres, à des créatures extraplanaires, et aux surnaturels Seigneurs du Chaos. Dans la vie de tous les jours, un comportement chaotique couvre un large spectre de manœuvres fourbes, de subterfuges, d'agressions, de politique autoritariste, et les personnages chaotiques cherchent toujours un moyen de prendre l'ascendant sur leurs pairs.

Les personnages **neutres** n'ont pas pris position entre la Loi et le Chaos. La neutralité, c'est l'équilibre de la nature, le temps infini de l'éternité et le vide sidéral. Elle peut aussi refléter la neutralité de ceux qui étaient là avant la Loi et le Chaos, les Grands Anciens, Cthulhu, le Vide et la Vacuité des temps d'avant les dieux. La neutralité face à la Loi et au Chaos peut représenter une moralité mesurée, la pondération entre les coûts et les bénéfices, échappant aux principes extrêmes d'un côté ou de l'autre. Elle peut aussi refléter l'ambivalence ou l'indifférence. Les personnages neutres font des choix qui sont fondamentalement basés non pas sur la loyauté, les valeurs ou les avantages personnels, mais en évaluant chaque opportunité qui se présente. À haut niveau, les personnages neutres se retrouvent associés aux élémentaires, à la non-mort venue d'autres plans, aux créatures astrales et éthérees.

L'affrontement éternel entre la Loi et le Chaos est une réalité. Dieux et démons combattent sur d'autres plans pour affirmer leur domination, et les actes des hommes renforcent le pouvoir de ces entités. Faites votre choix avec discernement, car il revêtira de plus en plus d'importance à mesure que vous gagnerez en puissance.





PROGRESSION DE NIVEAU

Au fur et à mesure qu'un personnage participe à des aventures, il perfectionne ses compétences et améliore ses talents. Les personnages gagnent des points d'expérience (PX) qui leur permettent de progresser en niveau.

DCC propose une approche de l'expérience différente de son ancêtre historique. Il est certainement possible d'argumenter en faveur de l'approche traditionnelle, que son auteur qualifie lui-même de «fastidieuse», une méthode mathématique qui retranscrit les capacités d'une créature en nombre de points d'expérience. On peut aussi défendre le système basé sur les rencontres, comme celui utilisé en troisième édition, qui fixe les PX gagnés pour chaque rencontre à partir du facteur de puissance des personnages, et qui permet d'évaluer le niveau de difficulté d'un groupe d'adversaires.

L'annexe N* nous fournit une autre perspective. En effet, les héros qui y sont décrits n'affrontaient pas toujours des adversaires à leur mesure ni ne suivaient des chemins tout tracés pour affiner leurs compétences. Parfois, ils fuyaient même devant leurs ennemis. Il valait mieux rester en vie pour revenir plus tard. Et lorsqu'ils montaient en puissance, passant de vagabond à mercenaire puis de mercenaire à roi, ils restaient bien incapables de prévoir quand se présenterait la prochaine opportunité de progression.

L'auteur a tenu compte d'un dernier élément pour établir son système de PX. Alors que les joueurs prennent de l'âge et doivent jongler entre le jeu de rôle et la complexité de la vie quotidienne impliquant famille, travail et autres considérations, il est préférable de mettre en avant les éléments les plus agréables du jeu. L'aspect comptable des PX n'en fait pas partie.

En conséquence, DCC utilise un système de PX extrêmement simple. Si celui-ci ne vous convient pas, l'auteur vous encourage à adapter l'un des nombreux systèmes «fastidieux» existants dans d'anciennes éditions ou d'autres plus actuelles. Toutefois, je vous conseille de donner une chance à ce système, car il est probable qu'il va considérablement simplifier votre expérience de jeu.



Les bases du système de PX : Le système d'expérience de DCC fonctionne ainsi :

- Toutes les classes de personnages utilisent la même table de progression.
- Chaque *rencontre* rapporte entre 0 et 4 PX, en fonction de sa difficulté. Ces PX ne se gagnent pas uniquement en tuant des monstres, en désarmant des pièges, en pillant des trésors ou en accomplissant des quêtes. Dans DCC, c'est en survivant aux rencontres que le personnage gagne des PX. Une rencontre classique, par exemple, rapporte 2 PX.
- Tous les personnages qui participent à la rencontre reçoivent le même nombre de PX.
- Le Juge détermine combien de PX sont attribués.
- Les personnages passent au niveau supérieur quand ils obtiennent suffisamment de PX.
- Les seuils de changement de niveau deviennent de plus en plus élevés. Le nombre d'aventures «standard» nécessaire à la progression vers le niveau suivant augmente en conséquence.

La table des PX : La table ci-dessous indique le nombre de points d'expérience requis pour chaque niveau.

De façon optionnelle, vous pouvez considérer que tous les personnages de niveau 0 ayant survécu à leur première aventure passent automatiquement au niveau 1 et engrangent 10 PX. Les aventures de niveau 0 sont des expériences éprouvantes avec un taux de mortalité particulièrement élevé. Tant que chaque joueur contrôle plusieurs personnages de niveau 0, ce style de jeu reste amusant. Toutefois, trop de parties avec des personnages de niveau 0 risquent, une fois passé l'attrait de la nouveauté, de pousser les joueurs vers une couardise extrême.

Un personnage de niveau 1 conserve ses points de vie du niveau 0 et en gagne de nouveaux en fonction de sa classe. Tous les personnages de niveau 1 et plus ont donc les dés de vie de leur classe *plus* 1d4 points de vie du niveau 0.

TABLE 1-4 : SEUILS DE PX

Les personnages de niveau 0 commencent avec 0 PX. La somme de PX requis indique le total nécessaire pour atteindre un nouveau niveau. Par exemple, un personnage de niveau 0 passe guerrier niveau 1 quand il atteint 10 PX, puis guerrier niveau 2 quand il atteint 50 PX, et enfin guerrier niveau 3 avec 110 PX, et ainsi de suite.

Niveau	PX Requis
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090



* NdT : la liste des ouvrages essentiels de la fantasy référencés par Gary Gygax, le co-créateur de D&D, où l'on retrouve Tolkien, Moorcock, Leiber, Howard, Lovecraft, etc.

CHOISIR UNE CLASSE

Ce que l'homme appelle le libre arbitre se résume en réalité aux quelques options qui lui restent une fois que le destin et les dieux ont abattu leurs cartes. Si votre personnage survit jusqu'au niveau 1, vous pourrez choisir une classe. Votre liberté est contrainte par la fatalité du hasard ; choisissez une classe qui s'adapte aux forces et aux faiblesses qui vous ont été aléatoirement attribuées. Les classes de semi-humains (elfe, halfelin et nain) ne peuvent être choisies que par des personnages dont le métier au niveau 0 indiquait l'une de ces races.

La description des classes introduit la terminologie suivante :

Points de vie : Chaque classe utilise un dé spécifique pour calculer ses points de vie. Notez que les personnages de niveau 0 ont déjà 1d4 points de vie ; les points de vie de classe s'y ajoutent donc. Par exemple, un clerc gagne 1d8 points de vie par niveau. Un clerc de niveau 1 possède donc 1d4+1d8 points de vie. Lorsque ce clerc atteint le deuxième niveau, le joueur lance à nouveau 1d8 et l'ajoute au total précédent.

Armes maîtrisées : Chaque classe maîtrise une liste d'armes. Les personnages utilisent le dé d'action normal de leur classe quand ils attaquent avec ces armes. Quand ils utilisent d'autres armes, ils utilisent un dé dégradé (en suivant la chaîne de dés).

Dé d'action : Les dés d'action sont utilisés pour porter des attaques, lancer des sorts et utiliser des compétences. L'usage le plus courant du dé d'action est pour attaquer ; la plupart des personnages lancent 1d20 pour attaquer, car il s'agit de leur dé d'action. Au fur et à mesure que les personnages augmentent de niveau, ils peuvent gagner des dés d'action supplémentaires.



Généralement, ces dés démarrent avec un nombre de faces réduit (par exemple, 1d14 au lieu d'1d20) pour illustrer l'idée que les attaques secondaires du personnage sont moins efficaces. Les classes de personnages pouvant lancer des sorts ou employer des compétences spécifiques peuvent utiliser les dés d'action pour lancer des sorts supplémentaires ou faire un usage supplémentaire de leurs compétences plutôt que pour attaquer, comme indiqué dans les descriptions de classe.

Titre : Des titres honorifiques sont donnés pour les personnages de niveau 1 à 5. Ce sont des termes couramment utilisés pour désigner des personnages de ce niveau. Ces titres sont parfois rattachés à des organisations particulières ; dans d'autres cas, il s'agit de termes génériques. Les organisations formelles (comme celles décrites pour les classes de voleur ou de guerrier) ont leurs propres titres. Les personnages de niveau 6 et au-delà sont extrêmement rares et n'ont pas de titres génériques. Les joueurs sont encouragés à imaginer leurs propres titres pour de tels niveaux en s'inspirant de l'Annexe T si nécessaire.



CLERC



TIl existe des lois qui régissent le multivers. L'homme en a décrypté certaines, et d'autres sont restées obscures. Les plus anciennes se rapportent au Vide. Aucun homme ou dieu, à part Cthulhu et les Anciens, ne peut les apprêhender. Les Anciens ont ensuite engendré la Loi et le Chaos, qui ont créé et divisé les dieux. Les dieux ont établi les lois divines pour gouverner la conduite des mortels. Et lorsque l'homme suit ces lois, les dieux le récompensent dans cette vie ou dans la suivante.

Ce sont les commandements de votre dieu, et en tant que clerc, votre rôle est de convaincre, convertir ou détruire ceux qui s'en écartent. Vous partez à l'aventure pour récolter de l'or ou de saintes reliques, détruire les abominations et les ennemis, et ramener les païens sur le droit chemin. Vous serez récompensé, même si vous devez mourir pour cela.

Lorsqu'il part à l'aventure, un clerc prêche la parole de son dieu, en digne représentant d'un ordre religieux plus vaste. Il dispose pour cela des armes de la foi : la force, l'esprit et la magie. C'est un habile combattant, surtout lorsqu'il utilise les armes de prédilection de son culte, un représentant des commandements de sa religion, capable de canaliser la puissance divine pour frapper les ennemis de son dieu. Enfin, il est capable de faire appel à ce dernier pour accomplir d'incroyables prodiges.

Clercs et mages obtiennent leurs pouvoirs des dieux, mais de manière différente. Un clerc vénère une puissance supérieure et se voit récompensé de ses services. Un mage déchiffre les mystères cachés de l'univers afin de maîtriser des pouvoirs qui dépassent l'entendement.

Points de vie : Un clerc gagne 1d8 points de vie à chaque niveau.

Choisir un dieu : Au niveau 1, un clerc choisit le dieu qu'il vénère et, ce faisant, choisit son camp dans le combat éternel. Les clercs qui se tournent vers les diables et les démons, les monstres, les bêtes, les Seigneurs du Chaos, Set et les autres dieux sombres des hommes-serpents appartiennent aux serviteurs du Chaos. Ceux qui prient les dieux loyaux, les demi-dieux émergents, les principes du bien, les immortels, les êtres célestes, les gardiens et les dieux préhistoriques des sphinx appartiennent aux serviteurs de la Loi. Les clercs qui se tiennent au point d'équilibre, plaçant leur foi dans la lutte éternelle elle-même plutôt que dans les factions qui y sont impliquées, sont d'alignement neutre. Ces clercs «neutres» peuvent être malgré tout bons, mauvais ou strictement neutres, à l'image des druides, des cultistes de Cthulhu ou des gardiens de l'équilibre.

Tous les clercs prient dans l'espoir de rejoindre leur dieu dans une vie éternelle après la mort. Tant qu'ils sont prisonniers de leur dépouille mortelle, les clercs cherchent leur place parmi ceux qui partagent leur foi. Les faibles suivent leur ordre, les forts le dirigent, et les plus puissants deviennent de véritables incarnations de leur dieu. En montant de niveau, le clerc progresse au sein de ces rangs.

Le clerc doit choisir un dieu qui corresponde à son alignement. Son choix détermine les armes qu'il maîtrise, ses pouvoirs divins et ses sorts. Les clercs peuvent choisir leur dieu parmi ceux présentés page 32.

Armes maîtrisées : Un clerc maîtrise les armes des fidèles serviteurs de son dieu, comme indiqué en page 32. Les clercs peuvent porter n'importe quelle armure sans subir de pénalité à leurs tests d'incantation.

Alignement : L'alignement d'un clerc doit correspondre à celui de son dieu.

Les clercs d'alignement chaotique appartiennent à des cultes secrets et des sectes étranges. Ils voyagent à travers le monde pour recruter de nouveaux adorateurs et affaiblir leurs ennemis.

Les clercs d'alignement loyal appartiennent à des groupes religieux organisés. En tant que bras armé de leur Église, ils peuvent diriger une congrégation rurale, participer à de grandes croisades pour convertir les infidèles ou défendre de saintes reliques.

Les clercs neutres se tournent plutôt vers des courants philosophiques. Ils peuvent être des druides qui vénèrent l'unité de la nature ou de sombres théosophes qui étudient les dieux morts à l'origine de l'univers.

Un clerc qui change d'alignement perd le soutien de son dieu. Il n'a plus accès ni à ses sorts ni aux pouvoirs qu'il avait acquis aux niveaux précédents avec son ancien alignement.

Niveau d'incantateur : Le niveau d'incantateur (ou NI) reflète la capacité du clerc à canaliser l'énergie de son dieu. Le niveau d'incantateur correspond généralement à son niveau de clerc, mais peut être modifié dans certaines circonstances. De nombreux clercs partent à l'aventure pour trouver de saintes reliques qui les rapprocheraient de leur dieu et augmenteraient leur niveau d'incantateur.

Magie : Un clerc peut faire appel aux faveurs de son dieu. Il s'agit d'une forme de magie connue sous le nom de magie divine. Son usage permet à un clerc de canaliser la puissance de son dieu sous la forme d'un sort. Un clerc a accès aux sorts de son dieu indiqués sur la table 1-5.

Pour lancer un sort, un clerc effectue un test d'incantation (voir page 106). Comme pour n'importe quel autre test, on lance 1d20 + modificateur de Présence + niveau d'incantateur. Si le clerc réussit, son dieu accède à sa requête, pas toujours de la manière attendue, mais généralement avec des résultats favorables.

Si le clerc échoue, il risque d'encourir la défaveur de son dieu. Celui-ci est préoccupé, agacé, engagé dans ses propres combats. À moins qu'il ne s'interroge sur l'usage que fait son clerc de son pouvoir. Certains des dieux les plus puissants sont également les plus inconstants.

Ces règles s'appliquent à la magie des clercs :

- **Un 1 naturel provoque la défaveur.** Obtenir un 1 naturel au dé lors d'un test d'incantation signifie que le clerc s'est attiré la défaveur de son dieu d'une façon ou d'une autre. Le test d'incantation échoue automatiquement, et le clerc effectue un jet sur la table 5-7 : Défaveur (voir page 122).
- **Chaque test d'incantation raté augmente le risque de défaveur.** Après le premier échec de la journée à un test d'incantation, le risque de défaveur augmente. Elle survient maintenant sur un 1-2 naturel. Ainsi, tout 1 ou 2 naturel au dé provoque un échec du sort et oblige le clerc à effectuer un jet sur la table de défaveur. Après le deuxième échec, le risque de défaveur passe à 1-3, et ainsi de suite. Le risque continue d'augmenter, et tout résultat naturel situé dans cette fourchette échoue automatiquement. Ce qui signifie que le clerc peut potentiellement atteindre un stade où des jets normalement réussis échouent automatiquement parce que le risque de défaveur est devenu trop important. Par exemple, un clerc qui échoue à 12 tests d'incantation dans une journée échouera automatiquement à tout futur test d'incantation sur un jet de 1 à 13, même si un résultat de 13 est normalement un succès pour les sorts de niveau 1. Chaque matin, le risque de défaveur repasse à 1. Théoriquement. Les clercs qui abusent de la patience de leur dieu risquent de s'apercevoir qu'il ne pardonne pas facilement.
- **Ces pénalités peuvent être compensées par des sacrifices.** Dès que le risque de défaveur d'un clerc dépasse le 1 naturel, il peut le réduire en offrant des sacrifices à sa déité. Voir plus bas pour de plus amples précisions.
- **Usage inapproprié du pouvoir divin.** Un clerc peut parfois utiliser ses pouvoirs dans un but que désapprouve son dieu. Une telle action est considérée comme un péché. Les activités immorales incluent toute action allant à l'encontre de l'alignement du clerc ou de son dieu, tout ce qui n'est pas en accord avec le cœur des commandements du dieu (par exemple, épargner un ennemi alors qu'on vénère le dieu de la guerre), soigner un personnage d'alignement opposé ou soigner ou aider un personnage vénérant un dieu antagoniste (même s'ils sont du même alignement), ne pas aider ceux qui partagent la même croyance quand ils en ont besoin, demander l'aide de son dieu de manière frivole, etc. Quand un clerc commet un péché, il peut augmenter son risque de défaveur. Ce risque peut signifier une augmentation de +1 pour une infraction mineure jusqu'à +10 pour une grave transgression. Ces pénalités supplémentaires sont toujours au gré du Juge et peuvent se manifester par un coup



de tonnerre suivi d'éclairs, des nuées de sauterelles, une rivière dont l'eau circule à contre-courant et autres signes de mécontentement divin.

Sacrifices : Un clerc peut offrir des sacrifices à son dieu afin de regagner sa faveur. Ceux-ci varient en fonction de la nature du dieu, mais, en général, toute offrande de richesse matérielle fonctionne. D'autres actions peuvent également faire office de sacrifice au gré du Juge.

Pour sacrifier des biens, les objets doivent être brûlés, fondu, donnés aux nécessiteux, cédés à un temple ou quitter la possession du personnage d'une quelconque manière. Ils peuvent être donnés dans le cadre d'un rite particulier ou simplement ajoutés au trésor du temple. Il ne s'agit pas d'une action rapide, possible en combat. Elle nécessite au moins un tour et la concentration totale du clerc.

Pour chaque tranche de 50 po de biens sacrifiés, un clerc «annule» un point de défaveur. Ainsi, s'il risquait une défaveur sur un résultat de 1-4, ce risque est désormais réduit à 1-3. Un 1 naturel provoque toujours un échec automatique et une défaveur.

Un haut fait, une quête ou un service rendu à un dieu peut aussi compter comme un sacrifice au gré du Juge.

Repousser les impies : Un clerc brandit son symbole sacré pour repousser les abominations. À tout instant, un clerc peut effectuer un test d'incantation pour refouler les créatures impies. Une créature est considérée comme impie en fonction des divines écritures de la religion du clerc. Cela inclut par exemple les morts-vivants, les démons et les diables. Pour plus d'information sur cette capacité, voir page 96. Le test pour repousser les impies s'effectue en jetant 1d20 + modificateur de Présence + niveau d'incantateur + modificateur de Chance. L'échec accroît le risque de défaveur comme décrit précédemment.

Imposition des mains : Les clercs soignent les fidèles. Un clerc peut imposer ses mains sur n'importe quelle créature vivante pour soigner ses blessures, en effectuant un test d'incantation. En revanche, il ne peut pas soigner de cette manière les morts-vivants, les objets animés (comme les statues animées), les créatures extraplanaires (comme les démons, les diables, les élémentaires, etc.) ou les constructions (comme les golems). Le clerc doit toucher physiquement les blessures des fidèles et se concentrer pendant une action. Le test d'incantation s'effectue comme les autres : lancez 1d20 + modificateur de Présence + Niveau d'incantateur. Un échec augmente le risque de défaveur comme indiqué plus haut.

La quantité de dégâts soignés varie selon les facteurs suivants :

- On soigne toujours un *certain nombre de dés*, dont le type est déterminé par le type de dé de vie de la créature soignée. Le guerrier, par exemple, utilise des d12 pour déterminer ses points de vie et sera donc soigné avec des d12.



- Le nombre de dés de soins ne peut pas dépasser le nombre de dés de vie ou le niveau de la cible. Ainsi, un clerc soignant un personnage de niveau 1 ne pourra pas le soigner avec plus de 1 dé, même si son test est suffisamment bon pour le lui permettre.

- Enfin, avant d'effectuer son test d'incantation, le clerc peut choisir de soigner un état particulier plutôt que des points de vie. Chaque état correspond à un certain nombre de dés de soin comme indiqué ci-dessous. Dans ce cas, les dés de vie ou le niveau de la cible ne font plus office de limite. Si le clerc parvient à soigner le nombre de dés indiqué, le personnage est guéri de son état. Les dés en «excédent» ne se transforment pas en dés de soin, et si le nombre de dés est trop faible, il n'y a aucun effet.

- Membre cassé : 1 dé
- Organe endommagé : 2 dés
- Maladie : 2 dés
- Paralysie : 3 dés
- Poison : 3 dés
- Cécité ou surdité : 4 dés

L'alignement du clerc influence également le résultat de la manière suivante :

- Si le clerc et le sujet partagent le même alignement, consultez la colonne «identique» sur la table ci-dessous.
- Si les alignements du clerc et du sujet diffèrent d'un cran (par exemple, l'un est neutre, et l'autre est loyal ou chaotique), ou vénèrent des dieux différents mais qui ne s'opposent pas, ils se réfèrent à la colonne «adjacent» sur la table ci-dessous. Un tel acte de soin peut constituer un péché s'il n'est pas effectué pour servir la foi.

- Si le clerc et le sujet sont d'alignements opposés (par exemple, l'un est loyal et l'autre chaotique), ou vénèrent des dieux rivaux, ils se réfèrent à la colonne « opposé » sur la table ci-dessous. Un tel acte de soins constitue *presque toujours* un péché, à moins qu'il ne soit effectué dans le cadre d'un service extraordinaire rendu à son dieu.

Le clerc effectue ensuite son test d'incantation et se reporte à la table ci-dessous.

Test d'incantation	Identique	Adjacent	Opposé
1-11	Échec	Échec	Échec
12-13	2 dés	1 dé	1 dé
14-19	3 dés	2 dés	1 dé
20-21	4 dés	3 dés	2 dés
22+	5 dés	4 dés	3 dés

Vous trouverez ci-contre la table présentée de manière légèrement différente pour ressembler au format de la feuille de personnage. Le joueur peut y noter les noms des membres de son groupe dans les cases « identique » (même alignement) ou « adjacent » ou « opposé » (en fonction des décalages d'alignement expliqués plus haut). Il suffit alors de se reporter à la colonne appropriée pour connaître le nombre de dés soignés après le test.

Résultat minimum du test d'incantation

Nom des PJ	12	14	20	22+
(identique)	2	3	4	5
(adjacent)	1	2	3	4
(opposé)	1	1	2	3

Aide divine : En tant qu'adorateur dévot, un clerc peut implorer l'aide de sa déité. Les fidèles sont déjà récompensés par des sorts et la capacité de repousser les impies. Il faut donc bien mesurer l'acte exceptionnel que représente l'appel à une intervention directe. Pour solliciter une aide divine, le clerc effectue un test d'incantation avec le même modificateur qui s'appliquerait pour lancer un sort. Cet acte extraordinaire augmente le risque de défaveur de +10 (cumulatif). Le Juge en décrit ensuite les effets en fonction du résultat du test. Les requêtes simples (par exemple. allumer une bougie) ont un DD de 10, et les demandes extraordinaires (par exemple. invoquer et contrôler une colonne de flammes vivantes) ont un DD de 18 ou plus.

Chance : Le modificateur de Chance du clerc s'applique aux tests d'incantation pour repousser les impies.

Dé d'action : Un clerc peut utiliser son dé d'action pour les jets d'attaque ou les tests d'incantation.

TABLE 1-5 : CLERC

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol	Sorts connus par niveau				
							1	2	3	4	5
1	+0	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-
2	+1	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-
3	+2	1d10/III	1d20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-
4	+2	1d10/III	1d20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-
5	+3	1d12/III	1d20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-
6	+4	1d12/III	1d20+1d14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-
8	+5	1d14/III	1d20+1d20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-
9	+6	1d16/III	1d20+1d20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10	+7	1d16/III	1d20+1d20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2

TABLE 1-6 : TITRES DE CLERC

Titre selon l'alignement

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1	Acolyte	Fanatique	Témoin
2	Pourfendeur de païens	Converti	Pupille
3	Frère	Cultiste	Chroniqueur
4	Vicaire	Apôtre	Juge
5	Père	Grand prêtre	Druide



DIEUX DU COMBAT ÉTERNEL

Le combat éternel entre la Loi et le Chaos se déroule sur une vaste échelle temporelle qui se mesure en cycles de vie et de mort des étoiles. Au cours de sa brève existence, l'homme choisit l'un de ces camps et, ce faisant, il prend part, à son échelle minuscule, à ce combat éternel. Ainsi, un clerc de niveau 1 est soit un clerc de la Loi, soit du Chaos, soit de la Balance. C'est dans cette sphère qu'il choisit un dieu. Le clerc arbore les vêtements sacerdotaux de son dieu, prêche sa bonne parole et porte les armes considérées comme saintes par son culte. L'alignement du clerc détermine également les créatures considérées comme impies au regard de sa capacité à les repousser.

Alignement	Dieux	Armes	Créatures impies
Loi	Shul, dieu de la Lune Klazath, dieu de la Guerre Ulesh, dieu de la Paix Choranus, le Père Omniscent, dieu de la Création Daenthalar, le Seigneur de la Montagne, dieu supérieur de la Terre et du Labeur Gorhan, le Bras de la Vengeance, dieu du Courage et de la Chevalerie Justicia, déesse de la Justice et de la Miséricorde Aistemis, la Perspicace, demi-déesse de la Vision véritable et de la Stratégie	Bâton, fronde, gourdin, masse, marteau de guerre	Morts-vivants, démons, diables, créatures extraplanaires chaotiques, monstres (par exemple, basilics ou méduses), avatars du Chaos, humanoïdes chaotiques (par exemple, orques), dragons chaotiques
Neutralité	Amun Tor, dieu des Mystères et des Énigmes Ildavir, déesse de la Nature Pelagia, déesse de la Mer Cthulhu, prêtre des Grands Anciens	Bâton, dague, épée (toutes), fronde, masse	Animaux communs, morts-vivants, démons, diables, monstres (par exemple, basilics ou méduses), lycanthropes, corruptions de la nature (par exemple, otyughs et slimes)
Chaos	Ahriman, dieu de la Mort et de la Maladie Le Seigneur Caché, dieu des Secrets Azi Dahaka, prince-démon des Tempêtes et de la Désolation Bobugubilz, seigneur démon des Amphibiens maléfiques Cadixtat, titan du Chaos Nimlurun, l'Impur, seigneur de la Souillure et de la Profanation Malotoch, le dieu corneille noire	Arc (tous), dague, fléau, fléchette, hache (toutes)	Anges, paladins, dragons loyaux, seigneurs de la Loi, avatars de la Loi et humanoïdes loyaux (par exemple, gobelins)





MULLEN

GUERRIER



Gous êtes un chevalier couvert de mailles en mission pour le roi, un brigand cupide ne rendant de comptes à personne, un nomade sauvage vêtu d'une peau d'ours et à l'estomac vide ou un robuste garde engagé et équipé par un riche marchand.

De toutes les classes, les guerriers ont le meilleur bonus à l'attaque, le plus de points de vie, et, potentiellement, le plus grand nombre d'attaques.

Points de vie : Un guerrier gagne 1d12 points de vie à chaque niveau.

Armes maîtrisées : Un guerrier sait manier les armes suivantes : arbalète, arc court, arc long, armes d'hast, bâton, dague, épée à deux mains, épée courte, épée longue, fléchette, fléau, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, lance d'arçon, marteau de guerre et masse. Les guerriers peuvent porter toutes les armures qu'ils peuvent s'offrir.

Alignment : Les guerriers peuvent suivre différents chemins selon leur alignment, ce qui conditionne en retour leur titre. Les guerriers royaux, employés par les nobles, sont loyaux. Les guerriers sans loi se battant uniquement pour le profit ou le carnage sont chaotiques. Les guerriers sauvages, natifs des steppes désertiques ou des forêts mortelles sont neutres ou chaotiques. Les mercenaires, loyaux envers une cause, un homme ou envers la bourse la plus remplie, peuvent être loyaux, neutres ou chaotiques.

Bonus à l'attaque : Contrairement aux autres classes, les guerriers ne bénéficient pas d'un bonus à l'attaque fixe à chaque niveau. Ils reçoivent à la place un modificateur aléatoire appelé *dé de haut fait*. Au niveau 1, il s'agit d'un d3 que le guerrier lance à chaque attaque. Il applique le résultat à la fois au jet d'attaque et de dégâts. Ainsi, le dé peut lui conférer un bonus de +1 à la première attaque et aux dégâts, puis +3 à la suivante! Le dé de haut fait s'améliore en fonction du niveau du guerrier, jusqu'au d7 au niveau 5, puis jusqu'au d10+4 au niveau 10. Le guerrier effectue un jet avec ce dé à chaque round de combat, son résultat s'appliquant à toutes ses attaques lorsqu'il en a plusieurs.

Haut fait d'armes : Les guerriers gagnent leur or grâce à leurs prouesses martiales. Ils se balancent à travers des temples, accrochés aux chaînes des chandeliers, défoncent des portes de chêne bardées de fer et sautent par-dessus des gouffres à la poursuite de leurs ennemis. Au cœur de la mêlée, leurs hauts faits d'armes font pencher l'issue de la bataille : une charge enfiévrée

qui repousse les lignes ennemis, un coup de fléau qui s'enroule sur le bras d'un homme bête ou une dague bien placée, plantée dans la visière du chevalier ennemi.

Un guerrier peut annoncer un haut fait d'armes (ou pour aller plus vite, un haut fait) avant n'importe quel jet d'attaque. Ce haut fait est une manœuvre de combat spectaculaire qui s'inscrit dans le combat en cours. Un guerrier peut par exemple tenter de désarmer un ennemi lors de sa prochaine attaque, de le déséquilibrer ou de le repousser pour dégager l'accès à un couloir. Le haut fait n'augmente pas nécessairement les dégâts mais peut provoquer d'autres effets : repousser l'ennemi, le faire trébucher, l'enchevêtrer, l'aveugler, etc.

Le dé de haut fait détermine ses chances de réussir un haut fait d'armes. Il s'agit du même dé que celui utilisé pour déterminer le bonus à l'attaque et aux dégâts du guerrier. Si le dé de haut fait indique un résultat de 3 ou plus et que *l'attaque porte* (si le total du jet est supérieur ou égal à la CA de la cible), le haut fait est réussi. Si le dé de haut fait indique 2 ou moins, ou que l'attaque échoue, le haut fait échoue également.

Reportez-vous au chapitre sur le combat pour plus d'informations sur les Hauts faits d'armes (voir page 88).

Coups critiques : Le guerrier est celui qui a le plus de chances d'effectuer un coup critique au cours d'un combat et qui obtient les effets les plus destructeurs quand cela se produit. Il est celui qui utilise le dé critique le plus élevé et qui tire sur les tables de critique les plus dévastatrices. Le guerrier a aussi plus de chances de réaliser un coup critique : du niveau 1 au niveau 4 sur un jet naturel de 19-20, à partir du niveau 5 sur un jet de 18-20, et enfin, à partir du niveau 9, sur un jet de 17-20. Voir le chapitre sur le combat pour plus d'information sur les coups critiques.

Initiative : Un guerrier ajoute son niveau de classe à ses jets d'initiative.

Chance : Au niveau 1, le modificateur de Chance du guerrier s'applique aux jets d'attaque effectués avec un type d'arme bien spécifique. Ce type d'arme doit être choisi au niveau 1. Ni l'arme ni le modificateur ne changeront tout au long de la carrière du guerrier. Le type d'arme doit être précis : épée longue ou épée courte, pas « les épées » en général.

Dé d'action : Un guerrier utilise toujours son dé d'action pour effectuer des attaques. Au niveau 5, un guerrier bénéficie d'une seconde attaque à chaque round avec son deuxième dé d'action.

LES HAUTS FAITS D'ARMES EN ACTION

La mécanique des Hauts faits d'armes a été conçue pour encourager les guerriers audacieux à tenter les exploits les plus spectaculaires, dans la plus pure tradition des héros de littérature. Le but était de créer une mécanique qui permettrait une certaine liberté en s'adaptant à la situation sans créer un tas de règles lourdes. Le souhait de départ de l'auteur était qu'un seul et même système puisse être utilisé pour les désarmements, les parades et autres manœuvres de combat traditionnelles. Mais au cours des tests, les Hauts faits d'armes se sont révélés en plus excitants et imprévisibles. Il est devenu clair que ce système encourageait des actions créatives, et l'auteur est persuadé qu'il fonctionne d'autant mieux avec des guerriers inventifs qui improvisent des attaques inattendues. Voici une sélection de Hauts faits d'armes authentiques réalisés par de vrais joueurs au cours de vraies parties et tous improvisés dans le feu de l'action en plein milieu d'une grande campagne. Reportez-vous au chapitre sur le combat pour plus d'informations sur la gestion des Hauts faits d'armes en cours de jeu.

- Affrontant ses ennemis dans un escalier, le personnage empale un de ses adversaires avec son épée avant de le projeter par-dessus la rambarde. Plus tard, le même personnage vise les jambes de son ennemi pour le déséquilibrer et le faire également basculer.
- Faisant face à une sculpture dont les yeux lançaient des rayons laser, un personnage brise les yeux sculptés à coups de masse pour en stopper les rayons. Lors d'une autre partie, un autre joueur a porté une attaque similaire à un basilic pour lui crever les yeux et l'empêcher d'utiliser son regard hypnotique.
- Opposé à un crâne volant hors de portée des armes de corps à corps, un personnage monte sur le dos de l'un de ses compagnons pour se propulser et parvenir à atteindre le crâne.
- Lançant des fioles d'huile enflammée sur un crapaud géant, un guerrier vise sa gueule pour les lui envoyer au fond de la gorge.
- Aux prises avec des ennemis arrivant en file indienne, un personnage lance un javelot afin d'essayer d'empaler les deux combattants de devant. Le guerrier transperce le premier ennemi, et la lance s'enfonce dans le second, clouant les deux adversaires ensemble.
- Lors d'un combat l'opposant à une bête du Chaos munie d'une queue de scorpion, un personnage tente de la lui trancher.

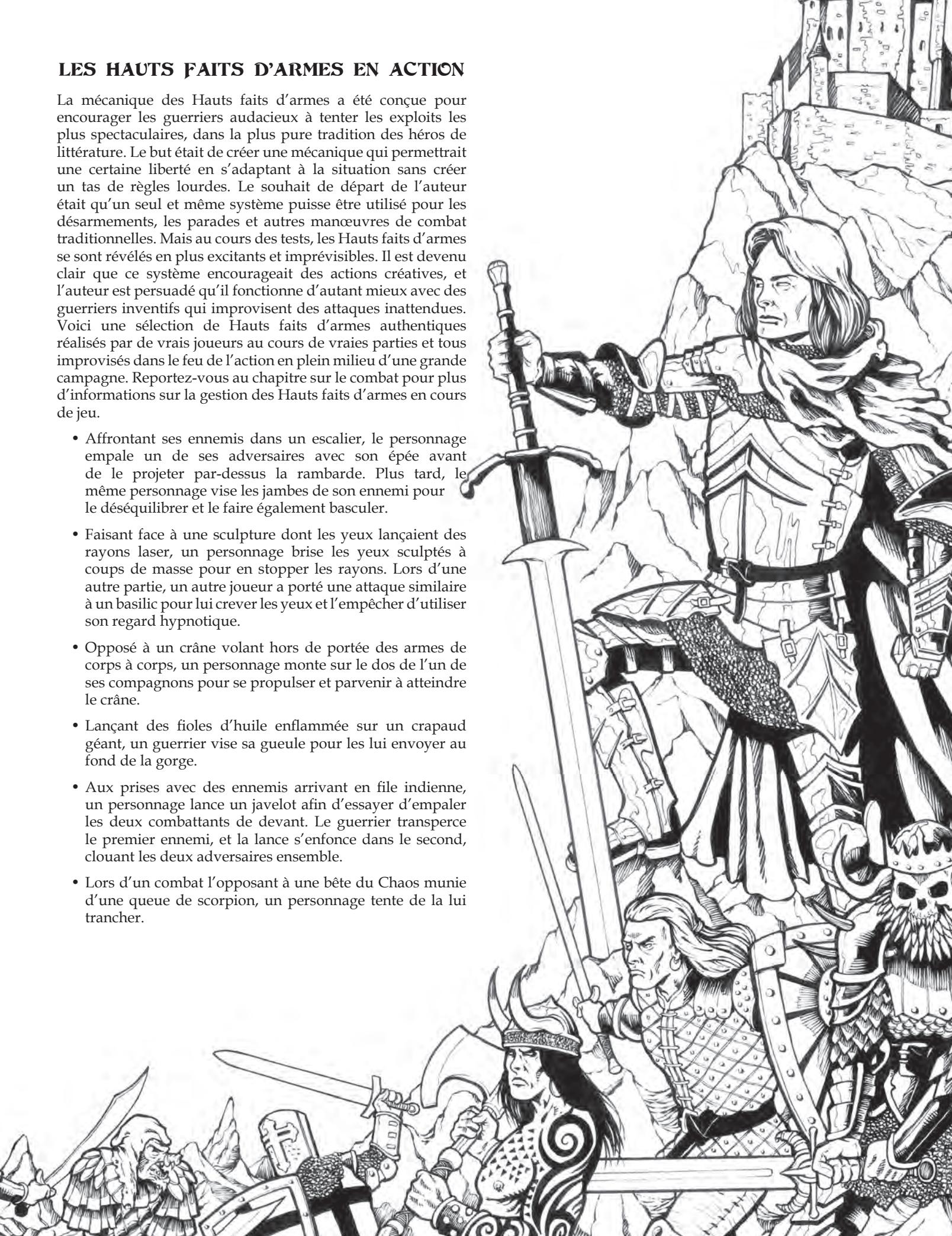


TABLE 1-7 : GUERRIER

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Coup critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d12/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
2	+d4*	1d14/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
3	+d5*	1d16/IV	19-20	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d20/IV	19-20	1d20	+2	+2	+1
5	+d7*	1d24/V	18-20	1d20+1d14	+2	+3	+1
6	+d8*	1d30/V	18-20	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	18-20	1d20+1d20	+3	+4	+2
8	+d10+2*	2d20/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+2
9	+d10+3*	2d20/V	17-20	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	17-20	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+3

* Le bonus d'attaque du guerrier se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le guerrier ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

TABLE 1-8 : TITRES DE GUERRIER

Titre par alignement

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1	Écuyer	Bandit	Sauvage
2	Champion	Brigand	Barbare
3	Chevalier	Maraudeur	Berserker
4	Cavalier	Ravageur	Chef
5	Paladin	Saccageur	Chef de clan





WM

Ordres Combattants

Les guerriers des terres féodales servent leurs seigneurs en faisant respecter la loi, et plus particulièrement, la loi de leur monarque. Ces guerriers font partie des ordres de chevalerie qui servent un seigneur, un État ou des idéaux. Votre guerrier peut faire partie d'un tel ordre. En être membre signifie généralement prêter serment et s'engager à soutenir les objectifs de l'ordre et défendre ses collègues, la promesse d'offrir un temps de service pour les croisades de l'ordre le cas échéant (généralement une à deux semaines par an ou lors de circonstances extraordinaires, comme une guerre), et une dîme ou cotisation allant jusqu'à 10 pièces d'or par an.

L'appartenance à un ordre est réservée aux guerriers nobles équipés d'armes en acier. Des fantassins roturiers avec leurs lances de bois et leurs tenues improvisées ne peuvent pas faire partie des ordres de chevalerie. Des hommes sauvages peuvent appartenir à une tribu-totem où ils combattent dans le style de l'ours, du loup, de l'aigle ou d'une autre créature.

Voici les ordres de chevalerie les plus connus.

L'ordre du Dragon

Un rassemblement de chevaliers de la haute noblesse fondé avec l'intention de mettre un terme aux actes malveillants des perfides ennemis de la Loi et des suivants des dragons maléfiques. L'ordre est financé par le roi, qui fait office de président d'assemblée. Tous les membres portent le sceau du dragon sur leurs boucliers.

La compagnie fraternelle du Cygne noir

Un ordre fraternel de chevaliers chargé de purifier une région ravagée par des bandes de demi-humains. Une fois le but atteint, la compagnie s'est maintenue en temps de paix. Tous les cygnes noirs possèdent un cheval de guerre entraîné et équipé pour le combat monté. Les membres arborent un cygne noir au bec rouge sur fond blanc.

L'ordre de l'Éperon doré

Il s'agit d'un rassemblement honorifique dirigé par le prêtre de plus haut rang du pays. Les chevaliers qui se sont distingués au service de l'Église peuvent se voir offrir la chance de postuler pour intégrer l'ordre de l'éperon doré. Les candidats doivent accomplir une prouesse au service de l'Église : par exemple, retrouver une relique perdue ou vaincre un champion du Chaos. S'il est accepté comme membre, le chevalier reçoit une médaille et le droit de porter un éperon doré.

L'entreprise du Bouclier Vert et de la Dame Blanche

Cet ordre chevaleresque comptant douze chevaliers et leurs écuyers est dirigé par leur membre le plus âgé. Chaque chevalier sert pendant cinq ans et, inspiré par des idéaux chevaleresques, doit défendre les femmes souffrant de toute forme d'oppression, de vol ou de déshonneur. Leur symbole est explicite.

L'ordre de saint Stéphane

Un ordre fondé par le grand-duc pour défendre ses terres dans la tradition du vaillant saint Stéphane, qui a succombé en combat singulier contre les géants. L'emblème de l'ordre est une croix, et ils s'érigent en fervents défenseurs des terres du grand-duc.



SBP

MAGE

Certes, vous ne prêtez allégeance à aucun homme, mais vous avez pu vendre votre âme à un démon ou à un dieu. Vous êtes un sorcier peu loquace plongé dans d'antiques grimoires, une sorcière corrompue par la magie noire, un démoniste échangeant des âmes contre des secrets ou un enchanteur murmurant des cantiques dans des langues oubliées. Vous êtes l'un de ces nombreux mortels avides de pouvoir. Y parviendrez-vous? Les mages de bas niveau peuvent effectivement être très puissants, mais plus ils montent de niveau, plus ils craignent pour leur âme.

Les mages manipulent les forces magiques. Ils essaient, en tout cas. La magie des mortels est imprévisible, sauvage, mais puissante. Contrairement aux clercs, dont les actes de foi sont récompensés par des pouvoirs divins, les mages manipulent la magie en essayant de maîtriser et dominer des forces qui les dépassent. Les mages peuvent être entraînés au combat, mais font rarement le poids contre des guerriers ou des clercs dans la fureur des batailles.

Points de vie : Un mage gagne 1d4 points de vie par niveau.

Armes maîtrisées : Un mage sait manier l'arc court et long, le bâton, la dague, l'épée courte et longue. Les mages portent rarement des armures, car elles perturbent l'incantation des sorts.

Alignement : Les mages étudient les arts magiques selon leurs inclinations naturelles. Ceux d'alignement chaotique se tournent vers la magie noire, les neutres et les loyaux commandent aux éléments. Tous font usage d'enchantedments.

Niveau d'incantateur : Le niveau d'incantateur (ou NI) mesure le pouvoir d'un mage lorsqu'il canalise l'énergie magique. Il correspond généralement à son niveau. Ainsi, un mage niveau 2 a un niveau d'incantateur de 2.

Magie : La magie est inconnue, dangereuse et inhumaine. Même les meilleurs mages échouent parfois à maîtriser correctement un sort et obtiennent des résultats imprévisibles. C'est pourquoi ils se concentrent sur leurs magies de prédilection, pour atténuer le risque d'échouer en lançant un sort et de se retrouver corrompus par des énergies magiques mal canalisées. Au niveau 1, un mage connaît 4 sorts, qui représentent des années d'étude et d'entraînement.

Au fur et à mesure de sa progression, un mage peut apprendre de nouveaux sorts de niveau de plus en plus élevé. Le nombre de sorts connus par un mage est indiqué sur la table 1-9, modifié par sa valeur d'Intelligence.

Les sorts connus sont déterminés aléatoirement (voir chapitre 5 : Magie). Ils peuvent être de n'importe quel niveau que maîtrise le mage, comme indiqué par la colonne « Niveau de sort maximum ». Le mage choisit le niveau de sort qu'il souhaite apprendre avant d'effectuer son jet de dé. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus il est puissant, mais plus il est difficile à lancer. Et les échecs ne sont pas sans conséquence.

Les mages lancent un sort en effectuant un test d'incantation. Pour cela, on lance généralement 1d20 + modificateur d'Intelligence + niveau d'incantateur. Dans certains cas, un mage peut être amené à utiliser un autre type de dé pour son test d'incantation (voir Magie mercurielle).

Patron surnaturel : Les mages tissent leurs sortilèges en consultant les puissances qui peuplent les lieux surnaturels et les plans extérieurs. Démons et diables, anges, célestes, fantômes, extraplanaires, dévas, génies, élémentaires, Seigneurs du Chaos, esprits, dieux anciens, intelligences extraterrestres et autres concepts étrangers à la compréhension des mortels révèlent leurs secrets en échange de services inavouables. Ces secrets se manifestent au quotidien sous forme de sorts. Mais en des circonstances extrêmes, le mage peut directement invoquer l'une de ces puissances pour lui demander son aide, au moyen d'un sort appelé *invoquer un patron*.

Pour invoquer un patron, le mage doit effectuer un brûlesort et sacrifier ainsi au moins 1 point de caractéristique (voir page 107), puis lancer le sort *invoquer un patron*. D'autres exigences peuvent s'ajouter en fonction des circonstances. En admettant par exemple que le patron daigne se manifester, celui-ci peut demander une contrepartie : échanger une babiole, révéler un nom secret, immoler un symbole sacrificiel, ou même, accomplir une quête. Si le patron consent à agir, il envoie un émissaire pour aider le mage de la manière qui lui semble la plus appropriée.

L'invocation d'un patron est une magie potentiellement dévastatrice. Ne l'utilisez pas à la légère.

Voici une liste des patrons les plus courants :

- Bobugubilz, seigneur démon des Amphibiens
- Azi Dahaka, prince démon des Tempêtes et de la Désolation
- Le Roi des Terres Elfiques, seigneur féerique des terres par-delà le crépuscule
- Sezrekan l'Ancien, le plus diabolique des sorciers
- Les Trois Grées, qui veillent sur la destinée des hommes et des dieux et en assurent l'accomplissement
- Yddgrrl, la Racine du Monde
- Obitu-Que, seigneur des Cinq, Diantrefosse et Balor
- Ithha, prince du vent élémentaire

Familiers : Plus d'un mage trouve le réconfort dans la présence à ses côtés d'un chat noir, d'un serpent sifflant ou d'un homoncule d'argile. Un mage peut utiliser le sort *appel de familier* pour s'attacher les services d'un tel compagnon.

Chance : Le modificateur de Chance d'un mage s'applique aux jets de corruption (voir page 116) et à la magie mercurielle (voir page 111).

Langues : Un mage maîtrise deux langues supplémentaires pour chaque point de modificateur d'Intelligence, comme indiqué dans l'annexe L.

Dé d'action : Le premier dé d'action d'un mage peut être utilisé pour une attaque ou un test d'incantation, mais son second dé d'action ne peut être employé que pour des tests d'incantation. Au niveau 5, un mage peut lancer deux sorts en un seul round, le premier en utilisant 1d20 et le second 1d14. N'oubliez pas que les résultats de la table de magie mercurielle peuvent améliorer ou dégrader le dé d'action.

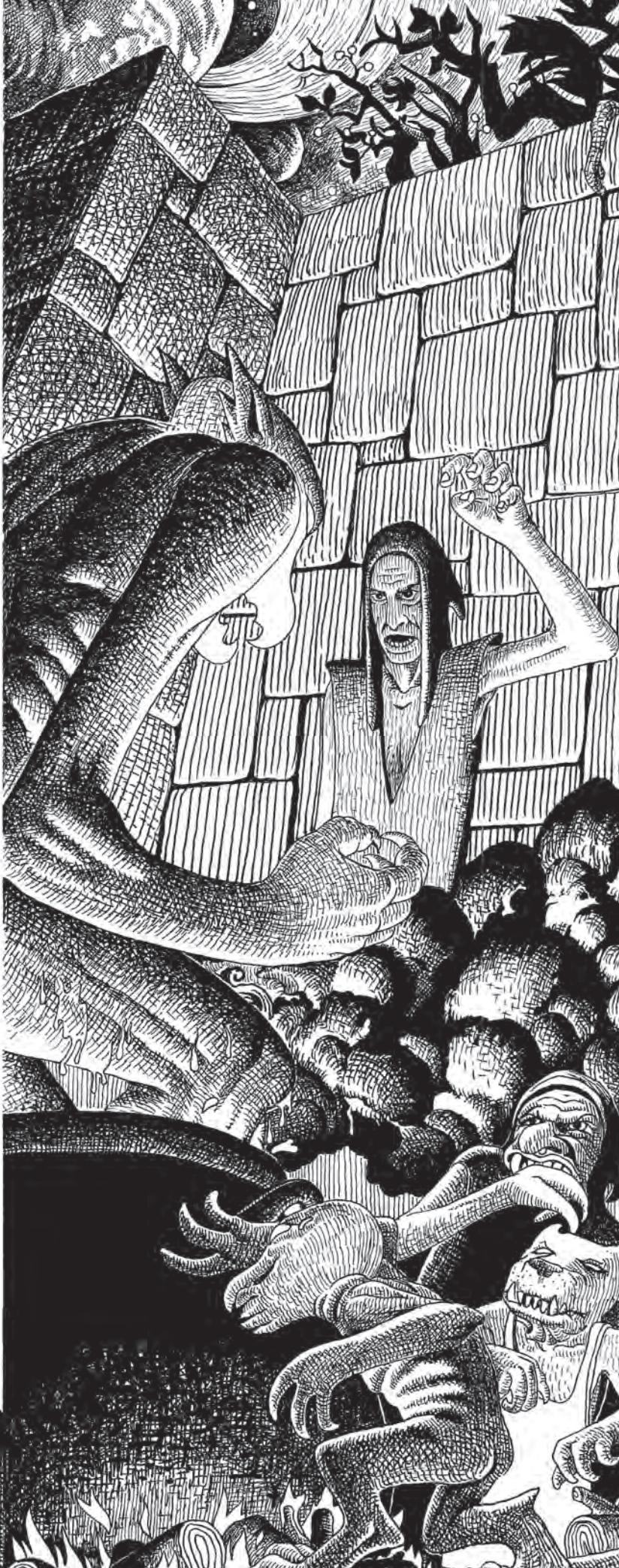


TABLE 1-9 : MAGE

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus	Niv. sorts max	Réf	Vig	Vol
1	+0	1d6/I	1d20	4	1	+1	+0	+1
2	+1	1d6/I	1d20	5	1	+1	+0	+1
3	+1	1d8/I	1d20	6	2	+1	+1	+2
4	+1	1d8/I	1d20	7	2	+2	+1	+2
5	+2	1d10/I	1d20+1d14	8	3	+2	+1	+3
6	+2	1d10/I	1d20+1d16	9	3	+2	+2	+4
7	+3	1d12/I	1d20+1d20	10	4	+3	+2	+4
8	+3	1d12/I	1d20+1d20	12	4	+3	+2	+5
9	+4	1d14/I	1d20+1d20	14	5	+3	+3	+5
10	+4	1d14/I	1d20+1d20+1d14	16	5	+4	+3	+6



TABLE 1-10 : TITRES DE MAGE

Titre par alignement

Niveau	Chaotique	Loyal	Neutre
1	Cultiste	Évocateur	Astrologue
2	Chaman	Contrôleur	Enchanteur
3	Diaboliste	Conjurateur	Mage
4	Sorcier	Invokeur	Thaumaturge
5	Nécromancien	Élémentaliste	Ensorceleur





MULLEN

VOLEUR

Vous êtes un malfrat costaud et sournois guettant sa prochaine victime, un monte-en-l'air agile qui dérobe les trésors des forteresses les plus impénétrables, un voleur à la tire aux pieds lestes fendant la foule d'un marché pour échapper à ses poursuivants ou un tueur taciturne traquant une cible difficile.

Les voleurs peuvent être gros ou petits, rapides ou lents, grands ou minces, mais ils ont tous une chose en commun : ils ne survivent pas par l'épée ou la magie, mais par la ruse et la discrétion.

Points de vie : Un voleur gagne 1d6 points de vie à chaque niveau.

Armes maîtrisées : Un voleur maîtrise les armes suivantes : arbalète, bâton, dague, épée courte, épée longue, fléchette, fronde, garrot, matraque et sarbacane. Les voleurs choisissent avec soin leur armure, car celle-ci affecte l'usage de leurs compétences.

Alignement : Même si les voleurs ont peu de considération pour les lois, ils ne sont pas nécessairement chaotiques.

Les voleurs loyaux sont très répandus et appartiennent à des organisations criminelles : guildes de mendians qui feignent la maladie pour escroquer les braves gens, gangs de pirates qui attaquent les innocents voyageurs ou associations de brigands qui extorquent des « taxes » sur les grands chemins. Ce peuvent être aussi des receleurs qui écoulent les marchandises volées, des gros bras qui maintiennent l'ordre établi dans les bas-fonds ou de petits cambrioleurs qui tentent de gravir les échelons pour devenir des caïds de la pègre.

Les voleurs chaotiques agissent en indépendants. Ce sont des tueurs, des escrocs, des arnaqueurs, des sociopathes ou carrément de purs assassins et meurtriers. Ils ne connaissent comme maître que l'éclat de l'or.

Les voleurs neutres sont des agents doubles : le brave majordome qui dérobe les objets précieux du maître quand il dort, « l'infiltré » qui laisse le coffre ouvert une nuit ou l'espion qui vend des secrets aux ennemis de sa cour.

L'argot des voleurs : Les voleurs parlent un langage secret appelé argot des voleurs, connu uniquement des membres de leur classe. C'est un langage uniquement oral. Apprendre l'argot à un

non-voleur est puni de mort. Les voleurs utilisent aussi des phrases en commun qui ont un double sens en argot et leur permettent de se reconnaître entre eux.

Compétences de voleur : Un voleur apprend certaines compétences qui lui sont utiles dans ses occupations illégales. Il sait crocheter les serrures, détecter et désamorcer les pièges, se déplacer silencieusement, se cacher dans l'ombre, escalader des parois abruptes, falsifier des documents, voler à la tire, utiliser des poisons et lire les langues inconnues.

L'alignement du voleur détermine ses centres d'intérêt et ainsi son rythme de progression dans ses différentes compétences. Le voleur reçoit un bonus aux compétences en fonction de son niveau et de son alignement comme indiqué sur la table 1-13.

Pour faire usage d'une compétence de voleur, le joueur lance 1d20 et ajoute son modificateur. Il doit obtenir un résultat supérieur ou égal au DD de la tâche à accomplir. Une action facile a un DD de 5 tandis qu'une tâche extrêmement compliquée a un DD de 20 (par exemple, crocheter une serrure particulièrement bien conçue ou faire les poches d'un gardien sur le qui-vive). Dans certains cas, le Juge peut effectuer le jet pour le personnage, et le résultat ne lui sera révélé qu'ultérieurement (par exemple, un document falsifié ne peut être réellement testé qu'au moment où il est présenté à l'émissaire du roi).

Un voleur a besoin d'outils pour crocheter les serrures, détecter et désamorcer les pièges, escalader des parois abruptes, falsifier des documents et utiliser les poisons. Un voleur de niveau 1 doit se procurer un ensemble d'outils de voleur pour pouvoir utiliser ces compétences.

Une utilisation réussie des compétences a les effets suivants :

Attaque sournoise : Les voleurs les plus habiles tuent sans que leurs victimes aient le temps de réaliser qu'elles sont en danger. Lorsqu'il attaque une cible par-derrière ou que sa cible est prise par surprise, le voleur reçoit le bonus indiqué à son jet d'attaque. De plus, s'il touche, le voleur effectue automatiquement un coup critique, en tirant sur la table critique en fonction de son niveau (voir page 47). Généralement, une attaque sournoise est



combinée avec le Déplacement silencieux et Se cacher dans l'ombre pour permettre au voleur de surprendre sa victime. Certaines armes sont particulièrement efficaces pour réaliser des attaques sournoises et infliger des dégâts supplémentaires, comme indiqué dans la liste des équipements. On ne peut tenter d'attaque sournoise que sur les créatures possédant clairement des vulnérabilités anatomiques.

Déplacement silencieux : Un voleur n'effectue jamais de jet en opposition pour se déplacer silencieusement; autrement dit, il n'oppose pas son jet de compétence au test d'écoute de son adversaire. Il effectue un jet contre un DD fixe, dont la valeur est notée ci-dessous, et s'il réussit, il s'est effectivement déplacé silencieusement. Dès lors, les mouvements du voleur ne peuvent être plus perçus que par des demi-dieux et/ou une magie extraordinaire. Cette compétence est souvent utilisée pour se faufiler derrière un garde sans méfiance et tenter de l'attaquer sournoisement. Le DD de base pour se déplacer sur des sols en pierre est de 10. Les surfaces molles comme l'herbe ou les tapis ont un DD de 5; les surfaces modérément bruyantes comme un parquet en bois qui grince ont un DD de 15; et les surfaces très bruyantes comme des feuilles mortes, de l'eau stagnante ou du gravier fin ont un DD de 20.

Se cacher dans l'ombre : Un jet réussi signifie que le voleur ne peut être vu. Tout comme pour le déplacement silencieux, ce test ne s'effectue jamais en opposition et est employé pour préparer une attaque sournoise. Un voleur, s'il est audacieux, peut même tenter de se cacher en plein jour. Le DD pour se faufiler le long d'un couloir avec quelques endroits à couvert (des chaises, des bibliothèques, des crevasses, des coins et recoins, des alcôves, etc.) est de 10. Se cacher de nuit ou dans une zone sombre et peu éclairée représente un DD de 5; se cacher à la pleine lune est un DD de 10; se cacher à la lumière du jour, mais dans un recoin sombre ou derrière un objet, est un DD de 15; et se cacher en plein jour et pratiquement à découvert est un DD de 20.

Vol à la tire : Le voleur s'empare subrepticement d'un objet sur quelqu'un. Cette compétence permet également d'effectuer d'autres tours de passe-passe avec des cartes par exemple, de la prestidigitation et autres manœuvres. Détrousser une cible sans méfiance avec des poches accessibles et une bourse non sécurisée représente un DD de 5; faire les poches d'une victime qui surveille ses possessions et observe activement les environs est un DD de 20. Les différents degrés d'attention entre les deux définissent les seuils intermédiaires.

Escalader des parois abruptes : Tout est dans l'intitulé. Une surface parfaitement lisse sans aucune prise représente un DD de 20. Un mur de pierre normal est un DD de 10.



Crocheter les serrures : Une serrure standard a un DD de 10. Une serrure particulièrement bien ouvragée a un DD de 20. Certaines serrures de factures légendaires et très complexes ont un DD de 25 ou plus.

Déetecter et désamorcer les pièges : Un gros piège bien visible, comme une fosse dissimulée dans le sol, une hache montée sur ressort, une herse qui tombe, représente un DD de 10. Des pièges plus subtils ont un DD de 15, 20, voire plus. Un 1 naturel pour désamorcer un piège déclenche ce dernier.

Falsifier un document : Le DD varie de 5 à 20 selon la complexité et la singularité du document d'origine.

Se déguiser : Le degré de transformation détermine le DD. Le voleur peut se déguiser pour ressembler à quelqu'un de la même race et aux dimensions physiques similaires avec un DD 5. Modifier les traits du visage de façon significative nécessite un jet contre un DD de 10.Modifier des détails physiques, comme les manières et la taille, nécessite un jet DD 15. Tromper un proche de la personne en question (comme un parent ou un conjoint) implique un jet contre un DD 20 minimum.

Lire des langues inconnues : Comprendre des notions simples nécessite un jet DD 10 tandis que des notions plus complexes représentent un DD de 15.

Utiliser des poisons : Chaque fois qu'un voleur utilise un poison, il doit effectuer un jet DD 10 pour sa propre sécurité. En cas d'échec, il s'empoisonne accidentellement ! Ce jet est effectué à chaque fois qu'il applique le poison sur une lame ou toute autre surface. De plus, sur un 1 naturel au jet d'attaque avec une lame empoisonnée, le voleur s'empoisonne automatiquement en plus de subir une maladresse.

Incanter avec un parchemin : Sous réserve qu'un sort soit inscrit sur un parchemin, un voleur peut tenter de le lire et de le lancer. Le DD du test d'incantation est normal, mais le voleur lance le type de dé indiqué sur la table pour tenter d'y parvenir. Le voleur ne peut pas recourir au brûlesort.

Chance et ruse : Les voleurs survivent en ayant recours à la chance et la ruse, et les plus prospères mènent une vie aisée en se fiant à leur intuition et leur instinct. Un voleur dispose de bonus additionnels lorsqu'il brûle sa Chance.

Lorsqu'il brûle sa Chance, il lance le dé de Chance indiqué sur la table **1-11 : Voleur**. Pour chaque point de Chance brûlé, il jette un dé de chance et applique le résultat au total du jet qu'il veut améliorer. Par exemple, un voleur de niveau 2 qui brûle 2 points de Chance ajoute +2d4 au résultat de son d20.

Ensuite, contrairement aux autres classes, le voleur récupère dans une certaine mesure la Chance perdue. La valeur de Chance du voleur est restaurée chaque nuit d'un nombre de points équivalent à son niveau. Ce processus ne peut pas amener sa Chance au-delà de sa valeur initiale. Ainsi, un voleur de niveau 1 avec une valeur de Chance de départ de 11 tente de désamorcer un piège et échoue son test à 2 points près. Il brûle 2 points de Chance pour ajouter 2d3 à son jet, s'assurant ainsi de réussir. Sa Chance est désormais de 9. Comme le voleur est au niveau 1, son score de Chance se régénère de 1 point le lendemain matin, le ramenant à 10 puis d'un point supplémentaire le matin suivant, le ramenant à son total de 11. Sa valeur de Chance ne pourra jamais dépasser 11.

Dé d'action : Un voleur utilise son dé d'action pour n'importe quelle action standard, y compris les jets d'attaque et tests de compétence.



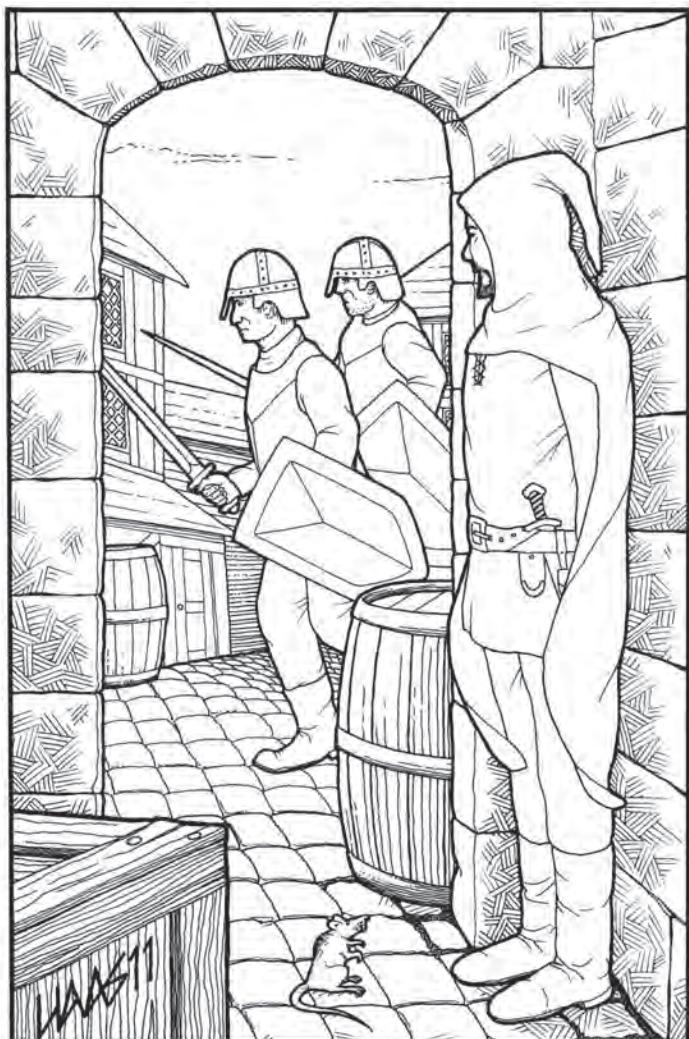
TABLE 1-11 : VOLEUR

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Dé de Chance	Réf	Vig	Vol
1	+0	1d10/II	1d20	d3	+1	+1	+0
2	+1	1d12/II	1d20	d4	+1	+1	+0
3	+2	1d14/II	1d20	d5	+2	+1	+1
4	+2	1d16/II	1d20	d6	+2	+2	+1
5	+3	1d20/II	1d20	d7	+3	+2	+1
6	+4	1d24/II	1d20+1d14	d8	+4	+2	+2
7	+5	1d30/II	1d20+1d16	d10	+4	+3	+2
8	+5	1d30+2/II	1d20+1d20	d12	+5	+3	+2
9	+6	1d30+4/II	1d20+1d20	d14	+5	+3	+3
10	+7	1d30+6/II	1d20+1d20	d16	+6	+4	+3

TABLE 1-12 : TITRES DE VOLEUR

Titre par alignement

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1	Spadassin	Voyou	Mendiant
2	Apprenti	Meurtrier	Tire-Laine
3	Roublard	Coupe-gorge	Cambrioneur
4	Capo	Bourreau	Bandit
5	Boss	Assassin	Escroc



«Oui, bon, je ne peux quand même pas détecter TOUS les pièges, TOUT le temps...»

TABLE 1-13 : COMPÉTENCES DE VOLEUR PAR NIVEAU ET ALIGNEMENT

Compétences	Bonus pour voleurs LOYAUX (Voie du Boss)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Déplacement silencieux*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Se cacher dans l'ombre*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Vol à la tire*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Escalader les parois abruptes*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Détecter les pièges†	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Désamorcer les pièges*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Falsifier les documents*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Se déguiser‡	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Lire des langues inconnues†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Utiliser des poisons	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Incanter avec un parchemin†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20
Compétences	Bonus pour voleurs CHAOTIQUES (Voie de l'Assassin)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Déplacement silencieux*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se cacher dans l'ombre*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Vol à la tire*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Escalader les parois abruptes*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Détecter les pièges†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Désamorcer les pièges*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Falsifier les documents*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Se déguiser‡	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Lire des langues inconnues†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Utiliser des poisons	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Incanter avec un parchemin†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20
Compétences	Bonus pour voleurs NEUTRES (Voie de l'Escrroc)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Déplacement silencieux*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se cacher dans l'ombre*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Vol à la tire*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Escalader les parois abruptes*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Détecter les pièges†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Désamorcer les pièges*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Falsifier les documents*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se déguiser‡	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Lire des langues inconnues†	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Utiliser des poisons	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Incanter avec un parchemin†	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20	d20	d20

* Le modificateur d'Agilité du voleur, s'il y en a un, s'applique également au test.

† Le modificateur d'Intelligence du voleur, s'il y en a un, s'applique également au test.

‡ Le modificateur de Présence du voleur, s'il y en a un, s'applique également au test.



Un homme parmi les hommes, un voleur parmi les voleurs

L'apogée de la carrière d'un voleur doit être célébrée par un casse exceptionnel. Être un voleur parmi les voleurs signifie dérober un trésor célèbre dans une tombe légendaire, la tour d'un magicien ou le trésor d'un roi. Mais, alors que le seigneur de guerre règne et dirige la cité qu'il a pillée, que le mage commande aux démons qu'il invoque et que le clerc harangue ses fidèles, le voleur, lui, dérobe son butin et disparaît aux yeux de tous, ni vu ni connu, pour jouir de son exploit en solitaire.

Les voleurs partagent rarement leurs secrets, et lorsqu'ils le font, c'est en faisant affaire avec des partenaires de confiance, en revendant par exemple un joyau volé. Les relations qui rendent ces transactions possibles (parfois par la confiance, parfois par pression) constituent le réseau social qui forme Les guildes de voleurs et permettent à certains d'entre eux de briller. Voici quelques exemples de guildes auxquelles votre personnage peut appartenir.

La Pègre: Dans des terres civilisées, des brutes vêtues de mailles patrouillent autour d'une ville bien défendue dans laquelle un vieux roublard rabougrî tient sa cour. Les liens familiaux forment la base de son réseau. Neveux, oncles et cousins lointains se voient assignés des territoires pour exercer leur commerce illégal et progressent ou reculent dans la hiérarchie en fonction du succès de leurs affaires. Si votre oncle maternel est un cousin du boss, vous aurez peut-être une ouverture.

Le roi des Mendians: Les aveugles, boiteux, malades et pestiférés du duché sont des proies faciles... à moins de bénéficier de la protection du roi des Mendians. Ce monstre émacié collecte une dime mensuelle d'une pièce de cuivre de chaque mendiant à son service et, en retour, ses hommages de main offrent leur protection désintéressée. Tous les mendians aux yeux bandés ne sont pas forcément aveugles.

Le Dédale : Cela faisait des décennies n'ont que les fortifications des environs se trouvant de l'extérieur des murs, se trouvant d'ailleurs été éprouvées par des enchevêtrés et nommées A l'extérieur un bicoque sous le nom de maintenant. Parques, connus sous le nom de tentes. Oh évidemment, hein, il y a bien mal tenues. Mais l'essentiel de Dédale. Oh évidemment, hein, il y a bien des affaires légales, titubant sur leurs jambes fatiguées. Mais l'essentiel de la population du Dédale vit des bordels, des tavernes, de l'esclavage, des fumeries d'opium et autres entreprises peu ragoutantes. Une caricature d'ordre est maintenue par une hiérarchie criminelle composée de souteneurs, de taverneurs, esclavagistes, trafiquants et autres malfaiteurs de bas étage, qui paient leur tribu aux différentes strates de chefs et de sous-chefs. Les plus gradés se réunissent dans un bâtiment fortifié situé à l'écart dans le marais. Il n'existe que des rumeurs sur celui qui est à la tête de ce réseau. Mais ce système parvient à maintenir un certain ordre, voire une certaine justice. Et ordre, voire une certaine justice. Et ordre, voire une certaine justice.

Les Douze Arachno-assassins : Un baron du voisinage conteste l'accession du duc au trône. Lors de la chasse au cerf, qui a suivi, le baron s'est effondré de son cheval sans la moindre blessure apparente. La contestation ayant cessé, le duc est monté sur le trône.

Lors des funérailles publiques du baron, alors que les vieilles de la région se lamentaient sur son décès prématuré, tous remarquèrent l'étrange cicatrice en forme d'araignée sur sa tempe. Comme la blessure qu'aurait pu causer une flèche ou une fléchette certainement inhabituelle. Ce qui coïncide certainement avec le fait qu'il se soit cogné la tête lors de sa chute. Les douze hommes encapuchonnés, vêtus de noir et masqués, qui formèrent la queue de la procession funèbre susciteront bien des interrogations, car personne ne connaît leur identité ni leur rôle. Mais ces derniers temps, ils ont été aperçus lors d'audiences nocturnes avec le duc, qui semble bien plus stressé depuis son accession au trône.

CITY
WATCH

SBP
2020

ELFE



Wous êtes un semi-humain fort et élancé, originaire des bois et des forêts ombragées. Vous vous tenez à l'écart des lourdauds mal éduqués que sont les races plus jeunes, aux joutes guerrières maladroites et aux superstitions grossières. À l'écart du vacarme de leurs empires qui sans fin naissent et s'effondrent, l'art et l'artisanat s'épanouissent dans vos enclaves magiques depuis des millénaires.

Les elfes vivent plus de mille ans et habitent de petites cités peuplées uniquement de leurs semblables. Ils se reproduisent et parviennent à maturité lentement, étudient et s'entraînent avec une patience infinie pour parvenir à maîtriser un domaine à un niveau de compétence qu'aucun homme ne peut espérer atteindre. Ceux qui étudient les arts de la guerre et de la magie s'accomplissent en partant à la recherche d'une relique arcanique, d'un objet divin ou d'une arme légendaire. Ces chercheurs forment les rares elfes aventuriers que rencontrent les humains.

Les elfes se répartissent en castes dont les particularités ne sont pas toujours évidentes pour les étrangers. Chacune parle un dialecte issu d'une antique langue commune. Il existe des elfes des bois, des plaines, des mers et même des elfes arpantant des cités-nuages flottantes. Une dernière race d'elfes déchus à la peau sombre se protège de la lumière du jour.

La longévité des elfes, combinée à leur talent pour la magie, a fait naître de nombreuses légendes sur les origines de leur race. Si les elfes ont réellement affaire avec des démons et des dieux, seuls eux le savent, et les autres races devront le découvrir.

Les elfes peuvent lancer des sorts comme les mages. Mais, à niveau de pouvoir équivalent, un elfe a aussi bénéficié de décennies d'expérience au combat. De fait, ils sont aussi efficaces que les mages humains et disposent en plus de compétences martiales.

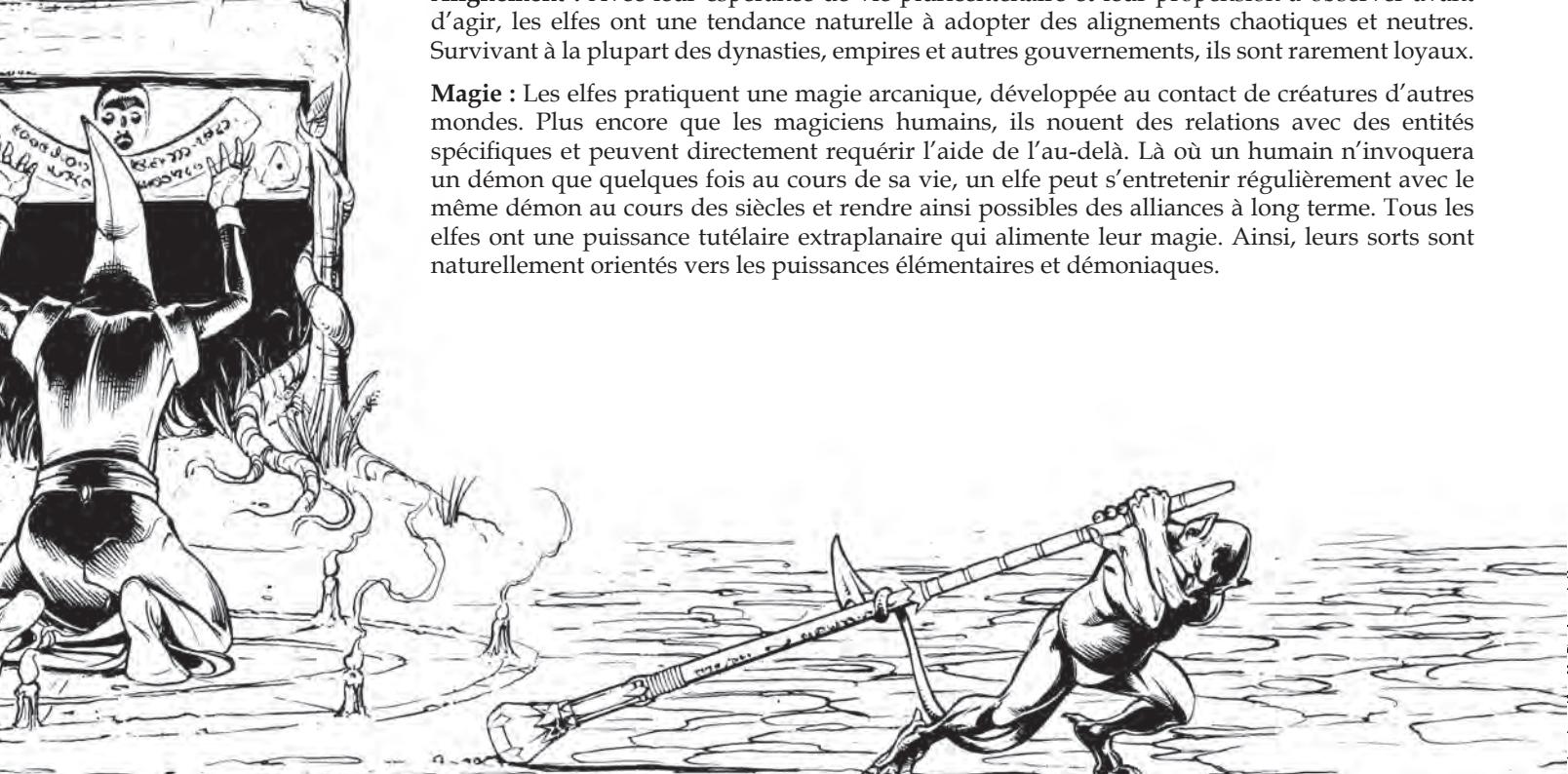
Points de vie : Un elfe gagne 1d6 points de vie par niveau.

Armes maîtrisées : Un elfe manie l'arc court et long, le bâton, la dague, l'épée à deux mains, courte et longue, le javelot et la lance. Les elfes portent souvent une armure de mithril, même si cela affecte le lancement de leurs sorts.

Étant vulnérables au fer (voir plus loin), les personnages elfes s'entraînent dès leur plus jeune âge avec des armes en mithril et, avant de partir à l'aventure, ils possèdent déjà une pièce d'équipement forgée dans ce matériau. Au niveau 1, un elfe peut acheter une pièce d'armure et une arme en mithril sans coût supplémentaire. Les armures de ce type sont plus légères que celles en fer ou en acier et peuvent être portées par l'elfe sans qu'il ressente la gêne occasionnée par leurs équivalentes en métal classique.

Alignement : Avec leur espérance de vie pluricentenaire et leur propension à observer avant d'agir, les elfes ont une tendance naturelle à adopter des alignements chaotiques et neutres. Survivant à la plupart des dynasties, empires et autres gouvernements, ils sont rarement loyaux.

Magie : Les elfes pratiquent une magie arcanique, développée au contact de créatures d'autres mondes. Plus encore que les magiciens humains, ils nouent des relations avec des entités spécifiques et peuvent directement requérir l'aide de l'au-delà. Là où un humain n'invoquera un démon que quelques fois au cours de sa vie, un elfe peut s'entretenir régulièrement avec le même démon au cours des siècles et rendre ainsi possibles des alliances à long terme. Tous les elfes ont une puissance tutélaire extraplanéaire qui alimente leur magie. Ainsi, leurs sorts sont naturellement orientés vers les puissances élémentaires et démoniaques.



Les sorts des elfes sont déterminés aléatoirement comme ceux du mage, à l'exception d'*invoquer un patron* et *lier un patron*, comme indiqué ci-dessous.

Niveau d'incantateur : Le niveau d'incantateur (ou NI) mesure le pouvoir d'un elfe lorsqu'il canalise l'énergie magique. Il correspond généralement à son niveau. Ainsi, un elfe niveau 2 a un niveau d'incantateur de 2.

Patrons surnaturels : Comme les mages, les elfes peuvent invoquer des patrons surnaturels. Un elfe dispose automatiquement des sorts *lier un patron* et *invoquer un patron* au niveau 1 en plus de ses autres sorts.

Infravision : Un elfe peut voir dans le noir jusqu'à 18 m.

Immunités : Les elfes sont immunisés au sommeil magique et à la paralysie.

Vulnérabilité : Les elfes sont extrêmement sensibles au fer. Un contact direct et prolongé provoque chez eux une sensation de brûlure, et une simple exposition les met mal à l'aise. Un elfe ne peut pas porter d'armure ou manier une arme en fer trop longtemps. Un contact continu avec du fer leur inflige 1 point de dégâts par jour.

Sens surdéveloppés : Les elfes sont astucieux et observateurs. Tous les elfes reçoivent un bonus de +4 pour détecter les passages secrets. De plus, lorsqu'ils passent à moins de 3 m d'un passage secret, les elfes ont droit à un jet pour tenter de le détecter.

Chance : Grâce à leur longue espérance de vie, les elfes ont amplement le temps de perfectionner leur pratique de la magie. Au niveau 1, un elfe peut choisir d'appliquer son modificateur de Chance à un sort de son choix. Ce modificateur ne change pas même lorsque la valeur de Chance de l'elfe évolue.

Langues : Au niveau 1, un elfe maîtrise automatiquement le commun, la langue des elfes et une autre langue. Un elfe connaît une langue supplémentaire pour chaque point de modificateur d'Intelligence. Celles-ci sont déterminées aléatoirement comme indiqué dans l'annexe L.

Dé d'action : Le dé d'action d'un elfe peut être employé pour attaquer ou incanter, quel que soit son niveau. Au niveau 5, un elfe peut lancer deux sorts en un seul round, le premier en utilisant un d20 et le second un d14; ou il peut effectuer deux attaques, la première en utilisant un d20 et la seconde un d14; enfin, il peut combiner une attaque et une incantation. Attention : les effets de la magie mercurielle priment toujours sur le dé d'action, et un elfe ayant un dé amélioré (ou dégradé) grâce à la magie mercurielle utilisera celui-ci au lieu du type de dé habituel (son nombre d'actions est cependant toujours limité par son niveau).



TABLE 1-14 : ELF

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus*sorts max	Niv.	Réf	Vig	Vol
1	+1	1d6/II	1d20	3	1	+1	+1	+1
2	+1	1d8/II	1d20	4	1	+1	+1	+1
3	+2	1d8/II	1d20	5	2	+1	+1	+2
4	+2	1d10/II	1d20	6	2	+2	+2	+2
5	+3	1d10/II	1d20+1d14	7	3	+2	+2	+3
6	+3	1d12/II	1d20+1d16	8	3	+2	+2	+4
7	+4	1d12/II	1d20+1d20	9	4	+3	+3	+4
8	+4	1d14/II	1d20+1d20	10	4	+3	+3	+5
9	+5	1d14/II	1d20+1d20	12	5	+3	+3	+5
10	+5	1d16/II	1d20+1d20+1d14	14	5	+4	+4	+6

* Plus lier un patron et invoquer un patron.

TABLE 1-15 : TITRES D'ELF

Niveau	Titre (pour tous les alignements)
1	Vagabond
2	Devin
3	Quêteur
4	Savant
5	Ancien





HALFELIN



Hous êtes un petit homme avec un grand appétit et une maison confortable, dans laquelle vous prévoyez de revenir dès que cette petite quête que vous venez d'entreprendre sera terminée. Et une fois rentré, vous comptez bien ne plus jamais repartir. Les grandes races peuvent bien courir après la gloire et les richesses, mais tout ce à quoi vous aspirez, vous, c'est un chaudron bien rempli, un foyer chaleureux et de braves gens avec qui discuter à l'heure du thé.

Les halfelins habitent les campagnes. Peu ambitieux, ils apprécient leur vie calme et bien ordonnée. Leur petite stature et leurs modestes objectifs leur permettent d'échapper au regard des puissants. Ils restent entre eux et n'entrent en contact avec les autres que quand ils sont inopinément embarqués dans les affaires des «grandes gens», comme ils appellent les elfes, les nains et les humains. Les halfelins se tournent vers des professions artisanales simples : fermier, jardinier, brasseur, etc. Les rares d'entre eux qui partent à l'aventure sont généralement des commerçants ou des bons à rien qui se sont éloignés d'une façon ou d'une autre de l'ordre naturel de leur vie normale.

Points de vie : Un halfelin gagne 1d6 points de vie par niveau. Ils sont petits, mais chanceux.

Armes maîtrisées : Les halfelins préfèrent combattre avec une arme dans chaque main. Ils manient l'arbalète, l'arc court, le bâton, la dague, l'épée courte, la fronde, le gourdin, la hachette et le javelot. Les halfelins portent souvent une armure (c'est plus sûr, pas vrai?).

Alignement : Les halfelins attachent de l'importance à la communauté, la famille et la fraternité. Ils sont généralement loyaux, ou, à la limite, neutres. Les halfelins chaotiques et mauvais sont extrêmement rares.

Combat à deux armes : Les halfelins sont maîtres dans l'art du combat à deux armes.

- Normalement, la capacité à bien combattre à deux armes dépend de l'Agilité (voir page 94-95). On considère qu'un halfelin possède l'équivalent d'un minimum de 16 en Agilité lorsqu'il combat à deux armes. Ce qui signifie qu'il lance à -1d pour sa première et sa deuxième attaque, sur la base de la chaîne de dés (généralement 1d16 pour les deux attaques).

- Un halfelin peut combattre avec deux armes à une main de taille égale comme deux hachettes ou deux épées courtes.
- Contrairement aux autres personnages, quand il combat à deux armes, un halfelin obtient un coup critique *et* un succès automatique sur un résultat de 16 naturel.
- Si le halfelin a une valeur d'Agilité supérieure à 16, il utilise les règles normales du combat à deux armes.
- Quand il combat à deux armes, le halfelin ne commet de maladresse que lorsqu'il fait 1 avec les *deux* dés.

Infravision : Les halfelins habitent des foyers agréables creusés sous les collines. En conséquence, ils peuvent voir dans le noir jusqu'à 9 m.

Petite taille : Les halfelins mesurent de 60 cm à 1,20 m, et les plus costauds d'entre eux ne pèsent guère plus de 35 kg. Cette petite taille leur permet de se faufiler dans les passages étroits et les ouvertures minuscules.

Lenteur : Un halfelin a un mouvement de base de 6 m au lieu de 9 m pour les humains.

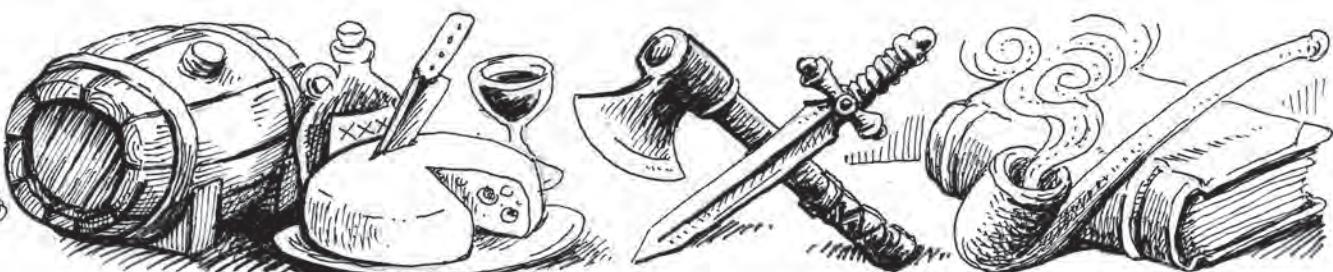
Discretion : Les halfelins sont assez doués pour fureter. Ils reçoivent un bonus pour Déplacement silencieux et pour Se cacher dans l'ombre en fonction de leur niveau, comme indiqué sur la table 1-16. Ces capacités fonctionnent de la même manière que celles du voleur.

Porte-bonheur : Les halfelins sont réputés chanceux. Lorsqu'il brûle sa Chance, un halfelin obtient les bénéfices supplémentaires suivants :

D'abord, un halfelin double le bonus obtenu en brûlant sa Chance. Pour chaque point de Chance dépensé, un halfelin gagne +2 à son jet.

Ensuite, contrairement aux autres classes, un halfelin récupère la Chance brûlée sous certaines conditions. La valeur de Chance du halfelin se régénère chaque nuit d'un nombre de points égal à son niveau. Ce processus ne peut pas porter sa valeur de Chance au-delà de son maximum naturel. (Ce processus fonctionne de façon similaire à celui décrit pour la classe de voleur.)

Enfin, la chance du halfelin peut déteindre sur ceux qui l'entourent. Il peut la brûler pour aider un allié. L'allié en question doit être à proximité et





visible pour le halfelin. Celui-ci peut brûler sa Chance pour le bénéfice de ses alliés en dehors de son rang d'initiative. Il perd alors des points de Chance, et son allié récupère les bonus. Le bonus de Chance ainsi généré peut s'appliquer à tous les jets effectués par un allié : attaque, sauvegarde, incantation, compétence de voleur, etc.

Notez cependant que cette capacité ne s'applique que pour un halfelin du groupe. Avoir un halfelin dans un groupe porte chance, mais on n'a pas « plus de chance » avec plus de halfelins. Si plusieurs halfelins accompagnent un groupe d'aventuriers, seul l'un d'eux sert de porte-bonheur, et rien ne peut changer ça, même en réorganisant le groupe ou en le divisant. La chance est capricieuse, régie par les dieux et les maîtres de jeu. Les joueurs feraient mieux de ne pas tenter de contourner l'esprit de cette règle.

Langues : Au niveau 1, un halfelin maîtrise automatiquement le commun, la langue des halfelins et une langue supplémentaire par point de modificateur d'Intelligence, comme décrit dans l'annexe L.

Dé d'action : Le dé d'action du halfelin peut être utilisé pour attaquer ou effectuer un test de compétence.

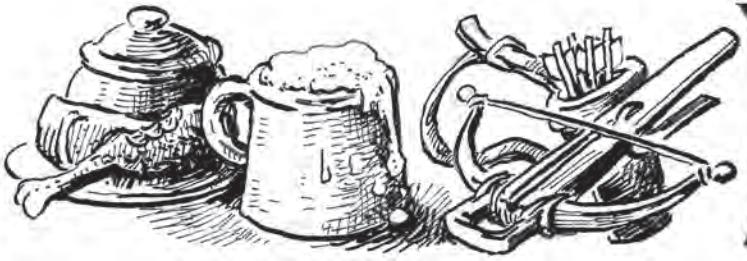


TABLE 1-16 : HALFELIN

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action*	Réf	Vig	Vol	Déplacement silencieux & Se cacher dans l'ombre
1	+1	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+3
2	+2	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+5
3	+2	1d10/III	1d20	+2	+1	+2	+7
4	+3	1d10/III	1d20	+2	+2	+2	+8
5	+4	1d12/III	1d20	+3	+2	+3	+9
6	+5	1d12/III	1d20+1d14	+4	+2	+4	+11
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+4	+3	+4	+12
8	+6	1d14/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+13
9	+7	1d16/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+14
10	+8	1d16/III	1d20+1d20	+6	+4	+6	+15

* S'applique aux attaques à une arme. Un halfelin combattant à deux armes utilise des règles spéciales, comme précisé dans la description de la classe de halfelin.

TABLE 1-17 : TITRES DE HALFELIN

Niveau Titre (pour tous les alignements)

1	Vagabond
2	Explorateur
3	Collectionneur
4	Accumulateur
5	Sage





LOKERIMON
THE LAWFUL

NAIN

Nous êtes un semi-humain petit et trapu avec un amour immoderé pour l'or. Rien ne vous ravit plus que le scintillement des gemmes et la robustesse d'un lingot d'or. Vous adorez compter vos pièces ! La vue d'un trésor vous fait parfois perdre la tête, tout comme le chaos tourbillonnant du combat. Vous adorez battre sauvagement et balancer votre arme avec violence pour vous frayer un chemin à travers vos ennemis.

Les nains vivent dans les profondeurs de la terre et mettent rarement le pied à la surface. Grottes obscures et cités enfouies étaient autrefois votre foyer, mais vous menez désormais une vie d'errance : vous êtes un défenseur exilé louant vos talents martiaux, un artisan curieux monnayant ses compétences ou un renégat aigri incapable d'accepter la vie qui lui était destinée. Vous suscitez la méfiance des gens de la surface autant que celle de vos congénères.

Les sociétés naines sont rigides, ordonnées et figées avec des rôles et des responsabilités clairement définis par des règles complexes basées sur l'âge et la profession. Tout nain ayant rejeté ce modèle isolationniste pour parcourir le vaste monde et se mêler aux autres peuples est considéré par ses pairs au mieux comme un original, au pire comme un traître.

Points de vie : Un nain gagne 1d10 points de vie par niveau.

Armes maîtrisées : Les nains préfèrent combattre avec une combinaison arme-bouclier. Un nain maîtrise les armes de mêlée suivantes : dague, épée à deux mains, épée longue, épée courte, gourdin, hachette, hache de bataille, lance, marteau de guerre et masse. Il manie aussi les armes de jet suivantes : arbalète, arc court, fronde et javelot. Les nains portent la meilleure armure qu'ils peuvent se payer.

Alignement : Les nains impressionnent par l'intense loyauté de leur comportement. Un nain qui rejette ce code doit avoir une bonne raison. Les nains aventuriers d'alignement loyal sont des émissaires : des agents de leur gouvernement d'origine envoyés pour espionner, reconnaître, se procurer des biens ou forger des alliances. Ils disposent souvent de compétences utiles qui donnent une image flatteuse de leur nation et sont choisis pour ce rôle itinérant grâce à leur endurance et leur attitude.

Les nains chaotiques sont extrêmement rares dans leurs contrées natales. La mort ou l'exil les attendent. Au mieux peuvent-ils espérer le bannissement pour rébellion et désobéissance. N'ayant pas la force de caractère pour se consacrer durant des décennies à l'apprentissage de l'artisanat nain, ils se reposent sur leurs talents martiaux et leur inclinaison à la violence pour supporter l'exil, chassés par leur communauté

pour leur faiblesse d'esprit. Ceux qui survivent deviennent aventuriers.

Les nains neutres partent à l'aventure pour découvrir le monde. Ce sont des personnalités rares au sein de cette race repliée sur elle-même. Un nain d'alignement neutre peut être un maître-forgeron, un tanneur ou un mineur cherchant à développer ses talents au contact des habitants de la surface.

Bonus à l'attaque : Les nains n'ont pas de bonus à l'attaque fixe à chaque niveau. Comme les guerriers, ils disposent d'un dé de haut fait. Au niveau 1, il s'agit d'un d3. Ils en appliquent le résultat à la fois au jet d'attaque et de dégâts. Ainsi, le dé peut leur conférer un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts lors de leur première attaque puis +3 à la suivante ! Le dé de haut fait s'améliore avec le niveau du nain, jusqu'au d7 au niveau 5, puis jusqu'au d10+4 au niveau 10. Le nain effectue un jet avec ce dé à chaque nouveau round de combat, son résultat s'appliquant à toutes ses attaques lorsqu'il en a plusieurs.

Haut fait d'armes : L'héritage des nains glorifie les prouesses guerrières. Comme les guerriers, ils peuvent accomplir de hauts faits d'armes au combat. Voir le chapitre sur les guerriers pour une description complète.

Épée et bouclier : Les nains excellent lorsqu'ils combattent avec un bouclier dans une main et une arme dans l'autre. Lorsqu'il en est équipé, un nain peut toujours porter un coup avec son bouclier en guise d'attaque secondaire. Ce coup de bouclier utilise un d14 pour toucher (au lieu du d20). Le nain y ajoute toujours son dé de haut fait, et il peut tenter un haut fait d'Armes avec son bouclier. Ce coup inflige 1d3 points de dégâts. Certains nains personnalisent leurs boucliers avec des pointes ou des bords tranchants pour faire plus de dégâts, tandis que d'autres les enchantent avec des pouvoirs uniques. Les nains disposant de plusieurs dés d'action (niveau 5 et plus) ne peuvent porter qu'un seul coup de bouclier par round.

Infravision : Un nain peut voir dans le noir jusqu'à 18 m.

Lenteur : Un nain a un mouvement de 6 m au lieu de 9 m pour les humains.

Talents souterrains : Les longues périodes passées sous terre ont rendu les nains aptes à détecter certains types de constructions. Dans les souterrains, ils ont un bonus égal à leur niveau pour détecter les pièges, les passages inclinés, les murs coulissants et autres constructions inédites. De plus, un nain peut flairer l'or et les joyaux. Il est capable de donner la direction d'importantes concentrations d'or ou de pierres précieuses situées dans un rayon de 30 m. Il peut aussi sentir de plus petites quantités, même une seule pièce d'or, mais cela

nécessite de la concentration, et sa portée de détection descend à 12 m (pour une seule pièce ou gemme).

Chance : Au niveau 1, le modificateur de Chance du nain s'applique aux jets d'attaque avec un type d'arme *précis* (par exemple, «l'épée longue», pas «les épées»), tout comme le guerrier. Ce type d'arme doit être choisi au niveau 1, et le modificateur reste fixe dans le temps même si la valeur de Chance du nain change.

Langues : Au niveau 1, un nain maîtrise automatiquement le commun, la langue des nains et une langue supplémentaire déterminée aléatoirement. Le nain connaît une langue supplémentaire pour chaque point de modificateur d'Intelligence comme indiqué dans l'annexe L.

Dé d'action : Un nain obtient un deuxième dé d'action au niveau 5. Les nains utilisent toujours leurs dés d'action pour attaquer. Le coup de bouclier du nain s'ajoute toujours à ses dés d'action de base.



TABLE 1-18 : NAIN

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Dé d'action**	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d10/III	1d20	+1	+1	+1
2	+d4*	1d12/III	1d20	+1	+1	+1
3	+d5*	1d14/III	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d16/IV	1d20	+2	+2	+2
5	+d7*	1d20/IV	1d20+1d14	+2	+3	+2
6	+d8*	1d24/V	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+4	+3
8	+d10+2*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
9	+d10+3*	2d20/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4



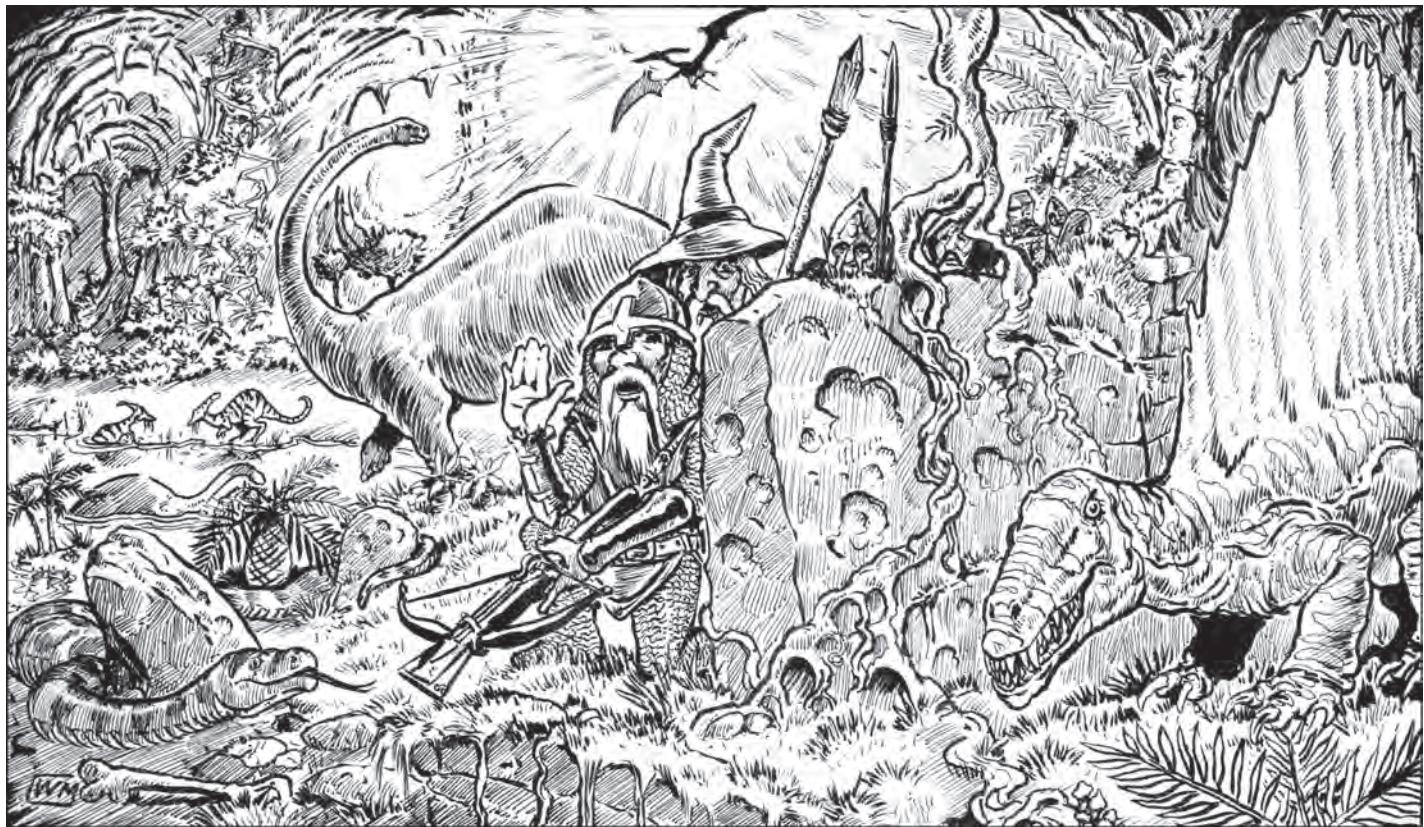
* Le bonus d'attaque du nain se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le nain ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

** En plus de ses dés d'action de base, le nain dispose d'un coup de bouclier utilisant un d14.

TABLE 1-19 : TITRES DE NAIN

Titre par alignement

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1	Agent	Rebelle	Apprenti
2	Courtier	Dissident	Novice
3	Délégué	Exilé	Voyageur
4	Émissaire	Iconoclaste	Artisan
5	Ambassadeur	Renégat	Thegn





CHAPITRE DEUX

COMPÉTENCES

En dehors des compétences requises pour le combat, le vol et la magie, votre personnage maîtrise les compétences liées à l'activité qu'il occupait avant de choisir une vie d'aventurier.



Cn dehors des compétences requises pour le combat, le vol et la magie, votre personnage maîtrise les compétences liées à l'activité qu'il occupait avant de choisir une vie d'aventurier. En dehors du donjon (ou même à l'intérieur de celui-ci), il peut y avoir des situations où une compétence particulière pourrait s'avérer utile.

COMPÉTENCES PAR MÉTIER

Le métier de niveau 0 d'un personnage détermine les compétences de base qu'il peut utiliser. Si le joueur peut expliquer de manière logique le lien entre son métier et une compétence de telle sorte que son historique vienne en justifier sa maîtrise, alors le personnage peut effectuer ce qu'on appelle un test de compétence qualifié. Ainsi, un fermier est capable d'identifier des semences, un bûcheron peut escalader un mur, et un pêcheur peut nager dans un lac souterrain.

Si la compétence n'a pas de lien évident avec l'historique de votre personnage, cette activité ne lui est pas familière. Dans ce cas, il effectue ce qu'on appelle un test de compétence non qualifié. Ainsi, un ancien fossoyeur ne peut pas identifier des semences bizarres.

Si un doute subsiste (par exemple, votre personnage pourrait avoir utilisé cette compétence, mais ponctuellement), le personnage peut effectuer un test de compétence non qualifié avec un bonus de +2. Ainsi, un ancien meunier peut avoir quelques connaissances sur les graines utilisées dans son moulin.

Enfin, si la compétence est raisonnablement utilisable par n'importe quel adulte, alors tous les personnages peuvent effectuer un test qualifié.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Le test s'effectue en lançant un dé. S'il s'agit d'un test qualifié, le personnage lance 1d20. Sinon, il lance 1d10. Les modificateurs appropriés sont ensuite appliqués au jet, et le total est comparé au degré de difficulté (DD) de la tâche. Si le

résultat est supérieur ou égal au DD, le test de compétence est réussi. Sinon, il est raté.

Les tests de compétence sont modifiés par la valeur de caractéristique appropriée, comme décrit plus loin. Les modificateurs de Force, d'Agilité, d'Endurance, de Présence ou d'Intelligence s'appliquent à n'importe quel test de compétence.

Exemple : Un mage de niveau 2 était autrefois scribe. Son ami, un guerrier de niveau 2, était forgeron. Au cours d'une aventure, ils découvrent une enclume magique. Toute épée forgée sur cette enclume obtient des pouvoirs spéciaux. Le guerrier a droit à un test qualifié pour forger une épée, étant donné son historique de forgeron, et lancerait donc 1d20 pour son test de compétence. Le mage n'est pas qualifié et utiliserait 1d10. Plus tard, ils découvrent un ouvrage écrit dans une langue inconnue. Le mage, avec son passé de scribe, est qualifié pour essayer de traduire le livre. Le guerrier devrait effectuer, lui, un test non qualifié.

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Une tâche DD 5 est un jeu d'enfant. En général, ces défis mineurs ne font pas l'objet d'un test à moins que l'échec ne porte à conséquence. Exemples : marcher en haut des remparts d'un château sur un mur de 1 m de large n'implique pas de test, mais emprunter un pont de 1 m de large au-dessus d'un gouffre béant oui, car la conséquence d'un échec pour cette tâche pourtant facile serait grave.

Les tâches DD 10 représentent de véritables épreuves. Les faibles et les incompétents ont peu de chance de les surmonter. Exemples : défoncer une porte, escalader un mur de pierre ou entendre les pas étouffés d'un malandrin qui s'approche.

Les tâches DD 15 sont du ressort des braves. Il faut disposer de capacités spéciales pour les accomplir. Exemples : sauter d'un toit à un autre au-dessus du vide, lancer un tronc sur un ours qui s'approche ou attraper un sac attaché à la selle d'un cheval au galop.

Les tâches DD 20 sont réservées aux héros. Seuls des personnages aux capacités surhumaines tentent et réussissent de telles épreuves.



TESTS EN OPPOSITION

Il arrive parfois que deux personnages entreprennent des actions qui s'opposent. Un guerrier peut par exemple essayer d'enfoncer une porte pendant que l'orque qui se trouve de l'autre côté tente de la maintenir fermée. Dans ce cas, effectuez le jet adéquat pour chaque adversaire (en l'occurrence, Force pour le guerrier et pour l'orque). Le résultat le plus élevé l'emporte.

QUAND NE PAS FAIRE DE TEST DE COMPÉTENCE

Les tests de compétence sont des règles abstraites visant à arbitrer certaines situations lorsque c'est nécessaire. N'effectuez un test que lorsque les descriptions des joueurs ne suffisent pas.

Imaginez par exemple que les personnages explorent une pièce dont les murs sont recouverts de tablettes d'argile et dont l'une d'elles dissimule une porte secrète. Au lieu de demander aux personnages d'effectuer un test de compétence, demandez-leur de décrire ce qu'ils font. Si un joueur explique qu'il enlève les tablettes d'argile des murs, son personnage découvre la porte secrète. Si la porte est habilement dissimulée derrière un faux mur, les joueurs devront peut-être préciser qu'ils tapent sur les parois pour détecter des sons creux. Aucun test de fouille n'est nécessaire.

Par contre, si les personnages sont dans une grotte couverte de poussière et tamisent le sol pour retrouver une dague perdue, un test de fouille peut être parfaitement adapté pour simuler leurs chances de succès.

TESTS DE COMPÉTENCE POUR DES ACTIVITÉS COURANTES

En général, les tests de compétence sont associés à un champ de connaissances (réflété par le métier de niveau 0) ou une caractéristique particulière (comme la Force ou l'Agilité). Voici une liste de tests de compétence courants dans un donjon, et les caractéristiques qui y sont associées.

Équilibre : Agilité.

Enfoncer des portes, tordre des barreaux, soulever des herses : Force.

Grimper : Force ou Agilité, selon les cas. Une paroi abrupte fait appel à la Force; une falaise rocheuse ou un arbre à l'Agilité. Le joueur peut choisir l'une ou l'autre des caractéristiques, selon la façon dont il souhaite aborder la situation.

Écouter : Chance.

Fouiller et observer : Intelligence.

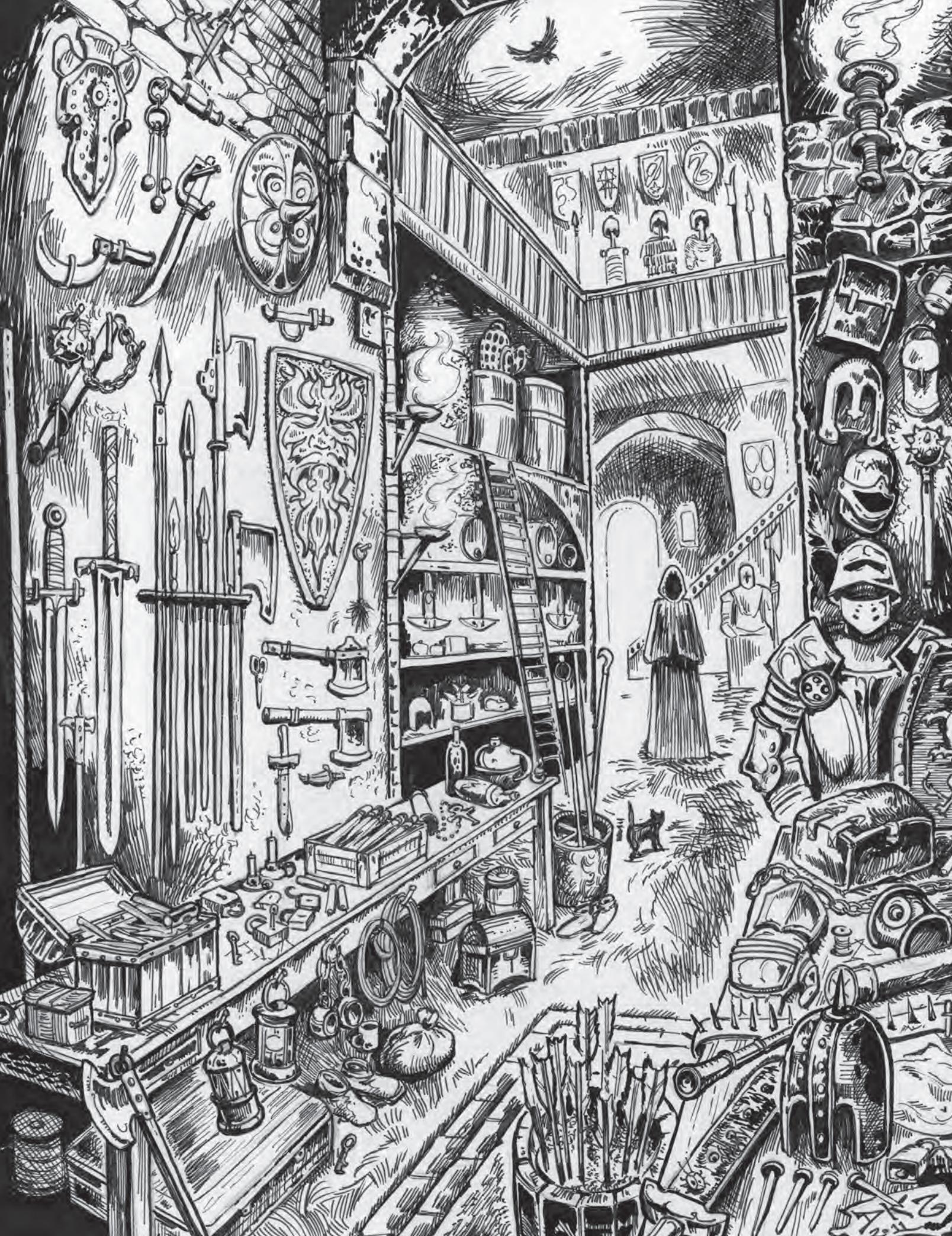
Se faufiler : Agilité.



CHAPITRE TROIS

ÉQUIPEMENT

Au départ, les personnages sont des paysans et des serfs qui n'ont jamais eu ne serait-ce qu'une seule pièce d'or en main.



Ces tables ci-après indiquent le coût des armes, armures et différentes pièces d'équipement. Les personnages débutants sont des paysans et des serfs qui n'ont jamais eu ne serait-ce qu'une seule pièce d'or en main. Leurs ressources sont limitées. Ils possèdent rarement de la monnaie, mais plutôt des biens liés à leur profession : peaux, grain, outils, vêtements, viande et autres marchandises.

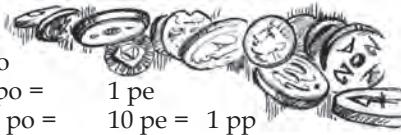
Or de départ : Tous les personnages de niveau 0 commencent avec 5d12 pièces de cuivre (pc), une arme liée à leur profession de niveau 0 et quelques possessions. L'armure de plates et l'épée d'un noble chevalier coûtent plus d'or qu'un personnage de niveau 0 n'en gagnera durant toute sa vie. Son seul espoir de fortune est de partir à l'aventure. Il est donc probable que les dépenses du personnage seront modestes jusqu'à ce qu'il augmente de niveau ou pille son premier donjon.

Si vous démarrez une campagne au-delà du niveau 0, utilisez la table suivante pour déterminer l'or de départ d'un personnage en fonction de sa classe :

Classe	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Clerc	4d20	4d20 +400	4d20 +1,300
Guerrier	5d12	5d12 +500	5d12 +1,500
Mage	3d10	3d10 +(2d4x100)	3d10 +(5d4x100)
Voleur	3d10	3d10 +(1d6x100)	3d10 +(3d6x100)
Nain	5d12	5d12 +700	5d12 +2,000
Elfe	2d12	3d12 +500	3d12 +2,000
Halfelin	3d20	3d20 +250	3d20 +1,500

Équivalences monétaires : La valeur des pièces de cuivre, d'argent, d'or, d'électrum et de platine est la suivante :

10 pc =	1 pa			
100 pc =	10 pa =	1 po		
1 000 pc =	100 pa =	10 po =	1 pe	
10 000 pc =	1 000 pa =	100 po =	10 pe =	1 pp



Pénalités liées aux armures : L'armure de plates est encombrante, mal ajustée et rigide. Les guerriers qui portent ce type d'armure seront gênés par leur poids pour par exemple sauter des gouffres, les voleurs pour escalader des parois. Le malus s'applique aux tests d'escalade, de saut, d'équilibre, de nage, pour le déplacement silencieux et autres activités physiques similaires.

Les mages vêtus d'armures de plates auront des difficultés à tracer les runes correctement, et une importante quantité de fer va interférer avec l'usage de la magie. Le malus s'applique aussi aux tests d'incantation des mages et des elfes lorsqu'ils utilisent ce type d'armure. Les tests d'incantation des clercs ne sont pas affectés.

Les armures de mithril, adamantine et autres matériaux ne contenant pas de fer font subir un malus moins élevé.

Encombrement : Un personnage qui porte un poids trop important est ralenti. Faites appel à votre bon sens. Les joueurs doivent expliquer comment ils transportent leur équipement : quelle main tient telle arme, quels sacoche ou sac à dos contiennent tels objets, etc. Un personnage transportant l'équivalent d'une part non négligeable de son propre poids est ralenti de moitié. Il est impossible de transporter plus de la moitié de son propre poids.

Dé de maladresse : Les armures lourdes sont gênantes et rendent malhabile. Quand une maladresse se produit, les personnages équipés d'une armure lourde seront sensiblement plus impactés. Le type d'armure détermine le dé employé pour les maladresses, comme indiqué sur la table ci-dessous (se référer au chapitre sur le combat pour plus d'informations sur les maladresses).

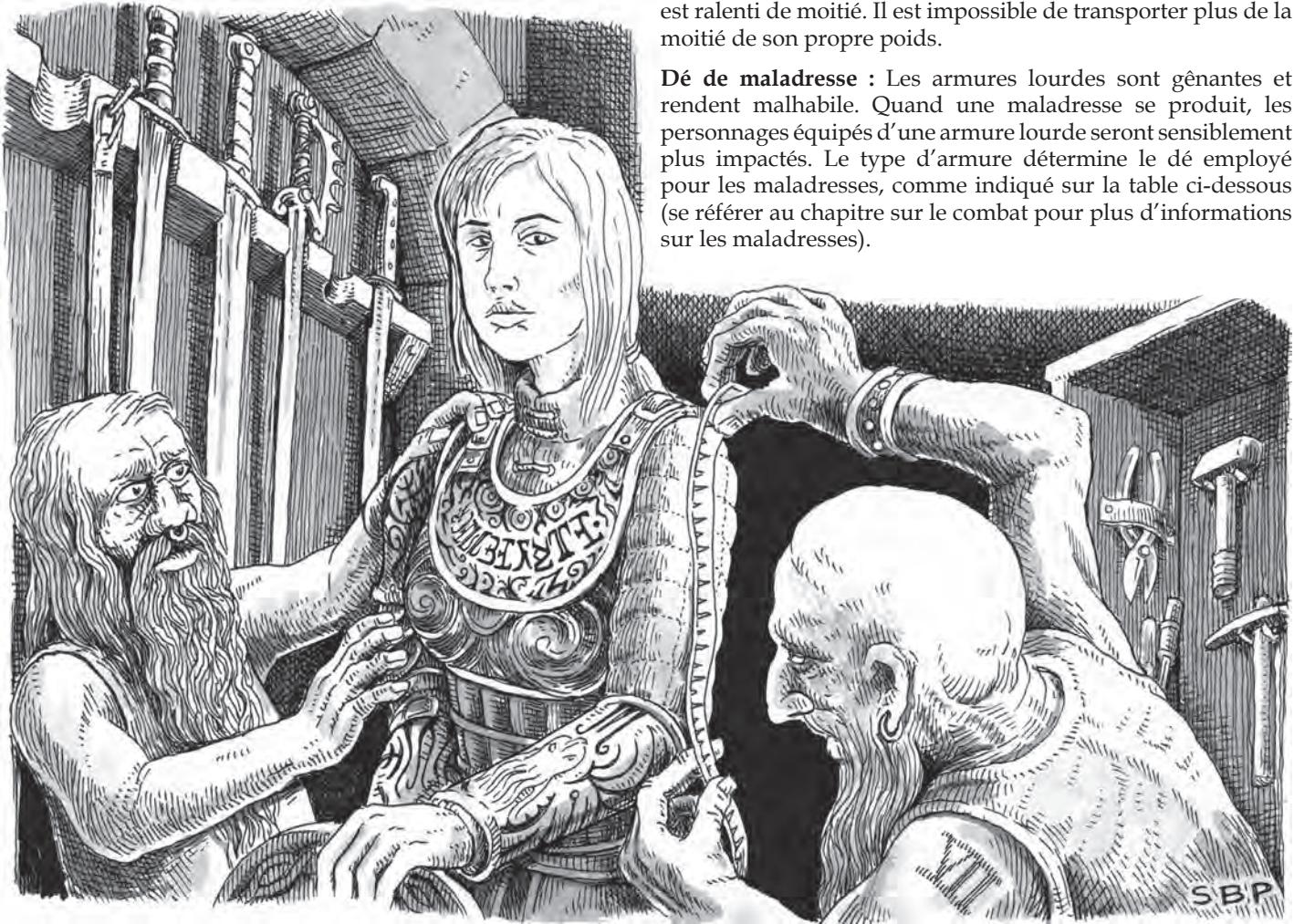


TABLE 3-1 : ARMES

Arme	Dégâts	Portée	Coût en po
Arbalète*	1d6	20/50/75	30
Arc court*	1d6	15/30/45	25
Arc long*	1d6	20/40/60	40
Bâton	1d4	-	5 pa
Dague†‡	1d4/1d10	3/6/9**	3
Épée courte	1d6	-	7
Épée longue	1d8	-	10
Épée à deux mains*	1d10	-	15
Fléau	1d6	-	6
Fléchette	1d4	6/12/18**	5 pa
Fronde	1d4	12/24/48**	2
Garrott†	1/3d4	-	2
Gourdin	1d4	-	3
Hache de bataille*	1d10	-	7
Hachette	1d6	3/6/9**	4
Hallebarde*	1d10	-	7
Javelot	1d6	10/20/30**	1
Lance#	1d8	-	3
Lance d'arçon#	1d12	-	25
Marteau de guerre	1d8	-	5
Masse	1d6	-	5
Matraque†	1d3/2d6***	-	3
Sarbacane†	1d3/1d5	6/12/18	6



«Comment se fait-il que ton armure de plates te donne le même bonus de CA que la mienne?»

* Arme à deux mains. Les personnages équipés d'une arme à deux mains lancent un d16 pour leurs jets d'initiative.

** Avec cette arme, le modificateur de Force s'applique uniquement aux dégâts à courte portée.

*** Les dégâts infligés sont toujours non létaux.

† Ces armes sont particulièrement efficaces quand elles sont employées avec l'effet de surprise. Un voleur qui réussit une Attaque sournoise avec une de ces armes utilise la deuxième valeur de dégâts. Les autres classes et toutes les autres attaques de voleur utilisent la première valeur.

‡ Les personnages se procurent habituellement des dagues classiques à lame droite, mais les sectateurs, les êtres des profondeurs, les prêtres maléfiques, les adorateurs d'entités extraterrestres et autres personnages malfaisants préfèrent les dagues de cérémonie incurvées connues sous le nom d'athamé, kriss ou tumi.

Ces armes infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont utilisées lors d'une charge montée.

TABLE 3-2 : MUNITIONS

Munitions	Quantité	Coût en po
Carreaux	30	10
Flèches	20	5
Flèches, pointes argent	1	5
Pierres de fronde	30	1



TABLE 3-3 : ARMURES

Armure	Bonus CA	Pénalité**	Mouvement***	Dé de maladresse	Coût en po
(Sans armure)	+0	-	-	d4	Gratuit
Matelassée	+1	-	-	d8	5
Cuir	+2	-1	-	d8	20
Cuir clouté	+3	-2	-	d8	45
Peau	+3	-3	-	d12	30
Écailles	+4	-4	-1,5m	d12	80
Cotte de mailles	+5	-5	-1,5m	d12	150
Clibanion	+6	-6	-1,5m	d16	250
Armure de plates	+7	-7	-3m	d16	550
Harnois	+8	-8	-3m	d16	1,200
Bouclier*	+1	-1	-	d8	10

* Les boucliers ne peuvent pas être employés avec des armes à deux mains.

** La pénalité s'applique aux tests d'escalade, de saut, d'équilibre, de natation, de déplacement silencieux et autres activités similaires.

*** Le mouvement de base des elfes et des humains est de 9 m, celui des nains et des halflins est de 6 m.



TABLE 3-4 : ÉQUIPEMENT

d24*	Objet	Coût
1	Bougie	1 pc
2	Chaîne, 3 m	30 po
3	Coffre, vide	2 po
4	Corde, 15 m	25 pc
5	Craie, 1 morceau	1 pc
6	Eau bénite, 1 fiole**	25 po
7	Flasque, vide	3 pc
8	Gourde	5 pa
9	Grappin	1 po
10	Huile, 1 flasque***	2 pa
11	Lanterne	10 po
12	Marteau, petit	5 pa
13	Miroir de poche	10 po
14	Outils de voleur	25 po
15	Perche, 3 m	15 pc
16	Pied-de-biche	2 po
17	Pointe en fer, unité	1 pa
18	Rations, par jour	5 pc
19	Sac, grand	12 pc
20	Sac, petit	8 pc
21	Sac à dos	2 po
22	Silex & amadou	15 pc
23	Symbole sacré	25 po
24	Torche, unité	1 pc



* Lancez 1d24 pour déterminer la pièce d'équipement aléatoire des personnages de niveau 0. Les personnages qui achètent leur équipement à des niveaux supérieurs ne tiennent pas compte de cette colonne.

** Une fiole d'une demi-pinte d'eau bénite inflige 1d4 points de dégâts à toute créature morte-vivante, ainsi qu'à certains démons et diables.

*** Une fois enflammée et lancée, l'huile inflige 1d6 points de dégâts et enflamme la cible (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éteindre ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round). Une flasque d'huile permet d'alimenter une lanterne pendant 6 h.

TABLE 3-5 : MONTURES ET ÉQUIPEMENT AFFÉRENT

Monture ou objet	Coût
Âne ou mule	8 po
Bardage	x4*
Cheval standard	75 po
Cheval de guerre	200 po
Écurie (par jour)	5 pa
Fontes	2 po
Fourrage (par jour)	5 pc
Mors et bride	2 po
Poney	30 po
Selle de bât	15 po
Selle d'équitation	30 po

*Par rapport au coût de l'armure humaine équivalente.



« L'encombrement? Ah! non, on n'a jamais tenu compte de cette règle. »

CHAPITRE QUATRE

COMBAT

Epée ensanglantée engendre richesse de l'aventurier.





pée ensanglantée engendre richesse de l'aventurier. Le combat est une seconde nature pour les explorateurs, et celui qui cherche à devenir puissant doit en maîtriser l'art.

Dungeon Crawl Classics demande une certaine expérience de la part du Juge. Nous partons du principe que vous êtes en mesure de prévoir des rencontres, de peupler un donjon et de trouver des énigmes adaptées au niveau de votre groupe de joueurs. Ce chapitre expose les bases du combat, mais vous êtes libres d'en développer ou d'en ignorer certains points à votre guise.

Le combat ne nécessite pas de carte quadrillée ou de figurines. Si vous trouvez ces accessoires utiles, ne vous en privez pas, mais gardez en tête que les règles ont été conçues en les considérant comme optionnels.

RÉSUMÉ

Une séquence de combat est très simple et respecte le déroulement suivant :

- Avant le premier round, le Juge détermine si certains protagonistes sont surpris.
- En fonction de cela, chaque joueur (et non chaque personnage) effectue un jet d'initiative. (À plus haut niveau, l'initiative est déterminée pour chaque personnage; voir page suivante.)
- Personnages et monstres agissent à leur tour d'initiative.
- Les attaques sont résolues en lançant des dés, en ajoutant des modificateurs et en comparant le résultat avec la Classe d'Armure du défenseur.

DURÉES

Le combat est découpé en rounds qui durent chacun approximativement 10 secondes. L'exploration de donjon en dehors des combats se compte en tours qui durent chacun approximativement 10 minutes. Même s'il ne dure pas effectivement 1 tour, la durée totale d'un combat s'étend jusqu'à la fin de ce dernier; le temps additionnel étant consacré à panser les blessures, se reposer, réparer armes et armures, etc.

BASE DES RENCONTRES

Les rencontres entre les personnages et les monstres forment la structure de base du jeu. Une rencontre bien conçue demande au Juge de prendre en compte les réactions des monstres, leurs motivations, le moment où ils passent à l'action ou encore s'il est possible ou pas de négocier avec eux ou si le combat est inévitable. Nous partons du principe que le Juge a bien réfléchi à ces éléments pour préparer ses aventures.

N'oubliez pas de prendre en compte la visibilité et les sons permettant de repérer les ennemis, les sources de lumière, les obstacles pour communiquer avec eux, comme la langue, etc.



MOUVEMENT

Les humains et les elfes se déplacent de 9 m par action tandis que les nains et les halfelins se déplacent de 6 m. Si les personnages portent une armure de métal ou une charge lourde, ils seront ralentis. En dehors des pénalités de mouvement dues à l'armure présentées sur la table 3-3, le Juge peut utiliser le système d'encombrement qu'il souhaite.

ORDRE DE MARCHE

Avant d'engager un combat, les joueurs doivent déterminer l'ordre de marche de leurs personnages.

À bas niveau, avec des hordes de personnages de niveau 0 et de niveau 1, nous vous recommandons la méthode du « centre de la table » pour déterminer l'ordre de marche. Chaque joueur dispose ses feuilles de personnages de manière à ce que celle qui est la plus proche du centre de la table soit à l'avant dans l'ordre de marche, et celle qui est la plus proche du joueur, à l'arrière. L'ensemble des feuilles de personnages les plus proches du « centre de la table » forme alors la tête du groupe.

INITIATIVE

La mort des personnages est fréquente et impitoyable dans le jeu de rôle *Dungeon Crawl Classics*; les règles vous encouragent donc à jouer plus d'un personnage à bas niveau. Dans cet esprit, nous vous recommandons deux types d'initiative.

À bas niveau, notamment avec de grands groupes de personnages, utilisez l'initiative de groupe. Ne faites qu'un seul jet par joueur et appliquez le meilleur modificateur d'initiative entre tous ses personnages. Faites ensuite de même pour les monstres. Ainsi, lorsqu'un joueur agit, il déclare les actions de chacun de ses personnages.

À plus haut niveau, quand chaque joueur n'a pas plus de deux personnages, utilisez l'initiative individuelle. Faites un jet par personnage et appliquez pour chacun le modificateur approprié.

Mais avant cela, vérifiez si certains protagonistes sont surpris. Si les personnages n'avaient pas conscience de la présence de leurs adversaires (ou vice versa), ils sont surpris. Être conscient de la présence d'un adversaire signifie le voir, réussir un jet pour l'entendre, ou le remarquer d'une façon ou d'une autre par des moyens magiques ou ordinaires.

Les personnages surpris n'agissent pas durant le premier round de combat. Après celui-ci, ils agissent normalement dans l'ordre de leur initiative.

Un jet d'initiative s'effectue en lançant 1d20 et en ajoutant les modificateurs appropriés : Agilité pour tous et leur niveau de classe en plus pour les guerriers. Le résultat le plus haut agit en premier, puis par ordre décroissant. Les égalités sont départagées en prenant en compte la valeur d'Agilité la plus élevée, puis le nombre de dés de vie. Les personnages équipés d'une arme à deux mains utilisent un d16 au lieu d'un d20. L'initiative est déterminée une seule fois au début de la rencontre et non à chaque round.

ACTIONS

Un personnage peut effectuer à chaque round une ou plusieurs actions, chacune associée à un dé d'action. La plupart des personnages n'ont qu'un seul dé d'action : un d20. À plus haut niveau, ils peuvent disposer de deux actions ou plus, chacune associée à un dé d'action, par exemple un d20 et un d16.

Chaque round, un personnage ou un monstre peut se déplacer de son mouvement de base *et* agir avec chacun de ses dés d'actions. Les actions disponibles dépendent de la classe du personnage.

- Tous les personnages peuvent effectuer un deuxième mouvement en guise d'action.
- Un guerrier peut porter une attaque pour chacune de ses actions, en lançant un d20 pour la première et un dé différent pour la seconde (en général, un d14 ou un d16).
- Un mage peut attaquer ou lancer un sort avec son premier dé et peut *uniquement* lancer un sort avec son second dé d'action.
- Un elfe peut attaquer *ou* lancer un sort avec *n'importe quel* dé d'action.
- Et ainsi de suite, en fonction des descriptions des classes.

Le lancement d'un sort nécessite parfois plus d'une action. Une action peut suffire pour achever d'incanter un sort (si c'est son temps d'incantation) ou contribuer à l'incantation d'un sort plus long à lancer.

En d'autres termes, un personnage de niveau 0 avec une action peut se déplacer et attaquer une fois par round. Un monstre avec des dés d'actions de d20 + d16 peut effectuer en un round les combinaisons d'actions suivantes : uniquement se déplacer; se déplacer une fois puis attaquer une fois avec un d20; se déplacer, attaquer une première fois avec un d20, puis une deuxième fois avec un d16; ou simplement rester sur place et attaquer, une première fois avec un d20, une deuxième fois avec un d16.

Il est possible de réaliser les activités suivantes en respectant le nombre d'actions indiqué :



Activité

Dégainer ou rangéner une arme
S'équiper d'un bouclier ou le jeter
Ouvrir une porte
Allumer une torche ou une lanterne
Déboucher une potion ou dérouler un parchemin
Trouver un objet dans son sac à dos
Se relever après avoir été mis à terre
Monter ou descendre d'une monture
Lire un parchemin ou boire une potion

* Peut être inclus dans une action de mouvement.

Temps

1 action*
1 action*
1 action*
1 action
1 action
1 action
1 action
1 action
1 action
1 action



donc porter une armure *augmente* la Classe d'Armure d'un personnage. Ainsi, porter une armure de cuir fait passer la CA de base de 10 à 12. La Classe d'Armure *diminue* quand les capacités de défense sont réduites. Ainsi, un personnage avec un modificateur d'Agilité négatif a une CA plus basse. Par exemple, un modificateur d'Agilité de -2 fait passer la CA de base de 10 à 8.

L'Agilité modifie la Classe d'Armure du défenseur pour tous les types de combats. Le défenseur doit toutefois être en mesure de manœuvrer pour pouvoir en bénéficier. S'il est en équilibre sur un pilier, en train d'escalader un mur, attaché par une corde ou contraint d'une quelconque manière, le défenseur n'est pas en position de bénéficier de son bonus d'Agilité.

TYPES DE COMBAT

Quand des créatures se battent à portée de bras (environ 1,5 m pour des créatures de taille humaine), on considère qu'il s'agit de combat au corps-à-corps. Dans ce cas, la Force modifie les jets d'attaque et de dégâts.

Quand des créatures se battent au-delà de cette portée, on considère qu'il s'agit de combat à distance. Dans ce cas, l'Agilité modifie les jets d'attaque.

CLASSE D'ARMURE

La Classe d'Armure est déterminée par l'armure, le bouclier, l'Agilité et les modificateurs magiques. Un paysan sans armure a une CA 10 (c'est le niveau de base). La Classe d'Armure *augmente* avec des capacités de défense qui s'améliorent,

LE JET D'ATTAQUE

L'attaquant lance son dé d'action (généralement 1d20) et ajoute son bonus au jet d'attaque. Il ajoute également d'éventuels autres modificateurs octroyés par des sorts, objets magiques ou capacités de classe (comme l'Attaque sournoise du voleur). S'il s'agit d'une attaque au corps-à-corps, il ajoute son modificateur de Force. Pour une attaque à distance, il ajoute son modificateur d'Agilité.

Le résultat est comparé à la Classe d'Armure du défenseur. S'il est égal ou supérieur à la Classe d'Armure du défenseur, celui-ci est blessé.

D'autres modificateurs aux jets d'attaques peuvent s'appliquer, comme indiqué sur la table 4-1.

TABLE 4-1 : MODIFICATEURS AU JET D'ATTAQUE

Circonstances

L'attaque à distance est à...

	Modificateur au jet d'attaque	
Corps à corps	Distance	
Courte portée	-	-
Moyenne portée	-	-2
Longue portée	-	-1d

L'attaquant...

Est invisible	+2	-
Est surélevé	+1	-
Est coincé dans un espace étroit	-1d	-1d
Est empêtré (filet ou autre)	-1d	-1d
Utilise une arme non maîtrisée	-1d	-1d
Tire dans une mêlée avec une arme à distance*	-	-1

Le défenseur est...

À couvert	-2	-2
Aveuglé	+2	+2
Empêtré	+1d	+1d
Sans défense (paralysé, endormi, attaché)	+1d	+1d
À genoux, assis ou à terre	+2	-2

* Et 50 % de chances de « tir fratricide » si l'attaque échoue ; voir livre de base page 96.



Un 1 naturel provoque une maladresse. L'attaquant échoue alors automatiquement et effectue un jet sur la table des maladresses, ajusté par son modificateur de Chance. Les personnages sans armure lancent 1d4; les autres, le dé correspondant à l'armure comme indiqué sur la table 3-3 (page 72).

Un 20 naturel provoque un coup critique. Pour certaines classes, d'autres résultats peuvent en provoquer. Voir plus bas pour plus de détails.

Les personnages de plus haut niveau ayant de multiples attaques ou encore maniant deux armes utilisent parfois un autre dé que le d20. Un coup critique ne survient toujours que sur un 20 naturel *ou* sur un autre résultat spécifique à la classe du personnage, comme indiqué plus loin (les dés secondaires provoquent donc moins de coups critiques).

MODIFICATEURS AUX JETS D'ATTAQUE

Les modificateurs aux jets d'attaque sont de deux natures. Certains dégradent le dé d'attaque et sont notés « -1d ». Le type de dé est alors déterminé en suivant la chaîne de dés. Par exemple, un personnage qui attaque avec un d20 et subit un modificateur de -1d utilise alors un d16. S'il subit de multiples modificateurs, il faut suivre la chaîne de dés. Par exemple, s'il effectue sa deuxième attaque avec 1d16 et qu'il subit un modificateur de -1d, il attaquerait avec 1d14.

MALADRESSES

Un 1 naturel provoque une maladresse. L'attaquant échoue alors automatiquement et effectue un jet sur la table des maladresses. Sur cette table, il est préférable d'obtenir le résultat le moins élevé possible. De ce fait, le modificateur de Chance à appliquer est inversé. Par exemple, un modificateur de Chance de +1 devient -1 sur la table de maladresses. Le type de dé lancé sur cette table dépend de l'armure portée par l'attaquant.

Les guerriers et les nains, et seulement eux, peuvent brûler un point de Chance pour annuler un jet sur la table 4-2: Maladresses. Un 1 naturel reste un échec, mais en brûlant un point de Chance, ils évitent tout effet négatif supplémentaire.

Armure lourde : Si un personnage porte un clibanion, une armure de plate ou un harnois, il lance 1d16 sur la table, ajusté par son modificateur de Chance.

Armure moyenne : Si un personnage porte une armure de peau, d'écaillles ou une cotte de mailles, il lance 1d12 sur la table, ajusté par son modificateur de Chance.

Armure légère : Si un personnage porte une armure matelassée, de cuir, de cuir clouté, ou qu'il porte un bouclier, il lance 1d8 sur la table, ajusté par son modificateur de Chance.

Pas d'armure : Si un personnage ne porte ni armure ni bouclier, il lance 1d4 sur la table, ajusté par son modificateur de Chance.



BKM-2010

TABLE 4-2 : MALADRESSES

Résultat	Effet
0 ou -	Vous ratez complètement votre attaque mais ne provoquez miraculeusement aucun autre dégât.
1	Votre attaque maladroite fait de vous la risée du groupe mais ne provoque aucun autre dégât.
2	Vous trébuchez mais pouvez vous rattraper si vous réussissez un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10, faute de quoi vous passez le round suivant à terre.
3	Votre arme vous échappe des mains. Vous la rattrapez promptement, mais votre prise n'est plus optimale. Vous subissez une pénalité de -2 sur votre prochain jet d'attaque.
4	Votre arme est endommagée : la corde de l'arc se brise, la garde de l'épée se détache ou le mécanisme de l'arbalète s'enraye. L'arme peut être réparée en 10 mn de travail mais est inutilisable pour le moment.
5	Vous trébuchez et tombez, perdant cette action. Vous êtes à terre et devrez utiliser une action pour vous relever au prochain round.
6	Votre arme se prend dans votre armure. Vous devez passer le prochain round à la dégager. De plus, votre bonus d'armure est réduit de 1 tant que vous n'aurez pas passé 10 mn à réajuster les sangles et attaches emmêlées.
7	Vous lâchez votre arme. Vous devez la ramasser ou en dégainer une autre lors de votre prochaine action.
8	Vous frappez votre arme accidentellement sur un objet solide et inamovible (un rocher, un mur ou même le sol). Les armes courantes sont détruites ; les armes magiques ne sont pas affectées.
9	Vous êtes déséquilibré et vous offrez une ouverture à vos adversaires. Le prochain ennemi qui vous attaque bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque.
10	Vous auriez dû entretenir votre armure ! Ses jointures se grippent et vous immobilisent. Vous ne pouvez ni vous déplacer ni attaquer pendant 1d3 rounds. Les personnages sans armure ne sont pas affectés.
11	Votre attaque mal maîtrisée vous déséquilibre. Vous subissez un malus de -4 à votre prochaine attaque.
12	Vous frappez par inadvertance un de vos alliés à portée, déterminé aléatoirement. Effectuez un jet d'attaque contre celui-ci avec le même dé que celui que vous venez d'employer.
13	Vous trébuchez et chuterez violemment, encaissant 1d3 points de dégâts sur le coup. Vous êtes à terre et devez consacrer votre prochaine action à vous relever.
14	Telle une tortue retournée, vous glissez et atterrissez sur le dos, gigotant en tous sens, incapable de vous redresser. Vous devez combattre en étant à terre au prochain round avant de pouvoir reprendre votre équilibre et vous relever.
15	Vous réussissez, on ne sait comment, à vous blesser vous-même, subissant des dégâts normaux.
16+	Vous vous frappez accidentellement et subissez des dégâts normaux +1 point supplémentaire. De plus, vous tombez sur le dos en étant incapable de vous redresser, à moins de réussir un test d'Agilité DD16.



COUPS CRITIQUES

Sur un d20, un résultat naturel de 20 provoque un coup critique. L'attaquant touche automatiquement et effectue un jet sur la table des coups critiques appropriée avec son dé critique, ajusté par son modificateur de Chance.

Le dé critique et la table sont déterminés par la classe et le niveau; se référer aux tables des classes de personnages. Les personnages de niveau 0 lancent quant à eux 1d4 sur la table critique I.

Notez bien que même si un personnage peut obtenir un coup critique avec un autre résultat que le 20, seul le 20 naturel permet de toucher automatiquement. Les coups qui ratent leur cible ne provoquent pas de coups critiques. Prenons l'exemple d'un guerrier pouvant faire un coup critique sur 19-20. S'il obtient un 19 naturel contre un adversaire ayant une CA de 21 et que son dé de haut fait donne 1, son total sera de 20, soit moins que la CA de la cible. L'attaque ne portera donc pas et ne provoquera pas de coup critique. Si son dé de haut fait donne un 2, son total sera de 21 et son attaque sera réussie. Grâce à son 19 naturel, cela comptera comme un coup critique.



Lorsqu'on est amené à lancer un dé plus grand que le d20, un coup critique se produit sur son résultat le plus élevé. Par exemple sur 24 pour un d24. Un guerrier avec une chance d'effectuer un critique plus élevé ajuste en conséquence. Ainsi, une chance d'effectuer un critique sur 19-20 devient 23-24 avec un d24, et seul un 24 est une réussite automatique.

Étant donné le large éventail d'ennemis rencontrés par les PJ, le Juge doit toujours ajuster la description du coup critique pour s'adapter à la fois à l'arme du PJ et à son adversaire. Si un résultat est totalement inadapté, utilisez celui d'en dessous (moins léthal) sur la table. De même, les coups critiques de monstres doivent être décrits d'une manière cohérente avec son type d'attaque.

TABLE CRITIQUE I : PERSONNAGES DE NIVEAU O ET MAGES

Résultat	Effet	
0 ou -	La force du coup vous fait lâcher votre arme. Vous infligez +1d6 points de dégâts mais vous vous retrouvez désarmé.	
1	Coup opportuniste. Vous infligez +1d3 points de dégâts.	
2	Coup dans l'œil ! Méchant bleu, et +1d4 points de dégâts.	
3	Coup brutal sur le front. Vous infligez +1d3 points de dégâts, et l'ennemi chute au dernier rang d'initiative à partir du prochain round.	
4	Coup sur la rotule. Vous frappez la rotule de votre ennemi, qui subit +1d4 points de dégâts et une pénalité de -3 m à son mouvement tant qu'il n'est pas soigné.	
5	Solide coup au torse. Vous infligez +1d6 points de dégâts.	
6	Coup chanceux : vous désarmez votre adversaire. Vous gagnez une attaque gratuite si l'ennemi se penche pour ramasser son arme.	
7	Vous écrasez la main de votre adversaire et lui brisez deux doigts. +2d3 points de dégâts.	
8	Coup paralysant ! Jurant de douleur, l'ennemi est incapable d'attaquer au prochain round.	
9	Vous écrasez le nez de votre ennemi, le sang lui coule sur le visage. +2d4 points de dégâts.	
10	Votre ennemi s'emmelle les pieds et se retrouve à terre pour le reste du round.	
11	Coup perforant. Vous infligez +2d4 points de dégâts.	
12	Coup à l'entrejambe. L'ennemi doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou passer les deux prochains rounds à vomir.	
13	Le coup explose la cheville de l'ennemi; son mouvement est réduit de moitié.	
14	Vous frappez votre adversaire à la tempe. Il est aveuglé par son propre sang pendant 1d3 rounds.	
15	Vous frappez la main de votre ennemi. Celui-ci lâche son arme, qui atterrit à 1d4+1 mètres.	
16	Vous évitez de peu la contre-attaque ennemie ! Vous infligez des dégâts normaux et effectuez un nouveau jet d'attaque. Si cette deuxième attaque touche, infligez +1d6 points de dégâts.	
17	Coup à la gorge. L'ennemi titube pendant deux rounds et est incapable de parler, lancer des sorts ou attaquer.	
18	L'ennemi se jette sur votre arme. Il subit +2d6 points de dégâts et maudit votre chance insolente.	
19	Votre coup est quasi miraculeux. Votre ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou perdre connaissance.	
20+	Coup de chance ! Vous entamez le crâne de votre ennemi. S'il n'a pas de casque, il subit une perte définitive d'1d4 points d'Intelligence. Vous infligez +1d4 points de dégâts.	



Ces notes de bas de page s'appliquent aux résultats des coups critiques le cas échéant :

*Les armes magiques ne se cassent jamais sur des maladresses critiques. La cible est dans ce cas désarmée, son arme atterrit à 1d4+1 m.

** Un PJ dominé par la rage peut temporairement dépenser des points de Présence ou d'Intelligence pour améliorer les dégâts de son coup critique. Pour chaque point de caractéristique dépensé, il ajoute +1d12 à son jet de dégâts.

Les points de caractéristiques dépensés de cette manière reviennent quand le guerrier récupère naturellement. Chaque jour suivant au cours duquel il ne succombe pas à la fureur du combat, il récupère 1 point de la caractéristique affectée. Ce rythme est doublé si le personnage se repose.

TABLE CRITIQUE II : VOLEREURS ET ELFES

Résultat	Effet	
0 ou -	Raté! L'hésitation vous a coûté le coup parfait.	
1	Le coup rate les organes vitaux. Vous infligez un misérable +2d3 points de dégâts.	
2	Coup à la tête qui tranche net l'oreille de votre ennemi et lui laisse une vilaine balafre. +1d6 points de dégâts.	
3	Coup net dans le dos. Vous infligez +2d6 points de dégâts.	
4	Coup dans la poitrine. Vous coupez le souffle à votre adversaire et pouvez lui porter immédiatement une nouvelle attaque gratuite.	
5	Le coup transperce les reins de l'adversaire. Vous infligez +3d3 points de dégâts, et l'ennemi est sonné pour 1 round.	
6	L'ennemi est abasourdi par la férocité de votre attaque; son mouvement et ses actions sont réduits de moitié.	
7	Vous frappez à la poitrine, atteignez un organe vital et infligez +3d4 points de dégâts.	
8	Le coup balafre le visage de votre ennemi. Il est aveuglé par le sang pendant 1d4 rounds.	
9	L'ennemi est déséquilibré et tombe à terre. Effectuez tout de suite une nouvelle attaque.	
10	Coup de maître! Vous infligez +2d6 points de dégâts.	
11	Le coup tranche le larynx de votre ennemi, qui ne peut plus produire que des bruits de poisson hors de l'eau.	
12	Coup sauvage! L'ennemi doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou s'évanouir de douleur.	
13	Votre ennemi est désorienté par la rapidité de vos coups. Il subit une pénalité de -4 aux jets d'attaques pendant 1d4 rounds.	
14	Vous frappez votre ennemi à la tête. Il doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou perdre connaissance.	
15	Votre coup projette votre adversaire à terre. +2d6 points de dégâts.	
16	D'un coup rapide au visage, vous éjectez l'œil de votre adversaire hors de son orbite. Il est définitivement borgne et ne peut entreprendre aucune action pendant 1d3 rounds.	
17	Vous transpercez le poumon de votre adversaire, qui subit +2d6 points de dégâts et ne peut effectuer qu'une seule action à son prochain round.	
18	Vous portez un coup dévastateur à l'arrière de la tête de votre ennemi. Celui-ci subit +1d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 + niveau du PJ ou perdre connaissance.	
19	Votre attaque sectionne une artère principale de votre adversaire. Il subit +1d10 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou perdre connaissance à cause du choc et de l'hémorragie massive.	
20	Vous tranchez la gorge de votre adversaire, qui subit +2d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 13 + niveau du PJ ou mourir en 1d4 rounds.	
21	Votre coup atteint la colonne vertébrale de votre ennemi, qui subit +2d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou rester paralysé.	
22	Poitrine embrochée, transperçant divers organes. Vous infligez +2d6 points de dégâts à votre ennemi qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 13 + niveau du PJ) ou mourir en 1d4 rounds.	
23	Votre coup pénètre l'oreille de votre ennemi et atteint son cerveau. Il n'aura plus jamais de bouchons de cérumen, mais doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou mourir instantanément. S'il réussit son Jet de sauvegarde, vous lui infligez +2d6 points de dégâts.	
24+	Vous transpercez le cœur de votre adversaire ! Il subit +3d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 + niveau du PJ ou mourir instantanément.	



«Rien à faire du délicat équilibre de l'écosystème, tue-moi ce machin!»

TABLE CRITIQUE III : CLERCS, HALFELINS, GUERRIERS NIV. 1-2 ET NAINS NIV. 1-3

Résultat	Effet
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre adversaire subit +1d12 points de dégâts et votre allié le plus proche subit 1d4 points de dégâts, touché par un coup perdu**.
1	Attaque sauvage! +1d6 points de dégâts.
2	Votre attaque balaie votre ennemi, le laissant à terre pour le round suivant.
3	Votre adversaire s'empale sur votre arme. Vous infligez +1d8 points de dégâts.
4	Votre coup puissant met votre ennemi à genoux. Effectuez une nouvelle attaque.
5	Vous fracassez le nez de votre adversaire dans une gerbe de sang, lui faisant perdre le sens de l'odorat pendant 1d4 heures et subir +1d6 points de dégâts.
6	Vous portez un coup brutal au torse et brisez quelques côtes à votre adversaire, lui infligeant +1d8 points de dégâts.
7	Vous frappez la main, arrachant son arme à votre adversaire. Elle atterrit 1d8 m plus loin.
8	Le coup résonne sur le crâne de votre ennemi, le rendant sourd pour 1d6 jours, et lui infligeant +1d6 points de dégâts.
9	Vous portez un coup à la jambe, brisant le fémur de votre adversaire. Il perd 3 m de mouvement tant qu'il n'est pas soigné, et subit +2d6 points de dégâts.
10	Vous fracassez l'arme de votre ennemi! Des éclats de métal volent dans les airs*.
11	Le coup enfonce l'estomac, causant une hémorragie interne. S'il ne reçoit pas de soins magiques, votre adversaire meurt en 1d5 heures.
12	D'un coup au crâne, vous sonnez votre ennemi. Il doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou tomber à terre, inconscient.
13	Vous brisez la mâchoire de votre ennemi. Il crache du sang et des morceaux de dents cassées. Vous infligez +1d8 points de dégâts.
14	L'attaque enfonce le torse de votre ennemi, qui subit +2d8 points de dégâts.
15	Vous déboitez l'épaule de votre adversaire! Le bras qui tient le bouclier pend, retenu seulement par les muscles et la peau. Il perd son bonus de bouclier à la CA, et subit +1d8 points de dégâts.
16	Votre coup réduit la main principale de votre adversaire en masse de chair informe. Il subit une pénalité de -4 à ses prochaines attaques.
17	Vos coups furieux et répétés mettent votre adversaire à terre. Effectuez une nouvelle attaque.
18	Votre coup brise le front de votre adversaire et projette des morceaux d'os dans son cortex préfrontal. Il subit une perte de 1d4 points d'Intelligence et de Présence et +1d8 points de dégâts.
19	Coup dévastateur à la poitrine. Vous infligez +2d8 points de dégâts.
20	Coup dans la poitrine qui sonne votre adversaire pour 1d3 rounds et lui inflige +2d8 points de dégâts.
21	Vous brisez le fémur de votre adversaire, le mettant à terre et réduisant son mouvement de moitié. Vous infligez +2d8 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque.
22	Le bras armé de votre ennemi est tranché sur le coup. Son arme est perdue ainsi que toute chance d'effectuer une nouvelle attaque avec ce bras.
23	Vous enfoncez le crâne de votre adversaire, lui faisant définitivement perdre 1d4 points d'Intelligence et de Présence et subir +2d8 points de dégâts.
24	D'un coup de maître, vous frappez à la gorge. Votre ennemi titube, cherchant l'air pendant 1d4 rounds. Vous infligez +2d8 points de dégâts.
25	Votre attaque brise les côtes de votre adversaire et les lui enfonce dans les poumons. Il perd 50 % de ses points de vie restants et vomit une grande quantité de sang.
26	Votre attaque fracasse le visage de votre ennemi, lui crevant les deux yeux. Il est définitivement aveugle, et subit +2d8 points de dégâts.
27	Votre vilain coup enfonce la poitrine de votre ennemi. Il subit +3d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou perdre connaissance.
28+	Vous détruisez la colonne vertébrale de votre adversaire, qui subit +3d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou rester paralysé.



TABLE CRITIQUE IV : GUERRIERS NIVEAU 3-4 ET NAINS NIVEAU 4-5

Résultat	Effet	
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre adversaire subit +2d8 points de dégâts et votre allié le plus proche subit 1d4 points de dégâts, touché par un coup perdu**.	
1	Coup herculéen. +2d12 points de dégâts.	
2	Votre coup féroce laisse la main de votre adversaire pendre inerte au bout de son poignet. Vous infligez +1d12 points de dégâts.	
3	Votre coup envoie votre adversaire à terre. Vous infligez +1d12 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque sur votre ennemi à terre.	
4	D'un coup surpuissant, vous enfoncez le cartilage du nez de votre ennemi dans son cerveau. Il perd 1d6 points d'Intelligence et subit +1d12 points de dégâts.	
5	Vous brisez l'arme de votre adversaire*. S'il n'en a pas, vous lui infligez +2d12 points de dégâts.	
6	Votre coup fracasse le sternum de votre ennemi. Celui-ci doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou tomber inconscient alors que ses organes internes cessent de fonctionner.	
7	Votre ennemi est repoussé par votre assaut furieux. Il perd sa prochaine attaque et subit +2d12 points de dégâts.	
8	Votre coup sonne votre adversaire. Vous infligez +1d8 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque.	
9	Vous percez la gorge et atteignez la colonne de votre adversaire, réduisant tout ce qui est entre les deux en bouillie informe. Vous infligez +2d12 points de dégâts, et votre ennemi perd l'usage de la parole pendant 1d4 semaines.	
10	Vous enfoncez la tempe de votre ennemi, qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou être aveuglé par la douleur et le sang pendant 1d4 rounds.	
11	Le coup transforme le visage de votre ennemi en masse informe de chair et de fragments d'os. Vous lui infligez +2d12 points de dégâts, et il aura désormais du mal à prononcer les consonnes.	
12	Vous voyez rouge! Vous infligez +1d12 points de dégâts et êtes envahi par la rage**!	
13	Vous fracassez le torse de votre ennemi et réduisez ses organes en purée. Vous infligez +2d12 points de dégâts.	
14	Votre coup atteint la colonne de votre adversaire et lui anesthésie les membres inférieurs. Il subit une pénalité de -4 à la CA le temps de réapprendre à marcher.	
15	Votre coup effrayant projette votre ennemi à terre dans une mare de sang. Il se recroqueville, apeuré, et reste ainsi à terre pendant 1d4 rounds.	
16	Le coup fracasse le bouclier de votre ennemi. S'il n'en a pas, il est sonné par la douleur pendant 1d4 rounds et subit +2d12 points de dégâts.	
17	La rotule de votre adversaire explose dans une brume rouge. Son mouvement tombe à 0, et vous pouvez effectuer une nouvelle attaque.	
18	Vous lobotomisez votre adversaire, qui doit effectuer un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou devenir amnésique. Il est sonné pendant 1d4 round et subit +2d12 points de dégâts.	
19	Vous frappez le bras de votre ennemi, qui s'enfonce sa propre arme dans le visage. Il subit le triple des dégâts de son arme et finit par la lâcher dans un cri sourd.	
20	Vous écrasez la moelle épinière de votre adversaire, qui subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou finir définitivement paralysé.	
21	Votre coup transforme les organes internes de la victime en compote. Sa mort est inévitable en 1d8 rounds.	
22	La cible est éventrée, répandant ses entrailles sur le sol. Elle meurt en 1d6 rounds.	
23	Votre coup à la poitrine explose le cœur de votre adversaire, qui subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou mourir sur-le-champ.	
24+	Vous éclatez le crâne de votre ennemi comme un melon. Il subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 20 + niveau du PJ) ou mourir en 1d3 rounds.	



TABLE CRITIQUE V : GUERRIERS NIVEAU 5+ ET NAINS NIVEAU 6+

Résultat	Effet	
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre ennemi subit +3d8 points de dégâts, et votre allié le plus proche est atteint par un coup perdu et subit 1d4 points de dégâts**.	
1	L'arme de votre ennemi est brisée*. S'il n'en a pas, il subit +3d12 points de dégâts.	
2	Votre assaut furieux repousse votre ennemi de 1d3 m en arrière. Tous les ennemis adjacents frappent accidentellement la cible et lui infligent des dégâts.	
3	Vous frappez le crâne de votre adversaire, lui détruisant l'oreille. Il devient définitivement sourd et subit +1d12 points de dégâts.	
4	Vous touchez les tripes de votre ennemi, qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 + niveau du PJ ou passer les 2 rounds suivants à vomir la bile de son estomac perforé.	
5	Votre ennemi jette son arme au loin et implore qu'on l'épargne. Vous infligez +1d12 points de dégâts et portez-lui une nouvelle attaque.	
6	Le coup scalpe votre ennemi. Le sang lui dégouline sur le visage, et il est aveuglé jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.	
7	Votre adversaire est cloué par votre arme, ce qui réduit sa CA de -6 tant qu'il en est prisonnier. Effectuez une nouvelle attaque.	
8-12	Vous voyez rouge! Vous êtes envahi par la rage. Vous infligez +1d12 points de dégâts**!	
13-14	Vous frappez le bras armé de votre ennemi, qui s'enfonce sa propre arme en plein visage. Il subit le quadruple des dégâts de son arme, puis la lâche, abasourdi d'effroi.	
15	Vous fracassez le bouclier de votre adversaire. S'il n'en porte pas, il subit +2d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD20 + niveau du PJ ou s'évanouir de douleur.	
16	Votre coup frappe le sommet du crâne de votre adversaire, lui écrase la colonne vertébrale, et réduit sa taille de 15 cm. Les dégâts neuronaux diminuent sa CA de -4.	
17	La cible est éventrée, répandant ses entrailles sur le sol. Elle meurt sur le coup.	
18	Votre coup détruit littéralement le visage de votre adversaire. Il devient sourd et aveugle, et ne peut plus désormais émettre que des gargouillis.	
19	Votre coup scalpe le crâne de votre ennemi, qui meurt de voir sa cervelle ainsi exposée en 3d3 rounds.	
20	Vous tranchez le bras de votre adversaire qui tient le bouclier, réduisant à néant ses espoirs de manier un jour les armes à deux mains. Il subit +2d12 points de dégâts.	
21	Attaque digne d'un dieu. Vous infligez +3d12 points de dégâts. Si votre cible meurt, avancez de 3 m et effectuez une autre attaque contre un nouvel adversaire situé à moins de 3 m.	
22	Votre coup tranche la jambe de votre adversaire. Son mouvement tombe à 0, il subit +2d12 points de dégâts et ne peut plus rien faire d'autre que gémir d'agonie pendant 1d3 rounds.	
23	Vous frappez le crâne de votre adversaire, l'assommez pour 1d4+1 rounds et réduisez son Intelligence de manière permanente de 1d12. Portez-lui immédiatement une nouvelle attaque.	
24	Votre coup tranche le bras armé de votre ennemi. Vous lui infligez +2d12 points de dégâts tandis que les bras lui en tombent, au propre comme au figuré.	
25	Votre coup dévastateur vide les entrailles de votre adversaire, réduisant en bouillie ses organes. Il perd 50 % de ses points de vie actuels et toute sa dignité.	
26	Votre coup écrase la gorge de votre ennemi, qui se noie dans son propre sang et expire en 1d4 rounds.	
27	Votre coup à la colonne paralyse définitivement votre adversaire et lui inflige +4d12 points de dégâts.	
28+	Vous décapitez votre ennemi en un coup. Vous êtes l'incarnation de la Mort. Continuez à effectuer des attaques contre tout ennemi à moins de 3 m jusqu'à ce que vous échouiez.	



COMBAT MONTÉ

Le chevalier sur sa monture est un archétype du genre médiéval fantastique. Bien qu'il y ait largement la place pour de longues règles détaillées, voici une façon rapide et simple de gérer les règles de combat monté dans vos parties.

- Un personnage monté se déplace à la vitesse de son cheval, mais utilise son propre dé d'action.
- Un cheval de guerre entraîné peut réaliser une attaque avec son propre dé d'action, même quand il est monté. Un cheval standard (non entraîné au combat) qui attaque en combat oblige son cavalier à faire un test d'Agilité pour rester en selle (voir plus bas).
- Un seul jet d'initiative est effectué pour le cheval et son cavalier, en ajoutant le modificateur d'initiative le plus *défavorable* des deux créatures.
- Un cavalier reçoit automatiquement un bonus de +1 en CA. Quand il combat un adversaire à pied, il agit comme un attaquant surélevé (bonus de +1 aux jets d'attaque). S'il charge avec une lance ou une lance d'arçon, ses dés de dégâts sont doublés. Pour finir, un haut fait d'armes effectué avec une lance peut désarçonner un cavalier ennemi; voir page 92.
- La valeur d'Agilité du cavalier détermine sa capacité à rester en selle. Si son cheval est effrayé, il doit effectuer un test d'Agilité DD 10 ou être éjecté du cheval. Un personnage compétent en équitation lance 1d20; ceux non qualifiés 1d10. (En se basant sur le métier de niveau 0 ou sur un entraînement ultérieur, à l'appréciation du Juge.) Un personnage désarçonné se retrouve à terre et doit passer le round suivant à se relever.
- Un cheval de guerre n'est effrayé que s'il tombe en dessous de la moitié de ses points de vie. Les autres chevaux le sont à la moindre blessure.

Le profil d'un cheval se trouve page 418.



HAUTS FAITS D'ARMES

Un guerrier peut déclarer un haut fait d'armes, ou haut fait, avant n'importe quelle attaque. Si son dé de haut fait donne un résultat de 3 ou plus et que l'attaque touche la cible (c'est-à-dire si le total du jet d'attaque est supérieur ou égal à sa CA), le haut fait est accompli. Plus le résultat du dé de haut fait est élevé, plus celui-ci est efficace.

Les hauts faits d'un guerrier doivent s'adapter à la situation et refléter la puissance et l'audace d'un grand combattant. Un coup de hache terrifiant qui brise le bouclier de son adversaire, un coup à la gorge qui réduit le chef ennemi au silence, un uppercut puissant qui met à terre un gigantesque gladiateur sont autant d'exemples de hauts faits mémorables. Un guerrier peut même imaginer une botte particulière qu'il utilise souvent et qui porte sa signature. Il peut par exemple dessiner un «Z» sanglant sur le torse d'un ennemi. Ou encore, laisser plantée sa hache ensanglantée dans le crâne de son adversaire pour inspirer la terreur chez ses ennemis.

Certaines armes magiques permettent de réaliser des prouesses liées à certains types de hauts faits, et certains sorts améliorent la capacité du guerrier à en accomplir.

Accomplir un haut fait : Les règles suivantes s'appliquent aux hauts faits.

1. Le guerrier doit déclarer le haut fait avant son attaque. S'il lance son dé avant de déclarer le haut fait, celui-ci n'aura pas lieu, même si le dé donne un résultat suffisant.
2. Le haut fait doit être cohérent avec ce que peut accomplir le guerrier, en fonction de son niveau, de sa taille et de la puissance de son ennemi. Appuyez-vous sur les exemples ci-dessous et sur l'appréciation de votre Juge pour arbitrer ces situations. Un guerrier de bas niveau ne serait pas

capable de soulever et projeter un archidémon, même avec un excellent résultat sur son dé de haut fait. Mais il pourrait soulever et projeter un orc qu'aucun autre homme ne pourrait normalement faire bouger.

3. Le haut fait est réalisé à son niveau le plus basique si l'attaque est réussie et que le dé de haut fait donne un résultat de 3 ou plus. L'attaque inflige alors des dégâts normaux, et le Haut fait est accompli. Plus le résultat du dé de haut fait est élevé, plus le haut fait est éclatant. Le Juge peut encore accorder un Jet de sauvegarde à l'ennemi ou demander un test opposé déterminé selon les circonstances.
4. Enfin, notez que les hauts faits n'interfèrent pas avec les coups critiques et que leurs effets se cumulent s'ils se produisent en même temps.

Exemples de hauts faits :

Exemple #1 : Un guerrier de niveau 1 avec une Force de 16 (bonus de +2) utilise un d3 comme dé de haut fait. Il combat un démon à tête de bouc qui surgit d'un portail extraplanatoire. Le guerrier déclare que son haut fait sera de tenter de repousser le démon à travers le portail. Il attaque et lance $1d20+1d3+2$ (grâce à sa Force). Il obtient 16 sur le d20, 3 sur le d3 + son modificateur de Force de +2 pour un total d'Attaque de 21 ($16+3+2$). La CA du démon est de 17, donc l'attaque le blesse. Comme le dé de haut fait a fait 3, le guerrier accomplit également son haut fait. Celui-ci inflige $1d8+3+2$ points de dégâts avec son épée longue et repousse le démon à travers le portail ! (Remarque : en fonction de la force et de la taille de l'adversaire, le Juge peut quand même demander un test de Force opposé pour une manœuvre comme celle-ci. Dans le cas présent, le démon est à taille humaine, et le Juge décide que la manœuvre réussit.)



Exemple #2 : Au cours du round suivant, le même guerrier déclare tenter de briser les cornes du démon, une grave insulte pour n'importe quel habitant cornu des Neufs Enfers. Il obtient 5 sur son d20, 3 sur son d3, + son modificateur de Force de +2 pour un total d'attaque de 10 (5+3+2). Le résultat est inférieur à la CA de 17 du démon. L'attaque échoue, et le haut fait aussi, même s'il a obtenu 3 sur son dé.

TYPES DE HAUTS FAITS

Il n'y a pas de limites aux types de hauts faits que peut accomplir un guerrier. Toute attaque particulière adaptée à la situation doit être encouragée. Pour vous aider à appréhender le concept de hauts faits d'Armes et vous servir de fil directeur, nous les avons regroupés en sept catégories. Ce ne sont toutefois que des suggestions visant à donner un aperçu des possibilités et une échelle d'application. Les conseils qui suivent sont conçus pour aider le Juge à établir les conséquences des hauts faits.

Les joueurs créatifs ne manqueront pas d'imaginer de nouveaux hauts faits. Il faut les encourager dans ce sens.

ATTAQUES AVEUGLANTES

Les attaques aveuglantes visent généralement les yeux de l'ennemi. On peut par exemple jeter du sable au visage, planter un couteau dans la visière d'un heaume ou empaler l'œil de sa cible avec une flèche. Les attaques aveuglantes ne sont pas forcément efficaces contre tous les adversaires ; elles sont inutiles, par exemple, contre les monstres de type vase, limon ou cube gélatineux. Elles sont en revanche plus efficaces contre certains adversaires, comme les cyclopes, et le Juge peut en aggraver les conséquences.

Dé de HFA Effet de l'attaque aveuglante

- | | |
|----|---|
| 3 | Les yeux de l'adversaire sont irrités et douloureux, ce qui affecte sa vision. Il subit une pénalité de -2 à sa prochaine attaque. |
| 4 | L'adversaire est provisoirement aveuglé. Il subit une pénalité de -4 à sa prochaine attaque, et son mouvement est réduit de moitié. |
| 5 | L'adversaire est totalement aveuglé pendant 1d4 rounds. Il attaque sans discernement, subit une pénalité de -8 à ses jets d'attaque et se déplace de manière aléatoire à la moitié de son mouvement. |
| 6 | L'adversaire est totalement aveuglé comme ci-dessus, mais pendant 2d6 rounds. |
| 7+ | L'adversaire est aveuglé pour les prochaines 24 h. De plus, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur en opposition avec le jet d'attaque du guerrier. En cas d'échec, il est définitivement aveugle. |

DÉSARMEMENT

Les désarmements peuvent cibler la main, briser l'arme de l'adversaire, trancher la hampe d'une lance, agripper le bras qui manie l'épée, utiliser le plat de l'épée pour faire lâcher l'arme de l'adversaire. Il va de soi que l'adversaire doit porter une arme pour que cette attaque fonctionne. Désarmer un adversaire sans arme ne servirait à rien. Les créatures disposant d'armes naturelles (griffes, crocs, cornes, etc.) ne peuvent pas être «désarmées» au sens classique du terme, mais peuvent se voir limiter l'usage de leurs armes. Voir la table ci-dessous

pour des exemples.

Dé de HFA Effet du désarmement

- | | |
|---|--|
| 3 | Une créature humanoïde est désarmée. Il y a 50 % de chance que l'arme soit projetée hors de portée. Dans ce cas, la créature doit se déplacer pour la récupérer et ne peut attaquer pendant ce round (à moins de combattre sans arme ou d'en dégainer une autre). Si l'arme est à portée, la créature peut utiliser sa prochaine action pour la récupérer et attaquer dans la foulée. (Autres possibilités : la main touchée est endolorie, faisant subir un malus de -1 aux jets d'attaques suivants; le guerrier maintient le bras armé de son adversaire qui est privé d'attaque tant que le guerrier consacre son round à le maintenir.) |
|---|--|

Une créature humanoïde lâche son arme, qui atterrit automatiquement hors de portée (voir ci-dessus). Il y a 50 % de chances qu'une arme normale soit brisée et devienne inutilisable, comptant alors comme une arme improvisée. Les armes magiques ne sont jamais brisées. (Autre possibilité : la main touchée est handicapée, faisant subir un malus de -4 aux jets d'attaque suivants.)

L'arme d'une créature humanoïde est automatiquement brisée si elle est normale, et projetée hors de portée si elle est magique. Un monstre possédant une attaque naturelle voit ses crocs ou ses griffes brisés et subit un malus de -4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin du combat. Les monstres particulièrement grands, comme les dragons, peuvent ne pas être affectés ou subir un malus aux dégâts, même moindre. Autre possibilité : la main touchée est tranchée, obligeant l'adversaire à utiliser sa mauvaise main pour le reste du combat (voir le combat à deux armes un peu plus bas); le guerrier immobilise le bras de son adversaire avec son arme, qu'il peut lâcher pour en saisir une autre et attaquer pendant que sa cible tente de se libérer en 1d4 rounds.

Humanoïdes et monstres voient leur arme violemment affectée. Les armes manufacturées sont au choix brisées ou projetées hors de portée. Les armes naturelles sont détruites. Le bras d'attaque (ou la bouche, le tentacule ou autre) est blessé, et les attaques suivantes subissent un malus minimal de -4 aux dégâts.

Comme ci-dessus, mais le guerrier peut affecter des créatures beaucoup plus grandes et plus puissantes que lui.

REPOUSSER

On peut repousser en donnant des coups de bouclier, en plaquant, bousculant, projetant des tables sur les adversaires, en défonçant une porte sur les ennemis de l'autre côté, etc. D'une manière générale, toute tentative pour forcer un adversaire à se déplacer en utilisant la force brute est considérée comme un haut fait de ce type.

5

Dé de HFA Effet de la tentative de repousser

3 Une créature de taille identique au guerrier peut être repoussée de quelques pas, suffisamment pour accéder à une porte ou un escalier que la cible défendait.

4 Une créature de taille identique au guerrier peut être refoulée sur une distance égale à la moitié du mouvement du guerrier. Les créatures humanoïdes jusqu'à 50% plus grande que le guerrier, comme un gros orque ou un petit ogre, ainsi que les créatures plus stables, quadrupèdes, comme un cheval ou une vache, peuvent être repoussées de quelques pas.

5 Le guerrier peut faire reculer une créature de deux fois sa taille, comme un ogre adulte ou un petit géant sur une distance équivalente à son mouvement, ou l'attraper et la lancer à une distance égale à la moitié de son mouvement. Cela peut lui permettre de pousser des créatures d'une falaise, à travers une barrière, le vitrail d'un temple, etc.

6 Le guerrier peut repousser plusieurs adversaires venant à sa rencontre, comme une troupe de gobelins qui chargent ou un front de soldats en marche. Il peut repousser une créature de trois fois sa taille et même déplacer de petits dragons ou de grands basilics.

7+ Comme ci-dessus, mais le guerrier peut déplacer des créatures qui sembleraient impossibles à repousser pour quelqu'un de sa taille.

MISES À TERRE ET PROJECTIONS

Les mises à terre et projections incluent toute tentative visant à faire tomber un ennemi. Que ce soit avec un croc-en-jambe, une lame dans la rotule, en bousculant pour déséquilibrer, en effectuant un balayage ou toute autre manœuvre du genre, ces hauts faits permettent au guerrier de mettre à terre un ennemi, de limiter ses mouvements et de potentiellement le maintenir au sol.

Dé de HFA Effet de la mise à terre ou de la projection

3 Le guerrier peut déséquilibrer un ennemi. Celui-ci bénéficie d'un Jet de sauvegarde de Réflexes contre le jet d'attaque du guerrier. Un échec signifie que l'ennemi finit à terre et doit consacrer sa prochaine action d'attaque à se relever. Pour rappel, une attaque de mêlée contre un adversaire à terre offre un bonus de +2.

4 Le guerrier met automatiquement à terre un adversaire de taille normale. Les créatures jusqu'à 50% plus grandes que le guerrier ou les quadrupèdes et celles solidement ancrées au sol

bénéficient d'un Jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Un adversaire de taille humaine est automatiquement mis à terre et projeté jusqu'à 3 m de distance. Les créatures jusqu'à deux fois la taille du guerrier ont droit à un Jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter d'être mises à terre.

Une créature faisant jusqu'à deux fois la taille du guerrier peut être automatiquement projetée jusqu'à 3 m. Le guerrier peut, en plus, utiliser sa prochaine action pour maintenir son adversaire à terre. Des créatures exceptionnellement fortes ont droit à un test de Force en opposition pour se relever.

Comme ci-dessus, mais le guerrier peut déséquilibrer ou projeter des créatures qui sembleraient bien trop grandes pour être affectées.

COUPS PRÉCIS

Un coup précis est une frappe dont la précision paraît invraisemblable. En voici quelques exemples : trancher la corde d'un pendu d'une flèche tirée à plus de vingt pas, enfonce une épée dans la gueule d'un dragon pour l'empêcher de cracher du feu ou briser le symbole sacré d'un prêtre maléfique pour qu'il perde le contrôle de ses serviteurs morts-vivants. En déclarant ce haut fait, le guerrier doit indiquer précisément l'endroit qu'il vise. Par exemple, « Je jette ma lance pour essayer de briser la fixation de la visière du heaume de l'ennemi » ou « J'abats mon épée et tente de trancher l'étrier du chevalier ».

Cette catégorie comprend également les coups ciblés qui ont pour but d'occasionner plus de dégâts. Par exemple, viser la tête d'un adversaire, tenter de trancher le cou d'un monstre, tirer dans l'estomac d'une monstrueuse bête chaotique, etc. Les coups ciblés peuvent infliger des dégâts supplémentaires comme indiqué ci-dessous.

Dé de HFA Effet du coup précis

3 Le guerrier peut atteindre un objet proche et de petite taille (soit au corps à corps, soit à très courte portée pour les armes à distance). Par exemple, le symbole sacré tenu par un clerc, une bannière déployée par un cavalier à proximité, ou encore, la canine d'un ogre. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d4 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).

4 Le guerrier peut toucher une cible que seuls les escrimeurs et les archers les plus adroits peuvent atteindre. Ce peut être, par exemple, une pomme posée sur la tête de quelqu'un ou le centre d'une cible située à 100 m. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d5 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).

Le guerrier réussit un coup quasi impossible comme trancher une corde étroite avec une flèche à plus de 100 m, lancer une dague sur une pièce de l'autre côté d'un fossé ou planter son épée dans le seul point faible de la peau écailleuse d'un dragon ancien. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d6 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).

Le guerrier peut effectuer un coup précis comme indiqué ci-dessus, même aveugle ou sourd (il se repose sur ses autres sens pour tenter cette manœuvre incroyable). Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d7 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).

Le guerrier peut réaliser des coups d'une précision qui semblent au-delà des capacités d'un simple mortel, si toutefois il peut expliquer comment il s'y prend. Il peut, par exemple, tirer une flèche à travers une porte et toucher le mage maléfique à la gorge, en expliquant que la flèche est passée dans l'interstice qui sépare la porte de son chambranle. Il peut atteindre un gobelin kidnapeur et l'assommer avec une simple pierre à plus de 800 m, expliquant qu'un faucon a transporté la pierre dans son bec sur plusieurs centaines de mètres avant de la laisser poursuivre sa trajectoire. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d8 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).



MANŒUVRES DE RALLIEMENT

Le puissant héros, bondissant en première ligne, peut rallier ses camarades en pleine débandade, que ce soit par un cri de guerre, une charge héroïque, ou par un comportement de maniaque sanguinaire : une manœuvre appropriée peut stimuler une armée comme jamais.

Dé de HFA Effet de la manœuvre de ralliement

3

Le guerrier peut lancer un cri de guerre ou effectuer une manœuvre éclatante qui rallie ses troupes autour de lui. Les suivants et mercenaires proches qui avaient raté un test de moral peuvent retenter un jet et reprendre leurs esprits en cas de succès.

4

Le guerrier presse ses alliés à se rassembler autour de lui et lance une charge ! Il se doit d'être au premier rang et de réussir ses attaques pour inspirer ses suivants et leur octroyer un bonus de +1 aux tests de moral jusqu'à la fin du round.

5

Le guerrier effectue une manœuvre spectaculaire qui inspire le courage. Alliés et suivants bénéficient d'un bonus de +1 aux tests de moral jusqu'à la fin du round. De plus, si le guerrier tue son adversaire ou obtient un coup critique (ou tout autre coup spectaculaire), tous les alliés et suivants bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque au prochain round.

6

La manœuvre incroyable du guerrier n'affecte pas uniquement ses alliés et suivants proches, mais potentiellement une armée entière. Les avantages sont les mêmes que précédemment, mais s'étendent à une centaine de suivants, tant que ceux-ci peuvent voir le héros.



7+

Comme ci-dessus, mais les avantages s'étendent à l'ensemble des suivants qui peuvent voir le héros (potentiellement, une armée entière de plusieurs milliers d'hommes !)

MANŒUVRES DÉFENSIVES

Dans certaines circonstances, le plus haut fait que puisse accomplir un guerrier est de permettre à ses compagnons de survivre pour revenir combattre un autre jour. Faire un rempart de son bouclier, protéger une retraite, effectuer une manœuvre dos à dos peut parfois permettre au guerrier de protéger tout son groupe.

Dé de HFA Effet de la manœuvre défensive

3 Le guerrier se met en position défensive, améliorant ses chances de survie. Il reçoit un bonus de +1 à la CA au prochain round.

4 Le guerrier met ses alliés en formation défensive en s'adaptant à leur adversaire, dressant par exemple un mur de boucliers. En plus d'infliger des dégâts, il se positionne comme point d'appui pour la manœuvre défensive, offrant un bonus de +1 à la CA au prochain round pour lui-même et pour deux alliés adjacents.

5 Le guerrier positionne ses alliés de manière à optimiser leur défense. Aucun allié participant à la manœuvre ne peut se déplacer sans la désorganiser. Tant qu'ils restent en formation, le guerrier et jusqu'à quatre de ses alliés, bénéficient d'un bonus de +1 à la CA au round suivant.

6 Comme précédemment, mais le guerrier organise une position défensive si efficace qu'elle lui offre ainsi qu'à un maximum de quatre alliés un bonus de +2 à la CA tant que personne ne rompt la formation. Le guerrier doit accomplir le même haut fait à chaque round s'il veut maintenir la position. Il n'est pas nécessaire que les dés de haut fait suivants atteignent 6 ou plus, mais le guerrier ne peut pas entreprendre un autre haut fait sans briser la formation défensive. Si le guerrier souhaite se déplacer et qu'il obtient 6 ou plus sur son dé de haut fait, il peut maintenir un bonus de +1 pour lui et ses quatre alliés sous réserve qu'ils se déplacent dans la même direction, à la même vitesse et en maintenant la formation.

7+ Comme ci-dessus, mais le bonus à la CA est de +3 sans se déplacer et de +2 en se déplaçant.

HAUTS FAITS PERSONNALISÉS

Il est conseillé à chaque guerrier d'imaginer une botte, un haut fait personnalisé. Vous pouvez l'envisager comme sa signature personnelle. Si un joueur oublie de décrire son haut fait, vous pourrez considérer qu'il s'agit de sa signature. Elle peut correspondre à un type de haut fait en particulier. Par exemple, le Chevalier Noir tente toujours un désarmement. Ou cela peut être quelque chose de plus spécifique : un désarmement sur un résultat de 3, une attaque aveuglante sur un 4, une mise à terre sur un 5, etc.

Vous pouvez utiliser le dos de votre fiche de personnage pour écrire une table détaillant la botte de votre guerrier.

HAUTS FAITS LIÉS À UNE ARME

Certaines armes permettent d'effectuer des actions spécifiques lorsqu'elles se retrouvent entre les mains d'un guerrier expérimenté. Une hache de bataille sera, par exemple, idéale pour briser le bouclier d'un adversaire, tandis qu'un marteau de guerre sera parfait pour le renverser. Une autre option consiste pour le joueur à concevoir sa propre table de haut fait adaptée à une arme en particulier, pour ensuite en faire l'action «par défaut» de son personnage. Vous pouvez aussi résoudre rapidement les hauts faits en utilisant le dé de haut fait sous forme de Jet de sauvegarde pour le défenseur. Voici quelques exemples pour vous guider.

Hache de bataille : Les haches de bataille brisent les boucliers et fendent les armures. Pour tout haut fait réussi, l'armure de la partie adverse est si gravement endommagée que son bonus de CA est réduit d'autant que le résultat du dé de haut fait, au lieu d'infliger des dégâts supplémentaires. Par exemple, un défenseur équipé d'un harnois (CA +8) est frappé par un guerrier qui obtient 3 sur son dé de haut fait. Le bonus de CA est alors réduit à +5. Si, lors de l'attaque suivante, le DHF donne un 5, le bonus de CA de l'armure est réduit à 0! Si le défenseur est équipé d'un bouclier, celui-ci est détruit dès le premier point d'armure enlevé. Après plusieurs coups de hache de bataille, une armure peut se retrouver pulvérisée. Une fois que le bonus de CA d'une armure tombe à 0, le dé de haut fait se traduit en points de dégâts tout court.

Fléau : Quand il cible les jambes d'un adversaire, un fléau peut s'enrouler autour de celles-ci et le faire tomber. Si le personnage armé d'un fléau ne déclare pas d'autre haut fait, on considère automatiquement qu'il effectue une mise à terre sur une attaque réussie.

Lance : Tous les hauts faits décrits jusqu'ici concernent les fantassins. Il est tout à fait envisageable d'en concevoir pour un chevalier monté. La lance est une excellente option pour cela. Une frappe directe peut briser le bouclier de l'adversaire et le renverser. Pour chaque haut fait réussi, le bouclier de l'adversaire est automatiquement détruit. De plus, le défenseur doit effectuer un test de Force à un DD 10 + le résultat du DHF. Ainsi, si l'attaquant touche et que son DHF donne un 5, le défenseur doit effectuer un test de Force DD 15. Un échec signifie que le défenseur se retrouve à terre. S'il était sur une monture, il subit 1d4 points de dégâts dus à la chute.

Marteau de guerre : Les marteaux de guerre ont une telle puissance de frappe qu'ils peuvent renverser un adversaire. Pour tout haut fait réussi, le défenseur peut être mis à terre ou repoussé. Si un guerrier muni d'un marteau de guerre ne déclare pas d'autre haut fait, on considère automatiquement qu'il tente de repousser son adversaire à chaque attaque réussie.

DÉGÂTS ET MORT

Quand le défenseur est blessé, l'attaquant effectue un jet pour déterminer les dégâts, utilisant le dé correspondant à l'arme qu'il brandit.

Si l'attaque est effectuée avec une arme de corps à corps, ajoutez le modificateur de Force de l'attaquant. Ajoutez les autres bonus conférés par des sorts, objets magiques ou capacités de classe.

Déduisez ce montant des points de vie du défenseur.

Une attaque réussie inflige toujours un minimum de 1 point de dégâts, même si l'attaquant a un modificateur de Force négatif.

Un personnage ou un monstre meurt lorsqu'il se retrouve à 0 point de vie.

Hémorragie : Il reste une chance de sauver un personnage moribond en le soignant très rapidement (avec, par exemple, la capacité d'imposition des mains du clerc). Un personnage de niveau 0 qui se retrouve à 0 point de vie est automatiquement tué, mais un personnage de niveau 1 s'effondre simplement et commence à se vider de son sang. Il dispose alors d'un round au cours duquel il peut être soigné pour éviter de périr. S'il est soigné au cours du round où il tombe à 0 point de vie ou au round suivant, il regagne un nombre de PV dépendant du résultat du test d'imposition des mains (considérez que ses points de vie démarrent de 0). S'il n'est pas soigné à temps, il peut mourir pour de bon (voir ci-dessous).

Pour chaque niveau au-delà du premier, le personnage dispose d'un round supplémentaire avant d'être définitivement tué. Ainsi, un personnage de 3^e niveau peut être sauvé s'il est soigné dans les 3 rounds.

Un personnage sauvé alors qu'il se vidait de son sang souffre de traumatismes physiques permanents dus à ses blessures quasi fatales. Les personnages ainsi sauvés subissent une perte *définitive* de 1 point d'Endurance et conservent une terrible cicatrice de la blessure qui a failli les emporter.

Récupérer le corps : S'il est possible de récupérer le corps d'un allié, il existe une chance pour que celui-ci ne soit pas vraiment mort. Il peut être seulement inconscient ou assommé. Si un personnage récupère dans l'heure le corps d'un allié apparemment mort, celui-ci peut effectuer un test de Chance lorsque son corps est examiné. Si le test est réussi, le personnage n'est que gravement blessé, et son allié peut le maintenir en vie. Le personnage «mort» était, d'une façon ou d'une autre, inconscient, assommé ou dans l'incapacité de faire quoi que ce soit. Lorsque le personnage est ainsi réveillé, il récupère 1 point de vie, mais se retrouve groggy pendant l'heure qui suit (pénalité de -4 à tous les jets) et subit une blessure permanente qui engendre la perte *définitive* de 1 point de Force, Agilité ou Endurance (à déterminer aléatoirement).



GUÉRISON

Les blessures guérissent avec du repos. Cependant, soigner un personnage ne pourra jamais l'amener au-delà de son maximum de points de vie.

Au cours d'une aventure, un personnage peut récupérer 1 point de vie s'il se repose une nuit entière, 2 points de vie s'il reste alité toute une journée plus une nuit.

Les coups critiques guérissent lorsque les dégâts qui y sont associés sont soignés. Prenons par exemple un personnage avec une pénalité de -3 m au mouvement suite à un coup sur la rotule. Ce même coup lui a infligé 4 points de dégâts supplémentaires. Sa rotule sera soignée (et le malus de mouvement qui l'accompagne) lorsque le personnage aura récupéré ces 4 points de vie. Il faut noter que certains coups critiques provoquent des blessures permanentes qui ne peuvent être guéries que par des moyens magiques ou extraordinaires.

Les pertes de caractéristiques, à l'exception de la Chance, guérissent au même rythme : 1 point avec une bonne nuit de repos et 2 points pour une journée plus une nuit de repos complet.

Un personnage peut récupérer à la fois des points de caractéristiques et des points de vie dans une même nuit.

La Chance, elle, ne se guérit pas. On répète : la Chance perdue ne se récupère pas. À l'exception des capacités spéciales du halfelin et du voleur, un personnage qui brûle sa Chance le fait de façon permanente. La Chance peut être régénérée de la même manière qu'un homme s'attire fortune ou infortune : en faisant appel aux dieux. Défendre sa divinité par des actes de courage pourra en attirer les faveurs, de la même manière que celui qui s'oppose à un démon pourra encourir une malédiction. Seul le Juge pourra vous en dire plus...

JETS DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde représentent la capacité d'un personnage à résister à d'extraordinaires traumatismes, qu'ils résultent d'un poison, d'un feu magique ou d'un dangereux piège. La classe et les valeurs de caractéristiques d'un personnage déterminent les modificateurs de ses jets de sauvegarde de Vigueur, Réflexes et Volonté. Pour effectuer un Jet de sauvegarde, lancez un 1d20 et appliquez les modificateurs du personnage. Si le résultat est supérieur ou égal au DD fixé, le Jet de sauvegarde réussit. Sinon, il échoue.

MORAL

Tous les monstres ne combattent pas jusqu'à la mort, certains s'enfuient ou se rendent. Les monstres, les suivants et les personnages non joueurs (PNJ) effectuent des tests de moral à certains moments du combat. Cela détermine s'ils le poursuivent ou s'ils battent en retraite pour rester en vie. Les personnages joueurs ne font jamais de test de moral; leur comportement dépend de la décision du joueur.

Un test de moral est effectué dans les cas suivants :

- Pour un groupe de monstres : lorsque la première créature est tuée, et lorsque la moitié des créatures ont été tuées ou mises hors de combat.
- Pour un monstre solitaire : lorsqu'il a perdu la moitié de ses points de vie.
- Pour un suivant : lors de la première rencontre ou du premier danger (un piège, par exemple) d'une aventure, et à la toute fin d'une aventure.

On effectue un test de moral en lançant 1d20 et en y ajoutant le modificateur de Volonté de la créature. Un résultat supérieur ou égal à 11 est un succès : la créature peut continuer le combat. Sur un résultat de 10 ou moins, le test échoue : la créature tente de fuir. Les suivants peuvent aussi ajouter le modificateur de Présence de leur commanditaire. Dans certains cas, le DD peut être supérieur à 11, notamment quand des effets magiques entrent en jeu.

Le Juge peut appliquer un modificateur entre +4 et -4 au test si la créature est suffisamment motivée pour combattre ou fuir. Ainsi, une mère qui défend ses petits recevrait un bonus de +4. Un esclave gobelin, par contre, qui aimeraient bien voir mourir son seigneur ogre, pourrait subir un malus de -4, tout comme un mille-pattes géant qui ne cherchait qu'à se nourrir, pas à combattre!

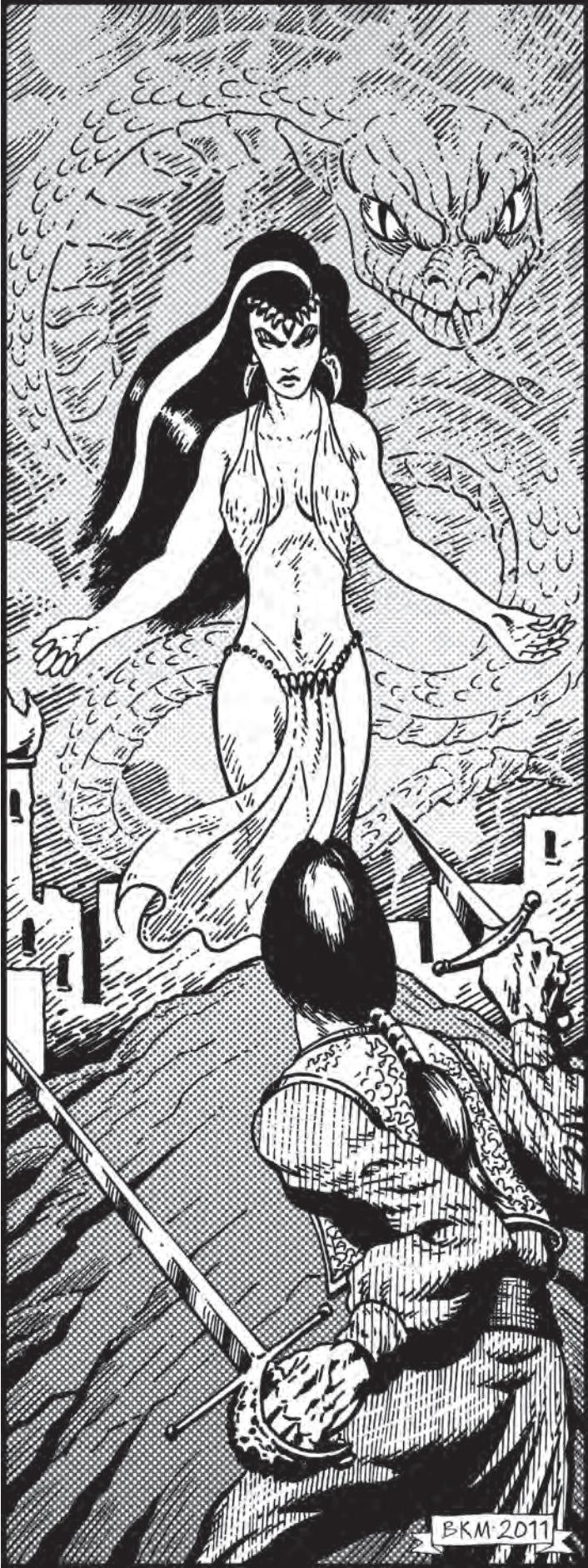
Certains monstres sont immunisés aux tests de moral. Les automates, les statues animées, les golems et toutes les autres créations sans esprit ne craignant pas la mort n'effectuent jamais de test de moral. C'est également vrai pour les morts-vivants dépourvus d'intelligence comme les zombies et les squelettes.

TABLE 4-3 : ATTAQUES À DEUX ARMES

Agilité	Dé main principale	Dé main secondaire	Coups critiques*
8 ou moins	-3 dés	-4 dés	Coups critiques impossibles
9-11	-2 dés	-3 dés	Coups critiques impossibles
12-15	-1 dé	-2 dés	Coups critiques impossibles
16-17	-1 dé	-1 dé	Coups critiques main principale si résultat max (16 sur 1d16) passant aussi la CA de la cible (pas de réussite automatique)
18+	Dé normal	-1 dé	Coups critiques normaux main principale



*Les guerriers et autres classes bénéficiant de chances plus élevées d'obtenir des coups critiques (par exemple sur un résultat de 19-20) perdent cette capacité quand ils combattent avec deux armes.



BRÛLER SA CHANCE

Comme indiqué précédemment, un personnage peut brûler sa Chance de façon permanente pour s'octroyer un bonus ponctuel à un jet. Un personnage peut, par exemple, brûler 6 points pour obtenir un modificateur de +6, mais sa valeur de Chance est désormais diminuée de 6 points. Brûler de la Chance suit les règles ci-dessous :

- Un personnage ne peut brûler sa Chance que pour modifier ses propres jets (à l'exception des halfelins comme indiqué dans leur description de classe). La Chance ne peut être brûlée pour modifier les jets d'autres personnages ou des monstres, même si cela affecte le personnage. (Notez bien que le modificateur de Chance du personnage s'applique aux coups critiques portés contre lui, mais ce *modificateur* est différent des bonus accordés en brûlant sa Chance.)
- La Chance est souvent utilisée pour modifier les jets d'attaques, de dégâts, les tests d'incantation, les compétences de voleur et les jets de sauvegarde, mais il est possible de l'employer dans d'autres buts.
- Un personnage peut déclarer brûler sa Chance avant ou après son jet de dé. Il décide alors du nombre de points qu'il brûle. Mais il ne peut brûler de la Chance qu'une fois par jet.

COMBAT À DEUX ARMES

Avec une Agilité suffisamment élevée, un personnage peut manier une arme légère (comme une dague, une épée courte ou un couteau) avec sa main secondaire tout en utilisant une épée ou toute autre arme avec sa main principale. Le personnage attaque généralement avec un dé dégradé, en fonction de la main qu'il utilise et de sa valeur d'Agilité comme indiqué sur la table 4-3. Cette table s'appuie sur la chaîne de dés; ainsi «-1d6» signifie qu'un jet normalement effectué avec un d20 se fait avec un d16. Ce résultat s'applique aussi aux attaques supplémentaires, et donc, un personnage utilisant un d16 pour son action (pour quelque raison que ce soit) se décalera au d14 s'il subit «-1d6» sur la table, toujours selon la chaîne de dés.

Les attaques à deux armes ont moins de chances de toucher, mais permettent d'effectuer deux jets d'attaque au lieu d'un seul normalement. Comme la main secondaire d'un personnage est généralement moins forte ou moins coordonnée que sa main principale, ses jets d'attaques secondaires font habituellement appel à un dé différent. Les coups critiques suivent les indications données sur la table 4-3 (page opposée).

Les halfelins sont une exception aux règles du combat à deux armes, comme indiqué dans la description de leur classe.

Un personnage qui combat à deux armes ne peut évidemment pas utiliser de bouclier.

REPLI

Lorsqu'un personnage est engagé au corps à corps, il ne peut plus reculer sans s'exposer aux attaques. Si un personnage ou un monstre se replie au milieu d'un combat en cours (que ce soit pour battre en retraite, changer de position ou tenter quelque action), son adversaire bénéficie immédiatement d'une attaque gratuite.

AUTRES RÈGLES DE COMBAT

Perte de caractéristique : Certaines attaques provoquent des pertes de points de caractéristiques. Une cible réduite à 0 en Présence ou en Intelligence est réduite à l'état d'idiot balbutiant incapable même de se nourrir. Une cible réduite à 0 en Force ou en Agilité ne peut plus se déplacer. Une cible réduite à 0 en Endurance s'évanouit et reste inconsciente. Une cible réduite à 0 en Chance est victime d'accidents étranges en permanence, ce qui l'empêche d'accomplir quoi que ce soit. Les pertes de caractéristiques guérissent avec le temps comme indiqué en page 94.

Prendre feu : Un personnage qui prend feu subit 1d6 points de dégâts par round. Il peut tenter d'éteindre le feu en consacrant un round entier à se rouler à terre, ce qui lui donne droit à un Jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour parvenir à éteindre le feu. Certains sorts et monstres peuvent produire des flammes plus intenses ou dangereuses infligeant des dégâts plus élevés ou plus difficiles à éteindre.

Charge : Un personnage intrépide peut utiliser une action pour effectuer une charge. Pour cela, il doit se déplacer d'au moins la moitié de son mouvement. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 au jet d'attaque, mais d'un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour.

Lâcher une torche : Une torche lâchée à terre a 50 % de chances de s'éteindre.

Chute : Tomber provoque 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de hauteur. Pour chaque résultat de 6 sur les dés de dégâts, la victime se brise un os. Pour chaque os cassé, le personnage perd définitivement 1 point de Force ou d'Agilité (au choix du joueur). Le membre, la côte ou la vertèbre touchée ne guérira jamais complètement et l'handicapera définitivement.

Tirer dans une mêlée : Le combat est un tourbillon permanent. Un personnage qui utilise un arc, une arbalète, des fléchettes, une dague de jet ou toute autre arme de tir contre un adversaire engagé au corps à corps risque de toucher un allié. Si le personnage rate sa cible, il a 50 % de chances de toucher un allié engagé dans la mêlée. Déterminez cet allié aléatoirement puis relancez l'attaque contre sa CA.

Lutte : Chaque participant effectue des jets d'attaque en opposition, ajoutant le meilleur de leurs modificateurs entre la Force et l'Agilité. (Les monstres ajoutent leur nombre de dés de vie à la place.) Un attaquant deux fois plus grand que son adversaire ajoute +4 à son jet; un attaquant trois fois plus grand ajoute +8; un attaquant quatre fois plus grand ajoute +16, et ainsi de suite. Si l'attaquant remporte le jet en opposition, il immobilise son adversaire. S'il perd, la lutte prend fin.

Une cible immobilisée ne peut ni bouger ni effectuer aucune action tant qu'elle ne s'est pas libérée, ce qu'elle peut tenter de faire en réussissant elle-même un jet de lutte, comme indiqué précédemment.

Les attaques au corps à corps contre une créature en train de lutter sont traitées de la même manière que le tir en mêlée. Toute attaque ratée a 50 % de chances d'atteindre l'allié qui est en train de lutter.

Récupérer une armure : Quand quelqu'un tombe au combat, son armure est souvent percée, cabossée, globalement abîmée. Une armure récupérée sur un ennemi (ou un allié) a 25 % de chances d'être inutilisable. Elle peut être réparée par un armurier, pour une somme allant en général du quart à la moitié de sa valeur d'origine.

Les semi-humains ont une physionomie inhabituelle et ne peuvent porter d'armures conçues pour des humains. Sauf précision contraire, il y a 75 % de chances qu'une armure découverte aléatoirement soit de taille humaine.

Récupérer des projectiles : Les personnages peuvent récupérer les projectiles qui ont manqué leur cible. Il y a 50 % de chances que des flèches, pierres de fronde, javelots et autres soient détruits; sinon, ils sont réutilisables.

Dégâts non létaux : Vous pouvez utiliser le plat de l'épée pour mettre hors d'état de nuire un adversaire que vous voulez capturer vivant. Si un personnage maîtrise l'une des armes suivantes, il peut choisir d'infliger des dégâts non létaux : épées, haches, gourdins, lances et bâtons. Il ne subit pas de pénalité à l'attaque, mais le dé de dégâts est dégradé d'un rang sur la chaîne de dés. Un adversaire amené à 0 point de vie suite à des dégâts non létaux tombe inconscient.

Combat sans arme : Les personnages non armés infligent des dégâts non létaux de 1d3 + modificateur de Force.

REPOUSSER LES IMPIES

En brandissant son symbole saint et en prononçant des paroles sacrées, un clerc peut repousser les ennemis de sa foi. Il peut tenter de repousser les morts-vivants, les démons et les diables. Les clercs de certaines religions particulières peuvent repousser d'autres types de créatures, selon les pouvoirs que leur accordent leurs déités.

Repousser les impies suit une mécanique similaire au test d'incantation, à ceci près que la Chance intervient. On lance 1d20, + le niveau du clerc, + les modificateurs de Présence et de Chance. Le résultat est alors lu sur la table 4-4.

Les monstres ainsi repoussés ont généralement droit à un Jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Il s'effectue alors en opposition avec le jet du clerc. Avec un résultat suffisamment élevé, un clerc peut automatiquement repousser un groupe de créatures faibles. Elles n'ont alors droit à aucun Jet de sauvegarde.

L'échec à un test pour Repousser les impies augmente le risque de défaveur, comme pour tout test d'incantation raté.

Si un clerc brandit son symbole pour tenter de repousser un groupe composé de plusieurs types de créatures, le joueur doit alors désigner une cible spécifique. Appliquez le résultat du test aux DV de la créature visée. Le nombre de créatures affectées obtenu concerne la cible + toutes les créatures possédant moins de DV. Par exemple, si un clerc était attaqué par un groupe de squelettes à 1 DV mené par un vampire à 4 DV, le joueur pourrait cibler, au choix, les squelettes ou le vampire. S'il vise les squelettes et qu'il obtient un résultat de 19, il repousse 1d4+NI créatures. S'il cible le vampire et obtient un résultat de 24, il repousse 1d3+NI créatures à 4 DV. S'il obtient 5, cela signifie qu'il peut repousser le vampire, + 4 de ces squelettes.

TABLE 4-4 : REPOUSSER LES IMPIES PAR DV

Test	Portée	Châtiment sacré	1 DV	2 DV	3-4 DV	5-6 DV	7-8 DV	9-10 DV	11-12 DV
1-11	-	-	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE
12-13	9 m	-	R1	SE	SE	SE	SE	SE	SE
14-17	9 m	-	R1d3+NI	SE	SE	SE	SE	SE	SE
18-19	9 m	-	R1d4+NI	R1	SE	SE	SE	SE	SE
20-23	18 m	-	R1d6+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE	SE
24-27	18 m	Rayon, 18 m, 1d3 dégâts	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE
28-29	18 m	Cône, 9 m, 1d4 dégâts	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE
30-31	36 m	Cône, 18 m, 1d5 dégâts	T1d8+NI (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE
32+	72 m	Cône, 36 m, 1d6 dégâts	T2d6+NI (pas de JS)	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1

SE = Sans effet.

R = Repousse le nombre indiqué de créatures, chacune ayant autant de DV ou moins que noté dans la colonne. Ainsi, «R1» signifie qu'une seule créature est repoussée; «R1d4+NI» signifie que 1d4+NI créatures possédant le nombre de DV indiqué ou moins sont repoussées. Sauf précision contraire, les créatures repoussées ont droit à un Jet de sauvegarde (Volonté contre un DD égal au résultat du test pour repousser les impies). Une créature repoussée s'éloigne du clerc au maximum de son mouvement ou se recroqueville si elle ne peut pas s'enfuir. Une créature repoussée continue de fuir pendant 3d10 minutes.

D = Les créatures sont repoussées et subissent les dégâts indiqués au premier round. Par exemple, R1d4+NI, D1d4 signifie que le clerc peut repousser 1d4+NI créatures possédant le nombre de DV indiqué dans la colonne, et que ces créatures subissent également 1d4 points de dégâts.

T = Les créatures sont automatiquement tuées. Le nombre de créatures tuées est indiqué après le T. Par exemple, T1d8+NI signifie que le clerc tue 1d8+NI créatures possédant le nombre de DV indiqué.

Châtiment Sacré = À haut niveau, le clerc produit une énergie divine qui châtie les créatures impies situées à proximité. Ce châtiment s'ajoute aux autres effets du test et peut être dirigé dans le champ de vision du clerc. Les effets et la portée varient, comme indiqué ci-dessous, et toutes les créatures impies affectées subissent les dégâts indiqués *automatiquement* sans Jet de sauvegarde. Les dégâts s'appliquent une fois par test; un autre test est nécessaire au round suivant s'il veut poursuivre. Rayon : un rai de lumière concentrée que le clerc peut diriger sur une cible à moins de 18 m. Cône : un cône de 9 m de long et 9 m de large à son extrémité.



DUEL ARCANIQUE

Un mage cherche toujours la supériorité sur ses congénères et y parvient par une démonstration de ses capacités magiques... à n'importe quel prix. Quand deux mages se rencontrent, cela tourne toujours au conflit; et quand deux mages sont en conflit, il y a duel arcanique. Un coup de tonnerre, une odeur de souffre, un sidérant duel entre deux esprits dominants, et pour finir, un petit tas de cendres là où se trouvait un homme quelques instants plus tôt. Voilà comment on pourrait résumer ce qu'est un duel arcanique.

Résolution d'un duel arcanique: Un duel arcanique se produit quand un mage lance un sort, qu'un second incantateur le contre, et que les deux continuent ainsi jusqu'à ce que l'un prenne le dessus sur l'autre. Au-delà de ces bases, les duels arcaniques respectent les règles suivantes :

1. Clercs et mages peuvent s'affronter en duel arcanique.
Un mage peut contrer les sorts d'un clerc et vice versa.
Dans de rares circonstances, d'autres classes peuvent également participer à un duel arcanique (comme un voleur lisant un parchemin).
2. Les mécanismes des duels arcaniques forment un sous-système des règles du combat, notamment en ce qui concerne l'initiative. Les jeteurs de sorts impliqués dans un duel arcanique peuvent se retrouver à agir en réaction les uns envers les autres avant même que les autres membres du groupe puissent agir.
3. Seuls certains sorts peuvent être employés pour en contrer d'autres. D'une manière générale, il y a deux types de contresorts : «sort identique» (par exemple, *boule de feu* pour contrer *boule de feu*) et «défensif» (par exemple, *bouclier magique* pour contrer *missile magique* ou *résistance au feu* pour contrer *boule de feu*).
4. Les duels arcaniques se déroulent par ordre d'initiative. Un mage situé plus loin dans l'ordre d'initiative peut contrer le sort lancé par un mage qui a agi avant lui. Un mage agissant en dernier ne peut se faire contrer.
5. Le mécanisme de résolution des contresorts compare le résultat du test d'incantation de l'attaquant à celui du défenseur.
6. Les succès s'amplifient et les échecs s'aggravent. Un mage qui réussit plusieurs contresorts génère une spirale positive.
7. Enfin, des événements inattendus peuvent survenir lors d'un duel arcanique. Il s'agit, après tout, d'une collision directe d'énergies surnaturelles.

Initiative : Lorsqu'un mage ou un clerc lance un sort, un mage ou un clerc situé

plus loin dans l'ordre d'initiative peut immédiatement déclarer le contrer. Si plusieurs lanceurs de sorts tentent un contresort, la résolution s'effectue dans l'ordre d'initiative.

Le round de combat s'interrompt immédiatement pour résoudre les actions des jeteurs de sorts. Lorsque tous les lanceurs de sorts ont terminé leur action, l'initiative de combat reprend son cours.

Les lanceurs de sorts «devancent» leur initiative uniquement pour contrer un sort. Ils perdent ensuite leur action à leur rang d'initiative.

Les lanceurs de sorts conservent néanmoins leur rang d'initiative. Au round suivant, ils peuvent décider d'agir normalement, c'est pourquoi il est important de noter leur rang d'initiative.

Quand un lanceur de sort décide de tenter un contresort, il doit s'y consacrer exclusivement. Il ne peut entreprendre aucune autre action durant ce round. Le contresort lui permet d'agir en avance, mais limite ses options.



Le lanceur de sort situé au dernier rang d'initiative a l'avantage de pouvoir lancer un contresort contre n'importe qui situé avant lui et l'inconvénient de pouvoir seulement réagir aux sorts des autres, pas d'initier le duel arcanique. Le lanceur de sort qui se situe en premier rang d'initiative a l'avantage de donner le ton au duel arcanique en choisissant le sort initial, mais il ne peut pas effectuer de contresort.

Sorts de contre : D'une façon générale, le bon sens dicte quels sorts peuvent contrer quels sorts. En voici une liste générique :

SORTS OPPOSÉS POUVANT ÊTRE EMPLOYÉS POUR CONTRER

Résistance au feu : Boule de feu, rayon brûlant

Bouclier magique : Projectile magique, boule de feu, rayon brûlant, éclair

Dissipation de la magie : N'importe quel sort

*Invoquer un patron : Invoquer un patron
(selon le patron invoqué)*

N'importe quel sort d'attaque : Contré par le même sort d'attaque (par exemple, boule de feu contre boule de feu)

Le Contresort en action : Quand un mage déclare qu'il contre un sort, respectez les étapes suivantes :

1. Pour commencer, au début de chaque duel arcanique, chaque joueur place un d20 devant sa feuille de personnage. Il représente l'élan. Au début du duel, tous les jeteurs de sorts positionnent leur d20 avec la face du 10 vers le haut.
2. Ensuite, l'attaquant choisit son sort et effectue son test d'incantation.
3. Le défenseur (qui tente de le contrer) déclare son contresort et effectue un test d'incantation.
4. Le vainqueur est celui qui obtient le résultat le plus élevé. Augmentez l'élan du vainqueur de 1. Par exemple, si l'attaquant l'emporte, son d20 est placé sur 11. Si le défenseur l'emporte, son d20 augmente de 1.
5. Croisez les résultats des deux tests d'incantation sur la table 4-5 : Comparatif des tests d'incantation en duel arcanique.
6. Lancez le dé indiqué et reportez le résultat sur la table 4-6 : Puissance du contresort. Si le test d'incantation de l'attaquant était plus élevé, utilisez la colonne « Attaquant plus élevé »; sinon, utilisez la colonne « Défenseur plus élevé ». Modifiez le résultat de la *différence entre les élans des deux lanceurs de sort*. Par exemple, si l'élan de l'attaquant est de 13, car ce dernier avait obtenu 3 succès, et que le défenseur est toujours à 10, la puissance du contresort s'effectuera à +3 si l'attaquant l'emporte ou à -3 si le défenseur l'emporte.
7. Il existe une exception. En cas d'égalité entre les deux tests d'incantation, la table 4-5 : Comparatif des tests d'incantation en duel arcanique renvoie à la table 4-7 : Perturbation du Phlogiston. C'est la situation la plus

dangereuse lors d'une confrontation magique où les différents effets s'entremêlent et des choses extraordinaires peuvent se produire.

8. Résolvez les effets des sorts en fonction du résultat des tests d'incantation.

9. Enfin, revenez à l'ordre d'initiative « standard ». Les autres classes de personnage effectuent normalement leurs actions. Quand le tour du mage ayant effectué le contresort arrive dans l'ordre d'initiative, sautez-le et passez au personnage suivant.

Précisions : Voici quelques clarifications sur les duels arcaniques.

Réussite du test d'incantation : Le test d'incantation de l'attaquant doit évidemment réussir au regard de la table de résultat du sort en question pour avoir un effet. Le test d'incantation du défenseur doit aussi évidemment réussir. Ce qui signifie qu'un sort de niveau 1 nécessite un résultat minimum de 12 au test d'incantation pour servir de contresort; qu'un sort de niveau 2 nécessite un résultat minimum de 14, et ainsi de suite.

Qui agit en premier : En général, les effets des contresorts s'appliquent simultanément, sauf précision contraire. Ce qui signifie qu'il est possible que deux mages *meurent tous les deux* en se lançant simultanément des boules de feu. Parfois, les tables ci-dessous indiquent que le sort d'un des mages agit en premier, ce qui peut affecter le second sort. Si l'ordre de résolution a une importance, l'incantateur dont le résultat du test d'incantation est le plus élevé agit toujours le premier.

Contresorts multiples : Deux lanceurs de sorts peuvent tenter un contresort sur la même cible. Résolvez toutes les comparaisons de tests d'incantation puis référez-vous aux tables de sorts pour déterminer ce qui se produit. Là encore, en général, les effets des sorts et des contresorts se produisent simultanément, sauf précision contraire sur les tables.

Aider un contresort : Les mages ne peuvent « se soutenir » dans un duel arcanique. Chaque contresort est résolu séparément, bien que les résultats puissent se cumuler contre l'incantateur. Par exemple, si un mage lance *boule de feu* et que trois défenseurs incantent aussi *boule de feu* en contresort, l'impact des multiples contresorts peut affaiblir le sort de l'assaillant jusqu'à en annuler les effets.

Invoquer un patron : Un mage qui invoque son patron tutélaire peut être contré par un mage invoquant *le même patron ou un différent*. Si le défenseur invoque le même patron, et que les deux tests d'incantation réussissent, *les deux sorts s'annulent automatiquement* (ignorez les résultats des tables 4-5 et 4-6). Si le défenseur et l'attaquant appellent des patrons différents, les règles normales s'appliquent.

Perte de sort : Certains effets de duels arcaniques peuvent diminuer le résultat du test d'incantation de l'attaquant ou du défenseur. Un mage perd son sort pour la journée uniquement si son test d'incantation *initial et non modifié* est inférieur au seuil de réussite minimal. Si son jet initial mobilise suffisamment de puissance arcanique pour initier le duel, il ne perdra pas son sort. La même règle s'applique au résultat *initial et non modifié* du test d'incantation du défenseur. La même règle s'applique également pour les clercs en ce qui concerne l'augmentation du risque de défaillance.

Retarder des actions : Les mages qui agissent en premier dans l'ordre d'initiative peuvent choisir de retarder leur tour pour

TABLE 4-5 : COMPARATIF DES TESTS D'INCANTATION EN DUEL ARCANIQUE

Comparez le test d'incantation de l'attaquant (les colonnes) à celui du défenseur (les lignes). Si un type de dé est indiqué, lancez celui-ci sur la table 4-6 : Puissance du contresort. Si les deux tests d'incantation ont un résultat identique, la table indique PP, et vous devez vous référer à la table 4-7 : Perturbation du Phlogiston.

Invoquer un patron suit une procédure particulière (se rapporter au descriptif dans le texte).

		Test d'incantation de l'attaquant*																	
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28+	
 Test d'incantation du défenseur*	12	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14	d16	
	13	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14	
	14	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	
	15	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	
	16	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	
	17	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	
	18	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	
	19	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	
	20	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	
	21	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	
	22	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	
	23	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	
	24	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	
	25	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	
	26	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	
	27	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	
	28+	d16	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	

* Les deux tests d'incantation doivent tous deux atteindre le seuil nécessaire indiqué sur la table du sort concerné pour pouvoir les comparer. Ainsi, un sort de niveau 2 nécessite un résultat minimum de 14 pour être utile dans un duel arcanique.

se trouver en meilleure situation pour contrer un sort. C'est autorisé. Mais si plusieurs mages décident de retarder leur action, «l'ordre d'action» final reste déterminé par l'ordre d'initiative, le meilleur jet d'initiative agissant en premier et le moins bon en dernier.

Un contresort et c'est tout : Un lanceur de sort peut faire appel à la mécanique de contresort uniquement pour lancer un sort qui s'oppose spécifiquement à un sort précédemment lancé. Si le contresort permet de déroger à la règle de l'initiative, il ne peut cependant pas être utilisé pour lancer n'importe quel sort.

Le contresort peut tuer des créatures en ignorant l'ordre d'initiative : Un contresort permet à un mage ayant un rang d'initiative plus tardif de littéralement «anticiper son tour». Ainsi, un contresort peut avoir des conséquences sur les créatures qui, techniquement, avaient un rang d'initiative plus élevé. Une boule de feu contrée par une autre boule de feu (dans la mesure où les deux sorts sont finalement lancés) peut par exemple tuer des guerriers dont le rang d'initiative était supérieur à celui du mage qui contre le sort. Tant pis : les contresorts sont des cas particuliers.

Exemple de duel arcanique : Le combat oppose le Sorcier d'Émeraude accompagné de ses deux soldats d'émeraude et son ennemi juré : Magnus le Gris, flanqué de son apprenti, Athle le Stupéfiant. Les jets d'initiative donnent les résultats suivants :

17 = le Sorcier d'Émeraude

15 = les deux soldats d'émeraude

12 = Magnus le Gris

6 = Athle le Stupéfiant



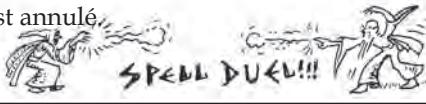
Premier round : Le Sorcier d'Émeraude lance *projectile magique*. Magnus déclare immédiatement contrer le sort avec *bouclier magique*. Athle le Stupéfiant ne tente pas de contresort. Bien que les soldats d'émeraude soient les suivants dans l'ordre d'initiative, on résout d'abord le duel arcanique.

Les deux joueurs posent un d20 devant eux, leur marqueur d'élan, indiquant un 10 comme chiffre de départ.

Le Sorcier d'Émeraude obtient 13 à son test d'incantation, alors que Magnus obtient 16. Les deux tests sont réussis. Celui du défenseur est supérieur. L'élan de Magnus le Gris passe donc à 11.

En comparant les résultats des tests d'incantation sur la table 4-5 : Comparatif des tests d'incantation en duel arcanique, on obtient un d5. La différence d'élan est de 1 (11 sur un dé et 10 sur l'autre), donc le défenseur lance 1d5+1 sur la table 4-6 : Puissance du contresort.

TABLE 4-6 : PIUSSANCE DU CONTRESORT

Jet	Défenseur plus élevé	Attaquant plus élevé
1	Affaiblissement (d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat ; le sort du défenseur est annulé.	Pénétration (d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant prend effet <i>simultanément</i> avec un test d'incantation non modifié.
2	Affaiblissement (d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat ; le sort du défenseur est annulé.	Pénétration (d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> avec un test d'incantation non modifié.
3	Affaiblissement (d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat ; le sort du défenseur est annulé.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et  celui du défenseur est annulé.
4	Affaiblissement mutuel (d10) : lancez 1d10 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant <i>et</i> du défenseur. Les deux sorts prennent effet <i>simultanément</i> avec ces nouveaux résultats.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et celui du défenseur est annulé 
5	Annulation mutuelle : les sorts du défenseur et de l'attaquant sont annulés.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et celui du défenseur est annulé.
6	Pénétration (d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant est annulé.	Domination et réflexion (d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Les sorts de l'attaquant et du défenseur prennent effet <i>simultanément</i> . Celui de l'attaquant à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
7	Pénétration (d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant est annulé 	Domination et réflexion (d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
8	Domination : le sort de l'attaquant est annulé, et celui du défenseur prend effet normalement 	Domination et réflexion (d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
9	Réflexion : le sort du défenseur est annulé, et celui de l'attaquant se retourne contre lui en utilisant le résultat de son propre test d'incantation 	Domination et réflexion (d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
10+	Domination et réflexion : le sort du défenseur est lancé normalement, et celui de l'attaquant se retourne contre lui-même en utilisant le résultat de son propre test d'incantation.	Réflexion et domination : le sort de l'attaquant prend effet à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec le résultat initial de son test.

Le résultat de 3 indique que le *bouclier magique* de Magnus échoue, mais qu'il réduit le résultat du test d'incantation du *projectile magique* de 1d8. Magnus obtient 4 sur son d8, donc le

test d'incantation du Sorcier d'Émeraude passe de 13 à 9. C'est en dessous du seuil de succès minimum de 12, donc les deux sorts échouent.

Bien que les deux sorts n'aient pas pris effet, les deux lanceurs de sorts ont réussi à invoquer assez d'énergie pour les incanter. Donc, aucun d'entre eux ne perd son sort.

Une fois le duel arcanique résolu, le round de combat reprend :

- Les soldats d'émeraude attaquent Magnus le Gris en suivant le processus habituel..
- Au tour d'initiative de Magnus, celui-ci ne peut agir, car il a déjà effectué un contresort.
- Athle le Stupéfiant n'a pas lancé de contresort, donc il se déplace et lance *projectile magique* sur le Sorcier d'Émeraude. Le Sorcier d'Émeraude ne peut pas tenter de le contrer puisqu'il était premier dans l'ordre d'initiative et qu'il a déjà utilisé son action. Athle obtient 15, réussit son test d'incantation et inflige des dégâts au Sorcier d'Émeraude.

Deuxième round : Au deuxième round, le Sorcier d'Émeraude lance un autre *projectile magique*. Cette fois-ci, Magnus le Gris et Athle choisissent tous deux de le contrer. Magnus lance *bouclier magique*, et Athle lance *projectile magique*.

Le Sorcier d'Émeraude obtient 18 à son test d'incantation. Magnus 19 et Athle 14.

On pose alors un d20 indiquant 10 devant Athle pour indiquer son élan puisqu'il participe maintenant au duel. Le Sorcier d'Émeraude a obtenu un résultat inférieur à celui de Magnus, donc le marqueur d'élan de celui-ci passe de 11 à 12. Le Sorcier d'Émeraude obtient un résultat supérieur à celui d'Athane, donc son 10 passe à 11.

En croisant le 18 du Sorcier d'Émeraude et le 19 de Magnus sur la table 4-5 : Comparatif des tests d'incantation en duel arcanique, on obtient un d3. Leur différence d'élan sur les marqueurs est de 1 (11 sur le dé du Sorcier d'Émeraude et 12 sur celui de Magnus), Magnus lance donc $1d3+1$ dans la colonne « Défenseur plus élevé » de la table 4-6 : Puissance du contresort.

Dans le même temps, on croise le 18 du test d'incantation du Sorcier d'Émeraude et le 14 d'Athane, pour obtenir un d5. La différence entre leurs élans est de 1 (11 sur le dé du Sorcier d'Émeraude et 10 sur celui d'Athane), le Sorcier d'Émeraude lance donc $1d5+1$ dans la colonne « Attaquant plus élevé » de la table 4-6 : Puissance du contresort.

Ainsi se termine notre exemple, mais vous en saisissez l'esprit. Vous comprenez désormais comment plusieurs sorts d'attaque et de défense interagissent.



TABLE 4-7 : PERTURBATION DU PHLOGISTON

Lancez 1d10, quels que soient les sorts impliqués.



Résultat	Effet
1	Dimension miniature. Les deux incantateurs sont instantanément projetés dans une dimension générée spontanément par l'interaction de leurs sorts. Ils demeurent dans la dimension miniature jusqu'à ce que l'un d'eux soit tué, moment à partir duquel l'interaction entre leurs deux sorts cesse. Le survivant est alors renvoyé sur son plan matériel une milliseconde après son départ. Les observateurs ne perçoivent qu'un bref clignement et constatent la disparition du vaincu dont le corps est perdu à tout jamais. La dimension miniature a l'apparence (lancer 1d6) (1) d'un sommet de montagne entouré de nuages rouges (2) d'une bulle errant dans l'espace (3) d'une île au climat suffocant au milieu d'une mer de lave (4) d'une forêt inversée où les arbres poussent du ciel vers la terre (5) d'un grain de poussière au sommet d'une aiguille (6) de la narine gauche d'une baleine intergalactique.
2	Faille d'alignement cosmique. Les deux lanceurs de sorts sont téléportés vers un plan lié à l'un des alignements. S'ils sont tous deux du même alignement, ils vont sur le plan correspondant; s'ils sont d'alignements opposés ou si l'un d'eux est neutre, ils sont projetés vers le plan de la neutralité. Ils retournent sur le plan matériel après (lancer 1d4) (1) la mort d'un des lanceurs de sorts (les deux corps reviennent) (2) 1d8 jours (3) 3d6 rounds pour chaque lanceur de sort, jets séparés (4) la fin des temps.
3	Accélération du temps. Les deux lanceurs de sorts voient tout ce qui les entoure ralentir; en réalité, ils accélèrent, et ceux qui les entourent les voient se déplacer à des vitesses incroyables. Résolvez 2d4 rounds de combat supplémentaires uniquement entre les lanceurs de sorts; aucun autre personnage ne peut intervenir durant cette période. À la fin de ce laps de temps, ils ralentissent pour rejoindre le flux normal du temps.
4	Ralentissement temporel. Les lanceurs de sorts perçoivent normalement le monde autour d'eux, mais les observateurs voient leurs réactions ralentir drastiquement. Lancez 1d3 et résolvez ce nombre de rounds de combat parmi les autres participants avant que les lanceurs de sorts ne puissent à nouveau agir.
5	Boucle temporelle. Les lanceurs de sorts sont projetés en arrière dans le temps pour y revivre en boucle les derniers instants. Lancez 1d4 et répétez la dernière interaction de sorts ce nombre de fois, en relançant les tests d'incantation et en augmentant le marqueur d'élan, mais en ignorant les résultats de Perturbation du Phlogiston (traitez alors les résultats identiques comme «les deux sorts sont annulés»). Par exemple, si l'attaquant lance <i>projectile magique</i> et le défenseur <i>bouclier magique</i> , les deux répèteraient l'opération 1d4 fois avec le même résultat au test d'incantation. Aucun sort ne peut être perdu durant cette période (un résultat inférieur au minimum requis indique seulement un échec, et le sort lancé se répète dans la boucle). Quand la boucle temporelle se termine, les deux lanceurs de sorts réintègrent leur rang d'initiative.
6	Fusion des sorts. Une singularité d'énergie arcanique fait fusionner les deux sorts en une entité encore plus puissante. Ce résultat nécessite un arbitrage du Juge. En général, les deux sorts prennent effets et fusionnent pile à l'endroit situé au milieu des deux incantateurs. Il est soit : (a) deux fois plus puissant que le sort de base (si deux mêmes sorts se sont annulés, ou (b) une étrange agglomération de sorts (si deux sorts différents ont été employés). Par exemple, deux <i>boules de feu</i> peuvent fusionner en une super boule de feu qui frappe les deux incantateurs. Si <i>résistance au feu</i> et <i>boule de feu</i> fusionnent, une boule de feu sans flammes peut apparaître, générant un grand fracas et un énorme choc, mais dépourvu de flammes.
7	Influence surnaturelle. Les lanceurs de sorts créent une brèche dans l'espace, et une influence surnaturelle s'y engouffre. Les deux sorts échouent. Lancez 1d4 : (1) une énergie élémentaire déterminée au hasard s'immisce dans l'environnement proche, provoquant des effets mineurs (par exemple, des flammes et de la chaleur envahissent l'air, provoquant 1 point de dégâts à toutes les créatures présentes dans un rayon de 15 m. Ou des trombes d'eau se mettent à tomber autour des incantateurs) (2) de l'énergie négative se diffuse, faisant gagner +1d8 points de vie à tous les morts-vivants et les démons alentour; (3) de l'énergie obscure remplit l'air, réduisant la visibilité de moitié (4) des brouillards éthérés virevoltent et 1d4 fantômes déterminés aléatoirement pénètrent dans notre monde.
8	Invocation surnaturelle. La combinaison des sorts déchire le tissu de l'espace et du temps et attire par inadvertance une créature surnaturelle. Déterminez sa nature aléatoirement : (lancer 1d3) (1) élémentaire (2) démoniaque (3) céleste. Elle possède 1d4+1 DV. Déterminez la réaction de la créature en lançant 1d5 : (1) hostile envers tous (2) hostile envers un incantateur (déterminé aléatoirement) et neutre envers l'autre (3) amical envers un incantateur (déterminé aléatoirement) et hostile envers l'autre (4) neutre envers tous (5) amical envers tous.
9	Invasion démoniaque. 1d4 démons déterminés aléatoirement sont invoqués à équidistance entre les deux lanceurs de sorts. Déterminez leur réaction de la même manière que pour le résultat 8 ci-dessus. Le type de démons est déterminé en lançant 1d4 : (1) type I (2) type II (3) type III (4) type IV.
10	Corruption mutuelle. Les deux sorts échouent, et les deux incantateurs subissent 1d4+1 corruptions. Déterminez le type de corruption en fonction des sorts impliqués.

CHAPITRE CINQ

MAGIE

La magie vient de dieux et de démons aussi capricieux qu'insensibles à votre espérance de vie de moucheron. Ceux qui pratiquent la magie feraient mieux de prévoir une échappatoire au cas où les choses tourneraient mal.



Ma magie vient de dieux et de démons aussi capricieux qu'insensibles à votre espérance de vie de moucheron. Ceux qui pratiquent la magie feraient mieux de prévoir une échappatoire au cas où les choses tourneraient mal.

Invoquer les énergies magiques est éprouvant, coûteux et dangereux. Aucun mage ne le fait à la légère, ce qui explique qu'il n'existe pas de magie courante, pas de sorts employés uniquement pour éclairer un couloir, par exemple. Utilise une torche, pauvre fou, c'est beaucoup plus sûr!

TYPES DE MAGIE

Les mages et les clercs ne pratiquent pas le même type de magie. Les mages se spécialisent dans les domaines de magie les plus courants que sont la magie noire, la magie élémentaire et l'enchantement. Les clercs, eux, reçoivent l'aide directe de leurs dieux et pratiquent ce que l'on appelle la magie sacrée, qui peut avoir parfois des effets similaires aux pouvoirs des mages et des elfes.

La magie noire s'apprend directement de la bouche des démons. Elle inclut la sorcellerie, le chamanisme et les totems, ainsi que la nécromancie, le démonisme, le contrôle des esprits et autres concentrations d'énergies négatives. Les praticiens des arts noirs exercent leur domination sur les mortels mais sont esclaves de leurs maîtres démoniaques. Les cultes de Cthulhu usent de la magie noire tout comme les maîtres zombies, les sorcières et les chamans vaudous. Invoquer et lier sont considérés comme des actes de magie noire.

La magie élémentaire comprend les invocations liées à la terre, l'air, le feu et l'eau, ainsi qu'aux énergies et formes associées (comme la lumière, le brouillard, le vol et autres choses similaires). Certaines magies élémentaires exploitent la forme la plus pure d'un élément alors que d'autres sont basées sur des pactes avec de puissants seigneurs élémentaires.

L'enchantement, également connu sous le nom de magie blanche, est la magie la plus courante, car elle est basée sur la rencontre du plan matériel d'existence avec d'autres plans. Les mages blancs manipulent la nature des choses pour conjurer, prédire, tromper et masquer. La projection astrale, le voyage éthétré et le déplacement vers des terres à la géométrie anormale sont autant de types d'enchantements. Les nains utilisent des runes, et les bohémiens le pratiquent à partir d'entrailles. Les meilleurs alchimistes connaissent souvent quelques bribes d'enchantements mineurs. Les astrologues pratiquent une forme quotidienne d'enchantement liée aux aspects extraplanaires.

La magie sacrée, ou magie divine, correspond à toute forme de magie octroyée via la vénération d'un dieu ou d'une puissance supérieure. La plupart des clercs emploient la magie sacrée. Perdre la faveur de sa divinité coupe l'accès à ce type de magie.

TESTS D'INCANTATION

Quand votre personnage lance un sort, jetez 1d20 et ajoutez votre niveau d'incantateur. C'est ce qu'on appelle un test d'incantation. Ajoutez ensuite votre modificateur de Présence si vous êtes un clerc ou votre modificateur d'Intelligence si vous êtes un mage. Les mages appliquent également des malus liés au port des armures (voir Table 3-3), plus d'autres modificateurs en fonction de certaines situations.

Comparez le résultat avec la table d'incantation du sort concerné. En général, votre sort réussit si le résultat de votre test d'incantation est égal ou supérieur au DD, de 10 + (2x le niveau

du sort). Plus le résultat est élevé, plus il sera extraordinaire, comme le montrent les tables d'incantation.

Effectuez votre test d'incantation au premier round où le sort est lancé, même si le temps d'incantation est supérieur à un round. En effet, un résultat élevé peut réduire le temps d'incantation.

Un mage novice ne peut recourir à la magie que dans les limites de sa capacité de compréhension. Il peut cependant tenter de lancer des sorts de n'importe quel niveau auquel il a accès. Cela signifie qu'il peut lancer des sorts avec un risque d'échec significatif au regard de son modificateur actuel. S'il juge que la tentative mérite de prendre un tel risque, ainsi soit-il, mais l'échec ne sera pas sans conséquences.

Critiques et maladresses : Un 20 naturel au test d'incantation est une réussite critique. Le lanceur de sort reçoit un bonus supplémentaire à son test égal à son niveau d'incantateur. Se reporter à la table d'incantation du sort concerné pour en connaître les conséquences.

Un 1 naturel au test d'incantation est toujours un échec. Il peut aussi entraîner une corruption ou une défaveur, comme décrit ci-dessous.

Concentration : Certains sorts nécessitent de la concentration. Pendant cette durée, un mage ou un clerc ne peut entreprendre aucune autre action que celle de se déplacer de la moitié de son mouvement. Des dégâts de combat, une chute ou toute autre interruption significative demandent à l'incantateur de réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 11 sous peine de voir sa concentration brisée.

Tests d'incantation pour les autres classes : Des guerriers imprudents ont déjà tenté de lire des parchemins magiques à leurs risques et périls. Un guerrier, voleur ou autre personnage non entraîné à l'usage de la magie peut tenter de lancer un sort à partir d'instructions magiques qui tombent entre ses mains. Un personnage d'une classe non entraînée lance 1d10 pour son test d'incantation au lieu de 1d20. Il n'ajoute pas de modificateur de caractéristique ou de niveau d'incantateur. Un voleur entraîné peut lancer un dé plus élevé, comme indiqué sur la Table 1-11 : Voleur.

Jet de sauvegarde contre les sorts : En général, le DD du jet de sauvegarde contre un sort est égal au résultat du test d'incantation. Par exemple, le sort *couleurs dansantes* lancé avec un résultat de 17 au test d'incantation demandera un jet de sauvegarde de Volonté de 17 ou plus pour y résister. Si un sort ne précise pas de DD spécifique pour un jet de sauvegarde, on utilise le résultat du test d'incantation.

Inverser des sorts : Certains sorts peuvent être inversés pour produire l'effet contraire de celui qu'ils sont censés générer. Par exemple, *réparer* peut être inversé pour *endommager*, ou *agrandissement* peut être inversé pour *rétrécissement*. Bien que le concept d'inverser un sort soit simple au premier abord, réfléchissez-y en termes pratiques. Ce n'est pas si facile. Pour utiliser une analogie, pourriez-vous « décuisiner » un pâté au poulet en suivant les instructions à l'envers ? Non. La magie n'est pas une chose facile à inverser. Pour simuler la difficulté d'inverser des sorts, on applique les règles suivantes :

- Un mage peut apprendre un sort soit dans sa version normale, soit dans sa version inversée. Par exemple, il peut apprendre *réparer* ou *endommager*. Il peut lancer l'une de ces versions normalement.
- Si le mage tente d'inverser le sort qu'il connaît, il effectue le test d'incantation avec un dé dégradé (sur la base de la chaîne de dé standard).

BRÛLESORT

«Une magie puissante se nourrit de sanglants sacrifices», disait la momie, et elle avait raison. Un mage peut canaliser plus d'énergie magique s'il est prêt à faire un sacrifice mortel : offrir une partie de son âme à un démon, alimenter la croissance avide d'un demi-dieu en sacrifiant sa force, ou même consumer sa propre énergie vitale. Avant d'effectuer un test d'incantation, un mage peut déclarer avoir recours au brûlesort. Ce faisant, le mage dépense provisoirement des points de Force, d'Agilité ou d'Endurance pour améliorer son test d'incantation. Pour chaque point dépensé, le mage ajoute +1 à son test d'incantation.

Ainsi, dans une situation de vie ou de mort, un mage peut vouloir s'assurer que son prochain sort fonctionne. Il fait alors appel à un archidémon avec lequel il a pactisé par le passé. En offrant une partie de sa force vitale, il échange 7 points de Force pour obtenir un bonus de +7 à son prochain test d'incantation.

Les points de caractéristiques perdus de cette façon se régénèrent par guérison naturelle. Chaque jour où il n'a pas recours au brûlesort, le mage récupère 1 point de caractéristique.

Certains sorts et objets magiques requièrent un brûlesort pour fonctionner, comme indiqué dans leur description.

Critique automatique : Il existe une option supplémentaire liée au brûlesort. Un mage qui sacrifie un total de 20 points de caractéristiques d'un seul coup pourra traiter le résultat de son prochain test d'incantation comme un 20 naturel.





Récupérer des sorts grâce au brûlesort : Un mage peut utiliser le brûlesort pour lancer des sorts qu'il avait perdus pour la journée (lors de précédentes incantations, par exemple). Si un mage dépense un nombre de points de caractéristique égal au niveau du sort perdu, il peut lancer le sort comme s'il l'avait toujours. Ainsi, un mage peut brûler 2 points de caractéristique pour lancer un sort de niveau 2 qu'il avait perdu pour la journée. Le mage doit recourir au brûlesort une deuxième fois s'il souhaite obtenir un bonus au test d'incantation. Ainsi, un mage pourrait brûler 4 points de caractéristique pour lancer un sort de niveau 2 avec un bonus de +2 à son test d'incantation.

Échec du brûlesort : Tout mage qui obtient un 1 naturel à son test d'incantation en ayant eu recours au brûlesort subit non seulement la perte des points de caractéristique, mais aussi une corruption (voir plus bas). De plus, il perd 1 point de caractéristique de manière permanente.

Brûlesort pour les clercs : Le brûlesort est une forme de magie habituellement réservée aux mages. Néanmoins, dans des circonstances particulièrement inhabituelles (généralement associées à de puissants objets magiques ou des formules rares), les clercs peuvent aussi avoir recours au brûlesort. Les clercs ne peuvent jamais le faire pour des sorts courants; seulement dans des circonstances précises définies par le Juge. Un clerc a toujours recours au brûlesort dans le cadre d'un rituel associé à sa divinité.

Guérison des dégâts de brûlesort : Lors des phases de tests du jeu, de nombreux mages ont essayé de s'associer avec des clercs pour atténuer les effets du brûlesort. La procédure classique constituait à garder un clerc sous la main pour soigner les dégâts de caractéristiques lorsque le mage avait recours au brûlesort. L'auteur encourage le Juge et les joueurs à ne pas négliger les aspects narratifs associés à de telles actions. Le brûlesort représente un sacrifice mortel en faveur d'une entité surnaturelle pour des motifs essentiellement égoïstes. La capacité de guérison d'un clerc représente l'appel à la puissance d'un dieu pour faire progresser la cause de ce dernier dans le monde des mortels. *Il s'agit là de deux activités intrinsèquement opposées.* Un dieu constatant que son disciple soigne régulièrement le fidèle d'une autre entité dont les blessures auto-infligées ne servent d'autre but que sa quête de puissance personnelle aura certainement quelques remontrances à lui faire! Les clercs qui s'engagent dans cette voie encourront bien vite la défaveur de leur divinité.

Brûlesort en termes pratiques : Le joueur interprétant le mage est encouragé à décrire la manière dont il effectue son brûlesort, et ce en conformité avec la caractéristique sacrifiée. Il peut aussi effectuer un jet sur la table 5-1 pour illustrer la situation.

TABLE 5-1 : ACTIONS DE BRÜLESORT

d24	Résultat
1	Le mage sacrifie une livre de chair par niveau de sort. Il doit la prélever sur son propre corps avec un couteau considéré comme sacré par une puissante créature extradimensionnelle.
2	Le mage doit verser son propre sang (une cuillerée à soupe par niveau de sort).
3	Le mage prête serment à un demi-dieu mineur, qui l'aide au moment où il en a besoin mais l'afflige d'une malédiction de faiblesse jusqu'à ce que le serment soit tenu.
4	Le mage coupe le bout d'un de ses doigts.
5	Le mage doit s'arracher les cheveux et les brûler.
6	Le mage affaiblit magiquement son corps pour alimenter son sort.
7	Le mage compromet son âme en jurant de servir un puissant démon dans l'au-delà.
8	Le mage accepte d'aider les fidèles d'un saint patron.
9	Le mage utilise un fer chauffé à blanc pour se marquer d'un symbole surnaturel sur le bras ou le torse.
10	Le mage doit se tatouer un symbole mystique sur la joue, le front ou la main.
11	Le mage doit s'arracher un ongle et le brûler avec de l'encens.
12	Le mage doit prononcer son véritable nom à voix haute, ce qui l'affaiblit en retour.
13	Le mage développe une plaie qui ne guérit pas tant qu'il n'aura pas aidé en retour le patron qui l'a aidé.
14	Le mage doit s'entailer l'oreille en guise de reconnaissance à chaque fois qu'il a été aidé.
15	Le mage se scarifie rituellement le dos, le torse ou les biceps avec le symbole d'une puissante créature extradimensionnelle.
16	Le mage voit des asticots tomber de ses manches. S'il ne porte pas de chemise, il ne se passe rien, et son torse semble normal. Mais dès qu'il enfile un vêtement avec des manches, des asticots se mettent à en tomber en permanence.
17	Le mage commence à avoir des démangeaisons aussi étranges qu'incontrôlables! Il se gratte en permanence.
18	Le mage développe un tic bizarre : il bouge le nez, penche la tête ou cligne de l'œil en permanence.
19	Le mage commence à marmommer dans sa barbe, répétant sans cesse le nom de l'entité qui l'a aidé. Il ne peut plus s'arrêter.
20	Le mage doit se couper les joues et laisser le sang couler le long de son visage.
21	Le mage doit mettre sa main dans les flammes.
22	Le mage doit sacrifier une de ses plus précieuses possessions.
23	Le mage doit marcher sur une jambe pour le reste de la journée.
24	Relancer deux fois.



RÉCUPÉRER LES SORTS

Lancer des sorts demande de l'énergie. Un lanceur de sort ne peut puiser cette énergie qu'un certain nombre de fois par jour avant d'être épuisé et incapable de lancer de nouveaux sorts. Selon le type de magie, c'est une question de mémorisation, de faveur divine, d'accès sur le plan d'un démon, d'épuisement de l'âme, d'ingrédients magiques ou d'autres facteurs.

Chaque table de sort indiquera « perdu » pour certains résultats. Un résultat « perdu » signifie que votre personnage ne pourra pas relancer ce sort aujourd'hui. Sinon, le personnage peut le réutiliser. En général, seuls les sorts de mage sont perdus quand l'incantation échoue.

Les clercs font face à une autre difficulté. Chaque fois qu'un clerc échoue à lancer un sort, le risque de défaveur augmente pour le reste de la journée. Vous trouverez plus d'informations sur cette pénalité dans la description de la classe de clerc.

Généralement, les sorts sont récupérés le lendemain du jour où ils ont été perdus. Le déclencheur exact dépend du type de magie pratiquée. La magie blanche est récupérée au lever du jour suivant; la magie noire, quand la lune a fini de traverser le ciel; la magie démoniaque après huit heures de repos complet; la magie divine après du repos et un temps de prière consacré à la divinité du clerc; et ainsi de suite, suivant la manière dont le Juge et le joueur se sont mis d'accord en fonction du type de magie pratiquée par le personnage.

MAGIE MERCURIELLE

Le premier-né d'une sorcière pendue après son jugement maîtrisera adroïtement la magie noire. Un orphelin élevé par des satyres deviendra un étudiant précoce des arts druidiques. Les caprices cosmiques déterminent les talents magiques : l'ordre de naissance, le lignage familial, l'horoscope et d'autres raisons encore plus impénétrables auront autant d'influence sur la capacité d'un mage à lancer des sorts que son travail ou son intelligence naturelle.

C'est pourquoi l'effet d'un sort varie en fonction de celui qui le lance. Un rituel magique effectué par un mage peut être plus puissant (ou même *different*) que le même rituel initié par un autre praticien. Ces variations ne sont pas prévisibles, car les subtilités qui les produisent ne peuvent être entièrement cataloguées.

La nature mercurielle de la magie a des conséquences en termes de jeu. Quand un mage apprend un nouveau sort, il effectue un jet sur la table 5-2 (ci-contre) pour déterminer comment ce sort se manifeste *entre ses mains*. Ce jet de pourcentage est modifié par son modificateur de Chance x10 %. Un modificateur de +2 se traduit par +20 % sur le jet.

Le joueur effectue un jet sur la table 5-2 pour chaque sort qu'il apprend, et les effets sont spécifiques à ce sort.



TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100	Ajustement de l'effet du sort
01	Coût exorbitant. À chaque fois que le mage lance ce sort, quelqu'un qu'il connaît meurt (au gré du Juge).
02	Très difficile à lancer. Au lieu d'effectuer normalement le test d'incantation, le mage utilise un dé dégradé de <i>deux</i> crans sur la chaîne de dés (si, par exemple, il lance normalement 1d20, il lance à la place 1d14).
03	Don de l'âme. Pour pouvoir lancer le sort, le mage doit soit offrir l'âme de sa cible à son patron, soit celle d'une créature ayant le même nombre de dés de vie que sa cible. Si l'incantateur échoue à offrir l'âme à son patron, le sort ne peut plus être lancé tant que le patron n'est pas satisfait.
04	Nocif pour la santé. Lancer ce sort réduit provisoirement l'Endurance du mage de 1d3 points. Cette perte de caractéristique s'ajoute à celle due au brûlesort, et est déduite avant cette dernière.
05	Difficile à lancer. Au lieu d'effectuer normalement le test d'incantation, le mage utilise un dé dégradé (en suivant la chaîne de dés; par exemple, 1d16 au lieu d'1d20).
06	Bulle de contremagie. Lors du round suivant le lancement de ce sort, tous les autres sorts (y compris celui du mage) lancés à moins de 30 m subissent une pénalité de -4 au test d'incantation.
07	Distorsion de Chance. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le mage subit une pénalité de -2 à tous les jets.
08	Compte jusqu'à dix. Chaque fois que le mage lance ce sort, l'un de ses doigts fond (ou un de ses orteils, à l'appréciation du Juge). Tous les deux doigts en moins, il subit un malus de -1 en Agilité. Les doigts peuvent être récupérés par magie, mais si le mage perd tous ses doigts, il ne peut plus lancer ce sort.
09	Âme perdue. Le mage subit une corruption à chaque fois qu'il lance le sort, quel que soit le résultat du test d'incantation, <i>à moins qu'il n'ait recours à un brûlesort</i> .
10	Magie du sang. Le pouvoir de ce sort dérive partiellement du sang versé, un sacrifice aux seigneurs indicibles de la magie. Une créature vivante ayant au moins un nombre de points de vie égal ou supérieur au niveau du sort doit être sacrifiée avant que le sort ne soit lancé, faute de quoi le test subit une pénalité de -4 ou une souillure de patron (au gré du Juge). Il n'est pas nécessaire que la créature soit intelligente; poulets, boucs et autres animaux communs avec le bon nombre de points de vie suffisent.
11	Brèche dimensionnelle. Lancer le sort ouvre une brèche dans la trame du multivers. Il y a 1% de chances cumulatives qu'une horreur des ténèbres extérieures en profite pour se frayer un passage à travers l'ouverture. La terrible créature a des DV égaux à ceux du niveau de l'incantateur +5. Lancez 1d3 : (1) le monstre vole le sort de l'esprit du mage avant de disparaître à tout jamais (2) le monstre attaque l'incantateur avec la ferme intention de le tuer (3) le monstre tente de passer un marché avec le mage, lui offrant des savoirs interdits (au choix du Juge) en échange des âmes des membres de son groupe.
12	Réverbération magique. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, un reflux d'énergie mystique traverse le mage. Tous les tests d'incantation effectués par celui-ci durant cette période subissent une pénalité de -4.
13	Incantation lente. Le temps d'incantation du sort est doublé.
14	Long sommeil. Après avoir lancé le sort, le mage doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 5 + le niveau du sort) ou sombrer dans un profond sommeil pour 1 journée par niveau de sort. Il ne peut pas être réveillé par des méthodes normales ou magiques durant cette période.
15	Magie matérielle. Le sort oblige l'incantateur à disposer d'une substance rare ou d'un objet pour alimenter sa magie, en plus des composants habituels. Ce composant est déterminé par le Juge, et sa rareté doit être proportionnelle à la puissance du sort. L'objet ou la substance est consumé si son incantation est réussie.
16	Conduit primordial. Des souvenirs datant d'avant l'ère des hommes inondent l'esprit de l'incantateur, et il commence à adopter une attitude primitive. Chaque fois qu'il lance ce sort, le mage régresse à une intelligence protohumaine pendant 1d4 rounds. Il est incapable de s'exprimer intelligemment, de lancer d'autres sorts, d'utiliser des objets complexes, ou même de lire et écrire au cours de cette période.
17	Savoir volé. La formule du sort a été dérobée à une puissante créature extradimensionnelle. Chaque fois que le sort est lancé, il y a 1% de chances par niveau de sort que cette créature émerge pour reprendre ce qui lui a été volé... sans ménagement. Lancez 1d7 : (1) le grand sultan des djinns (2) le grand Cthulhu (3) un grand prince des enfers (4) un dieu mineur au visage d'éléphant venu des ténèbres (5) l'esprit d'un archimage mort depuis longtemps (6) un cerveau mécanique venu d'un futur lointain (7) un prince élémentaire.



TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE, SUITE

- 18 Attraction de vermine. Le sort attire une nuée d'insectes à l'endroit où se tient l'incantateur. Elle surgit 1d4 rounds après le lancement du sort. Ces insectes grouillent autour de l'incantateur, lui infligeant 1 point de dégâts de piqûre et lui faisant subir une pénalité de -1 aux jets de sauvegarde, d'initiative et aux tests d'incantation pendant 1d10 rounds ou jusqu'à ce qu'il prenne des mesures appropriées pour se débarrasser ou s'échapper de cette nuée.
- 19 Siphon magique. Lancer ce sort a 50 % de chances de provoquer l'oubli d'un sort du même niveau chez l'incantateur ou une personne à proximité, comme si elle avait échoué à un test d'incantation. S'il est avéré qu'un lanceur de sort perd effectivement un sort, il y a 3 chances sur 4 qu'il s'agisse du mage lui-même et 1 chance sur 4 que ce soit l'incantateur le plus proche de lui. Si l'incantateur affecté n'a pas de sort du niveau approprié, il subit des dégâts égaux à 1d6 + le niveau du sort.
- 20 Coup de vent. Une puissante bourrasque se produit chaque fois que le sort est lancé, partant de l'incantateur en direction de sa cible. Les torches vacillent et risquent de s'éteindre (50 % de chances).
- 21 Toucher corrosif. Le lancement de ce sort provoque la corrosion et l'érosion d'un objet en fer ou en acier déterminé au hasard dans un rayon de 4,5 m autour de l'incantateur. L'objet corrodé par l'incantation est de la taille d'une dague voire plus, et déterminé au hasard. Si le mage touche ou tient volontairement un objet en métal de taille adéquate pendant l'incantation, c'est cet objet qui est détruit, pas un autre.
- 22 Magie sympathique. Pour que le sort fonctionne correctement, l'incantateur doit posséder un objet appartenant à sa cible, ou une partie de son corps. Le sort peut être lancé sans cette connexion, mais le mage subit alors une pénalité de -4 au test d'incantation.
- 23 Magie cannibale. Le lanceur de sort subit des dégâts égaux à 1d4 + le niveau du sort à chaque fois qu'il le lance, sauf s'il touche un autre individu prêt à subir les dégâts à sa place. Il n'est pas possible de faire subir ces dégâts à l'insu d'un autre personnage ou s'il est non consentant.
- 24 Distorsion prismatique. La lumière environnante est déformée. Lancez 1d6 : (1) la zone dans un rayon de 6 m sombre dans l'obscurité (2) toutes les sources de lumière (torches, lanternes, etc.) dans un rayon de 6 m s'éteignent magiquement (3) flash incandescent après l'achèvement du sort (4) toutes les couleurs sont aspirées à 6 m autour du mage pendant 1d4 rounds (5) la lumière prend une teinte verte/orange/bleue/jaune pendant 1d4 rounds (6) des ombres se multiplient dans différentes directions, comme s'il y avait de nouvelles sources de lumière invisibles, pendant 1d4 rounds après l'achèvement du sort.
- 25 Terrifiant. Lancer le sort déclenche la terreur chez les animaux et créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins. Toutes ces créatures situées à moins de 15 m fuient l'incantateur aussi vite que possible pendant 1d14 rounds. S'ils en sont empêchés, les animaux paniquent, insensibles à toute injonction. Si le mage a un familier, celui-ci est immunisé.
- 26 Effet sonore. Le sort est toujours accompagné de sons inhabituels. Lancez 1d6 : (1) coup de tonnerre (2) bourdonnement puissant (3) légers murmures (4) eau vive (5) rugissements d'animaux (6) hurlement de deuil.
- 27 Pas de portée. Le sort a une portée nulle et ne peut être lancé qu'en touchant la cible. Si le sort fonctionne déjà normalement au contact, celui-ci ne peut maintenant être lancé qu'à exactement 3 m de la cible.
- 28 Pousses étranges. D'étranges choses se mettent à pousser dans la zone quand le sort est lancé. Lancez 1d6 : (1) champignons vénéneux (2) flaques de vase (3) fleurs (4) moisissures noires (5) cristaux (6) champs de blé.
- 29 Crainte et dégoût. Le savoir interdit de l'incantateur inspire crainte et antipathie aux créatures intelligentes. Les alliés amicaux sont immunisés, mais tous les autres sont affectés comme suit : ceux qui possèdent la moitié des DV ou moins de l'incantateur doivent réussir un test de moral ou s'enfuir ; ceux qui possèdent plus de DV concentrent toutes leurs attaques sur l'incantateur.
- 30 Souvenirs d'un dieu mourant. Lancer le sort donne accès aux souvenirs d'un dieu mourant. L'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 ou être submergé par les visions d'un dieu de la guerre meurtrier pendant 1d3 rounds. Si le lanceur réussit son jet de sauvegarde avec un 20 naturel, il triomphe du dieu et ne sera plus jamais dérangé par les hallucinations. Une fois dissipé, il effectue les futurs tests d'incantation de ce sort avec un d24.
- 31 Attention indésirable. Lancer le sort attire l'attention d'une puissante créature extradimensionnelle, qui surveille le mage pendant 10 minutes. Lancez 1d4 : (1) un œil injecté de sang s'ouvre sur le front du mage, voyant tout ce que voit le mage (2) un petit animal (corbeau, grenouille, chat, etc.) apparaît et suit le mage partout (3) le mage et ses alliés ont tous l'impression que quelque chose d'énorme et terrifiant se tient juste derrière eux (4) un agent de l'entité extradimensionnelle apparaît et interroge le mage sur l'usage de ce sort.



TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE, SUITE

- 32 Magie circonstancielle. Le mage ne peut lancer ce sort que dans des conditions environnementales ou personnelles particulières. Lancez 1d10 pour déterminer la condition : (1) en pleine nuit (2) sous la lumière du soleil (3) immergé dans l'eau (4) en état d'ébriété (5) après un jeûne de 24 heures (6) sous terre (7) dans le froid de l'hiver (8) en étant nu (9) en altitude (10) en ayant perdu au moins 50 % de ses points de vie.
- 33 Magie hirsute. Toute la pilosité du mage située au niveau de sa tête (cheveux, barbe, sourcils, poils d'oreilles, etc.) croît de 2,5 cm à chaque fois que le sort est lancé.
- 34 Frappé par la foudre. Un coup de tonnerre et un éclair brûlant accompagnent le lancement du sort, révélant la position du mage à tous ceux qui sont à portée de vue. Ce qui ne manque pas d'attirer l'attention et les attaques sur lui.
- 35 Monsieur Tout-le-Monde. Au lieu d'1d20, l'incantateur lance 2d10 pour incanter ce sort. Si son test d'incantation utilise un autre type de dé, il lance deux « demi-dés » adéquats (2d7 au lieu d'1d14, 2d8 au lieu d'1d16, etc.).
- 36 Voix démoniaque. La formule du sort est dans une langue démoniaque inconnue des mortels. Un démon est constraint/autorisé à prononcer le sort à travers la gorge du mage. La tension provoquée par l'utilisation de cette voix contre nature prive le mage de la parole pendant 1d4 rounds après le lancement du sort.
- 37 Aura de pourriture. Le sort altère un certain type de matériau dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur, causant un vieillissement prématué. Lancez 1d6 : (1) le métal ternit, et des taches de rouille apparaissent dessus (2) le bois se dessèche, devenant cassant et fendu (3) la pierre devient lisse et usée, avec de petites fissures (4) les tissus et les peaux s'effilochent et se déchirent (5) boissons et nourriture pourrissent (6) la chair vieillit, et toutes les créatures dans la zone affectée vieillissent d'un an.
- 38 Patron capricieux. Le sort met à contribution le patron du mage, mais l'attention que lui porte l'entité est notoirement instable. Chaque fois que le sort est lancé, utilisez 1d6 pour déterminer quel type de dé est utilisé pour le test d'incantation : (1-2) d16 (3-4) d20 (5) d24 (6) d30. Le type de dé obtenu prend le pas à la fois sur le dé d'action normal du mage et sur la chaîne de dés.
- 39 Sueur de sang. Lancer le sort fait suinter du sang par les pores du mage. Aucun dommage n'est infligé, mais le mage ressemble à une masse sanglante. Selon l'appréciation du Juge, cela peut aussi attirer des prédateurs.
- 40 Affamé. Le mage est affamé après avoir lancé le sort. Les gens affamés sont souvent irritable, le mage subit en conséquence une pénalité de -2 en Présence tant qu'il n'a pas mangé.
- 41-60 Pas de changement. Le sort se manifeste normalement.
- 61 Assez bruyant pour toi ? Exigence indicible de la magie, le sort doit être crié quand il est lancé, rendant caduque toute tentative de passer inaperçu pour l'incantateur lorsqu'il lance le sort.
- 62 Mauvais genre. Lancer le sort transforme provisoirement l'incantateur en membre du sexe opposé. Ce changement de sexe dure une heure par niveau du sort. Lancer à nouveau le sort rend au lanceur de sort son sexe initial, mais le changement de sexe dure 24 heures en cas d'échec au test d'incantation.
- 63 Magie diurne/nocturne. Le pouvoir du sort est lié soit à la nuit, soit au jour. Au cours de la période favorable, le mage lance 1d24 pour les tests d'incantation ; pendant la phase défavorable, il lance 1d16. Si le test d'incantation du mage n'utilise pas 1d20, lancez le dé supérieur/inférieur approprié sur la chaîne de dés.
- 64 Sort porte-bonheur/porte-malheur. Chaque fois que le sort est lancé, il y a $1d6 \times 10\%$ de chances que la valeur de Chance du mage soit altérée par sa magie. Si la valeur de Chance est affectée, elle est soit augmentée de 1d3 points (50 % de chances), soit diminuée de 1d3 points (50 % de chances).
- 65 Cercle d'incantation. La puissance du sort peut être amplifiée par l'assistance d'autres mages. Pour chaque mage présent et disposé à aider l'incantateur, le mage incantateur obtient un modificateur de +1 à son test d'incantation. Aucun savoir sur ce sort particulier n'est nécessaire pour aider à l'incantation, mais les mages qui participent ne peuvent accomplir aucune autre action avant que le sort ne soit lancé.
- 66 Alchimiste accidentel. Chaque fois que le sort est lancé, deux objets aléatoires dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur sont transformés l'un en plomb et l'autre en or. Les deux objets pèsent probablement plus lourd qu'auparavant, et l'objet en or vaut le double de son prix normal ou 1po, selon ce qui est le plus élevé.
- 67 Feu de saint Gygakks. Lorsqu'il lance ce sort, le mage est enveloppé de flammèches vertes pendant 1d4 rounds, offrant un bonus de +2 aux attaques qui le ciblent. Cela annule également toute couverture ou invisibilité dont bénéficiait l'incantateur mais éclaire légèrement la zone à proximité immédiate du mage.



TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE, SUITE

- 68 Miroir magique. Ce sort provoque un écho arcanique qui duplique l'apparence du mage comme s'il avait lancé le sort d'image miroir avec un résultat de 16-19 au test d'incantation. Toutefois, chaque double créé fait baisser la valeur de Présence de l'incantateur de 1 point tant qu'il n'est pas dissipé.
- 69 Incantateur squelettique. La peau et les organes internes du mage deviennent transparents pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le faisant apparaître comme un squelette en vêtements. Bien qu'il soit probablement confondu avec un mort-vivant, le mage bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA contre les attaques à distance.
- 70 Écho temporel. Chaque fois que le mage lance ce sort, il prédit le résultat numérique de son test d'incantation. Si sa prédiction se révèle exacte, le sort se relance automatiquement chaque round pendant 1d3 rounds. Il ne peut prédire qu'un résultat qui lui permettrait de réussir son test d'incantation, prédire un échec n'a aucun effet.
- 71 Vers des profondeurs. Des vers blancs émergent du sol à l'endroit où le mage lance le sort, se tordant de douleur (ou d'extase maléfique) avant de mourir à ciel ouvert. Facilement écrasés sous le pied, les vers se désagrègent en fine poudre grise après 1d6 rounds.
- 72 Incantation en chaîne. Chaque incantation successive de ce sort génère un bonus de +1 au test d'incantation du mage, jusqu'à un maximum égal au modificateur d'Intelligence ou de Chance de l'incantateur (le plus élevé des deux). Si le mage lance un autre sort, il brise la chaîne, ramenant le modificateur à 0.
- 73 Incantation karmique. Avant d'effectuer son test d'incantation, le mage peut choisir d'ajouter ou soustraire 1d5 au jet. Si l'incantateur ajoute 1d5, il devra soustraire 1d5 la prochaine fois qu'il l'incanterà, et vice versa. Après deux incantations, le karma est remis à 0, et le mage peut à nouveau choisir quel modificateur utiliser s'il choisit de le faire.
- 74 Vague de cendres. Tous les végétaux vivants dans un rayon de 3 m par niveau de sort sont réduits en cendres. Les créatures végétales présentes dans la zone subissent 1d14 points de dégâts par niveau du sort. Les matières végétales mortes ne sont pas affectées.
- 75 Sort par intermédiaire. Le mage peut choisir une autre personne ou objet pour déclencher le sort à sa place. Il doit d'abord toucher l'intermédiaire avant de lancer le sort, qui ne prend pas effet à ce moment. L'intermédiaire libère le sort après un nombre de rounds égal à 1d4 + le niveau du sort. Les intermédiaires non intelligents le libèrent automatiquement au bout de cette durée, les intermédiaires intelligents pouvant le lancer à n'importe quel moment avant la fin de celle-ci.
- 76 Silencieux. Le mage peut choisir de lancer le sort silencieusement. Il n'a pas besoin de parler, et tous les éventuels effets sonores du sort peuvent être supprimés.
- 77 Appel aux ténèbres extérieures. D'étranges carillons résonnent, et des étoiles inconnues vacillent au-dessus du mage. Tous ceux qui regardent le mage doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 ou être hypnotisés pendant 1d3 rounds. Attaquer des personnages hypnotisés les libère instantanément.
- 78 Mentalisme. Le mage peut lancer le sort uniquement par la pensée. Il n'a pas besoin de bouger, parler, respirer ou utiliser d'ingrédients matériels pour qu'il prenne effet.
- 79 Nuée de rats. Des milliers de rats, souris, taupes et mulots surgissent des manches, des robes et des poches du mage, partant dans toutes les directions. Les dégâts physiques contre l'incantateur sont réduits de 1d4 points, le coup étant amorti par la masse couinante des rongeurs.
- 80 Schisme dimensionnel. En lançant le sort, le mage se projette dans un nexus de réalités multiples. 1d7+1 doubles de l'incantateur apparaissent, identiques en tous points, mais chacun venant de son propre univers parallèle. Les attaques contre l'incantateur sont portées aléatoirement à l'un des doubles. Les doubles persistent pendant 1 round par niveau du sort. Il y a 1 % de chances par niveau du sort que l'incantateur original disparaisse dans l'une des réalités alternatives, remplacé par une incarnation pratiquement identique physiquement mais d'alignement et de patron opposés.
- 81 Vision terrifiante. Le mage devient effrayant quand il lance le sort. Lancez 1d6 : (1) il semble devenir de plus en plus grand (2) il prend une expression horrible (3) il brille d'un rouge incandescent (4) son corps est dans l'ombre alors que son visage est fortement illuminé (5) une apparition représentant son patron se dresse au-dessus de lui (6) le vent tournoie tout autour de lui.
- 82 Sort meurtrier. Lancer ce sort aspire l'énergie d'un monde mourant, et chaque usage du sort provoque la mort d'innombrables créatures. Chaque nuit suivant l'incantation du sort, le mage est hanté dans ses rêves par des messages d'un ancien roi-sorcier cherchant désespérément à sauver son peuple.
- 83 Étoile bleue. Une étoile bleue à sept branches s'illumine sur le front du mage à chaque fois qu'il lance le sort. L'étoile émet un cercle de lumière limpide de 7,5 m de diamètre par niveau de sort.

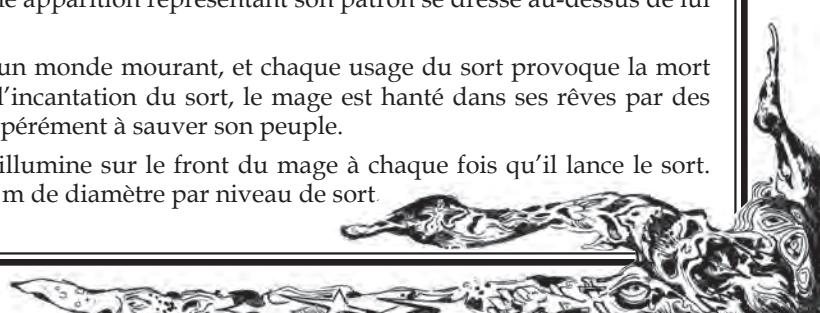


TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE, SUITE

- 84 Explosion d'énergie. Lorsqu'il parvient à lancer ce sort, le mage est entouré d'une explosion d'énergie. Lancez 1d6 : (1) une couronne de flammes qui n'affectent pas le mage mais embrasent les objets inflammables dans un rayon de 1,5 m et provoquent 1d6 points de dégâts aux adversaires au corps à corps (2) un arc d'électricité qui frappe l'ennemi le plus proche dans un rayon de 3 m et provoque 1d6 points de dégâts (3) une aura de gel qui provoque 1d4 points de dégâts de froid à tout ce qui se situe dans un rayon de 3 m et éteint automatiquement les torches et les lanternes à portée (4) un nuage de cendres à travers lequel le mage peut voir mais qui bloque la vue de tous les autres dans un rayon de 1,5 m (5-6) au lieu de déterminer l'effet au moment de l'acquisition du sort, lancez 1d4 à chaque fois que le sort est lancé et référez-vous aux résultats ci-dessus.
- 85 Bouclier psychique. Au round qui suit le lancement du sort, le mage obtient un bonus de +2 à sa CA et ses jets de sauvegarde de Volonté grâce à une barrière de protection d'énergie psychique qui l'enveloppe. Elle se dissipe au round suivant.
- 86 Jumeau mystique. Lancer le sort fait apparaître un visage jumeau parfaitement fonctionnel sur la poitrine de l'incantateur. Celui-ci persiste durant 1d3 rounds. Pendant ce temps, le visage du double a son propre d20 d'action sous le contrôle du joueur, avec lequel il peut parler, lancer un sort comme le mage ou proférer des messages énigmatiques.
- 87 Clignement dimensionnel. Après avoir lancé le sort, l'incantateur apparaît et disparaît de façon imprévisible de notre plan d'existence, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA mais induit un malus de -4 à toutes ses attaques. L'effet dure un round par niveau de sort. Il y a 1 % de chances par niveau de sort que le mage ne revienne pas de ses sauts à travers le cosmos.
- 88 Pluie de grenouilles. Le lancement du sort provoque une tempête d'amphibiens qui tombent dans une zone de 9 m de diamètre centrée autour de l'incantateur. Toute créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur et de Réflexes (DD 10 + modificateur d'Intelligence de l'incantateur). S'il rate son jet de sauvegarde de Réflexes, l'incantateur glisse sur une grenouille et se retrouve à terre ; s'il rate son jet de sauvegarde de Vigueur, il est frappé par de gros batraciens qui lui infligent 1d3 points de dégâts.
- 89 Déphasé. Après avoir lancé ce sort, le mage entre en déphasage avec le monde, ce qui le rend invisible et invulnérable aux attaques mais l'empêche aussi d'interagir avec son environnement. Cet état dure 1d6 rounds +1 round par niveau du sort.
- 90 Météorologiste. Lancer ce sort perturbe le climat local. Lancez 1d7 : (1) sécheresse : aucune pluie ni humidité ne s'abat sur la région pendant 1d12 ans (2) un hiver glacial balaie la région pendant 1d3 ans (3) des pluies incessantes inondent la région pendant 1d20 semaines (4) un orage monstrueux frappe la zone pendant 1d10 heures (5) un ouragan dévaste la terre pendant 1d7 semaines (6) une éclipse localisée bloque le soleil pendant 1d20 jours (7) aucune étoile n'est visible dans le ciel pendant 1d100 ans. La zone d'effet est laissée à l'appréciation du Juge.
- 91 Souffle de vie. L'incantation de ce sort insuffle des énergies positives. L'incantateur et toutes les personnes situées à 4,5 m (amis ou ennemis) sont soignés de 1d6 points de dégâts par niveau du sort (ainsi, un sort de niveau 3 soigne 3d6 points de dégâts).
- 92 Alliés hurleurs. Des démons méphitiques et hurlants, gros comme des rats, surgissent des poches et des manches du mage, s'éparpillent en griffant furieusement autour de lui. Ils attaquent les ennemis situés à 3 m ou moins (Att +2, dégâts 1d4) et aident le sort du mieux possible avant de disparaître dans un nuage de cendres au bout d'une minute.
- 93 Plus grand pouvoir. Le lanceur de sort est autorisé à lancer deux fois les dés pour tout élément aléatoire du sort (durée, dégâts, nombre de personnes affectées, etc.) et choisir le résultat qui lui convient le mieux.
- 94 Contrôle précis. Le mage maîtrise parfaitement les énergies magiques du sort et peut choisir n'importe quel résultat sur la table du sort égal ou inférieur à celui qu'il a obtenu aux dés.
- 95 Concentration psychique. Lancer ce sort libère l'esprit de l'incantateur et le prépare à canaliser encore plus d'énergie. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le mage reçoit un bonus de +4 aux autres tests d'incantation. Cet effet n'est pas cumulatif.
- 96 Incantateur puissant. Au lieu d'effectuer normalement son test d'incantation, le mage lance un dé amélioré d'un cran sur la chaîne de dés (le d20 devient un d24, par exemple).
- 97 Siphon nécromantique. Le sort est alimenté par les énergies vitales. La créature la plus proche (autre que l'incantateur) subit 1d6 points de dégâts par niveau de sort. Pour chaque tranche de 2 PV perdus, le résultat du test d'incantation est augmenté de +1.
- 98 Talent inné. Au lieu d'effectuer un jet normal pour le test d'incantation, le mage lance un dé amélioré de deux crans sur la chaîne de dés (s'il lançait normalement 1d20, il lance désormais 1d30).
- 99 Relancez deux fois.
- 00 Relancez deux fois, mais au lieu de lancer un d%, lancez 4d20 en ajoutant le modificateur de Chance du mage (par tranches de 10 %).

CORRUPTION

Les mages de bas niveau sont puissants. Les mages de haut niveau craignent pour leur âme. L'usage fréquent de la magie provoque des... changements. Tout au long de sa carrière, un mage subit l'exposition aux démons, aux radiations des autres plans, aux énergies élémentaires en quantités toxiques et aux serviteurs du Chaos. Les mages de plus haut niveau cherchent à conclure des pactes avec des démons et des élémentaires pour préserver leur santé et continuer à progresser.

À chaque fois qu'un mage obtient un 1 naturel à son test d'incantation, il subit les effets de l'échec du sort. De plus, il peut subir un revers, ainsi qu'une corruption. Chaque table de sort indique les résultats spécifiques au sort provoqués par un 1 naturel au test d'incantation ainsi que les effets des revers arcaniques et de la corruption. Certains résultats vont amener le joueur à effectuer un nouveau jet sur l'une des tables de corruption : mineure, majeure ou supérieure. Si cela s'avère nécessaire, on lance alors 1d10 moins le niveau du sort, auquel on ajoute le modificateur de Chance du mage. Dans certaines circonstances, d'autres modificateurs peuvent également s'appliquer (par exemple, une malédiction). Certains types de magie noire peuvent provoquer plus fréquemment des corruptions, comme indiqué par la table du sort.

Utiliser la Chance pour éviter la corruption : Un mage qui subit une corruption peut brûler un point de Chance pour l'éviter. La Chance peut être brûlée *après* que le joueur a fait son jet pour déterminer les résultats de cette corruption. Toutefois, il est impossible de brûler sa Chance pour éviter un résultat de revers arcanique, uniquement une corruption. Les souillures de patron sont, par contre, considérées comme des corruptions.

TABLE 5-3 : CORRUPTION MINEURE

d10	Effet
1 ou moins	D'ignobles pustules poussent sur le visage du personnage. Elles ne guérissent jamais et lui imposent un malus de -1 en Présence.
2	La peau du personnage semble fondre sur une partie aléatoire de son corps. Elle coule et se fige, prenant une forme étrange, comme de la cire. Constamment changeante, elle gratte en permanence, et son aspect est particulièrement repoussant. Déterminez l'emplacement aléatoirement (1d6) : (1) visage (2) bras (3) jambes (4) torse (5) mains (6) pieds.
3	Une des jambes du personnage s'allonge de 2d8 cm. Il a désormais une étrange démarche.
4	Affection des yeux. Lancez 1d4 : (1) les yeux brillent d'une couleur surnaturelle (2) les yeux deviennent très sensibles à la lumière (-1 à tous les jets en plein jour) (3) le personnage acquiert l'infravision (il voit les empreintes thermiques jusqu'à 30 m) (4) les yeux s'agrandissent et ne clignent plus, comme ceux d'un poisson.
5	Le personnage a des lésions douloureuses sur la poitrine et les jambes, et des plaies ouvertes sur les mains et les pieds qui ne guérissent jamais.
6	Mutation des oreilles. Lancez 1d5 : (1) les oreilles deviennent pointues (2) les oreilles tombent (le personnage entend toujours normalement) (3) les oreilles s'agrandissent et ressemblent à celles d'un éléphant (4) les oreilles s'allongent et ressemblent à celles d'un âne (le rire du personnage devient une sorte de braiment) (5) les oreilles se ratatinent et se replient.
7	Frissons. Le personnage tremble en permanence et fait constamment du bruit à cause de ses claquements de dents.
8	Les traits du visage du personnage sont déformés de manière permanente, adoptant des caractéristiques dépendant de la magie utilisée. S'il s'agissait d'une magie liée au feu, ses sourcils sont brûlés, et sa peau devient rougeoyante; si c'était une magie liée au froid, sa peau devient blafarde et ses lèvres bleues. Si la magie n'est pas vraiment orientée, son apparence devient décharnée, et il perd 3 kg de façon permanente.
9	Une énergie obscure infuse les cheveux du personnage. Lancez 1d4 : (1) ses cheveux deviennent blancs comme l'os (2) ses cheveux deviennent noir de jais (3) tous ses cheveux tombent (4) ses cheveux sont dressés en permanence sur sa tête.
10+	Le personnage s'évanouit. Il est inconscient pour 1d6 heures, à moins d'être réveillé de façon vigoureuse.





TABLE 5-4 : CORRUPTION MAJEURE

d10	Effet
1 ou moins	Fébrile. Le personnage s'affaiblit lentement pendant 1d4 mois, subissant un malus de -1 en Force par mois.
2	Une copie du visage du personnage pousse dans son dos. Elle ressemble exactement à son visage normal. Les yeux, le nez et la bouche peuvent agir indépendamment.
3	Consomption. Le corps du personnage se nourrit de sa propre masse. Le personnage perd 1d10 kg en un mois et subit une pénalité de -1 en Endurance.
4	Corpulence. Le personnage gagne 3d12 kg en un mois. Le gain de poids provoque une pénalité de -1 en Agilité, et le mouvement du personnage est réduit de 1,5 m.
5	Le personnage crépite d'une énergie du même type que les sorts qu'il emploie le plus souvent. Cette énergie peut se manifester sous forme de flammes, d'éclairs, de vagues de froid, etc.
6	La taille du personnage se modifie de $(1d100/2)-25$ cm. Le poids ne change pas, le personnage devient grand et maigre ou petit et gros.
7	Souillure démoniaque. Lancez 1d3 : (1) les doigts du personnage s'allongent pour devenir des griffes, et il gagne une attaque infligeant 1d6 points de dégâts (2) les pieds du personnage se changent en sabots fendus (3) le personnage a des jambes de bouc.
8	La peau du personnage prend une teinte surnaturelle. Lancez 1d8 : (1) albinos (2) noir de jais (3) transparente (4) scintillante (5) bleu marine (6) jaune maléfique (7) cendreuse et livide (8) texture et couleur d'écailles de poisson (9) fourrure épaisse comme un ours (10) écailles reptiliennes.
9	De petites cornes poussent sur le front du personnage. Elles ressemblent aux bosses d'un front simiesque au cours du premier mois, puis à des excroissances le deuxième, à des cornes de bouc après le troisième et enfin à des cornes de taureau après six mois.
10+	La langue du personnage devient fourchue, et ses narines se réduisent à des fentes. Le personnage peut sentir avec sa langue comme un serpent.



TABLE 5-5 : CORRUPTION SUPÉRIEURE

d10	Effet
1 ou moins	Un seigneur démon réclame une partie de l'âme de l'incantateur. Le personnage subit une douleur inhumaine, subissant 3d6 points de dégâts, une pénalité <i>permanente</i> de -2 à toutes ses caractéristiques et une pénalité supplémentaire de -2 à la Chance.
2	Pourriture. La chair du personnage tombe en morceaux comme celle d'un zombie. Le personnage perd 1d4 PV par jour. Seuls des soins magiques peuvent ralentir cette pourriture.
3	La tête du personnage devient bestiale au cours d'une transformation nocturne douloureuse. Lancez 1d6 : (1) serpent (2) bouc (3) taureau (4) rat (5) insecte (6) poisson.
4	Les membres du personnage sont remplacés par des tentacules garnis de ventouses. Un membre aléatoire est remplacé chaque mois pendant quatre mois. À la fin de ces quatre mois, il devient impossible de dissimuler la nature inhumaine du personnage.
5	Des petits pseudopodes poussent autour de la bouche et des oreilles du personnage. Ils ont au début la taille d'asticots, mais poussent de 2,5 cm par mois jusqu'à leur taille adulte de 30 cm.
6	Troisième œil. Lancez 1d4 pour l'emplacement : (1) au milieu du front (2) dans la paume d'une main (3) sur la poitrine (4) à l'arrière du crâne.
7	Les doigts d'une des mains du personnage fusionnent tandis que son pouce s'agrandit. Après une semaine, la main s'est transformée en pince de crabe. Le personnage acquiert une attaque naturelle infligeant 1d6 points de dégâts, mais il ne peut plus tenir d'armes ou d'objets normaux.
8	Il pousse une queue au personnage en 1d7 jours. Lancez 1d6 : (1) queue de scorpion qui peut attaquer pour 1d4 points de dégâts avec poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou la cible perd 1d4 points de Force de façon permanente) (2) queue de serpent écailleuse (3) queue de démon fourchue (donne +1 en Agilité) (4) queue de chair avec une main fonctionnelle au bout (5) liens cartilagineux se terminant en moignon pointu pouvant attaquer pour 1d6 points de dégâts (6) queue de cheval touffue.
9	Transformation corporelle. Lancez 1d6 : (1) des écailles poussent sur tout le corps du personnage (2) le personnage acquiert des branchies (3) des plumes poussent sur le personnage (4) les pieds et les mains du personnage deviennent palmés.
10+	Un bec remplace la bouche du personnage. La transformation débute par un plissement des lèvres qui devient un véritable bec d'oiseau ou de poulpe au cours des 1d12 mois suivants. Le personnage acquiert une attaque de morsure infligeant 1d3 points de dégâts.



TABLE 5-6 : REVERS ARCANIQUES GÉNÉRIQUES

Bien que chaque table de sort inclue les résultats spécifiques de revers arcaniques, le Juge peut éventuellement avoir besoin d'effets génériques. Ceux-ci peuvent être utiles quand des monstres utilisent des pouvoirs magiques, quand les personnages obtiennent un 1 naturel en utilisant les pouvoirs d'un objet magique, ainsi que dans d'autres situations. Voici une table présentant quelques revers arcaniques génériques.

d8 Revers arcanique

- 1 L'allié le plus proche est partiellement transformé en animal (jet de sauvegarde de Volonté pour résister; DD = 10 + (2x niveau du sort)). Lancez 1d6 pour déterminer la partie du corps : (1) bras (2) jambes (3) peau (4) tête (5-6) corps. Lancez 1d8 pour le type d'animal : (1) poulet (2) gorille (3) vache (4) lézard (5) serpent (6) cheval (7) dragon (8) aigle. Cet effet dure 1d7 jours. Sur un résultat de 7, relancez pour 1d7 semaines. Sur un second 7, relancez pour 1d7 mois.
- 2 Effet de sort différent ! Le mage canalise par inadvertance les mauvaises énergies magiques. Tirez aléatoirement un sort différent de même niveau. Faites faire un test d'incantation pour ce sort au mage. Si le test est un échec, il ne se passe rien. Si c'est un succès, appliquez les résultats.
- 3 Il pleut ! Mais ce n'est pas de l'eau. Le mage provoque par inadvertance un déluge torrentiel de (lancez 1d6) : (1) pétales de fleurs (2) limaces (3) bouses de vache (4) légumes pourris (5) lingots de fer (6) serpents (5 % de chances qu'ils soient venimeux).
- 4 Explosion centrée sur la créature la plus proche ! Cette créature subit 1d3 points de dégâts par niveau du sort.
- 5 Transformation ! Une créature déterminée au hasard parmi les six plus proches est transformée en (lancez 1d6) : (1) pierre (2) cristal (3) terre (4) fer (5) eau (6) feu (jet de sauvegarde de Volonté pour résister; DD = 10 + (2x niveau du sort)). Il y a 10 % de chances que la transformation soit permanente ; autrement, la créature redevient normale en 1d7 jours.
- 6 Corruption malencontreuse ! Lancez d12+5 sur la table des corruptions mineures et appliquez le résultat à une créature déterminée aléatoirement parmi les six plus proches (pas de jet de sauvegarde de Volonté pour résister).
- 7 Feu d'artifice ! Des lumières colorées éclatent autour de l'incantateur, provoquant des explosions tonitruantes. Cet effet ne cause aucun dommage mais attire l'attention sur l'incantateur.
- 8 Nuage de cendres ! Toutes les personnes dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur sont recouvertes d'une fine couche de cendres.





DÉFAVEUR DIVINE

Un clerc se doit de bien servir son maître immortel sous peine de tomber en disgrâce. Le clerc qui s'attire la défaveur de sa divinité s'apercevra rapidement qu'il a perdu l'accès aux capacités extraordinaires de sa classe.

À chaque fois qu'un clerc obtient un 1 naturel sur un test d'incantation, il doit effectuer un jet sur la table 5-7 : Défaveur. Par la suite, le risque de défaveur peut augmenter, en fonction du nombre de tests d'incantation ratés dans la journée. Il subit donc une défaveur lorsque son résultat correspond à son nouveau risque de défaveur.

Il lance alors 1d4 par point obtenu sur le dé lors du test d'incantation, dans la mesure où cela provoque bien une défaveur. Par exemple, si le clerc obtient un 1 naturel, il lance 1d4. S'il obtient un 4 naturel et que cela implique une défaveur, il lance 4d4. Et ainsi de suite. Un modificateur de Chance positif *diminuera* du jet le résultat tandis qu'un modificateur négatif l'augmentera.

TABLE 5-7 : DÉFAVEUR

Jet	Défaveur
1	Le clerc doit expier ses péchés. Il ne doit rien faire d'autre qu'entonner des chants et des incantations au cours des dix prochaines minutes, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger).
2	Le clerc doit prier immédiatement pour implorer le pardon. Il doit passer au moins 1 h à prier, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger). S'il ne passe pas au moins 1 h à prier au cours des 120 minutes suivantes, c'est un péché : il subit une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation tant qu'il n'a pas été au bout de cette heure de prière.
3	Le clerc doit propager l'influence de sa divinité en recrutant un nouveau fidèle. S'il n'y parvient pas avant le lever du jour suivant, il subit une pénalité de -1 à tous les jets pour la journée. Cette pénalité disparaît après 24 h.
4	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation. Celle-ci dure jusqu'au lendemain.
5	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de l'humilité. Pour le reste de la journée, il doit s'en remettre à tous les personnages et créatures comme s'ils étaient ses supérieurs. Sans quoi (au gré du Juge), il perd toute capacité à lancer des sorts (y compris les soins et l'imposition des mains) pour toute la journée.
6	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à toutes les tentatives d'imposition des mains tant qu'il n'aura pas accompli une quête, pour soigner les infirmes. Il définit lui-même sa quête mais doit, d'une façon générale, aider de manière significative les infirmes, les aveugles, les boiteux, les malades, etc. Une fois la quête achevée, le dieu annule la pénalité. Tant que celle-ci est active, elle s'applique à toutes les tentatives d'imposition des mains, même si le risque de défaveur est revenu à 1.
7	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de la foi. Il contracte une maladie qui lui fait perdre 1 point en Force, en Agilité et en Endurance. Cette perte guérit au rythme normal de 1 point par jour. Le clerc ne peut pas faire usage de magie pour la soigner. Si le dieu est satisfait de la manière dont le clerc endure l'épreuve, il conserve ses capacités magiques. Sinon (au gré du Juge), son risque de défaveur augmente immédiatement d'un point supplémentaire.
8	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -4 aux tests d'incantation du sort spécifique qui a provoqué la défaveur (y compris l'imposition des mains et Repousser les impies, s'il s'agit des actions qui l'ont provoquée), et ce jusqu'au lendemain.
9	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation jusqu'au lendemain.
10	Le clerc perd l'accès à un sort de niveau 1 déterminé au hasard. Ce sort ne peut plus être lancé avant le lendemain.
11	Le dieu ordonne au clerc de méditer sur sa foi et de parvenir à une meilleure compréhension de ce qu'il a fait pour mériter sa défaveur. Il subit immédiatement une pénalité permanente de -2 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc de lever cette pénalité consiste à méditer. Pour chaque journée complète de méditation, le clerc peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15. Les pénalités disparaissent en cas de succès.
12	Le clerc est provisoirement renié par sa déité. Le personnage ne peut plus accumuler de PX et ne peut pas gagner de niveau de clerc pour le reste de la journée. Après cette période, le personnage recommence à accumuler des PX normalement mais ne récupère pas d'« arriérés de salaire » (pour ainsi dire) de PX perdus lors de sa période de reniement.

TABLE 5-7 : DÉFAVEUR, SUITE

- 13 Le clerc perd l'accès à deux sorts de niveau 1 déterminés au hasard. Ces sorts ne peuvent plus être lancés avant le lendemain.
- 14 Le dieu du clerc souhaite l'éprouver pour vérifier s'il est un homme de foi ou un homme de chair. Calculez la valeur nette en or de ce que possède le clerc. Il subit une pénalité immédiate et permanente de -4 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc d'annuler cette pénalité est de sacrifier ses possessions. Pour chaque tranche de 10 % de ses possessions sacrifiée au dieu, un point de pénalité est levé. En d'autres termes, en sacrifiant 40 % de ce qu'il possède, le clerc revient à la situation normale pour les tests d'incantation. Le sacrifice peut se faire par la destruction, une consécration, un don, une transformation en un temple ou une statue, etc.
- 15 Le dieu n'est pas clément aujourd'hui. Quand le clerc se repose pour la nuit, il ne remet pas à 0 son risque de défaveur le matin suivant. Celui-ci reste à son niveau actuel, pour se réinitialiser seulement le lendemain.
- 16 Le clerc se voit provisoirement incapable d'accéder à sa capacité d'imposer les mains. Son dieu ne confère pas de pouvoirs de guérison pendant les 1d4 jours suivants. Passé cette période, le clerc récupère ses capacités.
- 17 Le clerc perd l'accès à 1d4+1 sorts, déterminés aléatoirement parmi ceux qu'il connaît. Ces sorts ne peuvent pas être lancés au cours des 24 prochaines heures.
- 18 Le clerc est provisoirement incapable de repousser les créatures impies. Il récupère cette capacité après 1d4 jours.
- 19 Le clerc est frappé de la marque des infidèles. Cette marque physique apparaît comme un stigmate, un tatouage ou une tache de naissance avec un symbole correspondant à la foi du clerc. Le symbole est automatiquement visible pour tous les adeptes de la foi du clerc, même à travers les vêtements, mais peut être invisible pour les autres. Le clerc doit expliquer son péché et décrire ce qu'il accomplit en repentance à tous ceux qui voient et commentent cette marque. S'il reste fidèle à sa foi pendant une semaine tout en portant la marque, celle-ci disparaît.
- 20+ La capacité d'imposer les mains du clerc est restreinte. Elle ne fonctionne plus qu'une fois par jour par créature soignée (aucun personnage ne peut être soigné plus d'une fois par jour). L'usage de la capacité redévient normal après 24 h.



LE GRIMOIRE DU MAGE



MAGIE RITUALISÉE

Tous les mages sont jaloux de leur savoir, dans la mesure où la sécurité d'un mage n'est assurée que par sa capacité à surpasser son plus puissant rival. Il n'y a pas d'écoles de magie, uniquement des maîtres qui acceptent de prendre des apprentis. Les maîtres sont toutefois avares de leur enseignement, par crainte que le prix de leurs pactes diaboliques n'augmente à cause de l'inflation du nombre de demandeurs. Il y a des secrets dans les profondeurs, et celui qui en connaît le plus a l'avantage.

C'est pour cela que le livre de sorts (ou grimoire) du mage n'est jamais très épais. Son contenu est aussi rare et précieux qu'une pluie de poussière cosmique. Chaque sort est unique et puissant. Les ingrédients sont difficiles à trouver, les rituels fastidieux, et l'esprit, l'âme et le corps peuvent être affectés à chaque incantation. Les grimoires sont donc farouchement gardés.

Un grimoire peut avoir de nombreuses formes. Les mages blancs utilisent des livres de sort; les chamans, des os sculptés attachés à des cordes; les nécromants transcrivent leurs sorts sur des parchemins de peaux écorchées; les adeptes de Cthulhu possèdent des pierres gravées de runes; les clercs utilisent des chapelets; les idolâtres emploient des gongs sacrés; et les astrologues notent les constellations dont les formes recèlent du pouvoir.

Un mage expérimenté apprend à reconnaître la magie sous toutes ses formes afin de pouvoir mieux la voler.

Déterminer les sorts à chaque niveau : Un mage connaît le nombre de sorts indiqués sur la table 1-9 : Mage. Il apprend de nouveaux sorts à chaque niveau.

Au cours de ses pérégrinations, un mage peut tomber sur des transcriptions de sorts. Il peut par exemple voler le grimoire d'un frère, découvrir des inscriptions dans une tombe oubliée, faire la connaissance d'un démon généreux ou encore s'entretenir avec le cadavre d'un rival décédé. Si un mage dispose d'une source de savoir pour un nouveau sort, il peut choisir d'apprendre ce sort lorsqu'il passe au niveau supérieur plutôt que de le tirer aléatoirement.

Si le mage n'a pas à sa disposition de telles sources, alors le nouveau sort est déterminé aléatoirement. Il choisit le niveau du sort qu'il souhaite apprendre, dans la limite du niveau de sort maximum en fonction de son niveau, et détermine le sort aléatoirement. Les résultats identiques peuvent être retirés. Le tirage aléatoire reflète l'aspect chaotique du destin : un sort est le résultat de la découverte d'une retranscription, de sa traduction et de sa compréhension, de la communion avec les puissances nécessaires pour l'incanter, de l'acquisition des ingrédients requis et, enfin, de la réussite des rituels associés. Un mage est en permanence en train de travailler sur le décryptage d'un certain nombre de sorts, mais ceux pour lesquels il réussira sont limités.

Apprendre un sort : Ce n'est pas parce qu'un mage trouve une transcription qui lui indique comment lancer un sort qu'il peut y parvenir. Votre personnage doit effectuer un jet pour apprendre un sort auquel il a accès. Votre Juge vous en donnera les détails.

Option pour le choix des sorts : Bien que l'idée de déterminer aléatoirement ses sorts soit amusante, et en accord avec le concept de magie vancienne, l'auteur s'est aperçu que cela pouvait être parfois perturbant. Personne ne souhaite jouer un mage avec 4 sorts inutiles! Si le tirage aléatoire conduit à ne donner que des sorts inutiles à un mage niveau 1, l'auteur recommande d'autoriser le joueur à en remplacer jusqu'à deux par des sorts de son choix.

Les sorts listés ici sont essentiellement orientés pour l'aventure. De fait, ils n'incluent pas les grands rites et rituels de leur époque : ces invocations magiques qui prennent des semaines voire des mois àachever et qui peuvent puiser dans les énergies profondes au-delà de l'entendement humain. Sachez qu'il existe des rituels plus puissants (d'une durée plus longue et d'incantation plus compliquée) que ceux décrits ici. Ces rituels exigent généralement de recourir au brûlesort et à des sacrifices de différentes sortes, par lesquels l'incantateur peut convoquer des créatures surnaturelles au-delà de l'espace et du temps, dont les pouvoirs ne sont pas limités par les lois de la physique telles que nous la connaissons. De telles expressions magiques feront l'objet de futurs ouvrages.

Après cet avertissement, vous devez aussi savoir qu'il est également possible d'incanter des versions ritualisées des sorts présentés ici, qui sont plus puissantes que leurs versions courantes. L'incantation ritualisée d'un sort courant peut générer des résultats exceptionnels, surtout pour un mage. En général, cette version ritualisée n'est en fait qu'une manière différente d'incanter le sort, considérée comme un savoir spécialisé devant être découvert ou conçu de manière autonome. La magie ritualisée pour les clercs peut aussi impliquer certaines des conditions décrites plus bas, mais est généralement influencée par les rites hautement spécialisés associés aux pratiques du culte de la divinité du clerc. Les conditions suivantes s'appliquent à la magie ritualisée mais restent soumises à l'approbation et l'interprétation du Juge.

Cercle de mages : Un sort incanté par plusieurs mages à la fois peut augmenter sa puissance. Un des mages du cercle est l'incantateur principal. C'est lui qui effectue le test d'incantation et qui détermine le dé utilisé. Chaque mage en plus du premier ajoute la moitié du bonus de son test d'incantation (y compris le brûlesort) au test d'incantation collectif (en comptant les pertes, il faut donc deux contributeurs à +1 pour conférer un bonus de +1 au cercle) jusqu'à un bonus maximum de +10. Lorsqu'il effectue son test d'incantation, le mage incantateur peut effectuer autant de jets que de mages dans le cercle et ne garder que le meilleur résultat. Par exemple, s'il y a cinq mages dans le cercle d'incantation, l'incantateur peut lancer le dé jusqu'à cinq fois et garder le meilleur résultat. Un cercle d'incantation a un temps d'incantation minimal de 1 tour et plus souvent de 1 h par mage participant, et peut être plus long en fonction de la nature du sort. De plus, si l'incantation provoque une corruption, elle frappe tous les mages impliqués.

L'autre avantage d'un cercle d'incantation est la possibilité pour plusieurs mages d'incanter des sorts additionnels pendant le rituel. Par exemple, les sorts bâton de mage et souffle de vie peuvent nécessiter l'incantation de sorts supplémentaires pour insuffler un pouvoir particulier à un bâton ou un golem. Avec plusieurs mages impliqués dans le cercle d'incantation, l'incantateur principal peut avoir accès à des capacités spéciales au-delà de celles de sa propre liste de sorts.

Sacrifice : Le sacrifice de biens précieux ou de créatures peut améliorer le résultat d'un test d'incantation. Ces biens doivent généralement avoir une certaine pertinence en tant qu'ingrédients en fonction du sort lancé (par exemple, un tas de gemmes peut aider à l'incantation de couleurs dansantes). En fonction de la nature du sort, un bénéfice de +4 peut être obtenu par des sacrifices matériels, par paliers exponentiels : jusqu'à 500 po = +1, de 501 à 2000 po = +2, de 2001 à 5000 po = +3 et au-delà de 5001 po = +4. Sacrifier des ennemis de l'incantateur



SORTS CONNUS DE L'ÉPOQUE ACTUELLE

ou de son patron, ou des créatures en rapport avec le type de sort (comme des corps de morts-vivants pour un sort de *contact glacial*) peut offrir un bonus s'élevant à +1 par tranche de 5 DV de créatures sacrifiées, jusqu'à un maximum de +4. Nous encourageons le Juge à arbitrer cela et à faire preuve de bon goût pour limiter les sacrifices de créatures vivantes et d'humanoïdes dans le cadre du jeu. Les sacrifices sont toujours effectués dans le cadre d'un rituel, ce qui prend généralement 1 h ou plus.

Lieu de pouvoir : Lancer un sort dans un lieu de pouvoir peut améliorer son résultat. Ce lieu de pouvoir est parfois une ligne d'énergie tellurique, une pierre dressée, un cimetière ou un autre lieu d'importance de nature magique. D'autres fois, c'est un lieu spécifique au sort, comme le plan élémentaire du feu pour un sort de *boule de feu*. Incanter une version ritualisée dans un lieu de pouvoir augmente généralement le type de dé d'un cran (en suivant la chaîne de dés) mais ajoute au moins 1 tour voire 1 h pleine au temps d'incantation.

Ingrédients rares : Des composants de sorts extrêmement rares peuvent nécessiter une quête pour être obtenus mais peuvent aider l'incantation avec un bonus pouvant aller jusqu'à +4. Un rituel utilisant des ingrédients rares prend du temps, à la fois pour leur acquisition, leur préparation et pour l'incantation elle-même.

Corruption automatique : Satisfaire l'appétit des puissances surnaturelles en offrant sa propre enveloppe mortelle peut grandement aider une incantation mais est extrêmement douloureux. Tout rituel d'incantation lors duquel l'incantateur accepte volontairement de se laisser corrompre permet de bénéficier d'un bonus supplémentaire de +2 à +6 au résultat du test d'incantation, en fonction du choix du degré de corruption : mineure (+2), majeure (+4) ou supérieure (+6).

Durée supplémentaire : Des temps d'incantation étendus, avec des chants appropriés, des sons de cloches, de l'encens brûlé et autres contributions peuvent améliorer un test d'incantation. En général, chaque journée passée à incanter ajoute +1 au test d'incantation. Le mage peut être contraint de jeûner pendant toute cette période. Tout le temps passé à incanter ne compte pas comme du temps de repos normal, et le mage peut seulement prendre le temps de courtes siestes sans vrai repos durant cette période. Il ne récupère pas et ne bénéficie pas de guérison naturelle ou de récupération de sort pendant ce temps.

Il existe 716 sorts de mage. Ni plus, ni moins. On connaît ce nombre grâce à Leetore le Railleur, un puissant mage du quatrième éon qui est parvenu à entrer en contact avec un dieu ancien somnolent qui lui a susurré plusieurs secrets (sous forme de railleries, évidemment) avant de s'assoupir pour toujours. La réussite de chaque mage se mesure au nombre de sorts parmi ces 716 qu'il aura pu inscrire dans son grimoire au cours de sa vie.

Par voie de conséquence, les sorts suivants sont loin de représenter tous les sorts existants. Ce sont simplement les plus communs connus par les mages d'Aéreth. Comme la plupart des mages ne rencontreront jamais plus que quelques-uns de ces sorts retranscrits ensemble, ils sont listés ici par souci de commodité pour le jeu, rien de plus. Si jamais votre personnage venait à connaître un plus grand nombre de sorts, il sera certainement un mage de grand renom.

Les sorts de clercs ne sont pas définis avec autant de rigidité. Le domaine de chaque dieu offre pouvoirs et limitations qui rendent la magie des clercs un peu plus flexible. N'oubliez cependant pas que les dieux eux-mêmes changent avec le temps.

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique. La table ci-contre trie les sorts par niveau, et la description de chaque sort fournit plus de détails.

Descriptions de sort : Chaque sort comprend les éléments suivants :

Manifestation : Quand deux lanceurs de sorts se font face, aucun ne sait quel sort son adversaire va lui envoyer. Tout ce qu'il peut observer, c'est sa manifestation visuelle. Cette donnée offre plusieurs options de description visuelle pour un sort. Quand un mage apprend un sort pour la première fois, il apprend à le lancer sous l'une de ces manifestations. (Le joueur peut choisir ou tirer au hasard.) Ainsi, un même sort peut avoir des manifestations totalement différentes en fonction de son incantateur.

Corruption : Pour les sorts de mage, il s'agit d'une liste aléatoire d'effets de corruption qui peuvent se produire si l'incantateur obtient un 1 naturel à son test d'incantation.

Revers arcanique : Pour les sorts de mage, il s'agit d'une liste aléatoire de revers arcaniques qui peuvent se produire si l'incantateur obtient un 1 naturel à son test d'incantation.



TABLE 5-8 : SORTS DE MAGE (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau	5 ^e niveau
1	Agrandissement 129	Affinité arcanique 162	Boule de feu 203	Aide méthodique de Lokerimon 238	Champignons féconds d'Hepsoj 247
2	Appel de familier 131	Bâton de mage 165	Bourrasque 204	Contrôle de la glace 240	Chasseur infaillible de Lokerimon 249
3	Bouclier magique 131	Bouche magique 167	Champion éternel 206	Contrôle du feu 241	Duplication 250
4	Charme-personne 132	Compagnon invisible 170	Concoction de potion 207	Métamorphose 243	Purge mentale 252
5	Compréhension des langues 134	Convocation de monstre 171	Consulter les esprits 210	Sens de mage 244	Rempart magique 253
6	Contact glacial 135	Détection du mal* 260	Convocation de démon 212	Transmutation de la terre 245	
7	Corde enchantée 137	Effroi 174	Dissipation de la magie 214		
8	Couleurs dansantes 138	Force 175	Éclair 216		
9	Détection de la magie* 258	Fracassemment 176	Écriture de la magie 217		
10	Feuille morte 139	Image miroir 179	Hâte 218		
11	Invocation d'animaux 140	Invisibilité 181	Limier occulte 220		
12	Invoquer un patron** 141	Lévitation 182	Maelström entropique d'Emirikol 222		
13	Lecture de la magie 142	Localisation d'objet 183	Magie des épées 223		
14	Lier un patron** 143	Manteau d'épines de Nythuul 186	Paralysie* 264		
15	Mains brûlantes 147	Oubli 187	Pétrification 225		
16	Masque mystique d'Ekim 148	Ouverture 189	Phase planaire 227		
17	Mur de force 149	Perception extra-sensorielle (PES) 191	Ralentissement 229		
18	Nuage étouffant 150	Phantasme 193	Respiration aquatique 230		
19	Pattes d'araignées 151	Rayon affaiblissant 196	Runes des fées 231		
20	Portail enchanté 153	Rayon brûlant 197	Soumission* 280		
21	Projectile magique 154	Résistance au feu 199	Souffle de vie 232		
22	Réparer 156	Toile d'araignée 200	Transfert 234		
23	Runes des mortels 157	Voir l'invisible 202	Vol 235		
24	Sommeil 158	(Sort de Patron)***	(Sort de Patron)***		
25	Tour de magie 159				
26	Ventriloquie 160				
27	(Sort de Patron)***				



* Comme le sort de clerc du même nom, mais étant donné que la version du mage est d'un niveau différent, le mage subit une pénalité de -2 au test d'incantation quand il le lance. Par exemple, *soumission* est un sort de clerc niveau 2, mais un sort de mage niveau 3. Donc, le mage applique une pénalité de -2 quand il lance sur la table du sort. En cas de 1 naturel, le mage a 50 % de risques de subir une corruption majeure ou un revers arcanique et devra faire un jet sur les tables appropriées.

** Si *lier un patron* ou *invoquer un patron* sont tirés, le mage dispose des *deux* sorts, mais ils ne comptent que pour un emplacement de sort.

*** Ignorez le résultat si le mage n'a pas *lier un patron*. S'il l'a déjà, il gagne le sort de patron approprié. Voir avec le Juge pour plus d'informations.

TABLE 5-9 : SORTS DE CLERC (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau	5 ^e niveau
1	Bénédiction 255	Bannissement 269	Animation des morts 285	Calamité des dieux 295	Contrôle du climat 301
2	Détection de la magie 258	Charme-serpent 270	Arme spirituelle 287	Consacrer/Déconsacrer 296	Flammes du juste 302
3	Détection du mal 260	Guérison de la paralysie 272	Désenvoûtement 288	Infestation 297	Tourbillon de lames 303
4	Divination 261	Malédiction 273	Éclair divin 289	Séisme 298	
5	Injonction 262	Malédiction du bois 275	Entretien avec les morts 290		
6	Nourriture divine 263	Neutralisation du poison et des maladies 276	Exorcisme 291		
7	Paralysie 264	Pierre venimeuse 277	Nom secret 293		
8	Protection contre le mal 265	Restauration de la vitalité 279			
9	Résistance au froid ou à la chaleur 266	Soumission 280			
10	Sanctuaire 267	Symbole divin 281			
11	Ténèbres 268	Transe du lotus 283			



TABLE 5-10 : SORTS DE PATRONS (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

Les sorts de patrons sont décrits dans le chapitre du Juge. Ils sont listés ici par souci de commodité.

Patron	Résultats pour invoquer un patron	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau
Bobugubilz	Page 322	Transformation en têtard 325	Bourbier grandiose 326	Lien du gobeur d'insectes 328
Azi Dahaka	Page 330	Malédiction serpentine 333	Rituel de l'hydre 334	Récolter la tempête 335
Sezrekan	Page 336	Bastion 339	Vierge guerrière 340	Phylactère de l'âme 341
Le Roi des Terres elfiques	Page 342	Marche sylvestre 345	Cor de guerre des terres elfiques 346	Rêverie 347
Les Trois Grées	Page 348	Lame d'Atropos 351	Malédiction de Moirae 352	Tisser les fils du destin 353
Yddgrrl, la Racine du Monde	Page 354	-	-	-
Obitu-Que	Page 355	-	-	-
Ithha, prince du Vent élémentaire	Page 366	-	-	-

TABLE DE RÉSULTATS DES SORTS

SORTS DE MAGE NIVEAU 1

AGRANDISSEMENT

Niveau : 1	Portée : Contact Jet de sauvegarde : Aucun	Durée : 1 tour par niveau d'incantateur	Temps d'incantation : 1 round
Général	<p>L'incantateur augmente la taille d'une cible en la touchant, qu'il s'agisse d'une créature, d'un objet ou de lui-même. De cette manière, les cordes s'allongent, les portes s'épaissent, les tables s'alourdissent, les épées s'agrandissent, etc. Les objets magiques ainsi agrandis gardent leurs propriétés magiques. Une épée +1 ne devient pas une épée +2, elle devient juste une épée magique plus grande. L'incantateur peut apprendre l'inverse de ce sort, <i>rétrécissement</i>, pour rendre les choses plus petites. Des incantations répétées de ce sort ne s'additionnent pas, mais <i>rétrécissement</i> peut être utilisé pour annuler <i>agrandissement</i>.</p>		
Manifestation	<p>Lancez 1d4 : (1) la cible grandit à vue d'œil (2) la cible disparaît puis réapparaît plus grande (3) des centaines de minuscules ouvriers semblent découper le corps de la cible puis le réassembler en plus grand (4) la cible rajeunit jusqu'à prendre la taille et l'apparence d'un bébé, puis vieillit de nouveau miraculeusement jusqu'à reprendre une apparence adulte, mais de plus grande taille.</p>		
Corruption	<p>Lancez 1d16 : (1-6) une partie du corps de l'incantateur est agrandie de façon permanente de (1d3+1)xsa taille normale : (1) yeux (2) oreilles (3) nez (4) mains (5) tibias (6) pieds (7-10) une partie du corps de l'incantateur est rétrécie de moitié de façon permanente : (7) yeux (8) nez (9) bras (-1 Force) (10) jambes (Mouvement -1,5 m) (11) hirsute : la pilosité de l'incantateur se développe de façon incontrôlée pendant 1d4 jours, couvrant son corps comme le pelage d'un gorille (12) l'incantateur grandit de façon permanente, sa taille augmentant de 4d8 cm, son poids de (1d6+1)x5 kg et sa Force de +1, mais son équipement, lui, ne <i>grandit pas</i> (13) les doigts de l'incantateur poussent de 2d8 cm, déterminé au hasard pour chaque doigt, ce qui rend la préhension difficile et lui inflige une pénalité de -1 à l'Agilité (14) corruption mineure (15) corruption majeure (16) corruption supérieure.</p>		
Revers	<p>Lancez 1d4 : (1) l'<i>ennemi</i> le plus proche grandit de 50 % au lieu de l'allié, lui conférant un bonus de Force de +2 (s'il n'y a pas d'<i>ennemi</i> à proximité, ignorez le résultat) (2) tous les ennemis dans un périmètre de 15 m voient leur taille doubler et leur Force augmenter de +3 (3) la cible est <i>rétrécie</i> au lieu d'être agrandie, sa taille diminue de -25 %, et elle subit une pénalité de Force de -1 (4) tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 m, y compris les créatures vivantes, les objets, les plantes, les bâtiments et autres choses similaires, est réduit à l'échelle d'une souris. Les humains font par exemple 15 cm, les bâtiments réduisent en proportion, les armes ressemblent à des cure-dents, etc. Pour ceux qui sont affectés, le monde au-delà de cette zone semble avoir grandi de façon exponentielle; les créatures et les objets restent affectés même s'ils se déplacent au-delà de la zone et retrouvent leur taille normale après une journée, mais ils doivent survivre jusque-là sous cette forme minuscule.</p>		
1	<p>Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 ajusté par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption, si aucun patron) (4+) revers.</p>		
2-11	<p>Perdu. Échec.</p>		
12-13	<p>La taille et la masse de la cible augmentent de 10 %. Elle devient visiblement plus grande et potentiellement menaçante, mais pas assez pour obtenir un bonus de caractéristique. Selon la situation, cela peut suffire pour s'agripper à un rebord qui était auparavant hors de portée, ou encore, passer une quelconque barrière. L'armure et l'équipement sont également agrandis dans les mêmes proportions.</p>		
14-17	<p>La taille et la force de la cible augmentent de 25 %, lui conférant un bonus de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA.</p>		
18-19	<p>La taille et la force de la cible augmentent de 50 %, lui conférant un bonus de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA.</p>		
20-23	<p>La cible double de taille. Avec ce résultat, un homme normal atteint la taille d'un ogre, recevant un bonus de +4 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA. De plus, la cible acquiert +10 PV. Ces points de vie sont perdus en premier si la cible est blessée, et les dégâts n'affectent le reste des PV que si elle perd d'abord ces 10 points de vie de bonus.</p>		
24-27	<p>La cible triple de taille. Avec ce résultat, un homme normal atteint la taille d'un géant, recevant un bonus de +6 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA. De plus, la cible acquiert +20 PV. Ces points de vie sont perdus en premier si la cible est blessée, et les dégâts n'affectent le reste des PV que si elle perd d'abord ces 20 points de vie de bonus.</p>		

- 28-29 Le lanceur de sort choisit jusqu'à trois cibles, qui triplent toutes de taille. Chacune reçoit un bonus de +6 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA. De plus, les cibles acquièrent +20 PV. Ces points de vie sont perdus en premier si les cibles sont blessées, et les dégâts n'affectent le reste des PV que si elles perdent d'abord ces 20 points de vie de bonus.
- 30-31 Le lanceur de sort choisit jusqu'à trois cibles, qui triplent toutes de taille. Chacune reçoit un bonus de +6 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA. De plus, les cibles acquièrent +20 PV. Ces points de vie sont perdus en premier si les cibles sont blessées, et les dégâts n'affectent le reste des PV que si elles perdent d'abord ces 20 points de vie de bonus. La durée passe à un *jour* par niveau d'incantateur mais peut être interrompue individuellement par chaque cible.
- 32+ L'incantateur se transforme ou transforme une cible en géant véritablement titanique. La cible grandit jusqu'à un maximum de 30 m, à la discréction de l'incantateur. Les statistiques de la cible sont similairement augmentées grâce à sa nouvelle taille jusqu'à un bonus maximum de +10 aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA si elle atteint effectivement cette taille de 30 m. À cette taille, elle reçoit également 100 points de vie supplémentaires. Ces points de vie sont perdus en premier si la cible est blessée, et les dégâts n'affectent le reste des PV que si elle perd d'abord ces 100 points de vie de bonus. La durée de cette démonstration extraordinaire de pouvoir dépend de la taille de la cible : une cible agrandie à une taille de 30 m conserve cet état uniquement pour 1 tour, alors que les tailles inférieures perdurent 1 tour de plus par tranche de 3 m en dessous des 30 m. Pour chaque tranche de 6 m en moins, le bonus aux jets d'attaque, de dégâts, à la CA diminue de 1 point, et les points de vie supplémentaires de 10 points, mais la durée augmente de 1 tour. Par exemple, une taille de 12 m dure 4 tours et offre un bonus de +7 aux jets d'attaque, de dégâts, à la CA, ainsi que 70 points de vie supplémentaires.



APPEL DE FAMILIER

Niveau : 1 Portée : Personnelle Durée : À vie Temps d'incantation : 1 semaine Jet de sauvegarde : Aucun

Général	<p>Ce long rituel prépare l'incantateur à se lier à un familier. Le familier se présente durant la cérémonie dans 50 % des cas, sans quoi l'incantateur fait sa rencontre à un moment donné durant la semaine suivant le rituel. Le test d'incantation est effectué à la fin du rituel et nécessite un brûlesort de 10 points pour que le sort puisse être lancé.</p> <p>L'incantateur gagne l'équivalent des points de vie du familier ainsi que d'autres pouvoirs, en fonction de la créature invoquée. Une fois que l'incantateur a invoqué le familier (qu'il soit déjà apparu ou non), il ne peut pas en invoquer un autre avant la mort de ce dernier et le passage d'une pleine lune.</p> <p>Si son familier meurt, l'incantateur s'effondre sous l'effet d'une douleur intense, perd le double des points de vie du familier de façon permanente et subit une pénalité de -5 à tous les tests d'incantation jusqu'à la prochaine pleine lune.</p> <p>Le Juge fournira plus d'informations (voir page 316).</p>
---------	--

Manifestation Variable

Corruption Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.

Revers -

1	Perdu, échec, souillure de patron et corruption. Contrairement aux sorts normaux, le sort est perdu pour un mois entier au lieu d'une seule journée.
2-11	Perdu et échec. Contrairement aux sorts normaux, le sort est perdu pour un mois entier au lieu d'une seule journée.
12-13	Déterminé par le Juge.
14-17	Déterminé par le Juge.
18-19	Déterminé par le Juge.
20-23	Déterminé par le Juge.
24-27	Déterminé par le Juge.
28-29	Déterminé par le Juge.
30-31	Déterminé par le Juge.
32+	Déterminé par le Juge.



BOUCLIER MAGIQUE

Niveau : 1 Portée : Contact Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur invoque un bouclier magique qui le protège de ses adversaires.

Manifestation Lancez 1d6 : (1) disque de force bleue scintillante (2) champ de force jaunâtre (3) main géante qui dévie les attaques (4) bouclier émettant une lumière éclatante (5) déchirure d'un noir insoudable dans le tissu de la réalité (6) tourbillon d'air qui repousse les adversaires.

Corruption Lancez 1d8 : (1-4) mineure (5-7) majeure (8) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) le bouclier de l'incantateur se matérialise de manière inversée : en projetant sa force vers le mage plutôt que vers ses ennemis. L'incantateur subit 1d4 points de dégâts (2) le bouclier invoqué profite accidentellement à l'ennemi le plus proche, lui conférant un bonus de +4 à la CA pendant 1d3 tours (3) l'incantateur invoque malencontreusement le bouclier à l'horizontale sous ses pieds, le soulevant à 8 cm du sol et le faisant « surfer » pendant 1d3+1 rounds, ce qui augmente son mouvement de 3 m mais lui impose une pénalité de -1 aux jets d'attaque, de dégâts, à la CA et aux tests d'incantation car il dérive et glisse un peu au hasard (4) l'incantateur s'enferme complètement dans un bouclier qui bloque toutes les attaques, dégâts, sorts et contacts physiques entre lui et le reste du monde, ce qui fait qu'il est totalement enfermé dans une bulle transparente qui le rend invulnérable aux attaques mais aussi incapable de se déplacer ou de communiquer avec l'extérieur pendant 1d4 rounds.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers (1-2) corruption (3+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

- 12-13 L'incantateur invoque un bouclier peu résistant qui lui confère un bonus de +2 à la CA pendant 1d6 rounds.
- 14-17 L'incantateur invoque un bouclier qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 2d6 rounds.
- 18-19 L'incantateur invoque un bouclier qui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1d3 tours. Lorsqu'il lance ce sort, l'incantateur peut choisir d'affecter ce bouclier à un allié au contact ou à lui-même.
- 20-23 L'incantateur invoque un bouclier qui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1d3 tours. Lorsqu'il lance ce sort, l'incantateur peut choisir d'affecter ce bouclier à un allié au contact ou à lui-même. En plus du bonus à la CA, le bouclier bloque également automatiquement les *projectiles magiques* (ils n'ont alors généralement aucun effet; voir la description du sort).
- 24-27 L'incantateur invoque un bouclier qui le protège lui ou un allié au contact. Le bouclier persiste 1d4+1 tours et confère trois avantages : il augmente la CA de +4, bloque automatiquement les *projectiles magiques* (voir la description du sort) et stoppe la plupart des attaques de projectiles normaux, diminuant les dégâts de toute flèche, pierre de fronde, carreau d'arbalète, fléchette ou autre arme à distance de 10 points par attaque pendant toute la durée du sort.
- 28-29 L'incantateur invoque *deux* boucliers qui le protègent lui *et* un allié au contact. Chaque bouclier persiste 1d4 heures et confère *quatre* avantages : il augmente la CA de +4, bloque automatiquement les *projectiles magiques* (voir la description du sort) et stoppe la plupart des attaques de projectiles normaux, diminuant les dégâts de toute flèche, pierre de fronde, carreau d'arbalète, fléchette ou autre arme à distance de 10 points par attaque pendant toute la durée du sort. Pour finir, il octroie un bonus de +2 à tous les tests d'incantation effectués pour contrer un sort.
- 30-31 L'incantateur invoque un bataillon de boucliers magiques qui le protègent lui et ses alliés. L'incantateur est automatiquement protégé ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 3 m. Chaque bouclier persiste 1d4+1 heures et suit les alliés même quand ils ne sont plus aux côtés de l'incantateur. Chaque bouclier confère *quatre* avantages : il augmente la CA de +6, bloque automatiquement les *projectiles magiques* (voir la description du sort) et stoppe la plupart des attaques de projectiles normaux, diminuant les dégâts de toute flèche, pierre de fronde, carreau d'arbalète, fléchette ou autre arme à distance de 20 points par attaque pendant toute la durée du sort. Pour finir, il octroie un bonus de +4 à tous les tests d'incantation effectués pour contrer un sort.
- 32+ L'incantateur invoque des globes d'énergie magique scintillante qui le protègent lui et ses alliés. L'incantateur est automatiquement enveloppé par ce bouclier magique ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 3 m. Les globes scintillants persistent jusqu'au prochain lever du soleil et suivent les alliés même quand ils ne sont plus aux côtés de l'incantateur. Chaque globe confère *cinq* avantages : il augmente la CA de +8, bloque automatiquement les *projectiles magiques* (voir la description du sort), diminue les dégâts de *toutes* les attaques de 2 points, stoppe la plupart des attaques de projectiles normaux, diminuant les dégâts de toute flèche, pierre de fronde, carreau d'arbalète, fléchette ou autre arme à distance de 20 points par attaque pendant toute la durée du sort et pour finir octroie un bonus de +4 à tous les tests d'incantation effectués pour contrer un sort.

CHARME-PERSONNE

Niveau : 1	Portée : 36 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round		
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation				
Général	L'incantateur charme un ennemi pour en faire son ami. Tout humanoïde vivant ordinaire peut être affecté. Les druides peuvent aussi utiliser ce sort sur les animaux. Les mages peuvent l'utiliser sur des monstres et des morts-vivants avec une pénalité de -2 au test et sur des créatures extraplanaires et des démons avec une pénalité de -4.				
Manifestation	Lancez 1d6 : (1) flash de lumière (2) musique apaisante (3) nuage noir (4) poussière de fée scintillante (5) rayon noir (6) rayon de lune tombant du ciel.				
Corruption	Lancez 1d6 : (1-3) corruption mineure (4-5) corruption majeure (6) corruption supérieure.				
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur tombe amoureux de la cible (2) 1d4 créatures proches tirées au hasard tombent amoureuses les unes des autres (3) l'incantateur endort involontairement la cible (JS de Volonté pour résister) (4) la cible n'est pas charmée, mais au contraire elle est en colère contre l'incantateur qu'elle trouve repoussant.				

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 ajusté par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption, si aucun patron) (4+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 Une cible unique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être hébétée pendant 1d4 rounds. Les cibles hébétées peuvent se déplacer à la moitié de leur Mouvement mais ne peuvent accomplir aucune autre action.
- 14-17 Une cible unique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire



ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La volonté de la cible doit malheureusement être subvertie de force pour que l'incantateur puisse exercer ce contrôle, et elle n'est donc plus que l'ombre d'elle-même, opérant avec une pénalité de -2 à tous les jets, sauvegardes, tests et valeurs de caractéristiques tant qu'elle est sous le contrôle du mage. La cible bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain. Tant qu'elle est sous l'influence du sort, la cible est marquée physiquement par le contrôle de l'incantateur. Lancez 1d4 : (1) tic facial bizarre (2) grosses poches sous les yeux (3) posture et expressions faciales ressemblant à celles de l'incantateur (4) cheveux qui se dressent.

- 18-19 Une cible unique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La cible opère à son plein potentiel en étant charmée. Elle bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain. Tant qu'elle est sous l'influence du sort, la cible est marquée physiquement par le contrôle de l'incantateur, sa posture et ses expressions faciales ressemblant à celles de l'incantateur.
- 20-23 Le mage peut cibler un nombre de créatures équivalent à son niveau d'incantateur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La cible opère à son plein potentiel en étant charmée. Elle bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain.
- 24-27 Le mage peut cibler un nombre de créatures équivalent à 1d6+son niveau d'incantateur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La cible opère à son plein potentiel en étant charmée. Elle bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain.
- 28-29 Le mage peut cibler un nombre de créatures équivalent à 2d6+son niveau d'incantateur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La cible opère à son plein potentiel en étant charmée. Elle bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain.
- 30-31 Le mage peut cibler un nombre de créatures équivalent à 3d6+son niveau d'incantateur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. Toutefois, la cible n'accomplira pas d'actions de type suicidaire ou que même un ami dévoué n'entreprendrait. La cible opère à son plein potentiel en étant charmée. Elle bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain.
- 32+ L'incantateur peut influencer les émotions d'un large groupe de gens, comme une foule de spectateurs ou une armée de guerriers en colère. Il peut tenter de charmer jusqu'à 100 personnes d'un coup tant qu'elles se situent dans son champ de vision. Il n'y a pas de limite de portée, et les cibles n'ont pas besoin d'être regroupées (si, par exemple, le mage utilise des moyens de scrutation pour observer de multiples armées, il peut cibler 20 membres de chaque armée). Les cibles ayant le même nombre de DV ou moins que l'incantateur ne bénéficient pas de jet de sauvegarde. Ceux qui ont un nombre de DV supérieur bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, la cible tombe totalement sous l'emprise de l'incantateur, comme si ce dernier était son ami. La cible bénéficie d'un autre jet de sauvegarde pour briser le charme en fonction de sa valeur initiale d'Intelligence au bout de : Int 3-6 = un mois; Int 7-9 = trois semaines; Int 10-11 = deux semaines; Int 12-15 = une semaine; Int 16-17 = trois jours; Int 18+ = le lendemain.



COMPRÉHENSION DES LANGUES

Niveau : 1 Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur peut comprendre des mots ou illustrations non magiques (comme des cartes au trésor) qui lui seraient normalement incompréhensibles.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les yeux de l'incantateur brillent (2) le texte brille (3) les caractères du texte se déforment pour prendre une apparence déchiffrable (4) rien.

Corruption Lancez 1d8 : (1) les yeux de l'incantateur brillent désormais d'un jaune vif (2) la peau est recouverte de tatouages légèrement luminescents représentant une écriture indéchiffrable et énigmatique (3) trouble de la parole : lancez 1d12 à chaque fois que l'incantateur s'exprime et, sur un 12, les mots sont prononcés dans une langue aléatoire (faites un jet en tant que mage sur l'annexe L) (4) interprète universel : l'incantateur comprend de façon permanente *toutes* les langues parlées à un niveau basique, y compris le chant des oiseaux, le bourdonnement des insectes et même les langages subsoniques comme les cris de chauve-souris, ce qui fait qu'il a du mal à se concentrer à cause de ce bourdonnement constant autour de lui (-1 à tous les tests de concentration) (5) lecture incandescente : à chaque fois que l'incantateur lit un document, ses yeux se mettent à briller, le document commence à chauffer et finit par s'enflammer : le papier en 2 rounds, le papyrus en 3, le tissu ou le parchemin en 4; la chaleur se manifeste seulement lors de la lecture et ne cause jamais de dégâts aux créatures environnantes (6) deux douzaines de petits tentacules poussent autour des orbites de l'incantateur (7) corruption mineure (8) corruption majeure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur parle pendant 1d4 heures en employant des langues incompréhensibles (2) l'allié le plus proche parle pendant 1d4 heures dans une langue déterminée aléatoirement (faites un jet en tant que mage sur l'annexe L) (3) *toutes* les créatures situées à 9 m ou moins (y compris l'incantateur) sont frappées de mutisme pendant 1d6 minutes (4) l'incantateur devient complètement analphabète pendant 1d4 jours.

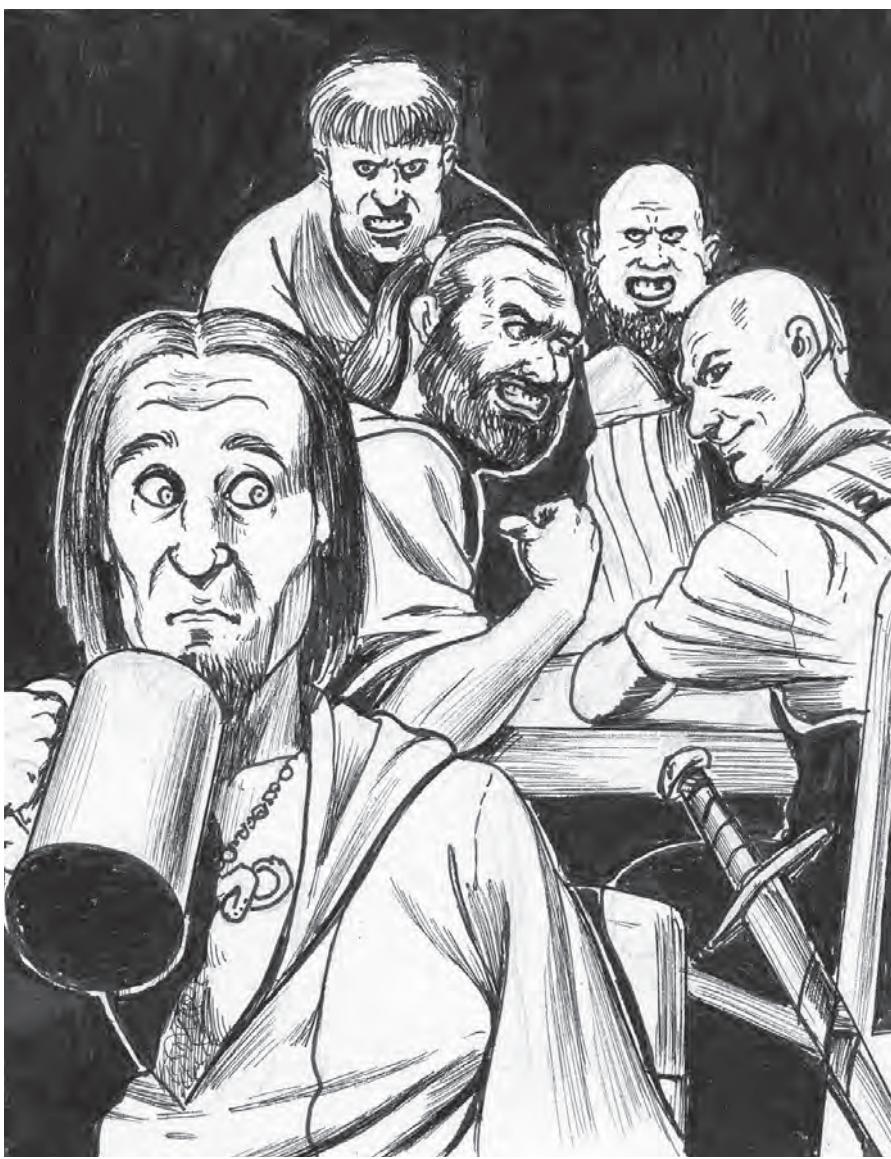
1 Perdu, échec et pire!
Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 L'incantateur peut déchiffrer les écrits d'une langue terrestre pendant 1 tour. Par langue terrestre, on entend les langages parlés par les créatures mortnelles terrestres comme les nains, les géants et les gobelins. Vous devez avoir un extrait de la langue en question sous les yeux.

14-17 L'incantateur peut lire et comprendre (mais pas parler ou écrire) une langue terrestre pendant 1 tour. Par langue terrestre, on entend les langages parlés par les créatures mortnelles terrestres comme les nains, les géants et les gobelins.

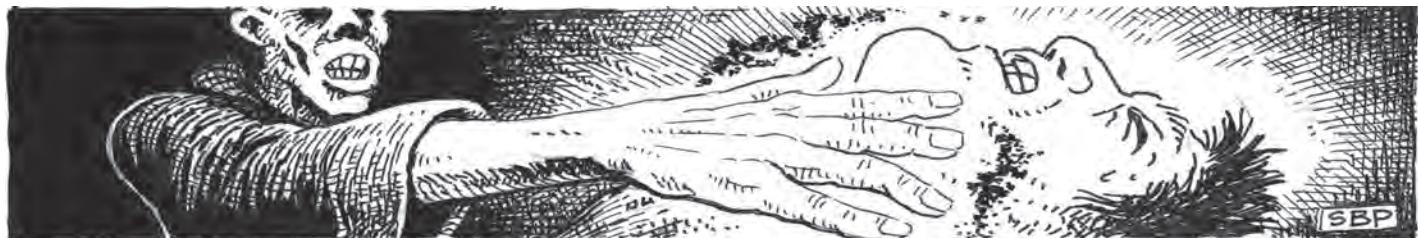
18-19 L'incantateur peut lire, écrire, comprendre et parler une langue terrestre pendant 1 tour. Par langue terrestre, on entend les langages parlés par les créatures mortnelles terrestres comme les nains, les géants et les gobelins.



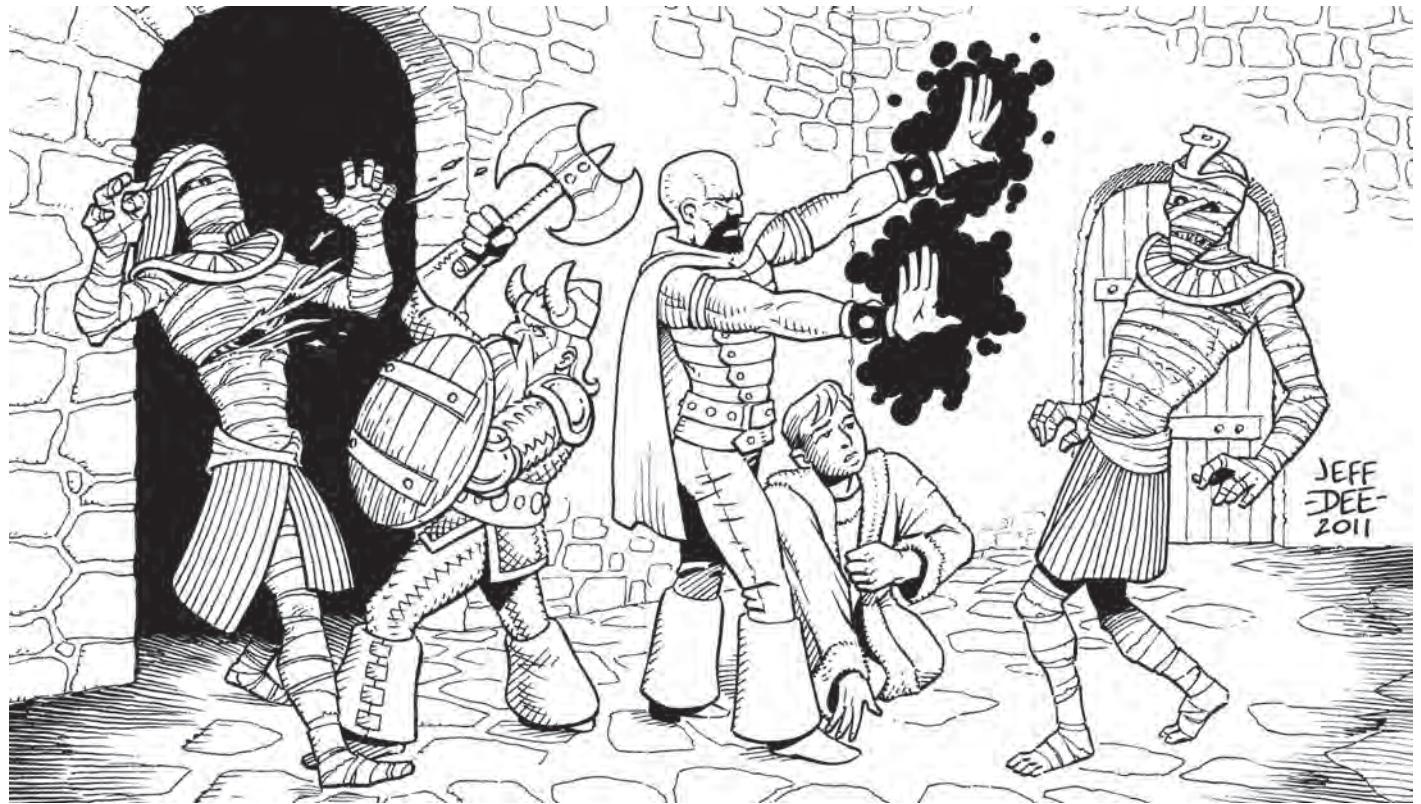
- L'incantateur peut parler la langue sous sa forme la plus basique au niveau de maîtrise d'un jeune enfant. Il peut, par exemple, exprimer des demandes simples, mais rien de plus complexe.
- 20-23 L'incantateur peut lire, écrire, comprendre et parler une langue pendant 1 h. La langue peut être d'origine terrestre, surnaturelle ou extradimensionnelle. Il peut, par exemple échanger avec un démon ou un élémentaire. L'incantateur parle la langue couramment.
- 24-27 L'incantateur peut lire, écrire, comprendre et parler couramment n'importe quelle langue pendant 1 h par niveau ou transmettre cette capacité à une créature au contact. Si la cible n'est pas consentante, elle peut résister au sort avec un jet de sauvegarde de Volonté.
- 28-29 L'incantateur peut lire, écrire, comprendre et parler couramment n'importe quelle langue pendant 1 jour par niveau, transmettre cette capacité à une créature au contact ou la transmettre à toutes les créatures situées à 6 m ou moins, tant qu'elles restent dans ce périmètre. Toute cible non consentante peut résister au sort avec un jet de sauvegarde de Volonté.
- 30-31 L'incantateur acquiert la capacité *permanente* de lire, écrire, comprendre et parler couramment une langue spécifique. Il doit être exposé au langage en question, sous forme parlée ou écrite, pour développer ce talent. L'incantateur apprend réellement la langue à une vitesse surnaturelle, ce qui fait qu'une exposition réduite est suffisante, mais il doit être en contact direct pendant au moins 10 mn au cours de la semaine qui suit l'incantation du sort.
- 32+ L'incantateur acquiert la capacité de lire, écrire, comprendre et parler toutes les langues, quelles que soient leur origine, ou leur ancienneté, pendant 1 jour par niveau d'incantateur. Il peut parler avec n'importe quelle créature, y compris les animaux non intelligents (comme les aigles ou les fourmis) si tant est qu'elles soient capables de communiquer.

CONTACT GLACIAL

Niveau : 1	Portée : Contact	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action		
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation				
Général	Ce sort nécromantique confère le toucher glacial des morts. L'incantateur doit brûler au moins 1 point de caractéristique quand il lance ce sort.				
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) les mains du mage brillent d'une lueur bleue (2) les mains du mage deviennent noires (3) le mage émet une puissante odeur de corruption (4) les mains du mage deviennent squelettiques.				
Corruption	Lancez 1d8 : (1) la peau du visage de l'incantateur se flétrit et sèche, ce qui lui donne l'apparence d'un crâne décharné (2) la peau des mains de l'incantateur tombe, et ses mains deviennent squelettiques (3) l'incantateur brille en permanence d'une aura bleue maladive (4) les morts-vivants sont attirés par l'incantateur et se précipitent vers lui comme des papillons attirés par une flamme (5-6) corruption mineure (7) corruption majeure (8) corruption supérieure.				
Revers	Lancez 1d3 : (1) l'incantateur est secoué par l'énergie nécromantique et subit 1d4 points de dégâts (2) l'incantateur blesse un allié proche au hasard, lui infligeant 1d4 points de dégâts (3) l'incantateur projette une explosion d'énergie nécromantique dans le cadavre le plus proche, qui se retrouve animé comme un zombie avec 1d6 points de vie (s'il n'y a pas de cadavre proche, aucun effet).				
1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.				
2-11	Perdu. Échec.				
12-13	Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Au round suivant, la prochaine créature attaquée par l'incantateur subit 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les morts-vivants subissent +2 points de dégâts supplémentaires.				



- 14-17 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Au round suivant, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, et la prochaine créature attaquée par l'incantateur subit 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les morts-vivants subissent +2 points de dégâts supplémentaires.
- 18-19 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Pendant le tour suivant, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les morts-vivants subissent +2 points de dégâts supplémentaires.
- 20-23 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Pendant le tour suivant, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires. Les morts-vivants subissent +2 points de dégâts supplémentaires.
- 24-27 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Pendant le tour suivant, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et perdent 1d4 points de Force. Les morts-vivants subissent +4 points de dégâts supplémentaires.
- 28-29 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Pendant *l'heure* suivante, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et perdent 1d4 points de Force. Les morts-vivants subissent +4 points de dégâts supplémentaires.
- 30-31 Les mains de l'incantateur se chargent d'énergie négative. Pendant *l'heure* suivante, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 3d6 points de dégâts supplémentaires et perdent 1d4 points de Force. Les morts-vivants subissent +6 points de dégâts supplémentaires.
- 32+ Le corps de l'incantateur émet une lueur bleutée maladive et crépite d'énergie nécromantique! Toutes les créatures à moins de 3 m de l'incantateur subissent 1d6 points de dégâts à chaque round tant qu'elles restent dans la zone (1d6+2 points de dégâts pour les morts-vivants). Jusqu'au prochain lever du soleil, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +8 à tous les jets d'attaque, et toutes les créatures attaquées par l'incantateur subissent 3d6 points de dégâts supplémentaires (+8 points de dégâts supplémentaires aux morts-vivants).



CORDE ENCHANTEE

Niveau : 1 Portée : 9 m ou plus Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur fait apparaître de nulle part une corde et lui ordonne de suivre ses instructions. La corde peut être utilisée pour entraver des adversaires, grimper des parois, franchir des gouffres, soulever des amis ou des ennemis, prendre la forme d'une écriture ou faire d'autres choses étonnantes. Contrairement aux autres sorts, lancer *corde enchantée* permet à l'incantateur de choisir n'importe quel résultat correspondant à son test d'incantation ou inférieur.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une corde normale surgit de nulle part (2) la corde tombe du ciel (3) la corde surgit du sol sous forme de serpent avant de prendre son apparence de corde (4) des fils multicolores surgissent du sol et s'assemblent pour former une corde.

Corruption Lancez 1d4 : (1) la peau de l'incantateur prend l'apparence et la texture d'une corde (2) les bras de l'incantateur s'allongent de 1d10+10 cm, et ses articulations s'assouplissent, ce qui donne un aspect tentaculaire à ses membres (3) l'incantateur développe un sixième doigt à chaque main (4) l'incantateur développe un sixième orteil à chaque pied.

Revers Lancez 1d4 : (1) au cours des 1d4 prochaines heures, l'incantateur repousse les cordes comme sous l'effet d'un champ de force magique : les cordes « sautent » pour s'éloigner de lui dès qu'il s'en approche et elles glissent de ses mains à chaque fois qu'il essaie d'en attraper une (2) la corde invoquée attache immédiatement l'incantateur fermement (il faut couper la corde ou réussir un test de Force ou d'Agilité DD 15 pour parvenir à se libérer) (3) l'incantateur et 1d4 de ses alliés les plus proches sont tous magiquement regroupés par la corde invoquée qui les attache ensuite avec des nœuds complexes (il faut couper la corde ou réussir un test de Force ou d'Agilité DD 15 pour parvenir à se libérer) (4) 1d4 cordes animées apparaissent et commencent à attaquer toutes les créatures environnantes ! (CA 8, 5 PV chacune, Att fouet +3 corps à corps, dégâts 1d3).

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 L'incantateur fait apparaître de nulle part une corde mesurant jusqu'à 30 m de longueur. Elle persiste pendant 1 tour.

14-17 L'incantateur invoque une corde comme ci-dessus. Il peut ordonner à cette dernière ou à une autre corde déjà existante de prendre n'importe quelle forme. Cela peut être un symbole (comme une flèche ou un carré), une écriture (cursive ou capitale), des nombres ou quoi que ce soit d'autre. Il faut 1d4 rounds à la corde pour prendre une forme, selon la complexité de la demande.

18-19 L'incantateur invoque une corde comme ci-dessus. Il peut ordonner à cette dernière ou à une autre corde déjà existante d'entraver une cible. La corde s'enroule rapidement autour de la cible puis se noue. La cible a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du test d'incantation pour tenter de s'échapper, sinon elle est attachée. Une cible attachée ne peut pas se déplacer ou accomplir d'autre action que de parler. Une fois entravée, la cible peut tenter de se libérer au cours des rounds suivants grâce à un test de Force ou d'Agilité (pour rompre la corde ou s'en dégager) dont le DD est égal au résultat du test d'incantation.

20-23 L'incantateur invoque une corde comme ci-dessus. Il peut ordonner à cette dernière ou à une autre corde déjà existante de s'élever dans les airs. La corde peut se dresser à la verticale, en angle ou rester suspendue horizontalement en l'air. Elle n'a pas besoin d'être attachée à quoi que ce soit et peut supporter jusqu'à 200 kg de la sorte (elle pourra éventuellement supporter plus si elle est attachée). On peut y grimper normalement. Elle reste dans sa position, flottant magiquement en l'air, pendant une durée maximale de 1 tour, après quoi elle tombe par terre.

24-27 L'incantateur invoque une corde comme ci-dessus. Il peut ordonner à cette dernière ou à une autre corde déjà existante de soulever une cible en l'air. La corde s'enroule délicatement autour des jambes et de la taille de la cible (nécessitant ainsi environ 1,5 m de sa longueur) puis soulève la cible jusqu'à la hauteur indiquée, du moment que la base de la corde reste en contact avec le sol. La corde peut soulever jusqu'à 200 kg. La cible peut être soulevée à la verticale ou en angle, à une vitesse de 15 m par round.

28-29 L'incantateur invoque une corde comme ci-dessus. Il peut ordonner à cette dernière ou à une autre corde déjà existante d'entraver une cible (voir 18-19 ci-dessus) ou de la soulever (voir 24-27 ci-dessus) et aussi de la traîner à une vitesse de 9 m par round. La corde peut être ainsi commandée pendant 1 tour, tant qu'une des extrémités reste située à moins de 9 m de l'incantateur.

30-31 Comme n'importe quel résultat ci-dessus, mais la portée du sort est étendue à 90 m.

32+ Comme n'importe quel résultat ci-dessus, mais la durée du sort est étendue à 1 h.

COULEURS DANSANTES

Niveau : 1	Portée : 12 m Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation	Durée : Instantanée	Temps d'incantation : 1 action
Général	L'incantateur projette des couleurs éblouissantes qui aveuglent et étourdissent la cible.		
Corruption	Lancez 1d8, plus si besoin 1d10 sur la seconde table pour déterminer le changement de couleur : (1) la peau de l'incantateur prend une teinte multicolore (2) les yeux de l'incantateur prennent chacun une couleur différente (3) les cheveux de l'incantateur changent de couleur (4) la peau de l'incantateur change de couleur (5-7) corruption mineure (8) corruption majeure. Lancez ensuite 1d10 pour les changements de couleur : (1) bleu (2) vert (3) jaune (4) orange (5) rouge (6) pourpre (7) argenté (8) doré (9) blanc (10) noir.		
Revers	Lancez 1d3 : (1) les rayons d'énergie colorée se retournent sur l'incantateur, l'aveuglant pendant 1d4 rounds (2) <i>couleurs dansantes</i> est lancé de manière erratique. Le Juge lance en secret un type de dé de son choix : le sort prend effet au bout de ce nombre de rounds avec un nouveau jet pour le test d'incantation (3) les couleurs se dispersent dans des directions aléatoires au lieu de former un arc-en-ciel cohérent. Lancez 1d12 pour déterminer la direction (comme une horloge avec 12:00 positionné en face de l'incantateur). 1d4+1 nuances de couleurs jaillissent et explosent, chacune dans une direction différente, provoquant l'aveuglement (1d4 rounds, JS Volonté DD 12 pour résister) de la première créature qu'elle rencontre, qu'elle soit alliée ou ennemie.		
Manifestation	Lancez 1d8 : (1) projection de flèches colorées (2) arc-en-ciel tombant du ciel (3) flash de couleurs variées (4) rayon de couleur changeante tombant du ciel (5) nuage multicolore ou monochrome (6) ombre constituée de couleurs tamisées et délavées (7) inversion de couleurs dans la zone touchée (8) filins de lumière émanant du bout des doigts de l'incantateur.		
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1) corruption (2) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (3+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	Une cible à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être aveuglée pendant 1d4 rounds. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
14-17	Un maximum de deux cibles à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être aveuglées pendant 1d4 rounds. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
18-19	Un maximum de trois cibles à portée doivent réussir deux jets de sauvegarde de Volonté ou être affectées. Si une cible échoue à un seul jet de sauvegarde, elle est aveuglée. Si elle échoue aux deux, elle est aveuglée <i>et</i> perd connaissance. Le sort dure 2d4+1 rounds. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
20-23	Un maximum de trois cibles à portée peuvent être visées. Chaque cible de 2 DV ou moins est automatiquement affectée ; celles de plus de 2 DV doivent réussir deux jets de sauvegarde de Volonté. Si une cible échoue à un seul jet de sauvegarde, elle est aveuglée. Si elle échoue aux deux, elle est aveuglée <i>et</i> perd connaissance. Le sort dure 2d4+1 rounds. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
24-27	Une explosion de chaos coloré affecte toutes les cibles dans un cône de 12 m de long et 3 à 9 m de large à son extrémité (au gré de l'incantateur). Toutes les cibles, y compris les alliés, à l'intérieur du cône subissent 1d4 points de dégâts, perdent connaissance pour 3d4+1 rounds et se réveillent aveugles pendant encore 1d4+1 rounds. Les créatures de 2 DV ou moins n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
28-29	Une explosion de chaos coloré affecte toutes les cibles dans un cône de 12 m de long et 3 à 9 m de large (au gré de l'incantateur). Toutes les cibles, y compris les alliés, à l'intérieur du cône subissent 1d6 points de dégâts, perdent connaissance pour 3d4+3 rounds et se réveillent aveugles pendant encore 2d4+1 rounds. Les créatures de 3 DV ou moins n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
30-31	Une explosion de chaos coloré affecte toutes les cibles dans un cône de 30 m de long et 3 à 12 m de large (au gré de l'incantateur). L'incantateur peut préciser si le cône affecte tout le monde ou seulement ses ennemis. Les créatures affectées subissent 1d8 points de dégâts, perdent connaissance pour 3d4+3 rounds et se réveillent aveugles pendant encore 2d4+1 rounds. Les créatures de 4 DV ou moins n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures dépourvues de ce sens ne sont pas affectées.		
32+	Une spectaculaire vague de lumière multicolore explose depuis le bout des doigts de l'incantateur. Le sort crée un arc-en-ciel tombant des cieux vers les doigts de l'incantateur et rayonnant autour de lui. Ces effets de lumière sont visibles à plusieurs kilomètres. Tous les ennemis à moins de 60 m de l'incantateur sont potentiellement affectés : les créatures de 5 DV ou moins le sont automatiquement ; les autres si elles ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures affectées subissent 2d6 points de dégâts, perdent connaissance pour 1d4+1 tours et se réveillent aveugles pendant encore un tour. De plus, les <i>alliés</i> qui observent le spectacle sont émerveillés et galvanisés et reçoivent un bonus de moral de +1 à tous leurs jets (jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, tests de compétence, etc.) pendant 1d4 rounds.		

FEUILLE MORTE

Niveau : 1	Portée : 7,5 m	Durée : 1 round / NI ou jusqu'à l'atterrissement	Temps d'incantation : instantané
Jet de sauvegarde : Volonté pour l'éviter			
Général	L'incantateur ralentit sa vitesse ou celle d'une autre personne lors d'une chute. En planant ainsi dans les airs, la cible évite une blessure voire une mort certaine. Il est important de noter que ce sort peut être lancé instantanément, en dehors de l'ordre d'initiative, si l'incantateur ou une autre cible à portée est en train de tomber.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) des ailes de peau aérodynamiques poussent sur les bras et les jambes de la cible (2) la cible brille d'une aura formée de plumes vaporeuses jaune canari (3) la pilosité de la cible est remplacée par des plumes duveteuses (4) le corps de la cible s'incurve comme une feuille morte pour glisser sur les vents.		
Corruption	Lancez 1d5 : (1) les cheveux de l'incantateur se dressent comme s'il était en permanence en train de tomber (2) l'incantateur effectue toutes ses descentes (d'une corde, d'un escalier, le long d'un poteau, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (3) l'incantateur est soumis à des bourrasques sporadiques qui n'affectent pas les autres personnages et doit réussir des tests de Force pour rester debout (DD 5 pour des vents légers, DD 10 pour des vents forts et DD 15 pour des rafales) (4) les cheveux de l'incantateur sont définitivement transformés en plumes (5) des bruits de vent sifflant l'accompagnent partout.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) la vitesse de chute de l'incantateur augmente, provoquant 1d6 dégâts supplémentaires à l'impact (2) l'incantateur s'élève brutalement en l'air de 3 m avant de tomber au sol (subissant 1d6 points de dégâts ou 2d6 s'il y a une surface solide à 3 m ou moins au-dessus de sa tête) (3) les vêtements et autres possessions de l'incantateur deviennent intangibles pendant 1d6x10 min et ne peuvent être portés ou utilisés (4) l'incantateur est projeté de 1d6+3 m dans une direction aléatoire par une rafale de vent fantôme.		
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1) corruption (2) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (3+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	L'incantateur réduit la vitesse de sa chute. S'il réussit un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10+1 par tranche de 3 m de chute), il ne subit aucun dégât. S'il échoue, il subit seulement la moitié des dégâts normaux.		
14-17	L'incantateur chute avec grâce à la vitesse de 15 m/round et ne subit aucun dégât s'il atterrit avant que le sort ne prenne fin. Sinon, il ne subit que la moitié des dégâts normaux et a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10+1 par tranche de 6 m de chute) pour les annuler totalement.		
18-19	L'incantateur ainsi que trois créatures à portée chutent à la vitesse de 15 m/round. Ils ne subissent pas de dégâts s'ils atterrissent avant que le sort ne prenne fin. Sinon, ils subissent uniquement la moitié des dégâts normaux et ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10+1 par tranche de 6 m de chute) pour les annuler totalement.		
20-23	L'incantateur ainsi que six créatures à portée chutent à la vitesse de 15 m/round. Ils ne subissent pas de dégâts s'ils atterrissent avant que le sort ne prenne fin. Sinon, ils subissent uniquement la moitié des dégâts normaux et ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10+1 par tranche de 6 m de chute) pour les annuler totalement.		
24-27	L'incantateur acquiert la capacité de planer dans les airs en sautant d'une hauteur de 9 m ou plus. Il glisse sur la brise, dérivant jusqu'au sol à une vitesse verticale de 3 m/round, atterrissant dès qu'il atteint la distance maximum qu'il peut parcourir. Son mouvement est de 18 m/round en planant, et s'il ne parvient pas à atteindre la terre ferme avant la fin du sort, il tombe et subit les dégâts normaux.		
28-29	L'incantateur et jusqu'à trois créatures supplémentaires acquièrent la capacité de planer dans les airs. Ils glissent sur la brise, dérivant jusqu'au sol à une vitesse verticale de 3 m/round, atterrissant dès qu'ils atteignent la distance maximum qu'ils peuvent parcourir. Leur mouvement est de 18 m/round en planant, et s'ils ne parviennent pas à atteindre la terre ferme avant la fin du sort, ils tombent et subissent les dégâts normaux.		
30-31	L'incantateur et jusqu'à six créatures supplémentaires acquièrent la capacité de planer dans les airs. Ils glissent sur la brise, dérivant jusqu'au sol à une vitesse verticale de 3 m/round, atterrissant dès qu'ils atteignent la distance maximum qu'ils peuvent parcourir. Leur mouvement est de 18 m/round en planant, et s'ils ne parviennent pas à atteindre la terre ferme avant la fin du sort, ils tombent et subissent les dégâts normaux.		
32+	L'incantateur peut tomber de n'importe quelle hauteur sans considération de distance ou de temps et sans subir les moindres dégâts. De plus, il est immunisé à tous les dangers liés aux grandes hauteurs comme le manque d'air, le froid intense et même les hautes températures générées par une entrée dans l'atmosphère en venant du vide.		

INVOCATION D'ANIMAUX

Niveau : 1	Portée : 6 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	--------------	------------------	-------------------------------	---------------------------

Général Le lanceur de sort fait appel à des esprits animaux pour invoquer un animal commun. L'invocateur doit être familier du type d'animal et disposer d'un élément physique lui appartenant qui sera consacré à lancer le sort (par exemple, du poil, de la fourrure, une patte, une dent, un crâne, etc.)

Manifestation Lancez 1d4 : (1) un œuf apparaît puis éclos pour révéler l'animal invoqué (2) l'animal apparaît soudainement dans des nuages sombres (3) le squelette de l'animal se forme, puis ses organes, puis les muscles, avant que la peau ne les recouvre et que l'animal apparaisse (4) l'animal surgit du sol, entièrement formé.

Corruption Lancez 1d8 : (1) le visage du mage manifeste un trait mineur appartenant à l'animal qu'il a tenté d'invoquer, comme des moustaches, des oreilles plus longues, des yeux de chat, etc. (2) le mage émet une odeur corporelle que les humains trouvent étrange, mais qui est irrésistible pour les animaux (3-5) corruption mineure (6-7) corruption majeure (8) corruption supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur invoque involontairement une nuée d'insectes agaçants comme des abeilles, des guêpes ou des sauterelles (2) au lieu d'invoquer un animal, l'incantateur en renvoie un accidentellement : le familier du mage ou l'animal commun le plus proche disparaît pendant 1d4 rounds avant de revenir sale, mouillé et en colère (3) l'incantateur invoque seulement une partie de l'animal, provoquant l'apparition d'un tas d'oreilles de lapins ensanglantées, de cornes de boucs coupées, de pattes de loups démembrés ou de viscères sanguinolents (4) l'incantateur invoque bien un animal mais le fait apparaître par erreur dans un bâtiment voisin, un élément du décor ou le sol, s'il n'y a pas d'éléments caractéristiques aux alentours. L'animal meurt instantanément, et son corps est difficile à récupérer, étant donné sa fusion avec l'objet.



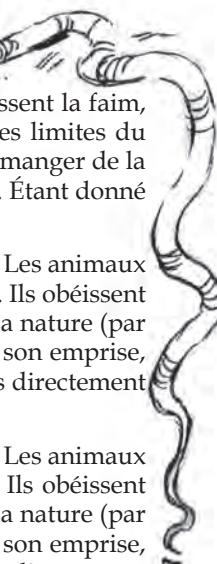
1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 L'incantateur invoque un animal commun de 1 DV ou moins. L'animal persiste pendant 1 h. Il ressent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Il obéit aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 50 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

14-17 L'incantateur invoque un animal commun de 2 DV ou moins, ou deux animaux de 1 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 1 heure. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 50 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

18-19 L'incantateur invoque un animal commun de 2 DV ou moins, ou deux animaux de 1 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 2 h. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 50 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.



20-23 L'incantateur invoque un animal commun de 4 DV ou moins, deux animaux de 2 DV ou moins, ou quatre animaux de 1 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 2 h. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 25 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

24-27 L'incantateur invoque un animal commun de 8 DV ou moins, deux animaux de 4 DV ou moins, quatre animaux de 2 DV ou moins, ou 8 animaux de 1 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 2 h. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 25 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

28-29 L'incantateur invoque un animal commun de 8 DV ou moins, deux animaux de 4 DV ou moins, quatre animaux de 2 DV ou moins, ou 8 animaux de 1 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 1 journée. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites

du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 10 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

30-31 L'incantateur invoque un animal commun de 16 DV ou moins, deux animaux de 8 DV ou moins, quatre animaux de 4 DV ou moins, ou 8 animaux de 2 DV ou moins. Les animaux persistent pendant 1 journée. Ils ressentent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable. Des ordres suicidaires ou contraires à sa nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande) ont 10 % de chances de libérer l'animal de son emprise, auquel cas il retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal à la créature invoquée.

32+ L'incantateur invoque un important groupe d'animaux communs. Il peut s'agir d'un troupeau de vaches, d'une horde de lions, d'une volée d'oies ou d'une meute de loups. Tous les animaux doivent être du même type, et le total de dés de vie doit être de 100 DV ou moins. Le troupeau persiste pendant une semaine. Ses membres connaissent la faim, la soif et la fatigue de manière tout à fait normale. Les animaux obéissent aux ordres de l'incantateur et obtempèrent même à des ordres suicidaires ou contraires à leur nature (par exemple, ordonner à un lapin de manger de la viande). Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire de mal aux animaux invoqués.

INVOQUER UN PATRON

Niveau : 1 Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round, le sort ne peut être lancé qu'un nombre de fois limité selon le résultat du test pour *lier un patron* Jet de sauvegarde : Aucun

Général Pour pouvoir lancer ce sort, l'incantateur doit d'abord incanter *lier un patron*. Les spécificités de ce sort dépendent des conditions imposées par le patron. Le mage invoque le nom d'un patron surnaturel pour solliciter son aide. Le sort requiert un minimum de 1 point de brûlesort. Le patron répond en envoyant une aide qui dépend à la fois de sa nature et de ses adeptes. Le Juge en précisera les détails. Attention, une utilisation répétée de ce sort peut avoir de graves conséquences physiques et spirituelles sur le mage.

Manifestation Variable

Corruption Lancez 1d8 : (1-4) mineure (5-7) majeure (8) supérieure.

Revers Aucun

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (3 ou moins) corruption+souillure de patron (4-5) corruption (6+) souillure de patron.

2-11 Échec. Contrairement aux autres sorts, *invoquer un patron* peut ne pas être perdu pour la journée. En fonction des résultats obtenus pour *lier un patron*, le mage pourra éventuellement le relancer.

12-13 Déterminé par le Juge.

14-17 Déterminé par le Juge.

18-19 Déterminé par le Juge.

20-23 Déterminé par le Juge.

24-27 Déterminé par le Juge.

28-29 Déterminé par le Juge.

30-31 Déterminé par le Juge.

32+ Déterminé par le Juge.



LECTURE DE LA MAGIE

Niveau : 1 Portée : 1,5 m Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général	L'incantateur peut lire des écrits magiques comme les parchemins, les livres et autres ouvrages magiques ainsi que les inscriptions magiques gravées sur les épées, les arches et autres supports. Le mage comprend les inscriptions mais n'active cependant pas le sort. L'incantateur peut apprendre l'inverse du sort, appelé <i>brouiller la magie</i> , qui rend les textes magiques inintelligibles (même avec l'aide de ce sort).
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) les yeux de l'incantateur brillent (2) le texte brille (3) les caractères du texte se transforment pour devenir des lettres intelligibles (4) aucune.
Corruption	Lancez 1d6 : (1-2) mineure (3) la peau de l'incantateur est marquée de 1d6 tatouages brillants représentant des runes mystiques (4) les yeux de l'incantateur se couvrent d'un voile jaune quand il déchiffre un écrit (5) le bout des doigts de l'incantateur est en permanence taché d'encre (6) majeure.
Revers	Lancez 1d6 : (1) l'esprit de l'incantateur mélange les lettres, l'empêchant de lire pendant 1d4 jours (2) l'incantateur brouille la vision de tous ses alliés à moins de 6 m, ce qui les rend incapables de lire pendant 1d3 heures (3) l'incantateur enchanter par inadvertance le texte le plus proche (probablement un livre qu'il transporte, mais il peut s'agir d'un écrit plus éloigné), le traduisant en texte magique qui ne peut désormais être lu qu'avec <i>lecture de la magie</i> (4) 1d6 pages imprimées à moins de 30 m sont modifiées par magie : les lettres s'effacent, se réorganisent puis se réimpriment, rendant la page totalement incompréhensible tant que les lettres ne sont pas remises dans le bon ordre (5) le livre le plus proche est traduit dans une autre langue (lancez 1d100 en tant que mage sur la table de l'annexe L) (6) chaque mot prononcé par le mage au cours de la journée suivante émane de sa bouche sous la forme de volutes de fumée noire formant les lettres appropriées.

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (1 ou moins) corruption (2+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 L'incantateur peut lire des textes magiques pendant 1 round, ce qui lui permet de ne lire qu'une phrase ou une expression. Le texte qu'il aura ainsi déchiffré lui reste compréhensible même après la fin du sort. Lire un parchemin nécessite généralement 1 tour par niveau de sort, donc cela ne suffit pas pour lire un sort entier.
- 14-17 L'incantateur peut lire des textes magiques pendant 1 tour, ce qui lui permet de déchiffrer un sort de niveau 1. Le texte qu'il aura ainsi déchiffré lui reste compréhensible même après la fin du sort.
- 18-19 L'incantateur peut lire des textes magiques pendant 2 tours, ce qui lui permet de déchiffrer un sort de niveau 2. Le texte qu'il aura ainsi déchiffré lui reste compréhensible même après la fin du sort. L'incantateur peut aussi lire les runes magiques et glyphes basiques, suffisamment pour déchiffrer le sens général du sort *rune* ou de toute autre inscription en langage runique.
- 20-23 L'incantateur peut lire des textes magiques pendant 3 tours, ce qui lui permet de déchiffrer un sort de niveau 3. Le texte qu'il aura ainsi déchiffré lui reste compréhensible même après la fin du sort. L'incantateur peut aussi lire les runes magiques et glyphes basiques, suffisamment pour déchiffrer le sens général du sort *rune* ou de toute autre inscription en langage runique.
- 24-27 L'incantateur ainsi qu'un allié à proximité peuvent lire la magie pendant 1 h. Tous deux peuvent aussi lire les runes magiques et glyphes basiques, suffisamment pour déchiffrer le sens général du sort *rune* ou de toute autre inscription en langage runique.
- 28-29 Pendant une journée, l'incantateur et ses alliés situés à moins de 6 m peuvent lire tous les textes magiques, toutes les runes et inscriptions et 1d4 langues écrites courantes additionnelles, en commençant par la première langue inconnue rencontrée pendant la durée du sort et se terminant après qu'1d4 d'entre elles ont été rencontrées.
- 30-31 Pendant une semaine, l'incantateur et ses alliés situés à moins de 6 m peuvent lire tous les textes magiques, toutes les runes et inscriptions et 1d4+2 langues écrites courantes additionnelles, en commençant par la première langue inconnue rencontrée pendant la durée du sort et se terminant après qu'1d4+2 ont été rencontrées.
- 32+ L'incantateur peut lire *n'importe quelle écriture* pendant 1 mois, qu'elle soit courante ou magique, runique ou alphabétique, visible ou invisible. Tant qu'un texte est à portée de vue de l'incantateur, il est capable de le lire.



PLIER UN PATRON

Niveau : 1 Portée : Personnelle ou contact (voir ci-dessous)
Temps d'incantation : 1 semaine+quêtes à accomplir

Durée : À vie
Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur s'engage au service d'un seigneur surnaturel, établissant un pacte lui garantissant son soutien en tant que patron dans la mesure où ce dernier est satisfait de ses services. Ce patron peut être un démon, un diable, un fantôme, un esprit, un ange, un seigneur du Chaos ou tout autre entité surnaturelle qui accepte l'incantateur comme adepte. La cérémonie initiale dure une semaine. Une fois le pacte établi, l'incantateur peut requérir l'aide du patron avec le sort *invoquer un patron*, et ce dernier peut choisir de répondre ou non à son gré. En retour, le patron peut demander à l'incantateur d'accomplir certaines tâches. Celui-ci se doit de fidèlement répondre aux attentes de son patron, sous peine d'être renié. L'incantateur peut accomplir plusieurs cérémonies pour servir plusieurs maîtres, mais, ce faisant, il risque de soulever quelques doutes sur sa véritable loyauté. C'est une magie dangereuse : un patron surnaturel n'est pas l'équivalent d'un dieu vénéré par un clerc. L'incantateur doit comprendre qu'il entre en communion avec des esprits tout-puissants.

Une fois que l'incantateur a établi le lien avec son patron, ce sort peut être utilisé pour en créer un entre un autre mortel et le patron du mage. Ce mortel n'est pas nécessairement un lanceur de sort, d'ailleurs ce n'est généralement pas le cas. Dans ce cas, tous deux doivent passer une semaine à effectuer la cérémonie, qui requiert un puissant serment afin de prêter allégeance au patron. Des créatures extrêmement puissantes ont plus de chances de se lier avec des patrons (qui aiment avoir des fidèles puissants). En général, l'incantation de *lier un patron* au bénéfice de quelqu'un d'autre se voit octroyer un bonus de +2 si le sujet est de niveau 5 (5 DV) ou plus et de +4 s'il est de niveau 9 (9 DV) ou plus. À la fin de la cérémonie, le lancement du sort scelle le lien. Recruter de nouveaux fidèles pour son patron attire la faveur sur l'incantateur et peut conférer des avantages aux autres fidèles, même si leur patron exigera leur allégeance en retour.

Attention, une utilisation répétée de ce sort peut avoir de graves conséquences physiques et spirituelles sur le mage.

Manifestation Variable

Corruption Aucune - souillure de patron à chaque fois

Revers Aucun



	Lancé sur soi	Lancé sur autrui
1	Perdu et souillure de patron! Contrairement aux sorts normaux, le sort est perdu pour un mois entier, au lieu d'une seule journée.	
2-11	Échec. Contrairement aux sorts normaux, le sort est perdu pour un mois entier, au lieu d'une seule journée.	
12-13	L'incantateur établit le contact avec son patron et parvient à négocier les termes du pacte. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i> , sous la forme liée à ce dernier, mais ne peut le lancer qu'une fois par semaine. À chaque fois qu'il lance <i>invoquer un patron</i> , il contracte une dette envers celui-ci, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre. Le patron de l'incantateur le marque comme son serviteur d'un stigmate discret ou d'un symbole quelque part sur le corps.	L'incantateur forme un lien basique entre le sujet et son patron. Celui-ci est conscient de l'existence de ce sujet, qui n'est qu'un parmi tant d'autres. Le sujet peut tenter un test de Chance une fois par mois avec une pénalité de -4 pour demander une faveur mineure à son patron, qui se manifeste de façon non magique. Par exemple, s'il lui manque de l'or pour payer son passage sur un ferry, le sujet peut avoir la chance de rencontrer un pêcheur prêt à lui offrir le passage gratuitement. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 1 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).
14-17	L'incantateur établit le contact avec son patron qui le considéré comme un pion utile. L'incantateur reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i> , sous la forme liée à ce dernier, mais ne peut le lancer qu'une fois par jour. À chaque fois qu'il lance <i>invoquer un patron</i> , il contracte une dette envers celui-ci, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.	L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, considéré par le patron comme étant en phase avec ses objectifs. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage et peut effectuer un test de Chance une fois par mois avec une pénalité de -2 pour demander une faveur <i>mineure</i> à son patron, qui se manifeste de façon non magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 1 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).
18-19	L'incantateur établit le contact avec son patron et se voit accorder une marque de faveur. Il reçoit une marque ostensible de son patron sur le visage. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i> , sous la forme liée à ce dernier, mais ne peut le lancer qu'une seule fois par jour avec un bonus de +1 au test d'incantation. À chaque fois qu'il lance <i>invoquer un patron</i> , il contracte une dette envers celui-ci qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.	L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, qu'il considère comme un élément important de ses plans. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage et peut effectuer un test de Chance une fois par mois pour demander une faveur <i>mineure</i> à son patron, qui se manifeste de façon non magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 1 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).
20-23	L'incantateur parvient à trouver un arrangement mutuellement satisfaisant avec son patron. Il reçoit une marque ostensible de son patron sur le visage. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i> , sous la forme liée à ce dernier, et peut le lancer deux fois par jour avec un bonus de +1 au test d'incantation. À chaque fois qu'il lance <i>invoquer un patron</i> , il contracte une dette envers celui-ci, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.	L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet. Pour des raisons inconnues, le patron est inexplicablement attaché à son sujet. Il a probablement des plans futurs le concernant, qui se révéleront au moment opportun. Le patron offre une faveur mineure à l'incantateur sous la forme d'un bonus de +2 sur sa prochaine incantation <i>d'invoquer un patron</i> ou d'un sort de patron. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage, et peut effectuer un test de Chance une fois par mois pour demander une faveur <i>mineure</i> à son patron, qui se manifeste de façon non magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 1 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).



Lier un patron (suite)

	Lancé sur soi	Lancé sur autrui
24-27	<p>L'incantateur est considéré comme une personne d'importance au regard des plans de son patron. Il scelle un accord avec lui et se voit marqué comme l'un de ses fidèles. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i>, sous la forme liée à ce dernier, et peut le lancer deux fois par jour avec un bonus de +1 au test d'incantation. Le patron lui offre également un cadeau (en retour duquel un autre cadeau sera bien évidemment attendu). Ce cadeau est un sort de patron, choisi parmi la liste des sorts du patron. Il peut le lancer une fois par jour à la place d'<i>invoquer un patron</i>. À chaque fois qu'il lance ce sort ou <i>invoquer un patron</i>, il contracte une dette envers son patron, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.</p> 	<p>L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, que le patron considère être un rouage très important de ses plans. Le patron offre une faveur mineure à l'incantateur sous la forme d'un bonus de +2 sur sa prochaine incantation d'<i>invoquer un patron</i> ou d'un sort de patron et une faveur mineure au sujet sous la forme d'un bonus de +1 pour sa prochaine action au service du patron. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage et peut effectuer un test de Chance une fois par mois pour demander une faveur mineure à son patron, qui se manifeste de façon non magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 1 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. De plus, le patron envoie des fidèles pour aider le sujet dans ses projets. Ils forment un groupe de 1d4 guerriers, chacun de niveau 1d3. Tous portent la marque du patron. Les guerriers sont d'une loyauté absolue (aucun test de moral n'est jamais requis) et ne demandent aucune compensation pour leur service, si ce n'est de suivre les principes de leur patron. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).</p>
28-29	<p>Le patron considère l'incantateur comme essentiel à ses plans à long terme. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i>, sous la forme liée à ce dernier, et peut le lancer trois fois par jour avec un bonus de +1 au test d'incantation. Le patron lui offre également un cadeau (en retour duquel un autre cadeau sera bien évidemment attendu). Ce cadeau est un sort de patron, choisi parmi la liste des sorts du patron. Il peut le lancer une fois par jour à la place d'<i>invoquer un patron</i>. À chaque fois qu'il lance ce sort ou <i>invoquer un patron</i>, il contracte une dette envers son patron, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.</p> 	<p>L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, que le patron considère être un rouage crucial de ses plans. Le patron offre une faveur mineure à l'incantateur sous la forme d'un bonus de +2 sur sa prochaine incantation d'<i>invoquer un patron</i> ou d'un sort de patron et une faveur mineure au sujet sous la forme d'un bonus de +1 pour sa prochaine action au service du patron. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage et peut effectuer un test de Chance une fois par mois, avec un bonus de +2, pour demander une faveur <i>majeure</i> à son patron, qui peut se manifester de façon magique. Par exemple, s'il n'a pas assez d'or pour payer le passeur afin de franchir un gué, il peut voir soudainement surgir un aigle qui le porte au-dessus de la rivière. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 2 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. De plus, le patron envoie des fidèles pour aider le sujet dans ses projets. Les fidèles forment un groupe de 1d4+1 guerriers, chacun de niveau 1d3. Tous portent la marque du patron. Les guerriers sont d'une loyauté absolue (aucun test de moral n'est jamais requis) et ne demandent aucune compensation pour leur service, si ce n'est de suivre les principes de leur patron. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).</p>

Lier un patron (suite)

	Lancé sur soi	Lancé sur autrui
30-31	<p>Le patron considère l'incantateur comme essentiel à ses plans à long terme. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i>, sous la forme liée à ce dernier, et il peut le lancer trois fois par jour avec un bonus de +2 au test d'incantation. Le patron lui offre également un cadeau (en retour duquel un autre cadeau sera bien évidemment attendu). Ce cadeau est un sort de patron, choisi parmi la liste des sorts du patron. Il peut le lancer une fois par jour à la place d'<i>invoquer un patron</i>. À chaque fois qu'il lance ce sort ou <i>invoquer un patron</i>, il contracte une dette envers son patron, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.</p> 	<p>L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, que le patron considère comme indispensable à ses projets. Le patron offre une faveur majeure à l'incantateur sous la forme d'un bonus permanent de +1 sur toute incantation d'<i>invoquer un patron</i> ou de sort de patron et une faveur majeure au sujet sous la forme d'un bonus de +1 une fois par jour à n'importe quelle action accomplie au service du patron. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage et peut effectuer un test de Chance une fois par mois, avec un bonus de +3, pour demander une faveur <i>majeure</i> à son patron, qui peut se manifester de façon magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 2 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. De plus, le patron envoie des fidèles pour aider le sujet dans ses projets. Ils forment un groupe de 1d4+1 guerriers, chacun de niveau 1d3. Tous portent la marque du patron. Les guerriers sont d'une loyauté absolue (aucun test de moral n'est jamais requis) et ne demandent aucune compensation pour leur service, si ce n'est de suivre les principes de leur patron. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).</p>
32+	<p>Le patron considère l'incantateur comme essentiel à ses plans à long terme. Il apprend le sort <i>invoquer un patron</i>, sous la forme liée à ce dernier, et il peut le lancer quatre fois par jour avec un bonus de +2 au test d'incantation. Le patron lui offre également un cadeau (en retour duquel un autre cadeau sera bien évidemment attendu). Ce cadeau consiste en <i>deux</i> sorts de patron, choisis parmi la liste des sorts du patron. Il peut le lancer une fois par jour à la place d'<i>invoquer un patron</i>. À chaque fois qu'il lance un de ces sorts ou <i>invoquer un patron</i>, il contracte une dette envers son patron, qui réclamera son dû à un moment ou à un autre.</p> 	<p>L'incantateur forme un lien entre son patron et le sujet, que le patron considère comme indispensable à ses projets. Le patron offre une faveur majeure à l'incantateur sous la forme d'un bonus permanent de +1 sur toute incantation d'<i>invoquer un patron</i> ou de sort de patron et une faveur majeure au sujet sous la forme d'un bonus de +1 une fois par jour pour une action au service du patron. Le sujet reçoit une marque ostensible de son patron sur la main ou le visage, et peut effectuer un test de Chance une fois par mois, avec un bonus de +4, pour demander une faveur <i>majeure</i> à son patron, qui peut se manifester de façon magique. À chaque fois qu'un test de Chance est effectué, il y a 2 % de chances cumulées que le patron demande quelque chose en retour. De plus, le patron envoie des fidèles pour aider le sujet dans ses projets. Ils forment un groupe de 1d4+1 guerriers, chacun de niveau 1d3. Tous portent la marque du patron. Les guerriers sont d'une loyauté absolue (aucun test de moral n'est jamais requis) et ne demandent aucune compensation pour leur service, si ce n'est de suivre les principes de leur patron. L'incantateur est perçu favorablement pour avoir recruté de nouveaux fidèles à son patron : pour chaque groupe de 10 fidèles recrutés et liés, il bénéficie d'un bonus de +1 aux prochains tests pour lancer <i>lier un patron</i> et <i>invoquer un patron</i> (bonus maximum +5).</p>

MAINS BRÛLANTES

Niveau : 1 Portée : 4,5 m Durée : Instantanée Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le lanceur de sort fait jaillir des gerbes de flammes de ses mains nues pour brûler ses adversaires.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les mains de l'incantateur s'enveloppent de flammes (2) le feu jaillit du bout des doigts de l'incantateur (3) les mains de l'incantateur se transforment en flammes fumantes et déchaînées (4) la peau noircit et se décolle pour révéler des mains squelettiques desquelles s'écoule de la lave.

Corruption Lancez 1d4 : (1) mains noircies en permanence (2) un simple contact provoque l'embrasement du papier 25 % du temps (3) tous les poils du corps de l'incantateur sont définitivement brûlés (4) l'incantateur subit un malus permanent de -2 pour tous les tests d'incantation des sorts basés sur le froid.

Revers Lancez 1d4 : (1) des flammes jaillissent d'un membre aléatoire du corps du mage, perturbant sa visée. Déterminez aléatoirement la direction des flammes. Celles-ci infligent 1d3 points de dégâts à tout ce qui se trouve à une portée de 4,5 m dans cette direction (2) les mains de l'incantateur s'enflamme, lui infligeant 1d3 points de dégâts (3) 1d4 possessions aléatoires de l'incantateur s'enflamme et sont carbonisées (4) tous les feux dans un rayon de 4,5 m autour de l'incantateur sont immédiatement soufflés.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 ajusté par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption, si aucun patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Un jet de flammes frappe une cible à portée et lui inflige 1d3 points de dégâts.

14-17 Le mage projette une gerbe de flammes qui brûle une cible à portée et lui inflige 1d6 points de dégâts.

18-19 Le mage projette une gerbe de flammes qui brûle une cible à portée et lui inflige 1d6+NI points de dégâts.

20-23 Le mage projette une gerbe de flammes qui brûle jusqu'à trois cibles à portée et leur inflige 1d6+NI points de dégâts. Toutes les cibles doivent être situées à moins de 3 m les unes des autres.

24-27 Le mage projette une gerbe de flammes qui brûle jusqu'à trois cibles à portée et leur inflige 2d6+NI points de dégâts. Toutes les cibles doivent être situées à moins de 3 m les unes des autres.

28-29 L'incantateur projette une gerbe de flammes de 3 m de large et 9 m de long qui inflige 3d6+NI points de dégâts à toutes les cibles prises dans la zone d'effet.

30-31 L'incantateur projette deux gerbes de flammes de 3 m de large et 9 m de long. Chacune peut être générée dans un arc de 180° depuis la position du mage et inflige 3d6+NI points de dégâts à toutes les cibles prises dans l'une des zones d'effet.

32+ L'incantateur peut projeter un arc de flammes à 360° autour de lui. Il peut sélectionner une « tranche » de 0 à 180° dans laquelle les flammes ne se manifestent pas (afin de protéger ses alliés, par exemple). Toutes les créatures dans la zone d'effet, jusqu'à une portée de 12 m, sont immolées et subissent 4d10+NI points de dégâts.



MASQUE MYSTIQUE D'EKIM

Niveau : 1	Portée : Personnelle Jet de sauvegarde : Voir ci-dessus	Durée : 1 round par NI	Temps d'incantation : 1 action
------------	--	------------------------	--------------------------------

Général L'incantateur fait apparaître un masque mystique qui lui recouvre le visage et lui offre une protection contre les attaques, les sorts et autres conditions. Si l'incantation réussit, le mage peut choisir d'utiliser un effet de moindre puissance que celui généré par son test mais potentiellement plus adapté à sa situation.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le masque apparaît de nulle part (2) la chair du visage de l'incantateur se décolle pour révéler le masque en-dessous (3) la tête de l'incantateur devient provisoirement floue, puis le masque apparaît lorsque le phénomène se dissipe (4) la tête de l'incantateur semble faire une rotation de 180°, révélant un visage masqué à l'arrière de sa tête. En sus de ces manifestations, chaque masque modifie le visage de l'incantateur d'une manière différente. Ces altérations sont détaillées dans la table de résultats ci-dessous.

Corruption Lancez 1d4 : (1) le visage de l'incantateur prend une apparence impassible et artificielle (2) la chair du visage de l'incantateur se dessèche et desquame en permanence (3) l'incantateur développe une phobie qui l'empêche de dévoiler son visage et prend l'habitude de porter un voile ou une capuche (4) le nez de l'incantateur disparaît entièrement, laissant son visage plat à la manière d'un masque.

Revers  Lancez 1d4 : (1) l'incantateur est aveuglé par le masque pendant 1d3 rounds et subit une pénalité de -4 à tous les jets d'initiative, d'attaque, de sauvegarde, de surprise et ses tests d'incantation (2) la bouche de l'incantateur disparaît pendant 1d3 rounds durant lesquels il ne peut plus lancer aucun sort (3) les yeux de l'incantateur deviennent hypersensibles à la lumière pendant une journée entière, il subit une pénalité de -2 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde, d'initiative, ainsi qu'à ses tests d'incantation et de caractéristique quand la luminosité est supérieure à celle d'une bougie (4) le visage de l'incantateur disparaît totalement, le rendant aveugle et muet. De plus, il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 à chaque round ou s'évanouir par asphyxie. Son visage redevient normal à la fin de la durée du sort.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3+) revers. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Le masque confère l'infravision, permettant à l'incantateur de voir dans l'obscurité jusqu'à 18 m. Ses yeux réfléchissent la lumière tels ceux d'un chat tant que le masque est actif. |
| 14-17 | Le masque permet à l'incantateur d'être protégé des attaques de regard comme celles d'un basilic. L'incantateur bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde pour se prémunir des attaques de regard pendant toute la durée du sort. Le visage de l'incantateur prend une apparence miroitante tant que le masque est actif. |
| 18-19 | Le masque permet à l'incantateur de se protéger contre les sorts néfastes. Tous les sorts dirigés contre l'incantateur subissent une pénalité de -2 à leurs tests d'incantation. Les sorts affectant une zone où les magies qui ne ciblent pas spécifiquement l'incantateur ne sont pas concernés. Le visage de celui-ci prend l'apparence d'un cristal aux nombreuses facettes tant que le masque est actif. |
| 20-23 | Le masque donne à l'incantateur un faciès horrible. Il peut tenter d' <i>inspirer la terreur</i> à chaque round à une créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou fuir l'incantateur pendant 1d4+NI rounds. La créature visée doit clairement voir l'incantateur pour être affectée par son regard. L'incantateur peut tenter d'affecter une créature par round pendant toute la durée du sort et peut essayer d'inspirer la peur à une même créature plus d'une fois, l'obligeant à chaque fois à effectuer un nouveau jet de sauvegarde. Le visage de l'incantateur prend une apparence monstrueusement démoniaque tant que le masque est actif. |
| 24-27 | Le masque protège l'incantateur contre les attaques physiques, lui conférant un bonus de +4 à la CA tant que le sort est actif. De plus, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde pendant la durée du sort. Le visage de l'incantateur semble recouvert d'acier brillant tant que le masque est actif. |
| 28-29 | Le masque renvoie les attaques au corps à corps et à distance vers les infortunés assaillants. Chaque adversaire qui réussit à toucher le porteur du masque avec une attaque au corps à corps ou à distance doit effectuer un test de Chance sous peine de voir sa propre attaque se retourner contre lui. Le même jet d'attaque (y compris tous les modificateurs applicables) est comparé à sa propre CA et inflige les dégâts normaux si le coup réussit. Le visage de l'incantateur prend l'apparence de celui de son adversaire tant que le masque est actif. |
| 30-31 | Le masque transforme la tête de l'incantateur en celle d'un serpent. Pendant la durée du sort, le masque confère à l'incantateur la capacité de générer des illusions et le regard hypnotique d'un homme-serpent (voir page 415). De plus, il lui permet également de passer pour un homme-serpent si l'inspection est sommaire. L'effet du masque sur le visage de l'incantateur est manifeste. |

Grâce à cette incantation puissante, le visage du mage est occulté par un masque qui combine tous les effets possibles en une seule face. L'incantateur gagne une infravision portant jusqu'à 18 m, +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques de regard, les sorts néfastes dirigés contre lui subissent une pénalité de -2 aux tests d'incantation, il peut inspirer la terreur à toute créature qui échoue à son jet de sauvegarde de Volonté, l'obligeant à fuir pendant 1d4+NI rounds, sa CA est augmentée de +4 et tous ses jets de sauvegarde de +2 (cumulatif avec le bonus de +4 contre les attaques de regard), tout adversaire qui le frappe avec une attaque physique au corps à corps ou à distance doit effectuer un test de Chance ou être frappé en retour par sa propre attaque (en comparant le jet initial avec sa propre CA), et sa tête est transformée en celle d'un homme-serpent, lui conférant les capacités d'illusion et d'hypnose d'un homme-serpent (voir page 415). À ce niveau de réussite, le masque ne génère pas d'autre transformation du visage de l'incantateur que celle en tête de serpent (qui peut être camouflée par le pouvoir de générer des illusions conféré par cette altération).

MUR DE FORCE

Niveau : 1	Portée : 7,5 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action	Jet de sauvegarde : Aucun
Général	L'incantateur invoque et modèle une énergie invisible sous forme d'objets utiles ou de murs solides. Si l'incantation est réussie, le mage peut décider d'utiliser n'importe quel effet égal ou inférieur à son jet d'incantation sur la table ci-dessous, lui offrant ainsi l'option d'utiliser un résultat plus faible mais potentiellement plus utile.			
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) les mains de l'incantateur scintillent, et l'atmosphère crépite d'énergie (2) un nuage de particules de lumière scintillantes prend la forme de l'objet souhaité puis disparaît (3) des cubes d'énergie bleutée tombent du ciel pour former l'objet ou le mur, puis disparaissent (4) du bout de son doigt qui se met à briller, l'incantateur trace dans l'air la forme qu'il souhaite créer.			
Corruption	Lancez 1d5 : (1) l'incantateur perd le sens du toucher, comme si ses mains étaient entourées en permanence d'une barrière invisible (2) de petits objets tout autour de l'incantateur sont renversés par des éclairs de force énergétique (les verres se renversent, les vases chutent, les potions tombent des tables) – un effet pas vraiment bénéfique pour l'incantateur (3) l'incantateur flotte à 1 cm du sol en permanence, mais applique toujours assez de pression sur le sol pour déclencher des pièges, s'enfoncer dans l'eau et, d'une façon générale, subir les effets d'un terrain défavorable (4) le visage de l'incantateur devient occasionnellement transparent, ce qui révèle son crâne en dessous (5) Une fois par jour, au gré du Juge, un mur de force barre le passage de l'incantateur pendant 1d3 rounds.			
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur est frappé d'un retour de force, matraqué de coups invisibles, et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 13 ou se retrouver à terre (2) l'incantateur est soulevé de 5 à 10 cm par un champ de force et ne peut plus se déplacer par ses propres moyens, il doit être poussé ou tiré jusqu'à dissipation de l'effet au bout d'une heure (3) l'incantateur s'enferme dans une bulle de force et doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 à chaque round sous peine de rouler de 9 m dans une direction aléatoire. La bulle éclate au bout de 1d6 rounds (4) l'incantateur est mitraillé par 1d4 sphères de force lui infligeant chacune 1 point de dégâts.			

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 L'incantateur crée une sphère de force de la taille d'une pomme qui peut être projetée comme une arme. Elle peut être lancée immédiatement ou rester dans la main du mage pendant un round par niveau d'incantateur. Elle inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'incantateur avec une portée de 7,5 m par NI.

14-17 Le mage façonne une plate-forme d'énergie, flottant à 1 m au-dessus du sol. Ce disque de 1 m de diamètre le suit à une distance de 1,5 m, et le mage peut la déplacer par la pensée jusqu'à une distance maximale de 7,5 m de lui. La plate-forme peut supporter jusqu'à 50 kg par niveau d'incantateur et persiste pendant 1d6+NI tours. Si les circonstances font que le disque sort de la portée du mage, celui-ci disparaît.

18-19 L'incantateur fait apparaître un mur de force de la taille d'un pavois à une distance maximale de 7,5 m. Il persiste pendant 2d6 rounds et confère un bonus de +4 à la CA pour tous les personnages adjacents. Le mur ne peut pas être déplacé de l'endroit où il a été invoqué mais il persiste même si l'incantateur s'éloigne de plus de 7,5 m.

20-23 Comme précédemment, mais le sort crée *deux* boucliers. Ils offrent également une protection contre les *projectiles magiques* dans 50 % des cas.

24-27 L'incantateur crée un mur de force de 3x3 m par niveau. Le mur ne peut pas se déplacer mais il confère une protection absolue contre les attaques physiques, les *projectiles magiques*, la chaleur, le froid et les éclairs. Le mur encaisse tous les dégâts infligés par ces attaques. Il persiste pendant 1d6+NI tours ou jusqu'à avoir encaissé 50 points de dégâts. L'incantateur ne peut ni attaquer ni lancer de sort à travers le mur.

28-29	L'incantateur crée un mur de force de 3x3 m par niveau. Il peut donner au mur une forme sphérique ou hémisphérique tant qu'il ne dépasse pas sa taille maximale. Le mur ne peut pas se déplacer mais il confère une protection absolue contre les attaques physiques, les <i>projectiles magiques</i> , la chaleur, le froid et les éclairs. Le mur encaisse les dégâts infligés par ces attaques. Il persiste pendant 1d6+NI heures ou jusqu'à avoir encaissé 100 points de dégâts. L'incantateur ne peut ni attaquer ni lancer de sort à travers le mur.
30-31	L'incantateur crée un mur de force de 3x3 m par niveau. Il peut donner au mur une forme sphérique ou hémisphérique tant qu'il ne dépasse pas sa taille maximale. Le mur ne peut pas se déplacer mais il confère une protection absolue contre les attaques physiques, <i>tous les sorts</i> et les souffles de dragon. Le mur encaisse les dégâts infligés par ces attaques. Il persiste pendant 2d6+NI heures ou jusqu'à avoir encaissé 150 points de dégâts. L'incantateur ne peut ni attaquer ni lancer de sort à travers le mur.
32+	L'incantateur crée un mur de force de 6x6 m par niveau. Il peut donner au mur une forme sphérique ou hémisphérique tant qu'il ne dépasse pas sa taille maximale. L'incantateur peut déplacer le mur de 3 m par round s'il se concentre. Il confère une protection absolue contre les attaques physiques, <i>tous les sorts</i> et les souffles de dragon. Le mur encaisse les dégâts infligés par ces attaques. Il persiste pendant 2d6+NI jours ou jusqu'à avoir encaissé 300 points de dégâts. L'incantateur peut lancer des sorts à travers le mur tout en bénéficiant de sa protection.

NUAGE ÉTOUFFANT

Niveau : 1	Portée : 15 m ou plus	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action	Sauvegarde : Aucune
Général	L'incantateur fait apparaître un nuage acide et caustique qui étouffe la cible.			
Manifestation	Lancez 1d8 : (1) nuage noir (2) brouillard translucide (3) explosion de cendres (4) geyser surgissant au pied de la cible (5) nuage jaune-vert (6) brouillard rouge (7) brume épaisse et huileuse (8) nuage bleu.			
Corruption	Lancez 1d8 : (1) le souffle de l'incantateur est désormais un gaz毒ique : quand il expire, toutes les personnes alentour doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 ou être malades pendant 1d4 heures (-1 à tous les jets pendant cette période) (2) l'incantateur est entouré en permanence d'un nuage毒ique qui rend malade toutes les personnes situées à moins de 1,5 m pendant 1d4 heures, sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 (-1 à tous les jets pendant cette période) (3) les yeux de l'incantateur se transforment en orbes translucides dans lesquels tourbillonne du gaz (4) certains types de créatures sont capables de détecter automatiquement l'incantateur s'il se trouve à moins de 800 m et sont attirées par lui, notamment les créatures immatérielles et éthérees, ainsi que tous les monstres du plan élémentaire de l'air (5-8) corruption mineure.			
Revers	Lancez 1d4 : (1) un nuage de gaz毒ique explose autour de l'incantateur (1d4x3 m de rayon, 1d4 points de dégâts à tous ceux qui s'y trouvent+JS Vigueur DD 12 pour éviter d'être aveuglé pendant 1d4 rounds) (2) l'incantateur réussit à matérialiser le nuage, mais c'est un nuage de guérison qui soigne 1d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à moins de 6 m de la cible visée (3) le nuage de gaz毒ique prend malencontreusement feu à cause d'une torche ou une lanterne proche et explose au moment où il émerge de la main de l'incantateur, provoquant 1d8 points de dégâts de feu sur l'incantateur et toutes les personnes situées à moins de 3 m de lui (4) l'incantateur réussit à matérialiser le nuage, mais il est totalement inutile, se réduisant à une vague brume qui n'a aucun autre impact que visuel.			
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1) corruption (2) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (3+) revers.			
2-11	Perdu. Échec.			
12-13	Une cible est enveloppée par un nuage puant et caustique pendant 1d4 rounds, infligeant une pénalité de -1 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence). Le nuage suit la cible, qui ne peut s'en échapper.			
14-17	1d4 petits nuages individuels de gaz毒ique apparaissent autour de plusieurs cibles à portée, désignées par l'incantateur. Chaque nuage inflige une pénalité de -1 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence) pendant 1d4 rounds. Les nuages suivent les cibles, qui ne peuvent s'en échapper.			
18-19	Un nuage acide et empoisonné de 6 m de rayon apparaît, centré sur une cible désignée par l'incantateur. Pendant 1d4+2 rounds, les créatures à l'intérieur du nuage subissent une pénalité de -2 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence) et 1 point de dégâts à chaque round. L'incantateur peut déplacer le nuage, en se concentrant, à une vitesse de 15 m par round.			
20-23	Un nuage acide et empoisonné de 6 m de rayon apparaît, centré sur une cible désignée par l'incantateur. Pendant 2d4+4 rounds, les créatures à l'intérieur du nuage subissent une pénalité de -2 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence), 2 points de dégâts à chaque round et doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lors de la première exposition ou être empoisonnées (-1d4 en Agilité durant 1 journée). L'incantateur peut déplacer le nuage, en se concentrant, à une vitesse de 15 m par round.			

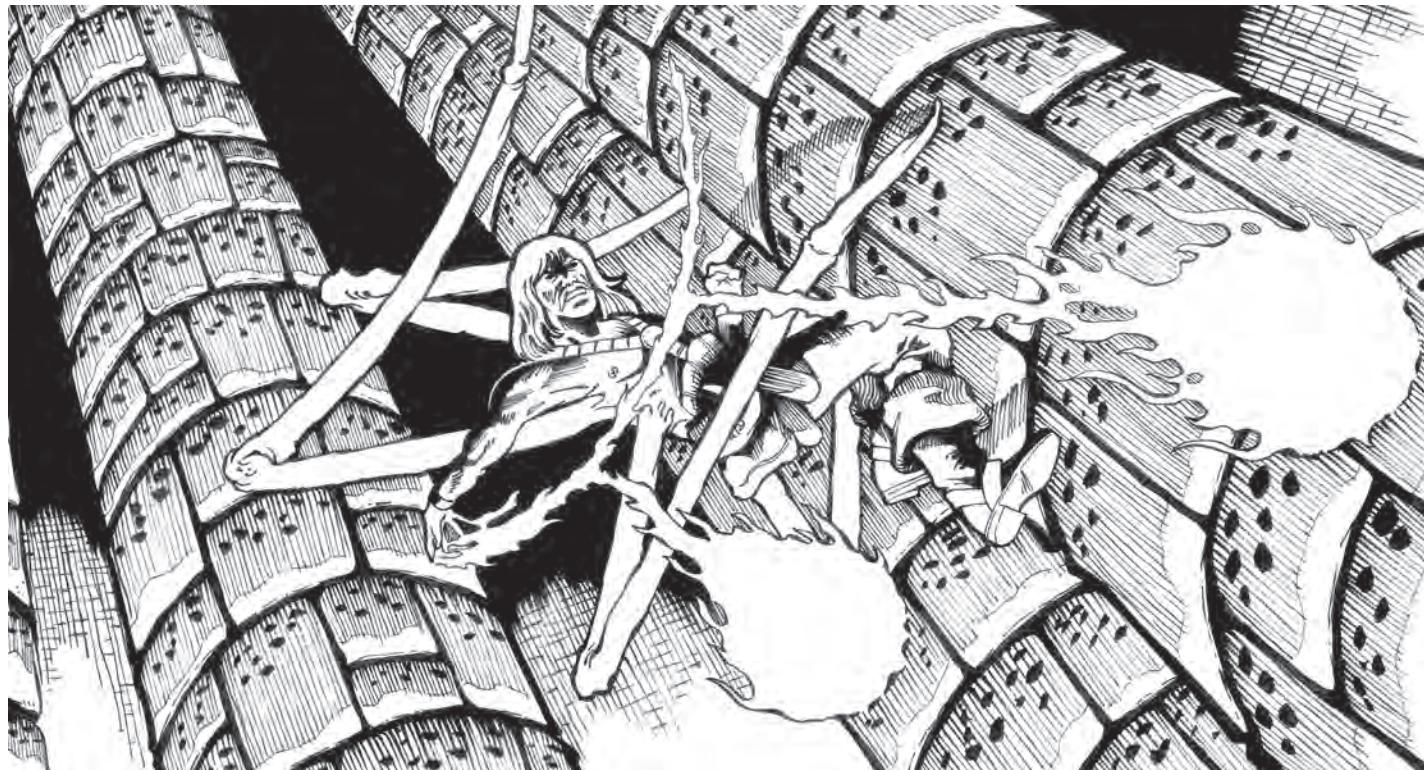
24-27	Un nuage acide et empoisonné de 6 m de rayon apparaît, centré sur une cible désignée par l'incantateur jusqu'à une distance de 30 m. Pendant 2d4+4 rounds, les créatures à l'intérieur du nuage subissent une pénalité de -4 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence), 4 points de dégâts à chaque round et doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lors de la première exposition ou être empoisonnées (-2d4 en Agilité, durant 1 journée). L'incantateur peut déplacer le nuage, en se concentrant, à une vitesse de 15 m par round.
28-29	Un nuage acide et empoisonné de 9 m de rayon apparaît, centré sur une cible désignée par l'incantateur jusqu'à une distance de 60 m. Pendant 3d4+6 rounds, les créatures à l'intérieur du nuage subissent une pénalité de -4 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence), 8 points de dégâts à chaque round et doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lors de la première exposition ou être empoisonnées (-3d4 en Agilité, durant 1d4 jours). L'incantateur peut déplacer le nuage, en se concentrant, à une vitesse de 15 m par round.
30-31	L'incantateur peut créer <i>deux</i> nuages acides et empoisonnés. D'un rayon de 9 m chacun, ils apparaissent centrés sur des cibles désignées par l'incantateur jusqu'à une distance de 60 m. Pendant 3d4+6 rounds, les créatures à l'intérieur du nuage subissent une pénalité de -4 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence), 8 points de dégâts à chaque round et doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lors de la première exposition ou être empoisonnées (-3d4 en Agilité, durant 1d4 jours). L'incantateur peut déplacer les nuages, en se concentrant, à une vitesse de 15 m par round.
32+	L'incantateur invoque trois nuages d'une toxicité sans précédent. Il peut choisir pour chaque nuage une cible unique ou une zone de 9 m de rayon. Les nuages peuvent être placés n'importe où à moins de 150 m. Ils apparaissent instantanément et persistent pendant 1d4 tours. Chaque créature située à l'intérieur des nuages doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou mourir sur le coup. Ceux qui survivent subissent une pénalité de -6 à tous les jets (y compris les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et les tests de compétence) et 10 points de dégâts à chaque round à cause des gaz toxiques. L'incantateur peut déplacer les nuages à volonté et sans concentration, à une vitesse de 15 m par round.

PATTES D'ARaignée

Niveau : 1	Portée : Personnelle ou contact (voir ci-dessous)	Durée : 1 tour par NI	Temps d'incantation : 1 action		
	Jet de sauvegarde : Aucun				
Général	L'incantateur acquiert la capacité à grimper les parois verticales, comme les araignées.				
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) quatre membres arachnéens surgissent du torse de l'incantateur (2) une substance gluante suinte des mains et des pieds de l'incantateur (3) les doigts et les orteils de l'incantateur brillent d'une étrange lumière orangée (4) six yeux supplémentaires apparaissent sur le visage de l'incantateur.				
Corruption	Lancez 1d6 : (1) quatre membres arachnéens poussent sur le dos de l'incantateur (2) l'incantateur peut générer de petites toiles comme une araignée et les projeter jusqu'à 9 m sous forme de pâte gluante (jet d'attaque à distance, test de Force ou d'Agilité DD 12 pour se désengager) (3) des poils courts semblables à ceux d'une araignée poussent sur la peau de l'incantateur (4) six yeux supplémentaires poussent sur le visage de l'incantateur, disposés autour de ses yeux « normaux », à la manière des yeux d'une araignée (5) les mains et les pieds de l'incantateur excrètent une substance huileuse et collante qui adhère à tous les petits objets (6) mineure.				
Revers	Lancez 1d5 : (1) l'incantateur se colle au sol et ne peut plus bouger les pieds tant qu'il ne réussit pas un test de Force DD 16 (2) les extrémités de l'incantateur deviennent incroyablement visqueuses pendant 1d6 rounds, ce qui risque de le faire chuter à moins qu'il ne réussisse un test d'Agilité DD 12 à chaque round (3) l'incantateur projette un globe de fibres de toile sur son plus proche allié, l'empêtrant jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Force ou d'Agilité DD 12 et parvienne à se libérer (4) l'incantateur invoque une nuée d'araignées venimeuses qui surgissent au round suivant et recouvrent toutes les créatures environnantes, infligeant de multiples morsures. Toutes les créatures situées à moins de 15 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 8 ou être légèrement empoisonnées (1 point de dégâts et une pénalité de -1 à tous les jets pendant 1 h) (5) l'incantateur et 1d4 créatures proches se retrouvent la tête en bas dans le vide, marchant à l'envers à 2,5 m au-dessus du sol, et bien qu'ils puissent se déplacer normalement, ils restent la tête en bas pendant 1d6 heures.				

1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers (1-2) corruption (3+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	L'incantateur devient beaucoup plus adroit pour escalader, bénéficiant d'un bonus de +10 tant que ses pieds et ses mains restent nus. Les objets pesant moins de 2,5 kg collent à ses mains pendant cette période, rendant toute incantation impossible jusqu'à la fin du sort.

- 14-17 L'incantateur devient beaucoup plus adroit pour escalader, bénéficiant d'un bonus de +20 tant que ses pieds et ses mains restent nus. Les objets pesant moins de 2,5 kg collent à ses mains pendant cette période, rendant toute incantation impossible jusqu'à la fin du sort.
- 18-19 L'incantateur acquiert les facultés d'escalade d'une araignée tant que ses mains et ses pieds restent nus. Il peut se suspendre la tête en bas, se déplacer sur des surfaces parfaitement verticales et sans prises, sur des toiles d'araignée et même ramper dans des angles impossibles comme des surplombs. Il se déplace à sa vitesse normale et n'a pas besoin de faire des tests d'escalade. Il est immunisé contre le sort *toile d'araignée*. Les objets pesant moins de 2,5 kg collent à ses mains pendant cette période, rendant toute incantation impossible jusqu'à la fin du sort.
- 20-23 L'incantateur acquiert les facultés d'escalade d'une araignée même s'il est équipé de gants et de bottes et qu'il porte des objets dans ses mains. Il peut se suspendre la tête en bas, sur des surfaces parfaitement verticales et sans prises, se déplacer sur des toiles d'araignée et même ramper dans des angles impossibles comme des surplombs. Il se déplace à sa vitesse normale, il n'a pas besoin de faire des tests d'escalade et est immunisé contre le sort *toile d'araignée*.
- 24-27 L'incantateur et un allié touché acquièrent les facultés d'escalade d'une araignée même s'ils sont équipés de gants et de bottes et qu'ils tiennent des objets en main. Ils peuvent se suspendre la tête en bas, se déplacer sur des surfaces parfaitement verticales et sans prises, sur des toiles d'araignée et même ramper dans des angles impossibles comme des surplombs. Ils se déplacent à leur vitesse normale, n'ont pas besoin de faire des tests d'escalade et sont immunisés contre le sort *toile d'araignée*.
- 28-29 L'incantateur et ses alliés à moins de 3 m acquièrent les facultés d'escalade d'une araignée même s'ils sont équipés de gants et de bottes et qu'ils tiennent des objets en main. Ils peuvent se suspendre la tête en bas, se déplacer sur des surfaces parfaitement verticales et sans prises, sur des toiles d'araignée et même ramper dans des angles impossibles comme des surplombs. Ils se déplacent à leur vitesse normale, n'ont pas besoin de faire des tests d'escalade et sont immunisés contre le sort *toile d'araignée*.
- 30-31 L'incantateur et ses alliés à moins de 3 m acquièrent pendant 1 heure les facultés d'escalade d'une araignée même s'ils sont équipés de gants et de bottes et qu'ils tiennent des objets en main. Ils peuvent se suspendre la tête en bas, se déplacer sur des surfaces parfaitement verticales et sans prises, sur des toiles d'araignée et même ramper dans des angles impossibles comme des surplombs. Ils se déplacent à leur vitesse normale, n'ont pas besoin de faire des tests d'escalade et sont immunisés contre le sort *toile d'araignée*.
- 32+ L'incantateur et ses alliés à moins de 6 m acquièrent pendant 1 journée les facultés d'escalade d'une araignée. Tout d'abord, ils peuvent grimper de façon naturelle, se suspendre la tête en bas, se déplacer sur des surfaces verticales et des surplombs ou sur n'importe quelle autre surface sans la moindre prise. De plus, ils peuvent projeter des toiles gluantes qui peuvent entraver leurs ennemis. Cela fonctionne comme une attaque à distance (avec un bonus supplémentaire de +4) avec une portée de 15 m. Les cibles touchées ne peuvent plus bouger ou accomplir d'action tant qu'elles ne réussissent pas un test de Force ou d'Agilité DD 16. Enfin, les attaques au corps à corps de ceux qui bénéficient de ce sort sont empoisonnées. En cas de blessure, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 ou subir 1d6 points de dégâts, plus une perte de 1d4 points de Force.



PORTAIL ENCHANTE

Niveau : 1	Portée : 3 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action	Jet de sauvegarde : Aucun
Général	L'incantateur enchantera un portail pour empêcher tout passage. Ce sort peut cibler n'importe quelle porte, trappe, barrière, herse, grille ou autre type de portail.			
Manifestation	Lancez 1d6 : (1) un signe est gravé sur le portail (2) le portail est enveloppé d'une ombre surnaturelle (3) le portail se transforme en pierre/fer/acier/roche (4) un cercle magique entoure le portail (5) une masse de chaînes et de cordes enserre le portail (6) pas d'effet visible.			
Corruption	Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.			
Revers	Lancez 1d4 : (1) au cours des 1d6 prochaines heures, toutes les portes dont s'approche l'incantateur claquent et se verrouillent automatiquement (2) toutes les portes à moins de 30 m claquent et se verrouillent automatiquement (3) toutes les portes à moins de 30 m se déverrouillent et s'ouvrent automatiquement (4) 1d4 portes illusoires apparaissent sur le mur à côté de la porte la plus proche.			
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3+) revers.			
2-11	Perdu. Échec.			
12-13	Le portail est bloqué mais peut encore être ouvert par des moyens naturels au moyen d'immenses efforts (test de Force DD 20).			
14-17	Le portail est condamné pendant 2d6x10 minutes. Il ne peut pas être ouvert par des moyens naturels mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante créature magique.			
18-19	Le portail est condamné pendant 2d6x10 heures. Il ne peut pas être ouvert par des moyens naturels mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante créature magique.			
20-23	Le portail disparaît complètement, laissant à sa place un mur vierge pour une durée de 2d6x10 heures. Pendant cette période, aucun passage n'est possible par des moyens naturels. Le portail peut être détecté au moyen du sort <i>voir l'invisible</i> . Dans ce cas, il est considéré comme verrouillé et ne peut être ouvert par des moyens naturels mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante magie similaire. Quand le portail réapparaît, il reste encore fermé pendant 1d4x10 heures.			
24-27	Le portail disparaît complètement, laissant à sa place un mur vierge pour une durée de 2d6x10 jours. Pendant cette période, aucun passage n'est possible par des moyens naturels. Le portail peut être détecté au moyen du sort <i>voir l'invisible</i> . Dans ce cas, il est considéré comme verrouillé et ne peut être ouvert par des moyens naturels mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante magie similaire. Quand le portail réapparaît, il reste encore fermé pendant 2d6x10 semaines. De plus, toute créature qui ouvre le portail pendant la durée d'effet du sort (par des moyens magiques, bien sûr) est victime d'une malédiction et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir un malus de -2 en Chance.			
28-29	Le portail disparaît complètement, laissant à sa place un mur vierge pour une durée de 4d6x10 jours. Pendant cette période, aucun passage n'est possible par des moyens naturels. Le portail peut être détecté au moyen du sort <i>voir l'invisible</i> . Dans ce cas, il est considéré comme verrouillé et ne peut être ouvert par des moyens naturels mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante magie similaire. Quand le portail réapparaît, il reste encore fermé pendant 4d6x10 semaines. De plus, toute créature qui ouvre le portail pendant la durée d'effet du sort (par des moyens magiques, bien sûr) est victime d'une malédiction et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir un malus de -2 en Chance.			
30-31	Le portail disparaît complètement, laissant à sa place un mur vierge pour une durée de 4d6x10 jours. Le portail réapparaît sur ordre mental de l'incantateur. Sinon, pendant cette période, aucun passage n'est possible par des moyens naturels. Le portail peut être détecté au moyen du sort <i>voir l'invisible</i> . Dans ce cas, il est traité comme verrouillé et ne peut être ouvert par des moyens naturels, mais uniquement par un sort <i>d'ouverture</i> ou une puissante magie similaire. Quand le portail réapparaît, il reste encore fermé pendant 4d6x10 semaines. De plus, toute créature qui ouvre le portail pendant la durée d'effet du sort (par des moyens magiques, bien sûr) est victime d'une malédiction et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir un malus de -2 en Chance. Enfin, un gardien est invoqué. Toute créature qui tente d'ouvrir la porte est attaquée par quelque chose qui surgit de celle-ci avec : (lancez 1d4) (1) des tentacules (2) des crocs (3) des griffes (4) une queue barbelée. L'appendice qui attaque possède les caractéristiques suivantes : Att +6, dégâts 1d6, CA 16, 20 PV.			
32+	Le portail disparaît complètement, laissant à sa place un mur vierge. L'effet est permanent. Le portail réapparaît sur ordre mental de l'incantateur. Sinon, aucun passage n'est possible par des moyens naturels. Le portail peut être détecté au moyen du sort <i>voir l'invisible</i> . Dans ce cas, il est traité comme verrouillé et ne peut être ouvert par			

des moyens naturels mais uniquement par un sort d'*ouverture* ou une puissante magie similaire. Quand le portail réapparaît, il reste encore fermé pendant 4d6x10 semaines. De plus, toute créature qui force le passage contre la volonté de l'incantateur est victime d'une malédiction et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir un malus de -2 en Chance.

Enfin, un gardien est invoqué. Toute créature qui tente d'ouvrir la porte est attaquée par quelque chose qui surgit de celle-ci avec : (lancez 1d4) (1) des tentacules (2) des crocs (3) des griffes (4) une queue barbelée. L'appendice qui attaque possède les caractéristiques suivantes : Att +12, dégâts 2d6, CA 18, 40 PV.



PROJECTILE MAGIQUE

Niveau : 1 Portée : 45 m ou plus Durée : Instantanée Temps d'incantation : 1 action ou 1 tour (voir ci-dessous)
Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur envoie un projectile magique qui touche automatiquement son adversaire.

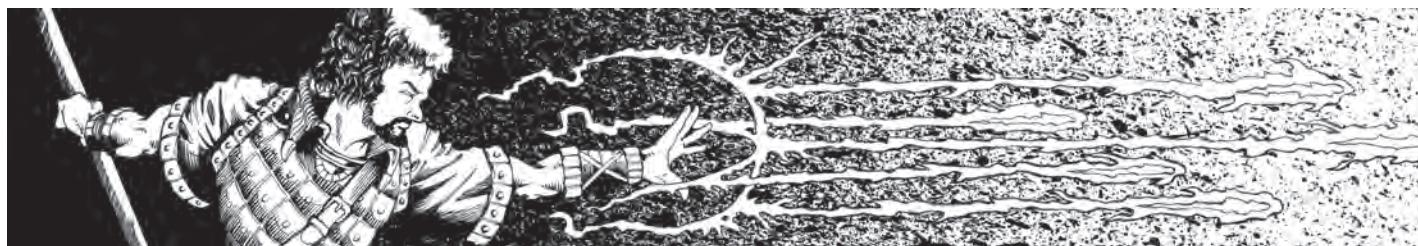
Manifestation Lancez 1d10 : (1) météore (2) flèche de feu (3) flèche de force (4) aigle hurlant aux griffes acérées (5) rayon noir (6) boule de foudre (7) jet d'acide (8) rayon de gel (9) dague de force (10) hache de force.

Corruption Lancez 1d8 : (1-4) les mains et les avant-bras de l'incantateur changent de couleur pour se rapprocher de la teinte des projectiles magiques habituellement générés : (1) jaune électrique (2) bleu glace (3) vert acide (4) rouge vif (5) les pupilles et les iris de l'incantateur disparaissent, et ses yeux deviennent blanc laiteux (6) le bout des doigts de l'incantateur devient translucide et presque invisible, d'apparence fantomatique ou semblant composé de pure énergie de force (7) désormais, à chaque incantation de *projectile magique*, le mage devient invisible pendant 1d6 rounds (8) l'incantateur génère un globe de force permanent qui orbite rapidement autour de sa tête, frappant toute créature qui s'approche à moins de 1 m, lui infligeant une vive douleur et 1 point de dégâts par round (ce qui comprend malheureusement les alliés qui tentent de le soigner ou ceux qui combattent à ses côtés quand l'incantateur est au corps à corps).

Revers Lancez 1d6 : (1) explosion de projectiles qui partent dans toutes les directions. Toutes les créatures dans un rayon de 30 m (alliées et ennemis) sont frappées par 1d4-1 projectiles, chacun infligeant 1 point de dégâts (2) les projectiles sont lancés puis ricochetent pour revenir sur l'incantateur qui est frappé par 1d3-1 projectiles lui infligeant 1 point de dégâts chacun (3) explosion énergétique de force autour de l'incantateur, infligeant 1d6 points de dégâts à celui-ci

ainsi qu'à toute personne située dans un rayon de 3 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD10 pour réduire de moitié) (4) explosion différée : pas d'effet immédiat mais, au cours des prochaines 24 h, la première fois que l'incantateur obtient un 1 naturel à n'importe quel jet de dé (pas seulement le d20), un projectile magique jaillira pour frapper un personnage au hasard situé dans un rayon de 30 m, lui infligeant 1d4 points de dégâts (et frappera l'incantateur s'il n'y a pas d'autres cibles). Si aucun 1 naturel n'est obtenu en 24 h, le phénomène prend fin (5) l'incantateur se charge d'une telle énergie que la prochaine fois qu'il touche une créature ou un objet, il libère une décharge qui lui inflige 1 point de dégâts, ainsi que 1d6+1 points de dégâts à ce qu'il aura touché (6) l'énergie se décharge vers le sol, générant un trou juste sous l'incantateur d'une profondeur de 1d6 m, le faisant chuter au fond. Il ne subit pas de dégâts initiaux, car il « surfe » sur l'effondrement, mais la profondeur du trou peut ouvrir sur le niveau inférieur d'un donjon (provoquant d'éventuels dégâts), et il doit désormais grimper pour en sortir.

-
- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 ajusté par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption, si aucun patron) (4+) revers. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | L'incantateur lance un unique projectile qui inflige 1 point de dégâts. La cible doit être située dans son champ de vision. Le projectile ne rate jamais sa cible mais peut être bloqué par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 14-17 | L'incantateur lance un unique projectile qui inflige 1d4+NI points de dégâts. La cible doit être située dans son champ de vision. Le projectile ne rate jamais sa cible mais peut être bloqué par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 18-19 | L'incantateur lance 1d4 projectiles qui infligent chacun 1d4+NI points de dégâts. Tous les projectiles doivent viser la même cible située dans son champ de vision. Les projectiles ne ratent jamais leur cible mais peuvent être bloqués par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 20-23 | L'incantateur lance 1d4+2 projectiles qui infligent chacun 1d6+NI points de dégâts. Tous les projectiles doivent viser la même cible située dans son champ de vision. Les projectiles ne ratent jamais leur cible mais peuvent être bloqués par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 24-27 | L'incantateur lance un unique et puissant projectile qui inflige 4d12+NI points de dégâts. Le projectile doit viser une seule cible située dans son champ de vision à une portée maximale de 300 m. Le projectile ne rate jamais sa cible mais peut être bloqué par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 28-29 | L'incantateur lance 1d6+3 projectiles qui infligent chacun 1d8+NI points de dégâts. Chaque projectile peut viser une cible différente à n'importe quelle portée, du moment qu'elle est située dans le champ de vision de l'incantateur. Les projectiles ne ratent jamais leur cible mais peuvent être bloqués par certains effets magiques (par exemple, <i>bouclier magique</i>). |
| 30-31 | L'incantateur lance 2d6+1 projectiles infligeant chacun 1d8+NI points de dégâts. Chaque projectile peut viser une cible différente. La portée est le champ de vision, qu'il existe un chemin direct ou non jusqu'à la cible. L'incantateur peut par exemple lancer un projectile à travers une boule de cristal ou tout autre dispositif de scrutation. Les projectiles ont une capacité limitée à franchir un <i>bouclier magique</i> et les autres protections. Comparez le résultat du test d'incantation à celui qui a servi à générer le <i>bouclier magique</i> . Si celui ayant lancé le <i>projectile magique</i> est supérieur, le <i>bouclier magique</i> n'a que 50 % de chances d'absorber les projectiles (effectuer un jet pour chaque projectile). Tout projectile qui parvient à traverser inflige 1d8+NI points de dégâts comme indiqué ci-dessus. |
| 32+ | L'incantateur lance 3d4+2 projectiles qui infligent chacun 1d10+NI points de dégâts. Il peut diriger ces projectiles individuellement en utilisant une action ou il peut les envoyer <i>tous</i> sur <i>une seule cible</i> qui n'est ni présente ni visible, du moment qu'il la connaît spécifiquement. Dans ce cas, l'incantateur doit disposer d'un élément physique lui appartenant (cheveu, ongle, fiole de sang, etc.) et passer 1 tour à se concentrer pour lancer le sort, puis maintenir sa concentration tant que les projectiles cherchent leur cible. Les projectiles poursuivent celle-ci même si elle est dissimulée ou invisible, bien que la portée maximale soit de 150 km. Les projectiles tournent, virent, reviennent en arrière et font le nécessaire pour atteindre leur cible, même s'ils ne peuvent pas franchir les plans. Les projectiles volent à 15 km par seconde sous réserve qu'aucun obstacle ne soit présent, mais cette vitesse est très réduite s'ils doivent par exemple naviguer dans des cavernes souterraines. S'il existe un chemin, les projectiles finissent toujours par atteindre leur cible. |



RÉPARER

Niveau : 1	Portée : 1,5 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	----------------	------------------	-------------------------------	---------------------------

Général	L'incantateur peut réparer des objets simples, usuels, ayant été endommagés. L'inverse du sort, <i>endommager</i> , peut provoquer des défauts mineurs (l'objet en question peut effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur).
Corruption	Toujours mineure.
Revers	Lancez 1d6 : (1) les vêtements de l'incantateur s'effilochent et tombent à ses pieds en paquets de fils (2) tous les liens, lacets, ceintures et bretelles à moins de 6 m de l'incantateur se défont, provoquant la chute des pantalons, des boucliers, le déversement du contenu des sacs, les bottes qui se délaçent, les sac à dos qui glissent des épaules, etc. (3) des taches de rouille apparaissent sur toutes les armes en métal à moins de 3 m, causant une pénalité de -1 aux dégâts (4) une patine verdâtre ternit tous les métaux précieux portés par l'incantateur, diminuant leur valeur (et semant le doute sur leur qualité) tant qu'ils ne sont pas polis (5) l'objet mécanique le plus complexe dans un rayon de 6 m (probablement une arbalète, mais consultez les fiches de personnages) se brise de telle sorte que sa réparation s'avère très compliquée (6) l'incantateur subit une blessure mineure mais douloureuse, comme un orteil écrasé ou un ongle incarné, qui ne cause aucun dégât mais inflige une pénalité de -1 à tous les jets pendant 10 mn.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) l'objet brille (2) l'objet disparaît avant de réapparaître réparé (3) une nuée de gnomes minuscules surgit des fissures et des recoins pour réparer l'objet avec des marteaux et des enclumes avant de déguerpir (4) l'objet fond puis se reforme réparé.

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers (1) corruption (2+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	L'incantateur répare un défaut mineur d'un objet simple, inanimé et non magique. L'objet ainsi réparé ne l'est que pendant 24 h. L'élément réparé doit être d'un seul matériau, ne pas dépasser un volume équivalent à un cube de 30 cm d'arête et ne contenir aucune partie mobile ou complexe. Une fois réparé, l'objet est comme neuf. Exemples : reconstituer une chemise déchirée, enlever une bosse sur un heaume, recoller les deux parties d'une épée brisée, réparer la corde d'un arc cassé.
14-17	L'incantateur répare un défaut mineur d'un objet simple, inanimé et non magique. L'objet ainsi réparé ne l'est que pendant une semaine. L'élément réparé doit être d'un seul matériau, ne pas dépasser un volume équivalent à un cube de 30 cm d'arête et ne contenir aucune partie mobile ou complexe. Une fois réparé, l'objet est comme neuf. Exemples : reconstituer une chemise déchirée, enlever une bosse sur un heaume, recoller les deux parties d'une épée brisée, réparer la corde d'un arc cassé.
18-19	L'incantateur répare de façon <i>permanente</i> un défaut mineur d'un objet simple, inanimé et non magique. L'élément réparé doit être d'un seul matériau, ne pas dépasser un volume équivalent à un cube de 30 cm d'arête et ne contenir aucune partie mobile ou complexe. Une fois réparé, l'objet est comme neuf. Exemples : reconstituer une chemise déchirée, enlever une bosse sur un heaume, recoller les deux parties d'une épée brisée, réparer la corde d'un arc cassé. Il existe une probabilité de 50 % que l'objet réparé soit en fait remplacé par un nouvel objet. Par exemple, au lieu de reconstituer une chemise déchirée, une chemise intacte mais différente apparaît. Quelque part, la chemise intacte de quelqu'un a été remplacée par une déchirée !
20-23	L'incantateur répare de façon permanente un objet normal, complexe, pouvant avoir des parties mobiles ou être composé d'éléments multiples. Il peut par exemple réparer une arbalète ou une serrure. La taille de l'objet ne doit pas dépasser la masse ou le volume de l'incantateur. Il n'y a aucun risque de substitution.
24-27	L'incantateur répare de façon permanente un objet commun, complexe, <i>de grande taille</i> , situé dans un rayon de 30 m et pouvant posséder des parties mobiles ou être composé d'éléments multiples. Il peut par exemple redonner sa forme initiale à une statue écroulée ou reconstruire une charette effondrée. La taille de l'objet ne doit pas dépasser quatre fois la masse ou le volume de l'incantateur.
28-29	L'incantateur répare de façon permanente un objet commun, complexe, <i>de très grande taille</i> , situé dans un rayon de 30 m et pouvant posséder des parties mobiles ou être composé d'éléments multiples. Il peut par exemple redonner sa forme initiale aux créneaux effondrés d'une tour avec ce sort. Les objets les plus grands prennent plus de temps à se réparer, nécessitant généralement un round de concentration par tonne.
30-31	L'incantateur répare de façon permanente des objets de très grande taille et de grande complexité dans un rayon de 30 m et ce même s'ils sont de nature magique. Il se peut que de tels objets requièrent des matériaux spécifiques, au-delà des critères de base de ce sort. Une épée magique ébréchée peut, par exemple, être réparée normalement, mais un bâton de mage cassé nécessite probablement les mêmes énergies élémentaires qui ont présidé à sa création.
32+	L'incantateur répare de façon permanente des objets de très grande taille et de grande complexité dans un rayon de 30 m et ce même s'ils sont de nature magique. L'incantateur peut aussi lancer ce sort pour soigner les blessures d'une créature vivante. Le sort guérit une affliction par incantation (par exemple, la cécité, la surdité, un membre amputé, etc.) ou l'équivalent de 2d6 points de dégâts.

RUNES DES MORTELS

Niveau : 1 Portée : Une rune inscrite Durée : Jusqu'à déclenchement Temps d'incantation : 1 tour
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation, pénalité de -1 si la cible est d'alignement opposé

Général Les mages apprennent un ensemble de symboles magiques qui, une fois retrançrits, provoquent des phénomènes incroyables. Il existe différents ensembles runiques : les runes des nains, les signes des anciens, les hiéroglyphes des sphinx et les symboles particuliers à certains mages. L'incantateur peut, au moyen de ce sort, créer les runes les plus simples, celles qui sont compréhensibles pour les mortels. L'alignement de l'incantateur est imprégné dans la rune transcrise, et une créature d'alignement opposé déclenchant la rune subira des effets plus graves. L'incantateur inscrit la rune au moyen de matériaux rares et coûteux qui doivent être achetés en amont pour une valeur de 50 po par rune. Le test d'incantation détermine de quelle énergie peut être imprégnée la rune : l'incantateur peut choisir *une* rune correspondant au résultat de son test d'incantation ou celle d'un résultat inférieur, le choix se faisant au moment de l'inscription. La rune peut être inscrite sur n'importe quel objet : broche, livre, pierre tombale, arche, porte, sol, dessus de table, etc. Soustrayez 2 au résultat du test si la rune est tracée dans l'air, 4 si elle est invisible ou 8 si elle est permanente (elle ne s'efface pas après déclenchement). L'effet se déclenche en fonction d'événements spécifiques comme décrit ci-dessous (au contact, en passant devant, en la regardant, etc.). En cas d'échec lors du test d'incantation, le signe crépite puis disparaît, et les matériaux utilisés sont perdus. En cas de succès, le résultat du test d'incantation devient le DD du jet de sauvegarde correspondant. Vous pouvez identifier une rune inconnue avec *lecture de la magie* ou avec *runes des mortels* si tant est que vous obtenez un résultat au test d'incantation supérieur à celui de l'incantateur qui a inscrit la rune.

Manifestation La rune est inscrite.

Corruption Lancez 1d4 : (1) une rune non magique permanente apparaît sur la joue de l'incantateur, comme marquée au fer rouge (2) le front de l'incantateur se ride comme s'il s'y trouvait un troisième œil, qui disparaît toutefois si on le regarde de près (3) mineure (4) majeure.

Revers Lancez 1d4 : (1) une rune déterminée au hasard (lancez 1d10+10 sur la table du sort) est inscrite sur la main de l'incantateur et se déclenche immédiatement (2) une rune est inscrite mais ne se déclenchera jamais, devenant de fait un simple «tatouage» coûteux sur l'objet marqué (3) l'incantateur inscrit malencontreusement un symbole permanent qui ressemble à son propre visage (4) l'incantateur devient analphabète pendant 1d6 tours, durant lesquels il ne peut pas lancer ce sort ou n'importe quel autre nécessitant cette maîtrise.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 *Alarme*. Une bruyante alarme se déclenche quand l'objet ciblé (de taille humaine au maximum) est dérangé (pas de jet de sauvegarde). Autre possibilité : l'alarme peut être signalée mentalement à l'incantateur sans qu'aucun son ne soit émis. La portée du signal est de 1,5 km.

14-17 *Message*. La rune émet un message préétabli quand elle est déclenchée (pas de jet de sauvegarde). Le message peut être répété jusqu'à trois fois.

18-19 *Blocage*. Les créatures de taille humaine ou inférieure ne peuvent franchir l'élément ciblé qui peut être une porte, une fenêtre, un portail ou un objet inanimé (jet de sauvegarde de Volonté pour résister).

20-23 *Immobilité*. Les créatures essayant de déplacer ou de soulever l'objet ciblé (de taille humaine au maximum, y compris des objets empilés comme un tas de pièces) n'y parviennent pas (jet de sauvegarde de Volonté pour résister).

24-27 *Vérité*. Aucune créature ne peut mentir ou ruser tant qu'elle est à portée de vue de la rune (jet de sauvegarde de Volonté pour résister).

28-29 *Oubli*. Les créatures qui voient l'objet ciblé (de la taille d'un homme par niveau d'incantateur) oublient qu'il existe dès que leur attention en est détournée (jet de sauvegarde de Volonté pour résister).

30-31 *Sommeil*. Les créatures qui voient la rune s'endorment (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Le sommeil est normal, et la cible peut être éveillée de façon classique.

32+ *Malédiction*. La rune afflige la créature qui la voit d'une malédiction mineure (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). La malédiction draîne 1d3 points de Chance et peut provoquer d'autres effets secondaires (voir l'annexe M pour plus d'informations)



SOMMEIL

Niveau : 1 Portée : 18 m Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation

Général L'incantateur berce la cible et la plonge dans un sommeil profond.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) rayon de poussière scintillante (2) des ailes de cygne émergent du sol pour envelopper la cible (3) de doux nuages blancs recouvrent la tête de la cible (4) vagues de lumière bleutée.

Corruption Lancez 1d6 : (1) l'incantateur devient insomniaque, ce qui n'a pas de conséquence immédiate évidente mais se manifeste sous forme de pénalité continue à tous les jets. À mesure que sa privation de sommeil s'installe, le malus, qui commence à -1, passe à -2 au bout d'une semaine, puis à -3 après un mois (2) l'incantateur émet une odeur毒ique qui provoque des vertiges dans un rayon de 6 m (3-4) mineure (5-6) majeure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur s'endort immédiatement d'un sommeil naturel (2) l'incantateur et ses 1d4 alliés les plus proches s'endorment immédiatement d'un sommeil naturel (3) l'incantateur plonge dans le coma, duquel il ne peut émerger que par des soins médicaux ou des moyens magiques (4) l'incantateur plonge toutes les créatures à moins de 15 m dans un état de parfaite vigilance, annulant tout sommeil (magique ou autre), ainsi que les étourdissements, les hallucinations et autres distractions.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers+souillure de patron (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption, si aucun patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Une cible dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde ou s'endormir pendant 1d6 tours. La cible peut être réveillée par des moyens normaux. Quand il lance ce sort, l'incantateur doit spécifier une condition d'interruption qui réveille automatiquement la victime. Par exemple, être embrassée par un prince ou une princesse, sentir la fragrance d'une rose ou entendre une horloge sonner minuit. L'incantateur doit posséder un élément matériel lié à cette condition.

14-17 Un maximum de deux cibles dans la zone d'effet doivent réussir leur jet de sauvegarde ou s'endormir pendant 1d6 tours. Les cibles peuvent être réveillées par des moyens normaux. Quand il lance ce sort, l'incantateur doit spécifier une condition d'interruption qui réveille automatiquement la victime. Par exemple, être embrassée par un prince ou une princesse, sentir la fragrance d'une rose ou entendre une horloge sonner minuit. L'incantateur doit posséder un élément matériel lié à cette condition.

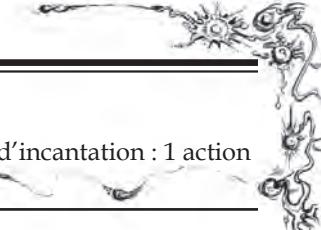
18-19 Un maximum de trois cibles dans la zone d'effet doivent réussir leur jet de sauvegarde ou s'endormir pendant 1d4 heures. Les cibles peuvent être réveillées par des moyens normaux. Quand il lance ce sort, l'incantateur doit spécifier une condition d'interruption qui réveille automatiquement la victime. Par exemple, être embrassée par un prince ou une princesse, sentir la fragrance d'une rose ou entendre une horloge sonner minuit. L'incantateur doit posséder un élément matériel lié à cette condition.

20-23 Un maximum de quatre cibles doivent réussir leur jet de sauvegarde ou s'endormir d'un sommeil naturel pendant 1d6 heures. Le mage peut choisir à la place de plonger une cible unique dans un sommeil surnaturel pendant 1d4 heures. Si le sommeil naturel peut être interrompu par des moyens normaux, le sommeil surnaturel peut uniquement être stoppé par une *dissipation de la magie* ou un autre effet similaire. Néanmoins, les deux types de sommeil doivent avoir une condition d'interruption qui réveille automatiquement la victime. Par exemple, être embrassée par un prince ou une princesse, sentir la fragrance d'une rose ou entendre une horloge sonner minuit. L'incantateur doit posséder un élément matériel lié à cette condition.



- 24-27 Un maximum de huit cibles doivent réussir leur jet de sauvegarde ou s'endormir d'un sommeil naturel pour 1d7 jours. Le mage peut choisir de plonger une cible unique dans un sommeil surnaturel pendant 1d3 jours. Si le sommeil naturel peut être interrompu par des moyens normaux, le sommeil surnaturel peut uniquement être stoppé par une *dissipation de la magie* ou un autre effet similaire. Néanmoins, les deux types de sommeil doivent avoir une condition d'interruption qui réveille automatiquement la victime. Par exemple, être embrassée par un prince ou une princesse, sentir la fragrance d'une rose ou entendre une horloge sonner minuit. L'incantateur doit posséder un élément matériel lié à cette condition.
- 28-29 L'incantateur peut plonger une cible unique, à une portée maximale de 60 m, dans un sommeil surnaturel et permanent sans jet de sauvegarde ou un groupe de 16 personnes maximum dans un sommeil naturel (jet de sauvegarde autorisé). Si le sommeil naturel peut être interrompu par des moyens normaux, le sommeil surnaturel peut uniquement être stoppé par une condition d'interruption (par exemple, le baiser d'un prince ou une princesse, la fragrance d'une rose ou un effet anti-magique comme *dissipation de la magie*).
- 30-31 L'incantateur peut endormir des foules immenses. Toutes les créatures hostiles dans un rayon de 60 m doivent réussir un jet de sauvegarde ou s'endormir. Le sommeil est naturel, et les cibles peuvent être réveillées par des moyens normaux (fortement secouées, aspergées d'eau, etc.). Les créatures restent endormies pendant 1d7+1 jours si on ne les réveille pas.
- 32+ Sommeil naturel pour toute chose : l'incantateur provoque le ralentissement et l'endormissement du monde autour de lui. Toutes les créatures à moins de 500 m s'endorment. Les créatures de 4 DV ou moins n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Les créatures affectées comprennent les oiseaux, les insectes et les petits animaux, ainsi que les gens. Les créatures amicales et hostiles sont toutes affectées. Les plantes le sont également : celles qui ferment leurs pétales ou rétractent leurs fleurs se comportent comme si c'était la nuit. L'effet est clairement surnaturel et ne peut être interrompu. Le monde ainsi touché continue à dormir tant qu'une condition spécifique n'est pas remplie (par exemple, une nouvelle lune ou le passage d'un siècle). Seuls de puissants mages peuvent annuler cet effet avant l'heure.

TOUR DE MAGIE

Niveau : 1	Portée : Jusqu'à 6 m par NI	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation le cas échéant		

Général Au cours de l'apprentissage de leur art, les mages ont souvent recours à des incantations mineures produisant des effets visuels ou auditifs simples. Ce sort peut justement être employé à canaliser l'énergie magique pour effectuer diverses petites tâches. Connaissant les risques inhérents aux incantations, peu de mages prendront le risque d'utiliser fréquemment *tour de magie*, mais il peut être fort utile d'avoir ce sort à disposition. Le sort *tour de magie* peut servir à générer tout effet énoncé par l'incantateur en lançant le sort, dans les limites indiquées sur la table ci-dessous.

Manifestation	Variable
Corruption	-
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur invoque accidentellement une grosse abeille qui se met à le pourchasser (2) l'incantateur génère une flaque de glu qui fixe ses chaussures au sol. Il parviendra à se libérer en les déchirant au moyen d'un test de Force DD 15 (3) les cheveux de l'incantateur changent de couleur (au gré du Juge) (4) les yeux de l'incantateur changent de couleur (au gré du Juge).

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et revers. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | L'incantateur crée un effet visuel simple à une distance maximum de 6 m par niveau d'incantateur. Il peut s'agir, par exemple, d'un flash lumineux, de lumières dansantes, d'un rayon de lune ou d'une zone d'obscurité. |
| 14-17 | Comme ci-dessus, ou l'incantateur peut créer un effet auditif simple de portée identique. Il peut s'agir, par exemple, d'une phrase susurrée, d'augmenter le son de sa propre voix pour pousser un cri tonitruant, de produire un faux aboiement de chien ou de faire de la ventriloquie basique. |
| 18-19 | Comme ci-dessus, ou l'incantateur peut créer un effet cinétique simple de portée identique. Il peut s'agir, par exemple, de faire tomber une tasse d'une table, de déchirer les boutons d'une robe, de faire tourner une poignée ou de faire qu'un paquet de cartes se mélange tout seul. |
| 20+ | Comme ci-dessus, ou l'incantateur peut créer une sorte de fluide ou d'énergie dangereuse pouvant infliger 1d3 points de dégâts. Par exemple, une dose d'acide ou un froid glacial. |

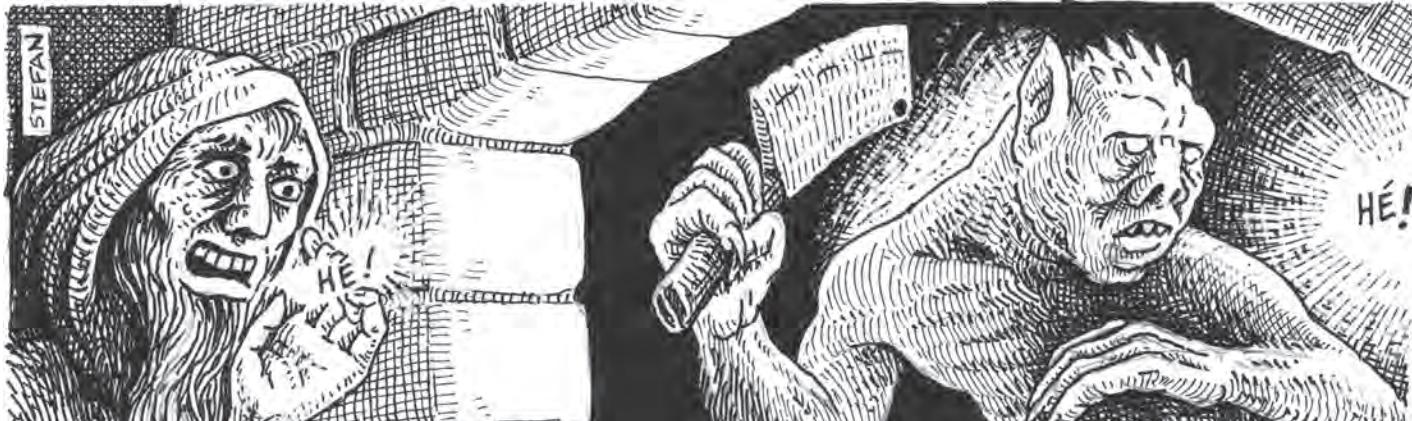
VENTRILLOQUIE

Niveau : 1	Portée : 9 m ou plus Jet de sauvegarde : Parfois (Volonté, voir ci-dessous)	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 action
Général	L'incantateur projette le son de sa voix depuis un autre endroit comme une pièce voisine, un animal ou une statue, le bout d'un couloir, etc.		
Manifestation	En fonction du test (voir plus bas). Soit le sort ne provoque aucune manifestation visuelle, soit lancez 1d4 : (1) «vague de chaleur» dans la zone du son (2) bouffées d'air et déplacement de poussière comme si quelqu'un parlait depuis cet endroit (3) air vivifiant (4) écho ou réverbération.		
Corruption	Lancez 1d12 : (1-6) l'incantateur peut toujours employer des langues courantes, mais le son de sa voix se transforme de manière permanente pour ressembler (1) au hennissement d'un cheval (2) au bourdonnement d'une abeille (3) au bêlement d'un bouc (4) au couinement d'un cochon (5) au rugissement d'un lion (6) à l'abolement d'un chien (7-12) la voix de l'incantateur se déporte pour sembler désormais émaner (7) de ses pieds (8) de sa main gauche (9) de son dos (ce qui le rend souvent difficile à entendre) (10) d'un point situé à 6 m au-dessus de lui (11) du bout de l'arme qu'il porte (12) de la personne du sexe opposé la plus proche.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur produit un énorme grondement, ce qui attire l'attention sur lui (2) l'incantateur sème la confusion dans toutes les paroles prononcées à moins de 30 m pendant les 1d4+1 prochaines heures, donnant le sentiment à chaque personne que sa voix provient d'un autre individu situé à proximité, ce qui ne manque pas de créer une grande confusion sur l'identité de la personne qui s'exprime (3) la voix de l'incantateur se transforme pour devenir un couinement aigu venant de ses pieds, ce qui fait que tout ce qu'il dit au cours des 1d4 prochaines heures donne l'impression de provenir d'une souris qui se faufile entre ses jambes (4) l'incantateur projette sa voix dans un autre plan dont il n'a pas connaissance, ce qui fait qu'à chaque fois qu'il parle, aucun son ne sort, mais qu'un démon déterminé aléatoirement est constamment dérangé par ce babillage. L'incantateur est, de fait, muet pendant 1d4 heures, et il y a 25 % de chances que le démon agacé le retrouve pour le faire taire.		
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+revers (1-2) corruption (3+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	L'incantateur projette une courte phrase avec sa propre voix vers un endroit situé à moins de 9 m dans son champ de vision. Le point d'origine est sujet à la manifestation visuelle décrite plus haut. Les auditeurs qui ratent leur jet de sauvegarde de Volonté (effectué par le Juge) pensent que le bruit provient bien de l'endroit en question. S'ils le réussissent, ils entendent la voix depuis son vrai point d'origine, là où se trouve l'incantateur.		
14-17	L'incantateur projette une courte phrase vers un endroit situé à moins de 9 m dans son champ de vision. Il peut utiliser sa voix, en imiter une autre ou un son qu'il aurait déjà entendu. L'incantateur peut par exemple faire croire que le capitaine des gobelins crie «Retraite!» en imitant sa voix. Le point d'origine est sujet à la manifestation visuelle décrite plus haut. Les auditeurs qui ratent leur jet de sauvegarde de Volonté (effectué par le Juge) pensent que le bruit provient bien de l'endroit en question, s'ils le réussissent, ils entendent la voix depuis son vrai point d'origine, là où se trouve l'incantateur.		
18-19	L'incantateur projette une courte phrase vers un endroit situé à moins de 9 m dans son champ de vision. Il peut utiliser sa voix, en imiter une autre ou un son qu'il aurait déjà entendu. L'incantateur peut par exemple		



faire croire que le capitaine des gobelins crie « Retraite ! » en imitant sa voix. Il n'y a pas de manifestation visuelle, uniquement un son. Les auditeurs qui ratent leur jet de sauvegarde de Volonté (effectué par le Juge) pensent que le bruit provient bien de l'endroit en question. S'ils le réussissent, ils entendent la voix depuis son vrai point d'origine, là où se trouve l'incantateur.

- 20-23 L'incantateur projette une courte phrase vers un endroit situé à moins de 9 m dans son champ de vision. Il peut utiliser sa voix, en imiter une autre ou un son qu'il aurait déjà entendu. L'incantateur peut par exemple faire croire que le capitaine des gobelins crie « Retraite ! » en imitant sa voix. Il n'y a pas de manifestation visuelle, et les auditeurs n'ont droit à aucun jet de sauvegarde : ils sont convaincus que le bruit provient bien de l'endroit en question.
- 24-27 L'incantateur projette des sons vers un endroit situé à moins de 18 m, même hors de son champ de vision. Il peut produire des sons pendant un tour au maximum tant qu'il reste concentré. Il peut utiliser sa voix, en imiter une autre ou un son qu'il aurait déjà entendu. L'incantateur peut par exemple simuler une conversation animée avec plusieurs voix différentes. Il n'y a pas de manifestation visuelle, et les auditeurs n'ont droit à aucun jet de sauvegarde : ils sont convaincus que le bruit provient bien de l'endroit en question.
- 28-29 L'incantateur projette des sons jusqu'à une portée de 90 m, même hors de son champ de vision. Pour chaque tour complet de concentration, il peut créer un effet continu qui dure 1 h, jusqu'à une durée maximale de 24 h. Il peut par exemple se concentrer pendant 3 tours et créer ainsi un effet sonore qui durera 3 h. Une fois que sa concentration cesse, l'effet produit est « pré-enregistré », c'est-à-dire que le sort simule les sons requis (de l'eau qui s'écoule, des bruits de sabots, une conversation continue, un feu qui crûpe, etc.), mais que l'incantateur ne peut plus les modifier. L'incantateur peut créer n'importe quel son imaginable, même si, par souci de véracité, il vaut mieux qu'il ait une référence ou qu'il l'ait déjà entendu. Les auditeurs n'ont droit à aucun jet de sauvegarde.
- 30-31 L'incantateur projette des sons jusqu'à une portée de 1,5 km, même hors de son champ de vision. De plus, il peut entendre ce qui se passe à l'endroit où il projette sa voix. Pour chaque tour complet de concentration, il peut créer un effet continu qui dure 1 journée, jusqu'à une durée maximale de 30 jours. Il peut par exemple se concentrer pendant 3 tours et créer ainsi un effet sonore qui durera trois jours. Une fois que sa concentration cesse, l'effet produit est « pré-enregistré », c'est-à-dire que le sort simule les sons requis (de l'eau qui s'écoule, des bruits de sabots, une conversation continue, un feu qui crûpe, etc.), mais que l'incantateur ne peut plus les modifier. L'incantateur peut créer n'importe quel son imaginable, même si, par souci de véracité, il vaut mieux qu'il ait une référence ou qu'il l'ait déjà entendu. Les auditeurs n'ont droit à aucun jet de sauvegarde.
- 32+ L'incantateur peut créer des effets sonores quasiment illimités à volonté. Il peut simuler des tempêtes violentes, le fracas des vagues sur les rochers, la charge d'un régiment de cavaliers ou les cris d'un millier d'orcs. Les sons sont tridimensionnels, c'est-à-dire qu'ils enveloppent les auditeurs et proviennent de directions logiques, pas d'un seul point. L'incantateur peut projeter ces sons de manière convaincante jusqu'à une portée de 1,5 km depuis le point d'origine du sort, qui peut être n'importe quel endroit qu'il a déjà visité (y compris d'autres plans ou dimensions) ou auquel il a visuellement accès, même à travers une boule de cristal ou par le biais d'une scrutation magique. L'incantateur peut également entendre tous les sons du point d'origine comme s'il se trouvait sur place. Une fois le sort lancé, les effets sonores persistent sans concentration jusqu'à une durée maximale de 1 an ou jusqu'à ce que l'incantateur décide de les interrompre. En se concentrant pendant un round, il peut changer l'effet sonore actuel ou entendre ce qui se passe en ce lieu.



SORTS DE MAGE NIVEAU 2

AFFINITÉ ARCANIQUE

Niveau : 2 Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : Variable Jet de sauvegarde : Aucun

Général Certains mages font le choix de se spécialiser dans un type de magie. Il peut s'agir de nécromants étudiant les morts-vivants ou de pyromanciens manipulant le feu. On peut aussi penser aux élémentalistes, qui parviennent à contrôler des élémentaires autonomes, ou des invocateurs, qui font apparaître des objets de nulle part. Ces mages spécialisés surpassent les autres magiciens en étudiant, méditant et en finissant par se connecter corps et âme à l'école de magie arcanique qu'ils ont choisie. Un nécromant peut vivre avec des morts-vivants pour parfaitement les comprendre, un pyromancien demeurer dans un volcan, un élémentaliste vivre sur l'un des quatre plans élémentaires et un invocateur étudier la structure atomique de la matière.

Ce sort est l'unique moyen par lequel il est possible pour un mage de se spécialiser. Il crée une affinité entre l'incantateur et un type de magie. Cette affinité s'obtient avec beaucoup de temps, de travail, et elle a un coût : le sort occupera toujours cet emplacement de sort, et l'incantateur est lié pour toujours à l'élément arcanique choisi. Mais ce sort confère également un avantage : il augmente la puissance du mage dans une école de magie bien précise.

Bien que ce sort soit listé dans le grimoire de l'incantateur sous le nom *affinité arcanique*, il se décline en réalité selon l'objectif propre à chaque mage. Il représente le temps et les efforts nécessaires au développement d'une affinité pour une école de magie particulière. Le « temps d'incantation » recouvre un ensemble de rituels et d'actions nécessaires pour créer cette affinité. Il s'agit d'un sort de niveau 2 parce qu'un incantateur doit comprendre les principes de base de la magie avant de pouvoir développer une affinité. Les affinités traditionnelles et leur « temps d'incantation » respectifs sont les suivants. Il faut noter que le « temps d'incantation » peut, en termes de jeu, se superposer avec une aventure ou se jouer pendant une accalmie entre des aventures.

- **Illusionniste** : Un spécialiste des sorts altérant la perception ou créant des simulacres de sons et d'images. Un illusionniste doit passer au moins un an à comprendre comment le corps humain traite les stimuli sensoriels et comment les sens peuvent être trompés.
- **Invocateur** : Un spécialiste des sorts qui invoque des animaux, monstres et autres créatures pour l'aider, y compris des élémentaires et des démons. Un invocateur peut ensuite se spécialiser dans un type de créatures (par exemple, les élémentaires). Les invocateurs peuvent aussi se spécialiser dans l'invocation d'objets au lieu de créatures. Un invocateur doit au moins passer une année à étudier les créatures qu'il souhaite invoquer, que ce soit en captivité ou dans leur milieu naturel.
- **Nécromant** : Un spécialiste des morts-vivants, de leur création, de leur contrôle et de leurs limites. Un nécromant peut chercher à atteindre la vie éternelle en se transformant lui-même en mort-vivant. Il doit passer au moins un an en compagnie de morts-vivants.
- **Transmutateur** : Un spécialiste de la transformation de la matière, que ce soit la chair en pierre, le fer en or ou quelque chose d'intermédiaire. Un transmutateur doit passer au moins un an dans un laboratoire à étudier les propriétés des différents matériaux.
- **Pyromancien** : Un spécialiste de l'étude du feu. Les pyromanciens doivent passer au moins un an en présence de grands feux, comme ceux d'un volcan actif ou sur le plan élémentaire du feu. Les pyromanciens finissent par apprendre à créer, contrôler et éteindre des flammes à volonté. Il existe d'autres spécialistes qui étudient des pouvoirs magiques similaires mais contrôlent d'autres éléments, par exemple, les fulminateurs qui étudient l'électricité, les cryomanciens qui étudient le froid et les aéromanciens qui étudient l'air.
- **Démoniste** : Un spécialiste de l'invocation, du contrôle, de l'exorcisme, de la destruction et des savoirs sur les démons. C'est une spécialité dangereuse, car les démons ne divulguent jamais volontairement d'informations sur les moyens existants pour les contrôler. Un démoniste doit passer au moins *trois* ans à compulsé d'anciens grimoires, s'entretenir avec des entités surnaturelles et à voyager sur des plans distants pour apprendre ce dont il a besoin pour contrôler des démons.

Après avoir passé le « temps d'incantation » nécessaire pour se spécialiser dans un domaine, le spécialiste effectue son test d'incantation. Celui-ci détermine quel sera le bénéfice de la spécialisation comme détaillé ci-dessous. De nombreux spécialistes ont alors recours au brûlesort pour s'assurer d'un résultat favorable. Certains peuvent même utiliser des versions rituelles de ce sort en l'incitant dans un lieu de puissance, de concert avec d'autres mages ou en effectuant un sacrifice approprié. Les règles de rituels au début de ce chapitre, associées à l'interprétation du Juge, déterminent la nature du rituel.

L'incantateur peut choisir de se spécialiser dans plus d'un domaine, du moment qu'il se conforme aux contraintes indiquées ici et dans les résultats du sort. Comme la spécialisation résulte généralement en une amélioration des capacités d'incantation pour certains sorts et une dégradation pour d'autres, un mage avec de multiples spécialisations peut s'apercevoir qu'elles se compensent l'une l'autre.

Manifestation Aucune

Corruption Lancez 1d4 en fonction de la spécialité : **Illusionniste** : (1) à chaque pleine lune, le visage de l'incantateur prend l'apparence d'un autre humanoïde déterminé aléatoirement (2) toutes les illusions créées par l'incantateur ont un air de tristesse ou d'échec, il est incapable de créer des scènes de joie ou de bonheur (3) la silhouette de l'incantateur change d'apparence à chaque fois qu'il obtient un 13 naturel sur *n'importe quel* jet de dé (lancez 1d100 sur la table du mage dans l'annexe L pour déterminer aléatoirement la nature de l'illusion, en considérant la langue comme correspondant au type de créature. Par exemple, un résultat « aigle » signifie que l'incantateur ressemble à un aigle) (4) lancez 1d7 chaque matin : sur un 7, des illusions aléatoires apparaissent brièvement autour de l'incantateur toute la journée, risquant ainsi de faire capoter toute discussion d'affaires et effrayant les paysans tout autour de lui. **Invokeur/élémentaliste** : (1) l'incantateur invoque par inadvertance un animal commun très en colère (ou un élémentaire, si c'est un élémentaliste) à chaque fois qu'il obtient un 13 naturel sur *n'importe quel* jet de dé. L'animal apparaît dans un rayon de 15 m, enragé et confus, et il attaque immédiatement la créature la plus proche (2) l'incantateur prend les traits de la dernière créature qu'il a invoquée avant de lancer ce sort (3) l'incantateur agace systématiquement les créatures qu'il invoque à cause d'un aspect de ses incantations difficile à déterminer, ce qui fait qu'elles lui sont *toujours* hostiles quand elles apparaissent (4) l'incantateur lui-même est invoqué pour accomplir les volontés d'une puissance supérieure et disparaît pendant 1d7 jours. Il réapparaît déguenillé et épais avec 1d4 maladies déterminées aléatoirement. **Nécromant** : (1) la tête de l'incantateur prend l'apparence d'un crâne : toute la graisse disparaît, la peau se tend, le nez se retrousse pour ne former plus que des fentes, les cheveux tombent en lambeaux par paquets, les oreilles pourrissent (2) les yeux de l'incantateur deviennent totalement noirs (3) l'incantateur empeste la tombe (4) la chair de l'incantateur se putréfie et fond, lui donnant une apparence atroce. **Transmutateur** : (1) jusqu'à la fin de ses jours, tout l'or touché par l'incantateur se transforme en fer (2) quand le joueur obtient un 13 naturel sur *n'importe quel* jet de dé, tous les métaux à moins de 6 m se transforment en un autre métal déterminé aléatoirement mais toujours moins précieux, ce qui fait que les trésors sont tous dégradés d'un cran (or -> argent -> cuivre, etc.) et que les armes sont moins efficaces, subissant un malus de -1 aux dégâts en devenant plus molles (3) le visage de l'incantateur est transformé en un métal déterminé aléatoirement, lui conférant une apparence étrange et inhumaine (4) la main gauche de l'incantateur se transforme en bois. **Pyromancien/fulminateur/cryomancien/aéromancien** : (1) les yeux de l'incantateur changent pour ressembler à la substance appropriée (par exemple, le feu, l'électricité, la glace ou l'air) (2) l'incantateur dégage une aura de chaleur, d'électricité statique, de froid ou de vent selon le cas, que les créatures situées à moins de 6 m remarquent immanquablement (3) l'incantateur génère spontanément de douloureuses explosions de l'énergie appropriée (flammes, électricité, froid ou vent violent) sur *tout* résultat naturel de 13, s'infligeant 1 point de dégâts ainsi qu'à une créature aléatoire à moins de 6 m (4) le visage de l'incantateur change pour prendre l'apparence de quelqu'un qui aurait été sévèrement exposé à l'élément en question. **Démoniste** : (1) le visage de l'incantateur prend des traits démoniaques (dents pointues, sourcils en pointes et pupilles de serpent) (2) la langue de l'incantateur est fendue comme celle d'un serpent (3) les pieds de l'incantateur sont transformés en sabots (4) un démon apprend le vrai nom de l'incantateur, et il y a 1 % de chances chaque jour qu'il s'en serve pour le contraindre à commettre quelque méfait.



Revers

Aucun

- 1 L'affinité échoue, et l'incantateur subit automatiquement une corruption. Il n'obtient aucune connaissance ou information particulière suite à ses recherches et sa dépense d'énergie arcanique. Il ne peut pas tenter de nouveau test d'incantation sans avoir d'abord étudié pendant une période équivalente à la moitié de celle déjà passée (donc six mois s'il y a déjà passé un an).
- 2-13 L'affinité échoue. L'incantateur n'obtient aucune connaissance ou information particulière suite à ses recherches et sa dépense d'énergie arcanique. Il ne peut pas tenter de nouveau test d'incantation sans avoir d'abord étudié pendant une période équivalente à la moitié de celle déjà passée (donc six mois s'il y a déjà passé un an).
- 14-15 L'incantateur établit une modeste affinité avec l'école de magie qu'il étudie. Il peut choisir *un* sort qu'il connaît déjà et qui doit être thématiquement lié à cette école de magie. (Un pyromancien peut par exemple choisir *boule de feu*.) Désormais, l'incantateur effectuera ses tests d'incantation pour ce sort avec un dé amélioré, en suivant la chaîne de dés. Toutefois, sa grande implication signifie qu'il n'a pas pu s'entraîner à d'autres magies avec la même intensité que pour son école de prédilection. L'incantateur doit choisir un autre sort qu'il connaît, qui ne peut pas être *affinité arcanique*. Les tests d'incantation du sort concerné sont automatiquement *dégradés* d'un dé sur la chaîne de dés.
- 16-19 L'incantateur établit une forte affinité avec l'école de magie qu'il étudie. Il peut choisir *deux* sorts qu'il connaît déjà et qui doivent être thématiquement liés à cette école de magie. (Un pyromancien peut par exemple choisir *boule de feu* et *résistance au feu*.) Désormais, l'incantateur effectuera ses tests d'incantation pour ces sorts avec un dé amélioré en suivant la chaîne de dés. Toutefois, sa grande implication signifie qu'il n'a pas pu s'entraîner à d'autres magies avec la même intensité que pour son école de prédilection. L'incantateur doit choisir un autre sort qu'il connaît, qui ne peut pas être *affinité arcanique*. Les tests d'incantation du sort concerné sont automatiquement *dégradés* d'un dé sur la chaîne de dés.
- 20-21 L'incantateur établit une puissante affinité avec l'école de magie qu'il étudie. Il peut apprendre un nouveau sort qu'il ne connaissait pas dans cette école de magie. Ce sort est un sort bonus et n'est pas pris en compte dans son total de sorts habituel. Le test d'incantation du sort s'effectue avec un d20 classique. Par exemple, un pyromancien qui connaît *boule de feu* et *résistance au feu*, mais pas *rayon brûlant*, peut choisir ce dernier comme sort bonus. Toutefois, l'apprentissage de ce sort a un coût important. L'incantateur perd un point de vie permanent qui reflète l'épreuve physique nécessaire pour développer la maîtrise de sa magie.
- 22-25 L'incantateur développe une profonde compréhension de l'école de magie qu'il étudie. Il peut apprendre un nouveau sort qu'il ne connaissait pas avant au coût de 1 point de vie, comme pour le résultat 20-21 ci-dessus. De plus, il peut choisir *deux* sorts qu'il connaît déjà et améliorer le dé de leurs tests d'incantation en dégradant son dé pour un autre sort, comme pour le résultat 16-19 plus haut.
- 26-29 L'incantateur est un maître de sa spécialité. Il peut choisir *trois* sorts thématiquement liés à l'école de magie qu'il étudie, qu'il incantera désormais avec un dé amélioré (comme pour le résultat 16-19 ci-dessus). Il peut aussi choisir de «mettre de côté» ce bénéfice pour un, deux ou trois sorts en attendant qu'il monte de niveau. À tout moment par la suite, quand il gagne un niveau, il peut choisir d'améliorer le test d'incantation d'un sort qu'il connaît désormais. Une fois assigné, ce dé amélioré ne peut être changé, mais l'incantateur peut «mettre de côté» son choix aussi longtemps qu'il le souhaite. L'incantateur doit choisir *deux* autres sorts qu'il connaît, qui ne peuvent pas être *affinité arcanique*, pour lesquels le dé du test d'incantation est automatiquement *dégradé* d'un cran (généralement de 1d20 à 1d16). Enfin, l'incantateur perd définitivement un point de vie pour refléter l'épreuve physique qu'il a dû surmonter.
- 30+ L'incantateur est un grand maître de sa spécialité. Il peut choisir *trois* sorts pouvant être lancés avec un dé amélioré, comme pour 26-29 ci-dessus, mais avec, en contrepartie, *un seul* sort à dé dégradé. De plus, il bénéficie d'un emplacement de sort gratuit associé à sa spécialité pour un coût de 1 point de vie comme pour le résultat 22-25 ci-dessus.



«Mes suivants sont beaucoup plus loyaux depuis que je les ai tous transformés en zombies.»

BÂTON DE MAGE

Niveau : 2	Portée : Personnelle	Durée : Permanent	Temps d'incantation : 1 semaine / NI
	Jet de sauvegarde : Aucun		

Général Au moyen de ce sort, le mage imprègne un bâton d'énergie magique et le lie à son âme. Un mage ne peut créer qu'un bâton à la fois et connaît de terribles souffrances si celui-ci est détruit. Le coût matériel est de 1000 po par niveau d'incantateur, sans compter les matériaux exceptionnels supplémentaires (par exemple, de l'adamantine pour un bâton en adamantine), ainsi qu'un brûlesort minimum de 2 points par niveau d'incantateur pour lier convenablement le bâton. Un des points de caractéristique consumé ne guérira jamais, la perte est définitive. De plus, l'incantateur doit disposer des sorts nécessaires dont il souhaite imprégner le bâton et être capable de les lancer sans avoir à se reposer jusqu'à ce que l'incantation soit achevée. La durée d'incantation est continue, avec de brefs moments de sommeil agité. L'incantateur ne guérit pas du brûlesort (ou de toute autre blessure) pendant cette période. L'efficacité du bâton est bien supérieure à haut niveau, ce qui fait que le temps et le coût afférents s'élèvent au fur et à mesure de la montée en puissance du mage. Dans les descriptions ci-dessous, «le niveau d'incantateur initial» fait référence au niveau auquel est le mage quand il crée le bâton (s'il monte en niveau par la suite, les pouvoirs associés au niveau d'incantateur d'origine n'augmentent pas).

Manifestation Un bâton de n'importe quel type de bois, métal, os ou autre matériau fabriqué par l'incantateur.

Corruption Lancez 1d8 : (1-4) mineure (5-6) majeure (7-8) supérieure.

Revers Jamais

- 1 Perdu, échec, corruption et souillure de patron!
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 14-15 L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour.
- 16-19 L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer un autre sort qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ce sort ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.
- 20-21 L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer un autre sort qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ce sort ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.
- 22-25 L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer *deux* autres sorts qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ces sorts ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.
- 26-29 L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer *deux* autres sorts qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ces sorts ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.

ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et à la classe d'armure ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.

30-31

L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer trois autres sorts qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ces sorts ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et à la classe d'armure ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.

32-33

L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant l'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer trois autres sorts qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ces sorts ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et à la classe d'armure ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.

De plus, le mage peut imprégner le bâton d'un certain nombre de charges associées aux trois sorts qu'il lance lors de l'incantation. Pour le premier sort, il effectue un test d'incantation. S'il est réussi, il effectue de nouveaux tests d'incantation, et ainsi de suite un nombre de fois maximum équivalent à son NI, tant qu'il réussit son test. Par exemple, un incantateur de niveau 4 pourrait effectuer jusqu'à 4 tests d'incantation si tous réussissent. Puis il répète ce processus pour le deuxième et le troisième sort. Pour chaque test réussi, il imprègne le bâton d'une charge de ce sort. Ainsi, notre incantateur de niveau 4 peut imprégner le bâton d'un maximum de 12 charges s'il réussit tous ses tests (3 sortsx4 incantations par sort = 12 charges). Dès lors, l'incantateur peut dépenser ces charges pour lancer les trois sorts stockés dans le bâton en effectuant un test d'incantation normal pour les activer, ajusté du bonus de +1 ou +2 associé à ce sort. Une fois dépensées, les charges sont perdues à moins d'être renouvelées. Ce renouvellement nécessite une incantation particulière du sort avec un temps d'incantation d'une semaine sans qu'il y ait besoin de composants matériels ou de brûlesort. Si le mage obtient un résultat de 30+ au test d'incantation, il peut répéter le processus ci-dessus pour restaurer les charges de sorts mais sans pouvoir dépasser le nombre de charges d'origine.

Par exemple : un mage de niveau 4 tente d'imprégner son bâton avec les sorts *sommeil*, *pattes d'araignée* et *force*. Le résultat minimum pour lancer *sommeil* (un sort de niveau 1) est de 12. Il obtient 14, 16, 12 et 9. Les trois premiers jets sont réussis, il imprègne donc son bâton de trois charges. Pour *pattes d'araignée* (un sort de niveau 2 nécessitant un résultat minimum de 14 pour être lancé), il obtient 19 au premier test et 12 au second. Il ne parvient donc à imprégner le bâton que d'une seule charge. Enfin, il incante *force* (résultat minimum de 14) et obtient 20, 19, 17 et 18 : quatre réussites ! Le décompte final est donc de 8 charges pour ce bâton : 3x *sommeil*, 1x *pattes d'araignée* et 4x *force*. Comme son NI était de 4 quand il a lancé les sorts, chacun de ces sorts bénéficie d'un bonus de +2 au test d'incantation.

34+

L'incantateur parvient à créer un bâton magique et à le lier à son âme. S'il venait à être détruit, le mage subirait immédiatement 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur initial. Le bâton est considéré comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1+NI (plus modificateur de Force) points de dégâts. Le bâton émet également de la lumière sur une zone de 6 m de rayon : l'incantateur peut à volonté l'allumer, l'éteindre, la faire varier en intensité, de la lueur d'une bougie à l'éclat du plein jour. Pendant le temps d'incantation, l'incantateur peut tenter de lancer trois autres sorts qu'il connaît. S'il réussit, le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +1 quand il lance ces sorts ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus. Le bâton confère également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et à la classe d'armure ou de +2 si le niveau d'incantateur initial est de 4 ou plus.

De plus, le mage peut imprégner le bâton d'un certain nombre de charges associées aux trois sorts qu'il lance lors de l'incantation. Pour le premier sort, il effectue un test d'incantation. S'il est réussi, il effectue de nouveaux tests d'incantation, et ainsi de suite un nombre de fois maximum équivalent à son NI, tant qu'il réussit son test. Par exemple, un incantateur de niveau 4 pourrait effectuer jusqu'à 4 tests d'incantation si tous réussissent. Puis il répète ce processus pour le deuxième et le troisième sort. Pour chaque test réussi, il imprègne le bâton d'une charge de ce sort. Ainsi, notre incantateur de niveau 4 peut imprégner le bâton d'un maximum de 12 charges s'il réussit tous ses tests (3 sortsx4 incantations par sort = 12 charges). Dès lors, l'incantateur peut dépenser ces charges pour lancer les trois sorts stockés dans le bâton en effectuant un test d'incantation normal pour les activer, ajusté du bonus de +1 ou +2 associé à ce sort. Une fois dépensées, les charges sont perdues à moins d'être renouvelées. Ce renouvellement nécessite une incantation particulière du sort avec un temps d'incantation d'une semaine sans qu'il y ait besoin de composants matériels ou de brûlesort. Si le mage obtient un résultat de 30+ au test d'incantation, il peut répéter le processus ci-dessus pour restaurer les charges de sorts mais sans pouvoir dépasser le nombre de charges d'origine.



Par exemple : un mage de niveau 4 tente d'imprégnier son bâton avec les sorts *sommeil*, *pattes d'araignée* et *force*. Le résultat minimum pour lancer *sommeil* (un sort de niveau 1) est de 12. Il obtient 14, 16, 12 et 9. Les trois premiers jets sont réussis, il imprègne donc son bâton de trois charges. Pour *pattes d'araignée* (un sort de niveau 2 nécessitant un résultat minimum de 14 pour être lancé), il obtient 19 au premier test et 12 au second. Il ne parvient donc à imprégner le bâton que d'une seule charge. Enfin, il incante *force* (résultat minimum de 14) et obtient 20, 19, 17 et 18 : quatre réussites ! Le décompte final est donc de 8 charges pour ce bâton : 3x *sommeil*, 1x *pattes d'araignée* et 4x *force*. Comme son NI était de 4 quand il a lancé les sorts, chacun de ces sorts bénéficie d'un bonus de +2 au test d'incantation.

Enfin, l'incantateur peut conférer une capacité unique au bâton. Par exemple, le pouvoir de flétrir les membres ou de se transformer en serpent. Cette capacité unique nécessite des recherches, de l'entraînement et des matériaux spécifiques. Elle devra être déterminée avec l'aide du Juge.

BOUCHE MAGIQUE

Niveau : 2 Portée : Variable Durée : 1 heure ou plus Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

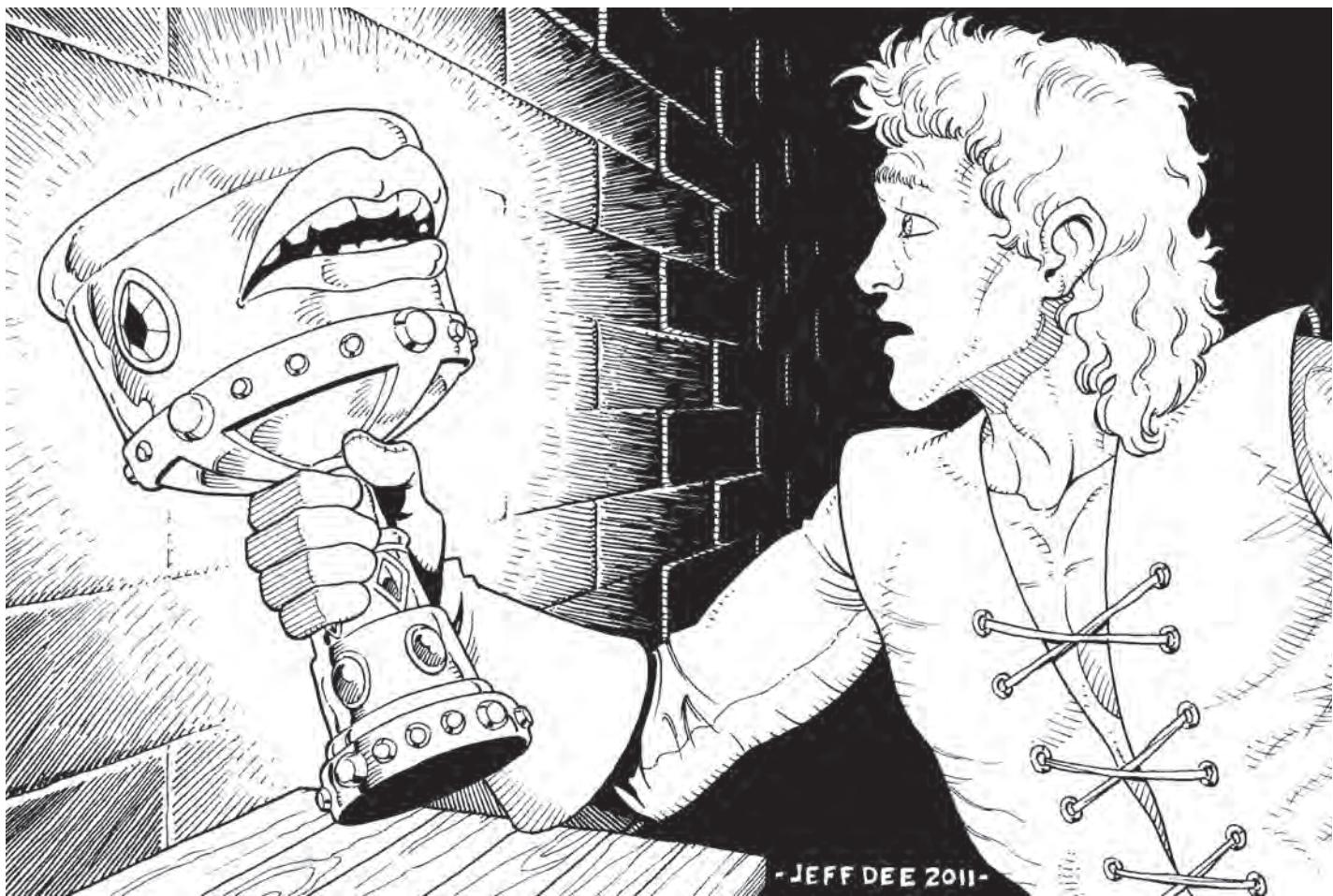
Général Ce sort crée une bouche magique qui parle quand certains événements la déclenchent.

Manifestation Au choix de l'incantateur

Corruption Lancez 1d6 : (1) l'incantateur bégaye atrocement (2) l'incantateur marmonne en permanence, même pendant son sommeil (3) les dents de l'incantateur se mettent à pourrir à une vitesse alarmante et tombent au rythme de 1 tous les 1d7 jours tant qu'elles ne sont pas soignées (4) l'incantateur ne peut plus s'empêcher de répéter la phrase que sa bouche magique était censée transmettre (5-6) mineure.

Lancez 1d4 : (1) une bouche magique de taille approximativement humaine apparaît, mais elle ne parle pas, et son haleine affreusement fétide empuant littéralement toute la zone jusqu'à sa disparition 1d7 jours plus tard (2) une bouche magique apparaît pour 1d6 heures, mais elle marmonne et bégaye au point qu'il est impossible de comprendre ce qu'elle dit (3) l'incantateur crée par inadvertance un nez magique de 60 cm de long au lieu d'une bouche magique. Ce nez persiste durant 1d8 heures au cours desquelles il dégouline de morve de façon assez dégoûtante (4) la bouche magique apparaît au-dessus de la *propre* bouche de l'incantateur et persiste pendant 1d6 rounds, au cours desquels sa capacité d'expression est limitée à la phrase qu'il comptait faire transmettre par la bouche magique.

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 14-15 L'incantateur peut créer une bouche magique sur une surface inerte en la touchant. La bouche magique persiste pendant 1 h. Elle déclamera une phrase unique de 10 mots maximum dès qu'une créature s'approchera à moins de 6 m. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 60 cm de large ou moins. La bouche ne peut pas attaquer ou effectuer d'action autre que celle de parler.
- 16-19 L'incantateur peut créer une bouche magique sur une surface inerte en la touchant. La bouche magique persiste pendant 1 jour. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 60 cm de large ou moins. La bouche ne peut pas attaquer ou effectuer d'action autre que celle de parler.
- 20-21 L'incantateur peut créer une bouche magique sur une surface inerte en la touchant. La bouche magique persiste pendant 1 jour. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 6. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le tour d'incantation. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 60 cm de large ou moins.
- 22-25 L'incantateur peut créer une bouche magique sur une surface inerte située à moins de 30 m. La bouche magique persiste pendant 1 semaine. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 6. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le tour d'incantation. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 1,20 m de large ou moins.
- 26-29 L'incantateur peut créer une bouche magique à une distance de moins de 30 m. Elle peut être placée sur une surface ou flotter en l'air. La bouche magique persiste pendant 1 mois. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 6. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le tour d'incantation. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 1,20 m de large ou moins.
- 30-31 L'incantateur peut créer une bouche magique à une distance de moins de 30 m. Elle peut être placée sur une surface ou flotter en l'air. La bouche magique persiste pendant 1 an. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20



- JEFF DEE 2011 -

mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 6. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le tour d'incantation. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 1,20 m de large ou moins.

32-33

L'incantateur peut créer une bouche magique à une distance de moins de 30 m. Elle peut être placée sur une surface ou flotter en l'air et elle est permanente. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 6. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le tour d'incantation. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 1,20 m de large ou moins.

34+

L'incantateur peut créer une bouche magique à une distance de moins de 30 m. Elle peut être placée sur une surface ou flotter en l'air et elle est permanente. L'incantateur peut définir le déclencheur de son choix. Par exemple, *toute* créature s'approchant à une certaine distance, une créature *particulière*, un *certain type* de créature, et ainsi de suite. Considérez que la bouche magique peut percevoir son environnement à une distance de 30 m ou moins si elle est limitée par son champ de vision. Elle déclamera une phrase de 20 mots maximum dès qu'elle sera déclenchée. Une fois la phrase prononcée, la bouche est capable d'avoir une conversation limitée sur un sujet bien précis. Considérez que la bouche a une Intelligence de 12. Son savoir est limité à un sujet bien précis décrit par le mage durant le temps d'incantation. L'incantateur peut allonger ce temps d'incantation jusqu'à 1 h et lui délivrer ainsi des connaissances supplémentaires durant cette période. Il peut par exemple lui avoir décrit le contenu d'une pièce ou les habitants d'un donjon. L'apparence de la bouche magique est laissée au choix de l'incantateur (humaine, animale, etc.) du moment qu'elle mesure 1,80 m de large ou moins.

COMPAGNON INVISIBLE

Niveau : 2	Portée : Variable	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 tour	Jet de sauvegarde : Aucun
Général	L'incantateur invoque une créature invisible qui obéit à ses ordres. Ce compagnon invisible est sous le contrôle de l'incantateur et peut entreprendre toutes sortes de tâches.			
Manifestation	Aucune - le compagnon est invisible !			
Corruption	Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.			
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur rend involontairement son allié le plus proche invisible pour 1d6 rounds (2) l'incantateur rend involontairement son ennemi le plus proche invisible pour 1d6 rounds (3) l'incantateur invoque un compagnon visible difforme et horrible, à tel point que, pendant 1d6 tours (sauf s'il est renvoyé avant), tous ceux qui le regardent, y compris l'incantateur, doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 8 ou passer 1 round à être nauséieux et à vomir (4) le «compagnon» invisible invoqué par le mage se révèle être un amphibiens obèse et flatulent qui ne partira pas avant 1d6 heures et produira en permanence toutes sortes de bruits et d'odeurs.			
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.			
2-11	Perdu. Échec.			
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.			
14-15	L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1 tour, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort, tant qu'il reste dans la limite d'un cercle magique tracé par le mage. À la fin de ce tour, ou si le cercle est brisé, le compagnon s'en va. Il se déplace à l'intérieur du cercle avec un Mouvement de 9 m. On considère que ses caractéristiques ont une valeur de 12, qu'il peut porter une charge supportable par un homme fort et qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal. Il entend mais ne peut pas parler. Il a une CA de 16, 1d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +1. Il est, bien sûr, invisible, mais il laisse des traces de pas et de mains en fonction des activités qui lui sont demandées par l'incantateur.			
16-19	L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1d6 tours, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il peut se déplacer jusqu'à 30 m de l'incantateur, avec un Mouvement de 9 m. On considère que ses caractéristiques ont une valeur de 12, qu'il peut porter une charge supportable par un homme fort et qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal. Il entend mais ne peut pas parler. Il a une CA de 16, 1d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +1. Il est, bien sûr, invisible, mais il laisse des traces de pas et de mains en fonction des activités qui lui sont demandées par l'incantateur.			
20-21	L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 2d6 heures, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il peut se déplacer jusqu'à 1,5 km de l'incantateur, avec un Mouvement de 9 m. On considère que ses caractéristiques ont une valeur de 16, qu'il peut porter une charge supportable par un homme fort et qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal. Il entend mais ne peut pas parler. Il a une CA de 18, 2d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +3. Il est, bien sûr, invisible, mais il laisse des traces de pas et de mains en fonction des activités qui lui sont demandées par l'incantateur.			
22-25	L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1 journée, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il se déplace avec un Mouvement de 18 m et peut voler. Il ne laisse aucune trace de pas ou de mains. On considère qu'il a des caractéristiques de 16, qu'il peut porter un homme dans ses bras et qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal. Il entend mais ne peut pas parler. Il a une CA de 20, 3d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +5.			
26-29	L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1d6+1 jours, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il se déplace avec un Mouvement de 36 m et peut voler. On considère qu'il a des caractéristiques de 18 et qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal. Son intelligence non humaine l'empêche de tenir des conversations courantes, mais il peut communiquer verbalement des informations simples en langue commune. Il y a 10 % de chances qu'il possède des savoirs utiles à l'incantateur (dus à des missions précédentes ou appris sur son plan d'origine) si ce dernier pose les bonnes questions. Il a une CA de 20, 5d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +6, et ses attaques sont considérées comme magiques.			

30-31

L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1 mois, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il se déplace avec un Mouvement de 36 m et peut voler. On considère qu'il a des caractéristiques de 20, qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal et qu'il peut porter la même charge qu'une bonne mule. Son intelligence non humaine l'empêche de tenir des conversations courantes, mais il peut communiquer verbalement des informations simples en langue commune. Il y a 20 % de chances qu'il possède des savoirs utiles à l'incantateur (dus à des missions précédentes ou appris sur son plan d'origine) si ce dernier pose les bonnes questions. Il a une CA de 21, 7d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +7, et ses attaques sont considérées comme magiques.

32-33

L'incantateur invoque un compagnon invisible qui le sert pendant 1 an, ou jusqu'à son renvoi ou sa mort. Un cercle magique n'est pas nécessaire. Il se déplace avec un Mouvement de 36 m et peut voler. On considère qu'il a des caractéristiques de 21, qu'il peut effectuer toutes les actions d'un homme normal et qu'il peut porter la même charge qu'une bonne mule. Son intelligence non humaine l'empêche de tenir des conversations courantes, mais il peut communiquer verbalement des informations simples en langue commune. Il y a 50 % de chances qu'il possède des savoirs utiles à l'incantateur (dus à des missions précédentes ou appris sur son plan d'origine) si ce dernier pose les bonnes questions. Il a une CA de 22, 9d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +8, et ses attaques sont considérées comme magiques.

34+

L'incantateur atteint les profondeurs du cosmos pour en faire surgir le serviteur invisible qui lui sera le plus utile à atteindre ses objectifs. Ce compagnon apparaît et s'engage à servir son maître jusqu'à ce qu'il soit tué, qu'il meure de vieillesse (dans 2d20+60 ans) ou qu'il soit banni. Il se déplace avec un Mouvement de 45 m et peut voler. Il n'a pas forme humaine et, bien que sa forme exacte soit difficile à déterminer, il fait connaître ses capacités au moment le plus opportun pour l'incantateur. Tant que le compagnon est présent, l'incantateur peut effectuer un test de Chance une fois par semaine lorsqu'il est dans une situation compliquée. En cas de succès, le compagnon invisible s'avère disposer d'une capacité inconnue jusque là, qui se trouve être utile dans la situation présente (à l'appréciation du Juge). Le compagnon peut, par exemple, être capable de crocheter les serrures ou de créer de l'eau pure, voire de guérir des blessures. On considère qu'il a des caractéristiques de 22 et qu'il peut porter la même charge qu'un grand cheval de trait. Il peut communiquer verbalement des informations simples en langue commune. Il y a 75 % de chances qu'il possède des savoirs utiles à l'incantateur (dus à des missions précédentes ou appris sur son plan d'origine) si ce dernier pose les bonnes questions. Il a une CA de 23, 11d8 PV, et toutes les attaques dirigées contre lui ont 50 % de chances d'échouer à cause de son invisibilité. Il peut manier des armes avec un bonus à l'attaque de +9, et ses attaques sont considérées comme magiques.

CONVOCATION DE MONSTRE

Niveau : 2	Portée : 6 m	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 tour ou moins	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	--------------	------------------	---------------------------------------	---------------------------

Général

L'incantateur doit passer la moitié du temps d'incantation à dessiner un pentacle, puis le temps restant à invoquer des esprits de monstres. À la fin du tour, l'incantateur fait apparaître un monstre. Il doit bien connaître ce type de créature, et ce dernier doit être originaire de son plan d'existence. Le maître doit posséder un élément physique en lien avec la créature qui sera consumé par le sort (par exemple, des poils, de la fourrure, une patte, une dent, un crâne, etc.).

Manifestation

Lancez 1d4 : (1) un œuf apparaît en scintillant avant d'éclore et libérer le monstre invoqué (2) le monstre apparaît dans des flashes de nuages noirs (3) le squelette du monstre apparaît en premier, suivi de ses organes, ses muscles et enfin sa peau (4) le monstre surgit du sol, entièrement formé.

Corruption

Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-6) majeure.

Revers

Lancez 1d4 : (1) l'incantateur invoque 1d6 créatures de 1 DV qui ne sont pas sous son contrôle et l'attaquent immédiatement (2) au lieu d'invoquer des créatures, l'incantateur se téléporte dans le lieu de vie de la créature, une grotte obscure et humide où il devra lutter pendant 1d4 rounds contre un adversaire monstrueux et inconnu (au gré du Juge, à 1d4 DV) avant de réapparaître blessé et couvert de sang (3) l'incantateur renvoie son familier pendant 1d4 heures (4) l'allié le plus proche est transformé en gorille intelligent, habillé des mêmes vêtements et du même équipement, pendant 1d4 rounds.

1

Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11

Perdu. Échec.

12-13

Échec, mais le sort n'est pas perdu.



- 14-15 L'incantateur invoque un monstre de 1 DV ou moins. Il persiste pendant 1 h tant qu'il demeure dans le pentacle et ressent normalement la faim, la soif et la fatigue. Il obéit aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à sa nature ont 50 % de chances de le libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que sa mission est terminée d'une manière ou d'une autre, le monstre retourne d'où il vient. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à la créature qu'il a convoquée.
- 16-19 L'incantateur invoque deux monstres de 1 DV ou un monstre de 2 DV. Ils persistent pendant 1 h tant qu'ils demeurent dans le pentacle et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 50 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.
- 20-21 L'incantateur invoque deux monstres de 1 DV ou un monstre de 2 DV. Ils persistent pendant 1 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 50 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.

- 22-25 L'incantateur invoque deux monstres de 2 DV ou un monstre de 4 DV. Ils persistent pendant 2 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 25 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.
- 26-29 Avec un temps d'incantation réduit à quatre rounds, l'incantateur invoque quatre monstres de 1 DV, deux monstres de 2 DV ou un monstre de 4 DV. Ils persistent pendant 2 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 25 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.
- 30-31 Avec un temps d'incantation réduit à quatre rounds, l'incantateur invoque huit monstres de 1 DV, quatre monstres de 2 DV, deux monstres de 4 DV ou un monstre de 8 DV. Ils persistent pendant 4 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 10 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.
- 32-33 Avec un temps d'incantation réduit à un seul round, l'incantateur invoque huit monstres de 1 DV, quatre monstres de 2 DV, deux monstres de 4 DV ou un monstre de 8 DV. Ils persistent pendant 4 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 10 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.
- 34+ Avec un temps d'incantation réduit à un seul round, l'incantateur invoque seize monstres de 1 DV, huit monstres de 2 DV, quatre monstres de 4 DV, deux monstres de 8 DV ou un monstre de 16 DV. Ils persistent pendant 24 h, et ressentent normalement la faim, la soif et la fatigue. Ils obéissent aux ordres de l'incantateur dans les limites du raisonnable : les ordres suicidaires ou contraires à leur nature ont 1 % de chances de les libérer de son emprise. Si le pentacle est brisé ou que leur mission est terminée d'une manière ou d'une autre, les monstres retournent d'où ils viennent. Étant donné la nature de l'invocation, l'incantateur ne peut pas directement faire du mal à une créature qu'il a convoquée.

EFFROI

Niveau : 2	Portée : 9 m ou plus Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
Général	Ce sort provoque une terreur abjecte chez la victime, qui peut être contrainte de s'enfuir ou se retrouver paralysée par la peur. Le sort n'affecte pas les automates, les golems, les morts-vivants dénués d'intelligence (comme les zombies et les squelettes) et les autres créatures insensibles à la peur.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le visage de l'incantateur prend une apparence horrible (2) le pire cauchemar de la cible apparaît sous ses yeux pendant un bref instant (3) aucune manifestation visuelle mais une peur irrationnelle s'empare de la cible (4) l'image d'un monstre terrifiant apparaît dans un flash avant de disparaître.		
Corruption	Lancez 1d12 : (1-6) l'incantateur développe une peur irrationnelle des (1) poulets (2) chevaux (3) cailloux (4) nuages (5) pommes (6) serpents, qui le font fuir de terreur s'il rate un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 lorsqu'il les voit (7) l'incantateur est particulièrement sensible à la peur et subit dorénavant une pénalité de -2 à ses jets de sauvegarde pour y résister (8) le visage de l'incantateur se transforme pour ressembler à celui du monstre qu'il redoute le plus (9-10) majeure (11-12) supérieure.		
Revers	Lancez 1d4 : (1-2) l'allié le plus proche est totalement terrifié et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 12 ou fuir pendant 1d4+1 rounds (3-4) le visage de l'incantateur est provisoirement transformé en quelque chose d'horrible, effrayant son familier qui fugue pendant 24 h.		
1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
14-15	L'incantateur peut cibler une créature à portée de vue dans un rayon de 9 m. Cette créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec lui fait vivre un moment d'effroi. Elle fuit immédiatement la zone le plus vite possible. Cette peur ne dure qu'un round : au round suivant la sauvegarde ratée, la créature recouvre ses esprits.		
16-19	L'incantateur peut cibler une créature à portée de vue dans un rayon de 9 m. Cette créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec lui fait vivre un moment d'effroi. Elle fuit immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 1d4+1 rounds.		
20-21	L'incantateur peut cibler une créature à portée de vue dans un rayon de 18 m. Cette créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec lui fait vivre un moment d'effroi. Elle fuit immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 1d6+1 rounds.		
22-25	L'incantateur peut effrayer trois adversaires situés à moins de 18 m. Ils bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec leur fait vivre un moment d'effroi. Ils fuient immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 1d6+1 rounds.		
26-29	L'incantateur peut effrayer tous ses adversaires dans un rayon de 18 m. Les créatures de 1 DV ou moins sont automatiquement effrayées, les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec leur fait vivre un moment d'effroi. Ils fuient immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 1d6+1 rounds.		
30-31	L'incantateur peut effrayer tous ses adversaires dans un rayon de 18 m. Les créatures de 2 DV ou moins sont automatiquement effrayées, les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec leur fait vivre un moment d'effroi. La peur est si violente qu'ils subissent 1d4 points de dégâts (ce qui peut éventuellement les faire mourir de peur!) avant de fuir immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 2d6+1 rounds.		
32-33	L'incantateur peut effrayer tous ses adversaires dans un rayon de 27 m. Les créatures de 2 DV ou moins sont automatiquement effrayées, les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec leur fait vivre un moment d'effroi. La peur est si violente qu'ils subissent 1d8 points de dégâts (ce qui peut éventuellement les faire mourir de peur!) avant de fuir immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 3d6+1 rounds.		
34+	L'incantateur peut effrayer tous ses adversaires dans un rayon de 36 m. Les créatures de 3 DV ou moins sont automatiquement effrayées, les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec leur fait vivre un moment d'effroi. La peur est si violente qu'ils subissent 2d8 points de dégâts (ce qui peut éventuellement les faire mourir de peur!) avant de fuir immédiatement la zone le plus vite possible, pendant 3d6+1 rounds.		

FORCE

Niveau : 2 Portée : Variable Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur augmente magiquement la force physique d'une cible consentante.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) biceps et muscles se développent, déchirant potentiellement les vêtements de la cible (2) les muscles brillent d'une lumière infernale (3) une aura intense enveloppe la cible (4) pas de changement.

Corruption Lancez 1d8 : (1) les muscles de l'incantateur dépérissent et vieillissent, réduisant sa Force de 1 point de façon permanente (2) l'incantateur a toutes les peines du monde à invoquer une force surnaturelle, au point que désormais, s'il consume sa Force lors d'un brûlesort, il lui faudra en brûler 2 points pour gagner +1 au test d'incantation (3) l'incantateur gagne +1d4 en Force de façon permanente mais perd le même nombre de points en Intelligence (4) les muscles de l'incantateur augmentent mais de façon chaotique et disproportionnée, lui conférant une allure bancale et bossue (5-6) mineure (7) majeure (8) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur s'affaiblit involontairement et perd temporairement 1d4+1 points de Force (2) l'incantateur sape les forces de ceux qui l'entourent, réduisant la Force des créatures (alliées ou ennemis) situées à moins de 6 m de 1d4+1 points (3) l'incantateur puise dans la force mentale de ses alliés situés à moins de 6 m pour la transformer en force physique chez ses ennemis, de telle sorte que le bonus de Volonté le plus élevé chez ses compagnons devient le bonus de Force de tous les adversaires à proximité. Par exemple, pour un groupe de 10 personnages dans lequel le bonus de Volonté le plus élevé est de +4, ce bonus serait immédiatement transformé en bonus de Force pour tous les ennemis à proximité (4) l'incantateur s'effondre et ne dispose plus que d'une force de nouveau-né, totalement incapable de se mouvoir (Force 0) et tous ses points de Force sont transférés vers l'allié le plus proche de son choix, dont la Force augmente soudainement du nombre de points perdus par l'incantateur. La Force perdue retourne à son propriétaire au bout de 1d4 tours.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15 Une cible touchée par l'incantateur (qui peut être lui-même) acquiert une force prodigieuse de 18 (bonus de +3), pour une durée de 1d6+1 rounds.

16-19 Une cible touchée par l'incantateur acquiert brièvement une force surhumaine. On considère que la cible possède un modificateur de Force de +10 jusqu'à la fin du prochain round. Cette force surhumaine se dissipe immédiatement à la fin de ce round.

20-21 Une cible touchée par l'incantateur obtient une Force de 20 (bonus de +4) pendant 1d6 tours.

22-25 Une seule cible touchée par l'incantateur obtient une Force de 20 (bonus de +4) ou deux cibles obtiennent chacune une Force de 18 (bonus de +3) pendant 1d6 tours.

26-29 Tous les alliés situés à moins de 6 m de l'incantateur acquièrent une Force de 18 (bonus de +3) pendant 1d6 tours.

30-31 Tous les alliés situés à moins de 6 m de l'incantateur effectuent leur prochaine action comme s'ils avaient un modificateur de Force de +10. De plus, ils acquièrent une Force de 18 (bonus de +3) pendant 1d6 heures.



32-33	Tous les alliés situés à moins de 30 m acquièrent une Force de 20 (bonus de +4) pendant 1d4 jours.
34+	Si l'incantateur accomplit un rituel long d'une semaine, consommant au moins 10 points de brûlesort et que celui-ci, ainsi que sa cible, effectue un sacrifice approprié et de grande valeur, la cible obtient un bonus permanent de +1 en Force. Toutefois, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur sous peine de constater que son corps est incapable de supporter la transformation magique. Le DD de la sauvegarde est égal à 15+2 par point de Force octroyé par magie. Par exemple, le premier jet de sauvegarde est de 17, puis, si le sort est utilisé une nouvelle fois, le DD passe à 19, etc. Si le jet est raté, la Force acquise disparaît après 1d6 semaines, et l'incantateur constatera que l'un des points consumés lors du brûlesort ne guérira jamais (le Juge détermine quelle est la caractéristique affectée).

FRACASSEMENT

Niveau : 2	Portée : Contact ou plus	Durée : Instantanée ou plus	Temps d'incantation : 1 round
------------	--------------------------	-----------------------------	-------------------------------

Général	L'incantateur brise un objet matériel. Ce sort inflige des dégâts aux objets inanimés, en étant particulièrement efficace sur les objets en verre ou en cristal. Il est capable non seulement d'endommager l'objet immédiatement mais aussi de causer des fractures profondes qui le rendent plus susceptible de se briser à nouveau.
---------	---

Manifestation	Lancez 1d4 : (1) l'objet se brise tout simplement (2) explosion (3) flash de lumière (4) un éclair tombé du ciel frappe l'objet.
---------------	--

Corruption	Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.
------------	--

Revers	Lancez 1d5 : (1) un objet situé sur l'incantateur et déterminé aléatoirement se brise (2) choisissez aléatoirement un allié situé à moins de 6 m (ou l'incantateur s'il n'a pas d'allié à proximité). <i>Toutes</i> les possessions de cet allié risquent de se briser selon les modalités suivantes : 10 % de risques pour les objets magiques, 25 % pour les objets en métal ou en pierre, 50 % pour ceux en bois ou en cristal, et les objets en tissu ou toute autre matière souple ont 75 % de chances de se déliter (3) au lieu de briser l'objet visé, le sort renforce sa structure, le rendant automatiquement résistant au prochain sort de <i>fracassemement</i> qui le ciblera, mais cette résistance se dissipe ensuite (4) <i>toutes</i> les armes non magiques aux mains des créatures (alliées ou ennemis) situées à moins de 7,5 m se brisent (l'effet n'affecte que les armes en main, pas celles qui sont dans un sac ou un fourreau) (5) <i>toutes</i> les armures situées à moins de 7,5 m (y compris les boucliers et les heaumes) tombent en morceaux et ne confèrent plus de bonus à la CA (par exemple, les ceintures se défont, les liens cèdent, les jointures se cassent, etc.).
--------	--

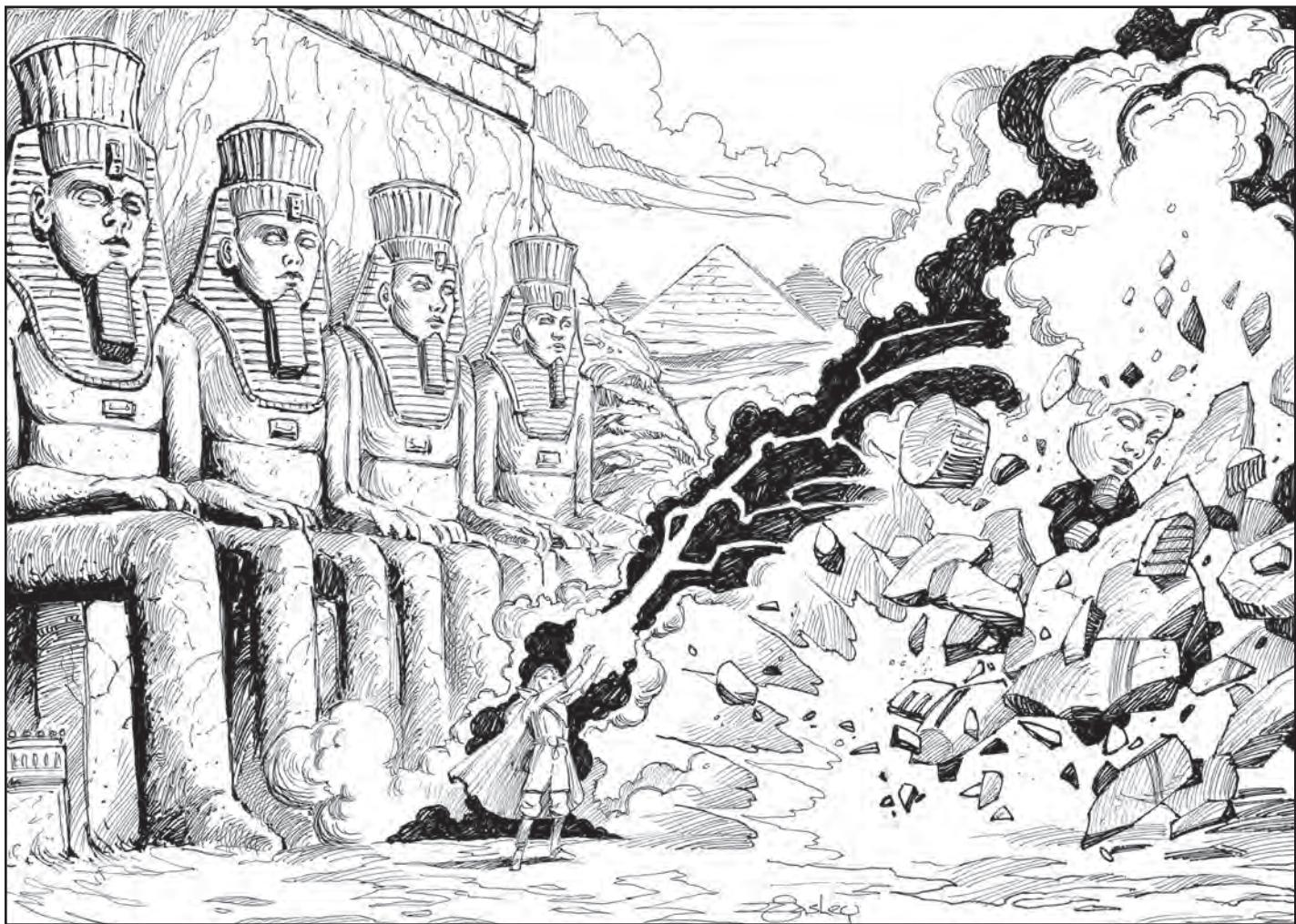
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1) corruption (2) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (3+) revers.
---	---

2-11	Perdu. Échec.
------	---------------

12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
-------	--------------------------------------

14-15	L'incantateur fissure un objet inanimé et non magique fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une matière similaire, créant une fracture au point de contact. Cela inflige automatiquement 1d4 points de dégâts à l'objet qui ne tiennent pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour briser une poignée de porte, des gonds, une fenêtre, la lame d'une dague au niveau de la garde, fendre un miroir, mais insuffisant pour enfoncer une porte. Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.
-------	---

16-19	L'incantateur fissure un objet inanimé et non magique fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une matière similaire, créant une fracture au point de contact. Cela inflige automatiquement 3d4 points de dégâts à l'objet, ainsi que 2 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour briser une épée, un bouclier ou un heaume, la roue d'une charrette, faire exploser un miroir ou détruire une pierre précieuse (mais pas un diamant). Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.
-------	---



20-21

L'incantateur fissure un objet inanimé et non magique fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une autre quelconque substance similaire, créant une fracture au point de contact. Cela inflige automatiquement $3d6+NI$ points de dégâts à l'objet, ainsi que 4 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant. Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.

22-25

L'incantateur fissure un objet inanimé fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une autre quelconque substance similaire, créant une fracture au point de contact. Cela inflige automatiquement $4d6+NI$ points de dégâts aux objets courants ou 1d6 points de dégâts aux objets magiques (une arme, par exemple). Cela inflige également 4 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant. Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.

26-29

L'incantateur fissure un objet inanimé fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une autre quelconque substance similaire, créant une fracture au point de contact. L'incantateur peut sinon choisir d'imprégnier un objet (comme la tête d'une flèche ou la pointe d'une dague) de la puissance de ce sort. Celui-ci se déclenche si l'objet frappe quelque chose au cours du round suivant. Après 1 round, le pouvoir se dissipe. Cela permet à l'incantateur d'enchanter une flèche qui peut alors être utilisée pour briser l'armure d'un ennemi (par exemple). Le sort inflige

automatiquement 4d8+NI points de dégâts aux objets courants ou 2d6 points de dégâts aux objets magiques (une arme, par exemple). Cela inflige également 4 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant. Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.

30-31

L'incantateur fissure un objet inanimé fait de bois, métal, cristal, verre, pierre ou d'une autre quelconque substance similaire, créant une fracture au point de contact. L'incantateur peut sinon choisir d'imprégnier un objet (comme la tête d'une flèche ou la pointe d'une dague) de la puissance de ce sort. Celui-ci se déclenche si l'objet frappe quelque chose au cours du tour suivant. Cela permet à l'incantateur d'enchanter une flèche qui peut alors être utilisée pour briser l'armure d'un ennemi (par exemple). Le sort inflige automatiquement 4d8+NI points de dégâts aux objets courants ou 2d6 points de dégâts aux objets magiques (une arme, par exemple). Cela inflige également 4 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant. Il est dangereux d'utiliser ce sort en combat, car l'incantateur est exposé aux attaques quand il tente de toucher l'objet ciblé : les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite contre lui s'il essaie de les toucher avec ce sort. De plus, l'incantateur devra aussi réussir un jet d'attaque pour établir le contact.

32-33

L'incantateur peut viser (dans une zone à moins de 18 m) un objet inanimé fait de bois, de métal, de cristal, de verre, de pierre ou d'une substance similaire afin de le fissurer. L'incantateur peut sinon choisir d'imprégnier un objet (comme la tête d'une flèche ou la pointe d'une dague) de la puissance de ce sort. Celui-ci se déclenche si l'objet frappe quelque chose au cours du tour suivant. Cela permet à l'incantateur d'enchanter une flèche qui peut alors être utilisée pour briser l'armure d'un ennemi (par exemple). Le sort inflige automatiquement 4d8+NI points de dégâts aux objets courants ou 3d6+NI points de dégâts aux objets magiques (une arme, par exemple). Cela inflige également 4 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant.

34+

L'incantateur peut viser (dans une zone à moins de 300 m) un objet inanimé fait de bois, de métal, de cristal, de verre, de pierre ou d'une matière similaire afin de le fissurer. À ce niveau d'incantation, l'incantateur peut aussi cibler des golems, des automates, des statues vivantes et autres créatures animées mais dépourvues d'intelligence, qui sont considérés comme des objets magiques dans le cadre de ce sort. L'incantateur peut sinon choisir d'imprégnier un objet (comme la tête d'une flèche ou la pointe d'une dague) de la puissance de ce sort. Le pouvoir du sort est permanent et se déclenche dès que l'objet frappe quelque chose. Cela permet à l'incantateur d'enchanter une flèche qui peut alors être utilisée pour briser l'armure d'un ennemi (par exemple). Le sort inflige automatiquement 6d8+NI points de dégâts aux objets courants ou 4d6+NI points de dégâts aux objets magiques (une arme, par exemple). Cela inflige également 6 points supplémentaires si l'objet est en verre, en cristal ou qu'il s'agit d'une gemme, le tout ne tenant pas compte de la résistance habituelle aux dégâts. En général, une dague possède 1 à 4 points de vie, une épée 4 à 6 points de vie, et des objets plus grands un nombre de points de vie proportionnellement plus élevé, en fonction de leur matériau (le verre est le plus fragile, le bois est plus résistant, la pierre encore plus, et le métal est ce qu'il y a de plus solide). Cet effet est habituellement suffisant pour fracasser une porte, fendre une armure de plates, faire éclater un coffre renforcé de fer, fendre une charrette en deux ou briser un diamant.



IMAGE MIROIR

Niveau : 2	Portée : Personnelle ou contact Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
------------	---	-------------------------	-------------------------------

Général	Ce sort crée des doubles illusoires de l'incantateur, qui reproduisent exactement ses actions. Ils apparaissent tout autour de lui et perturbent ses adversaires, qui ont tendance à attaquer les images miroirs plutôt que l'incantateur. Des incantations plus puissantes peuvent générer des doubles des alliés ou d'objets. Le nombre total de doubles de lui-même, de ses alliés ou d'objets que peut créer l'incantateur ne peut pas dépasser sa valeur d'Intelligence.
---------	---

Manifestation Voir ci-dessous.

Corruption Lancez 1d6 : (1-3) majeure (4-6) mineure.

Revers Lancez 1d4 : (1) L'incantateur crée une image « inversée » de lui-même, ce qui fait que la main gauche de l'image miroir porte ce que tient la main droite de l'incantateur, etc., rendant l'image miroir (qui persiste 1d6 rounds) clairement différente de l'incantateur (2) l'incantateur crée 1d6 images miroirs, mais ce sont toutes des personnes différentes, pas du tout des « miroirs ». Elles ont, de plus, des habitudes et des tics franchement étranges qui rendent leur présence gênante pendant leur 1d6+1 rounds d'existence (3) l'incantateur génère 1d4+1 ombres supplémentaires qui dansent à ses pieds, parfois dans la lumière plutôt qu'à son opposé, pour le reste de la journée (4) l'incantateur crée une image déformée, petite et grosse, de lui-même, comme celle d'un miroir déformant, et qui dure pendant 1d6 rounds.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.



14-15 Une seule image miroir apparaît aux côtés de l'incantateur. Elle est absolument identique à lui, reproduit ses faits et gestes, et ne s'éloigne jamais de lui de plus de 1,5 m. Toute créature qui tente d'attaquer l'incantateur frappe à la place automatiquement l'image miroir, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer l'image miroir du véritable incantateur. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître l'image miroir et néanmoins blesser l'incantateur. L'image miroir persiste 1d4 rounds ou jusqu'à sa dissipation.

16-19 1d4+1 images miroirs apparaissent aux côtés de l'incantateur et ne peuvent jamais s'éloigner à plus d'1,5 m de lui. Elles sont absolument identiques à lui et reproduisent ses faits et gestes. Toute créature qui tente d'attaquer l'incantateur frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs du véritable incantateur. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1d6+1 rounds ou jusqu'à leur dissipation.

20-21 1d6+1 images miroirs apparaissent aux côtés de l'incantateur et ne peuvent jamais s'éloigner à plus d'1,5 m de lui. Elles sont absolument identiques à lui et reproduisent ses faits et gestes. Toute créature qui tente d'attaquer l'incantateur frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs du véritable incantateur. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1d4 tours ou jusqu'à leur dissipation.

22-25 L'incantateur peut créer des images miroirs de lui-même ou d'une créature qu'il touche. 1d6+1 images miroirs apparaissent aux côtés de la cible et ne peuvent jamais s'en éloigner de plus d'1,5 m. Elles sont absolument identiques à lui et reproduisent ses faits et gestes. Toute créature qui tente d'attaquer la cible frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs de la véritable cible. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1d4 tours ou jusqu'à leur dissipation.

26-29 L'incantateur peut créer des images miroirs de lui-même ou d'une créature qu'il touche. 1d8+1 images miroirs apparaissent aux côtés de la cible et ne peuvent jamais s'en éloigner de plus d'1,5 m. Elles sont absolument identiques à lui et reproduisent ses faits et gestes. Toute créature qui tente d'attaquer la cible frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre

un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs de la véritable cible. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1 h ou jusqu'à leur dissipation.

30-31

L'incantateur peut créer des images miroirs de n'importe quelle créature ou objet dans un rayon de 9 m, sous réserve qu'ils soient de taille humaine au maximum. De plus, il peut créer différentes images miroirs en même temps. Il peut ainsi créer quelques doubles de lui-même, d'autres d'un guerrier et d'un voleur parmi ses alliés. Il peut même dupliquer des objets inanimés, ce qui signifie qu'il peut dédoubler un coffre au trésor ou démultiplier une porte sur une paroi. Les doubles peuvent toujours être dissipés par une attaque, mais en utilisant le sort de cette manière, il est possible de retarder ou perturber des adversaires ou même d'orchestrer une feinte. Le mage crée jusqu'à 1d10+2 images miroirs qui ne peuvent jamais s'éloigner à plus de 1,5 m de la cible du sort. Chaque image miroir est absolument identique à l'original et reproduit ses gestes et paroles (si la cible est effectivement capable de telles choses). Toute créature qui tente d'attaquer une cible frappe à la place automatiquement l'une de ces images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs de la véritable cible. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1 h ou jusqu'à leur dissipation.

32-33

L'incantateur peut créer des images miroirs de n'importe quelle créature ou objet dans un rayon de 9 m, sous réserve qu'ils soient de taille humaine au maximum. De plus, il peut créer différentes images miroirs en même temps. Il peut ainsi créer quelques doubles de lui-même, d'autres d'un guerrier et d'un voleur parmi ses alliés. Il peut même dupliquer des objets inanimés, ce qui signifie qu'il peut dédoubler un coffre au trésor ou démultiplier une porte sur une paroi. Les doubles peuvent toujours être dissipés par une attaque, mais en utilisant le sort de cette manière, il est possible de retarder ou perturber des adversaires ou même d'orchestrer une feinte. Le mage crée jusqu'à 1d12+4 images miroirs qui ne peuvent jamais s'éloigner à plus de 1,5 m de la cible du sort. Chaque image miroir est absolument identique à l'original et reproduit ses gestes et paroles (si la cible est effectivement capable de telles choses). Toute créature qui tente d'attaquer l'incantateur frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs de la véritable cible. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1 h ou jusqu'à leur dissipation.

De plus, si l'incantateur se duplique lui-même et qu'il se concentre ensuite, il peut alors envoyer ses doubles remplir des missions illusoires. Les doubles peuvent s'éloigner jusqu'à 15 m de l'incantateur, se déplacer et parler. Ils ne peuvent pas interagir physiquement avec des objets (par exemple, ouvrir une porte) ou causer de véritables dégâts, mais ils peuvent feindre une attaque et semer la confusion.

34+

L'incantateur peut créer des images miroirs de n'importe quelle créature ou objet dans un rayon de 9 m, sous réserve qu'ils soient de taille humaine au maximum. De plus, il peut créer différentes images miroirs en même temps. Il peut ainsi créer quelques doubles de lui-même, d'autres d'un guerrier et d'un voleur parmi ses alliés. Il peut même dupliquer des objets inanimés, ce qui signifie qu'il peut dédoubler un coffre au trésor ou démultiplier une porte sur une paroi. Les doubles peuvent toujours être dissipés par une attaque, mais en utilisant le sort de cette manière, il est possible de retarder ou perturber des adversaires ou même d'orchestrer une feinte. L'incantateur peut créer un nombre d'images miroirs équivalent à sa valeur d'Intelligence, chacune devant rester à moins de 1,5 m de la cible du sort. Chaque image miroir est absolument identique à l'original et reproduit ses gestes et paroles (si la cible est effectivement capable de telles choses). Toute créature qui tente d'attaquer l'incantateur frappe à la place automatiquement l'une des images, qui disparaît instantanément si elle est touchée. Un adversaire qui se concentre un round entier peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour tenter de distinguer les images miroirs de la véritable cible. Les attaques à distance (par exemple, un souffle de dragon) peuvent faire disparaître les images miroirs et néanmoins blesser l'incantateur. Les images miroirs persistent 1 jour ou jusqu'à leur dissipation.

De plus, si l'incantateur se duplique lui-même et qu'il se concentre ensuite, il peut alors envoyer en mission ses doubles illusoires. Ils peuvent alors s'éloigner jusqu'à 15 m de l'incantateur, se déplacer et parler. Ils ne peuvent pas interagir physiquement avec des objets (par exemple, ouvrir une porte) ou causer de véritables dégâts, mais ils peuvent feindre une attaque et semer la confusion.

INVISIBILITÉ

Niveau : 2	Portée : Personnelle ou plus Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation (le cas échéant)	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
------------	---	------------------	--------------------------------

Général L'incantateur se rend invisible. Il peut aussi rendre des alliés invisibles ou créer un bouclier d'invisibilité qui protège de la scrutation magique.

Manifestation Le sujet devient invisible.

Corruption Lancez 1d16 : (1-6) une partie du corps de l'incantateur devient invisible pour toujours : (1) une main (2) un bras (3) les oreilles (4) le torse (5) les yeux (6) une jambe (7) la tête de l'incantateur devient visible pour toujours et à jamais, ce qui fait que lorsqu'il devient invisible, sa tête reste visible et ressemble à un orbe flottant sans corps (8-11) quand l'incantateur devient invisible, son corps se métamorphose et prend une autre forme (visible par les créatures capables de voir l'invisible) : (8) ours (9) homme-singe (10) homme-loup (11) homme-cheval (12-14) corruption mineure (15) corruption majeure (16) corruption supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) un fantôme errant jusque-là invisible apparaît soudainement à moins de 5 m de l'incantateur (2) un ennemi déterminé aléatoirement et situé à moins de 6 m devient invisible pendant 1 tour (aucun effet s'il n'y a pas d'ennemi à proximité) (3) tous les ennemis situés à moins de 15 m deviennent invisibles pendant 1 tour (4) un allié déterminé aléatoirement et situé à moins de 15 m se met à briller comme s'il était baigné de soleil, devenant de fait la cible privilégiée des créatures agressives ayant une intelligence animale. L'effet dure toute une journée.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11 Perdu. Échec.
12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.



14-15 L'incantateur devient invisible. Il doit se concentrer pour rester invisible et ne peut ni attaquer ni se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement. S'il produit un effort significatif, l'invisibilité se dissipe. Le sort dure pendant 1 tour à moins d'être dissipé.

16-19 L'incantateur devient invisible pendant 1 tour. Le sort perdure tant qu'il n'attaque pas une autre créature (que ce soit directement ou en lançant un sort). L'incantateur n'a pas besoin de rester concentré pour rester invisible.

20-21 L'incantateur se rend lui-même invisible pendant 1 tour, comme ci-dessus, ou peut cibler une autre créature de taille humaine ou un objet en les touchant. S'il s'agit d'un objet, il reste invisible pendant le tour entier. S'il s'agit d'une créature, elle devient visible au moment où elle attaque ou à la fin du tour.

22-25 L'incantateur confère l'invisibilité à tous ses alliés en plus de lui-même dans un rayon de 3 m. De plus, il peut rendre certains objets de son choix invisibles s'il se concentre. La zone d'invisibilité continue à émaner dans un rayon de 3 m à mesure qu'il se déplace. Les alliés qui se déplacent aux côtés de l'incantateur restent invisibles. Une attaque de l'incantateur ou d'un de ses alliés dans la zone d'invisibilité la dissipe. La zone est effective pendant 1 tour.

26-29 L'incantateur crée une zone d'invisibilité de 6 m de rayon pendant 1 tour, comme ci-dessus, ou peut se rendre lui seul invisible pour une durée de 1 h.

30-31 L'incantateur peut créer un bouclier d'invisibilité limité. Cet effet magique s'oppose à toute tentative pour voir l'invisible et permet également à l'incantateur d'effectuer des actions agressives en son sein. Le bouclier d'invisibilité le rend invisible pendant 1 tour, durant lequel il peut effectuer n'importe quelle action (y compris une attaque) sans le dissiper. De plus, le bouclier d'invisibilité lui octroie un jet de sauvegarde de Volonté contre tout effet magique qui viserait à le révéler, comme *voir l'invisible*. L'incantateur peut aussi projeter le bouclier sur un objet ou un allié au contact.

32-33 L'incantateur crée un bouclier d'invisibilité comme ci-dessus, qui s'étend autour de lui sur un rayon de 3 m pendant 1 tour. Il rend ses alliés invisibles mais ne fait pas disparaître les objets inanimés ou les ennemis. À l'intérieur de ce bouclier, les alliés (et l'incantateur) peuvent effectuer des attaques ou d'autres actions sans le dissiper. De plus, le bouclier d'invisibilité lui octroie, ainsi qu'à ses alliés, un jet de sauvegarde de Volonté contre tout effet magique qui viserait à le révéler.

34+ Comme ci-dessus, à ceci près que le bouclier s'étend sur un rayon de 6 m et dure 1 h. De plus, l'incantateur peut «projeter» le bouclier à une distance maximale de 30 m après un round de concentration, puis le déplacer ainsi de 30 m par round tant qu'il reste concentré. Il peut, par exemple, envoyer le bouclier par-dessus un pont pour rendre invisibles les alliés qui l'empruntent avant de déplacer le bouclier en aval pour en faire de même quand la cavalerie traverse.

LÉVITATION

Niveau : 2	Portée : Personnelle ou plus (voir ci-dessous)	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		
Général	L'incantateur, ou une cible de son choix, se met à léviter. Ce sort est utile pour franchir des murailles ou des gouffres, et pratique pour soulever des objets lourds.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) la cible flotte dans les airs (2) un disque de force bleuté apparaît sous la cible pour la soulever dans les airs (3) un grand oiseau descend des cieux pour soulever la cible (4) un brouillard phantasmatique en forme de pilier pousse la créature dans les airs.		
Corruption	Lancez 1d6 : (1) l'incantateur flotte en permanence à 1d14 cm au-dessus du sol (2) les objets en verre sont repoussés en permanence quand ils se retrouvent à moins de 15 cm de l'incantateur, comme des aimants qui se repoussent entre eux (3) les cheveux de l'incantateur sont dressés en permanence (4-5) majeure (6) mineure.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur est propulsé de 1d14+15 cm vers le sol, s'enfonçant directement dans la boue ou la terre, ou faisant exploser la pierre, subissant au passage 1 point de dégâts (2) l'incantateur s'élève de 1d30 cm en l'air et reste suspendu, incapable de se rattraper et de maîtriser ses mouvements pendant 1d4 rounds, avant de retomber à terre (3) l'incantateur est violemment projeté en l'air à une hauteur de 3d4 m, puis retombe, subissant 1d6 points de dégâts pour chaque tranche de 3 m de chute (4) toutes les créatures à moins de 6 m doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté, la créature ayant obtenu le résultat le plus faible est propulsée dans les airs, disparaissant dans les cieux, avant de redescendre doucement 1d6+2 rounds plus tard quelque part dans un rayon de 1,5 km (aucun dégât).		
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
14-15	Pour une durée de 1 tour, l'incantateur peut se mouvoir dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 6 m par round de concentration. À chaque round, il peut se déplacer horizontalement <i>ou</i> verticalement, mais pas les deux en même temps. C'est de la lévitation, pas du vol. Les manœuvres complexes sont impossibles, et la CA de l'incantateur est diminuée de 2 points pendant qu'il lévite. L'incantateur peut atterrir à tout moment (pour se poser, par exemple, sur le mur d'un château). Si la concentration de l'incantateur est interrompue tandis qu'il est encore dans les airs, il tombe, subissant 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute.		
16-19	L'incantateur peut léviter ou faire léviter une cible de 150 kg maximum. Si celle-ci n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. Si le jet échoue, la cible reste en lévitation tant que l'incantateur maintient sa concentration. Pendant 1 tour, l'incantateur ou la cible évolue dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 6 m par round de concentration. À chaque round, il peut se déplacer horizontalement <i>ou</i> verticalement, mais pas les deux en même temps. C'est de la lévitation, pas du vol. Les manœuvres complexes sont impossibles, et la CA de l'incantateur est diminuée de 2 points pendant qu'il lévite. L'incantateur peut atterrir à tout moment (pour se poser, par exemple, sur le mur d'un château). Si la concentration de l'incantateur est interrompue tandis qu'il est encore dans les airs, il tombe, subissant 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute.		
20-21	L'incantateur cible une zone de 3x3 m maximum. Pendant 1 tour, tous les objets ou créatures situés dans cette zone lévitent, comme s'ils étaient sur une plate-forme invisible. Il n'y a pas de limite de poids. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, mais une créature réticente peut courir jusqu'au bord de la «plate-forme» et sauter. L'incantateur peut déplacer la plate-forme dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 6 m par round de concentration.		
22-25	L'incantateur cible une zone de 3x3 m maximum. Pendant 1 h, tous les objets ou créatures situés dans cette zone lévitent, comme s'ils étaient sur une plate-forme invisible. Il n'y a pas de limite de poids. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, mais une créature réticente peut courir jusqu'au bord de la «plate-forme» et sauter. L'incantateur peut déplacer la plate-forme dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 12 m par round de concentration.		
26-29	L'incantateur cible une zone de 6x6 m maximum. Pendant 1 h, tous les objets ou créatures situés dans cette zone lévitent, comme s'ils étaient sur une plate-forme invisible. Il n'y a pas de limite de poids. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, mais une créature réticente peut courir jusqu'au bord de la «plate-forme» et sauter. L'incantateur peut déplacer la plate-forme dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 12 m par round de concentration.		

30-31

L'incantateur cible une zone de 6x6 m maximum. Pendant 1 journée, tous les objets ou créatures situés dans cette zone lévitent, comme s'ils étaient sur une plate-forme invisible. Il n'y a pas de limite de poids. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, mais une créature réticente peut courir jusqu'au bord de la «plate-forme» et sauter. L'incantateur peut déplacer la plate-forme dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 18 m par round de concentration.

32-33

L'incantateur cible une zone de 9x9 m maximum. Pendant 1 journée, tous les objets ou créatures situés dans cette zone lévitent, comme s'ils étaient sur une plate-forme invisible. Il n'y a pas de limite de poids. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, mais une créature réticente peut courir jusqu'au bord de la «plate-forme» et sauter. L'incantateur peut déplacer la plate-forme dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 18 m par round de concentration.

34+

L'incantateur peut faire léviter n'importe quel objet ou créature qu'il peut voir sans considération de taille ou de complexité. Cela peut inclure un château tout entier, une foule de paysans, un rocher massif ou même une horde de barbares en train de charger. Il n'y a pas de limite de poids, et l'effet dure jusqu'à un maximum de 30 jours ou jusqu'à dissipation. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, et une créature réticente ne peut y échapper. L'incantateur peut déplacer la cible dans les airs verticalement ou horizontalement, avec un mouvement de 18 m par round de concentration.



LOCALISATION D'OBJET

Niveau : 2	Portée : Variable	Durée : 1 round ou 1 h	Temps d'incantation : 1 round	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	-------------------	------------------------	-------------------------------	---------------------------

Général

Ce sort permet à l'incantateur de localiser un objet. Des incantations de faible puissance nécessitent un élément matériel en lien avec l'objet, et il ne peut être localisé que s'il est sur le même plan d'existence. Des incantations plus puissantes permettent à l'incantateur de localiser un objet qu'il n'a jamais eu sous les yeux, même s'il se trouve sur un autre plan.

Manifestation Aucune

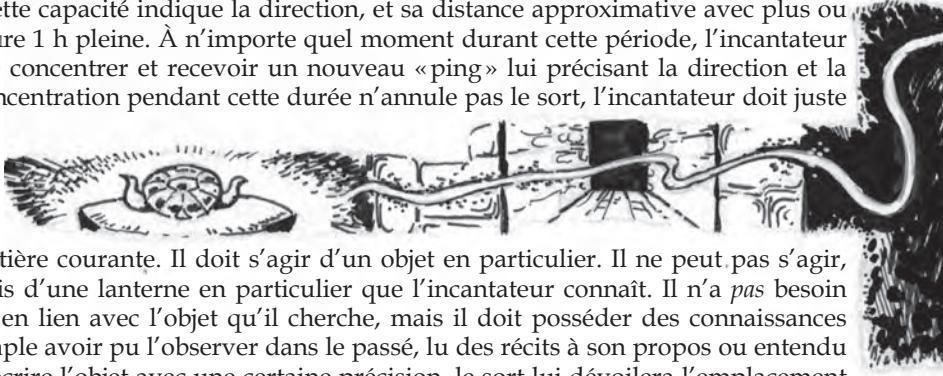
Corruption

Lancez 1d6 : (1) jusqu'à la fin de ses jours, l'incantateur égare régulièrement ses affaires, ce qui fait qu'à chaque fois qu'il recherche quelque chose, il a 10 % de chances de l'avoir perdu (2) les yeux de l'incantateur prennent une teinte pourpre foncé (3) l'incantateur devient une sorte d'aimant, attirant les objets dissimulés magiquement par d'autres sorciers, ce qui fait qu'il y a 10 % de chances chaque jour qu'un nouvel objet déterminé aléatoirement apparaisse sur sa personne, puis 5 % de chances que le propriétaire de cet objet surgisse pour le réclamer (4-5) mineure (6) majeure.

Revers

Lancez 1d4 : (1) un objet déterminé aléatoirement porté par l'incantateur est transporté à 1d100 km, et l'incantateur sait exactement où il est (2) au cours du mois suivant, l'incantateur perd son objet magique favori et ne peut le retrouver malgré toutes ses recherches (3) l'arme d'un allié pris au hasard et situé à moins de 12 m disparaît, pour réapparaître 1d7 jours plus tard, un peu usée (4) l'incantateur oublie complètement tout ce qu'il savait sur l'objet qu'il cherchait à localiser.

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 14-15 L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, composé de métal, de bois, de tissu ou de toute autre matière courante. Il doit s'agir d'un objet bien précis. Il ne peut pas s'agir, par exemple, «d'une lanterne» mais d'une lanterne en particulier que l'incantateur connaît. Il doit disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche. S'il cherche par exemple à localiser un coffre au trésor caché par un pirate, il doit disposer d'une pièce de ce trésor. S'il cherche une épée magique, il doit avoir une armure qui a subi une marque de cette épée. Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à moins de 30 m de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas.
- 16-19 L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, composé de métal, de bois, de tissu ou de toute autre matière courante. Il doit s'agir d'un objet bien précis. Il ne peut pas s'agir, par exemple, «d'une lanterne» mais d'une lanterne en particulier que l'incantateur connaît. Il doit disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche. S'il cherche par exemple à localiser un coffre au trésor caché par un pirate, il doit disposer d'une pièce de ce trésor. S'il cherche une épée magique, il doit posséder une armure ayant été endommagée par celle-ci. Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée pour chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 30 m, round 2 = 150 m, round 3 = 800 m, round 4 = 1,5 km, round 5 = 3 km, round 6 = 8 km, round 7 = 16 km. La portée ne dépasse pas 16 km. Cette capacité n'indique que la direction, pas la distance, et ne fonctionne que pendant la durée d'action du sort.
- 20-21 L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, composé de métal, de bois, de tissu ou de toute autre matière courante. Il doit s'agir d'un objet bien précis. Il ne peut pas s'agir, par exemple, «d'une lanterne» mais d'une lanterne en particulier que l'incantateur connaît. Il doit disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche. S'il cherche par exemple à localiser un coffre au trésor caché par un pirate, il doit disposer d'une pièce de ce trésor. S'il cherche une épée magique, il doit posséder une armure ayant été endommagée par celle-ci. Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée à chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 30 m, round 2 = 150 m, round 3 = 800 m, round 4 = 1,5 km, round 5 = 3 km, round 6 = 8 km, round 7 = 16 km. La portée ne dépasse pas 16 km. Cette capacité indique la direction, et sa distance approximative avec plus ou moins 25 % de précision. Elle ne fonctionne que pendant la durée d'action du sort.
- 22-25 L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, composé de métal, de bois, de tissu ou de toute autre matière courante. Il doit s'agir d'un objet bien précis. Il ne peut pas s'agir, par exemple, «d'une lanterne» mais d'une lanterne en particulier que l'incantateur connaît. Il n'a pas besoin de disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche mais doit posséder des connaissances précises à son sujet. Il doit par exemple avoir pu l'observer dans le passé, lu des récits à son propos ou entendu des récits le concernant. S'il peut décrire l'objet avec une certaine précision, le sort lui dévoilera l'emplacement d'un objet correspondant à cette description s'il est à portée. Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée à chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 30 m, round 2 = 150 m, round 3 = 800 m, round 4 = 1,5 km, round 5 = 3 km, round 6 = 8 km, round 7 = 16 km. La portée ne dépasse pas 16 km. Cette capacité indique la direction, et sa distance approximative avec plus ou moins 25 % de précision. Le sort dure 1 h pleine. À n'importe quel moment durant cette période, l'incantateur peut passer un round complet à se concentrer et recevoir un nouveau «ping» lui précisant la direction et la distance de l'objet. Une perte de concentration pendant cette durée n'annule pas le sort, l'incantateur doit juste se concentrer à nouveau.
- 26-29 L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, composé de métal, de bois, de tissu ou de toute autre matière courante. Il doit s'agir d'un objet en particulier. Il ne peut pas s'agir, par exemple, «d'une lanterne» mais d'une lanterne en particulier que l'incantateur connaît. Il n'a pas besoin de disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche, mais il doit posséder des connaissances précises à son sujet. Il doit par exemple avoir pu l'observer dans le passé, lu des récits à son propos ou entendu des récits le concernant. S'il peut décrire l'objet avec une certaine précision, le sort lui dévoilera l'emplacement



d'un objet correspondant à cette description s'il est à portée. Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée à chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 30 m, round 2 = 150 m, round 3 = 800 m, round 4 = 1,5 km, round 5 = 3 km, round 6 = 8 km, round 7 = 16 km. La portée ne dépasse pas 16 km. Cette capacité indique la direction, et sa distance approximative avec plus ou moins 25 % de précision. Le sort dure 1 h pleine. À n'importe quel moment durant cette période, l'incantateur peut passer un round complet à se concentrer et recevoir un nouveau « ping » lui précisant la direction et la distance de l'objet. Une perte de concentration pendant cette durée n'annule pas le sort, l'incantateur doit juste se concentrer à nouveau.

30-31

L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent. Cet objet ne doit pas être nécessairement un objet précis. Il peut s'agir, par exemple, de « n'importe quelle lanterne » mais aussi d'une lanterne en particulier qu'il connaît. Il peut aussi chercher « de l'eau » ou « la sortie la plus proche ». Il n'a pas besoin de disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche ou de connaissances spécifiques à son sujet. Toutefois, plus sa description est vague, plus le risque que le sort donne un résultat inapproprié est grand (à la discréption du Juge). Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur et sur le même plan d'existence, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée à chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 800 m, round 2 = 1,5 km, round 3 = 8 km, round 4 = 16 km, round 5 = 75 km, round 6 = 375 km, round 7 = 1 600 km. La portée ne dépasse pas 1 600 km. Cette capacité indique la direction, et sa distance approximative avec plus ou moins 25 % de précision. Le sort dure 1 h pleine. À n'importe quel moment durant cette période, l'incantateur peut passer un round complet à se concentrer et recevoir un nouveau « ping » lui précisant la direction et la distance de l'objet. Une perte de concentration pendant cette durée n'annule pas le sort, l'incantateur doit juste se concentrer à nouveau.

32-33

L'incantateur peut tenter de localiser un objet inanimé et non intelligent, même s'il est sur un autre plan. Cet objet ne doit pas être nécessairement un objet précis. Il peut s'agir, par exemple, de « n'importe quelle lanterne » mais aussi d'une lanterne en particulier qu'il connaît. Il peut aussi chercher « de l'eau » ou « la sortie la plus proche ». Il n'a pas besoin de disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche ou de connaissances spécifiques à son sujet. Toutefois, plus sa description est vague, plus le risque que le sort donne un résultat inapproprié est grand (à la discréption du Juge). Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. La portée est augmentée à chaque round de concentration supplémentaire, comme suit : round 1 = 800 m, round 2 = 1,5 km, round 3 = 8 km, round 4 = 16 km, round 5 = 75 km, round 6 = 375 km, round 7 = 1 600 km. Au huitième round, l'incantateur saura si l'objet est sur un autre plan. Au neuvième, il aura une idée de quel plan il s'agit. S'il l'a déjà visité, il saura précisément lequel. Sinon, il aura une idée plus ou moins précise du plan en question, en fonction de ses connaissances des plans. Savoir que l'objet est sur un autre plan n'en révèle pas la direction ni ne donne d'estimation de la distance. Si l'objet est sur le même plan, la capacité indique la direction, et sa distance approximative avec plus ou moins 25 % de précision. Le sort dure une journée entière. À n'importe quel moment durant cette période, l'incantateur peut passer un round complet à se concentrer et recevoir un nouveau « ping » lui précisant la direction et la distance de l'objet. Une perte de concentration pendant cette durée n'annule pas le sort, l'incantateur doit juste se concentrer à nouveau.

34+

L'incantateur peut tenter de localiser tout objet vivant ou inanimé, même s'il est sur un autre plan. Cet objet ne doit pas être nécessairement un objet précis. Il peut s'agir, par exemple, de « n'importe quelle lanterne » mais aussi d'une lanterne en particulier qu'il connaît. Il peut aussi chercher « de l'eau » ou « la sortie la plus proche ». Il n'a pas besoin de disposer d'un élément matériel en lien avec l'objet qu'il cherche ou de connaissances spécifiques à son sujet. Toutefois, plus sa description est vague, plus le risque que le sort donne un résultat inapproprié est grand (à la discréption du Juge). Une concentration totale est nécessaire pour lancer le sort. Si l'objet est à portée de l'incantateur, il ressent dans quelle direction il se trouve. Ce sens de l'orientation fonctionne en trois dimensions, donc si l'objet est situé à un niveau inférieur du donjon, il ressentira qu'il faut aller vers le bas. Si l'objet est sur le plan actuel d'existence, l'incantateur l'apprend au premier round. S'il est sur un autre plan, il sait duquel il s'agit au deuxième round. Enfin, au troisième round, il sait exactement où il se trouve sur son plan d'existence. La durée du sort est d'un mois entier. À n'importe quel moment durant cette période, l'incantateur peut passer un round complet à se concentrer et recevoir un nouveau « ping » lui précisant la direction et la distance de l'objet. Une perte de concentration pendant cette durée n'annule pas le sort, l'incantateur doit juste se concentrer à nouveau.



MANTEAU D'ÉPINES DE NYTHUL

Niveau : 2 Portée : Personnelle Durée : 1 round par NI Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général Ce sort enveloppe l'incantateur d'une couche d'épines acérées pouvant lui servir d'armure, augmenter ses dégâts à mains nues et, avec des résultats suffisamment élevés, lui servir d'armes à distance.

Manifestation La peau de l'incantateur est recouverte de longues épines acérées comme celles d'un porc-épic.

Corruption Lancez 1d4 : (1) la pilosité de l'incantateur devient raide et piquante (2) des petites épines parsèment le visage de l'incantateur, et son nez prend l'apparence de celui d'un hérisson (3) la peau de l'incantateur le démange constamment et peut lui imposer une pénalité de -1 pour les tâches qui demandent de la finesse ou de la concentration (au gré du Juge) (4) l'incantateur développe une appétence pour les vers de terre et les asticots, de préférence fraîchement déterrés.

Revers Lancez 1d5 : (1) les épines s'emmêlent, immobilisant l'incantateur pendant 1d4 rounds jusqu'à ce qu'elles se détachent de sa peau (2) les épines apparaissent sous la peau de l'incantateur, lui infligeant 1 point de dégâts à chaque round s'il se déplace de plus de 1,5 m ou s'il tente d'incanter ou de se battre (3) les épines sont molles et huileuses, n'offrant aucune protection et nécessitant un jet de sauvegarde de Réflexes DD 8 à chaque fois que l'incantateur tente d'attraper un objet ou de marcher à plus de la moitié de son Mouvement. Un échec indique qu'il laisse tomber l'objet ou qu'il glisse et tombe (4) les yeux de l'incantateur deviennent petits et globuleux, pénalisant sa vision de loin (toutes les attaques ou sorts visant des cibles situées à plus de 3 m subissent une pénalité de -2) (5) le corps du mage projette une volée d'épines : toutes les personnes à moins de 4,5 m doivent effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 ou subir 1d4 points de dégâts.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +1 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation.

16-19 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +1 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 juste après son attaque ou subir 1d3 points de dégâts dus au contact des épines.

20-21 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +2 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 juste après son attaque ou subir 1d4 points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps infligeant 1d6 points de dégâts.

22-25 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +2 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 juste après son attaque ou subir 1d4 points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps infligeant 1d6 points de dégâts. Pour finir, l'incantateur peut lancer des épines pour porter des attaques à distance. Elles ont une portée de 6/12/18 et infligent 1d6 points de dégâts sur une attaque réussie.

26-29 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +3 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 juste après son attaque ou subir 1d4+NI points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps et sont considérées comme magiques au regard des cibles immunisées aux attaques normales. Elles confèrent un bonus de +2 aux jets d'attaque et infligent 1d8+2 points de dégâts. Les épines peuvent être lancées pour porter des attaques à distance. Elles ont une portée de 6/12/18 et infligent 1d6 points de dégâts.

30-31 Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +4 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 juste après son attaque ou subir 1d6+NI points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps et sont considérées comme magiques au regard des cibles immunisées aux attaques normales. Les épines confèrent un bonus de +4 aux jets d'attaque et infligent 1d8+4 points de dégâts. Pour finir, l'incantateur peut lancer jusqu'à 3 épines par round sur une unique cible en guise d'attaque à distance. Elles ont une portée de 6/12/18, confèrent un bonus de +4 au jet d'attaque et infligent 1d8+4 points de dégâts. Un jet d'attaque séparé est requis pour chaque épine.

32-33

Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +5 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 juste après son attaque ou subir 1d8+NI points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps et sont considérées comme magiques au regard des cibles immunisées aux attaques normales. Les épines confèrent un bonus de +5 aux jets d'attaque et infligent 1d8+5 points de dégâts. Pour finir, l'incantateur peut lancer jusqu'à six épines par round sur une unique cible en guise d'attaque à distance. Elles ont une portée de 6/12/18, confèrent un bonus de +5 au jet d'attaque et infligent 1d8+5 points de dégâts. Un jet d'attaque séparé est requis pour chaque épine.

34+

Des épines aussi rigides qu'acérées surgissent du corps de l'incantateur et lui offrent un bonus de +6 à la CA. Elles ne l'empêchent pas d'incanter ni ne pénalisent ses tests d'incantation. De plus, toute personne qui l'attaque au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 25 juste après son attaque ou subir 1d10+NI points de dégâts dus au contact des épines. Les mains couvertes d'épines de l'incantateur peuvent également lui servir d'arme de corps à corps et sont considérées comme magiques au regard des cibles immunisées aux attaques normales. Les épines confèrent un bonus de +6 aux jets d'attaque et infligent 1d8+6 points de dégâts. Pour finir, l'incantateur peut lancer jusqu'à six épines par round sur une unique cible en guise d'attaque à distance. Elles ont une portée de 6/12/18, confèrent un bonus de +6 au jet d'attaque et infligent 1d8+6 points de dégâts. Un jet d'attaque séparé est requis pour chaque épine.

De plus, l'incantateur dispose de la capacité de lancer simultanément toutes les épines de son corps, emplissant ainsi une zone de 9 m de rayon de pointes volantes tranchantes comme des rasoirs. Toutes les cibles situées dans cette zone subissent (NI)d10 points de dégâts (un incantateur de niveau 6 inflige par exemple 6d10 points de dégâts) à moins d'être protégées par un abri solide, auquel cas elles bénéficient d'un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour diviser les dégâts par deux, car elles peuvent toujours être blessées par des épines traversant les protections. Les personnes protégées par un *bouclier magique* avec un résultat de 24+ au test d'incantation ignorent entièrement les effets de cette explosion d'épines. Une fois cet effet activé, l'incantateur ne bénéficie plus des avantages du *manteau d'épines*.

OUBLI

Niveau : 2	Portée : Contact ou plus	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général	L'incantateur efface une partie de la mémoire d'une créature.
---------	---

Manifestation	Lancez 1d3 : (1) bout du doigt gris (2) bout du doigt enflammé (3) cône de brouillard.
---------------	--

Corruption	Lancez 1d8 : (1) les traits du visage de l'incantateur se «lissent», deviennent quelconques et difficiles à retenir (2) l'incantateur a des difficultés à se souvenir des détails et a tendance chaque jour à oublier plusieurs petits événements mineurs survenus la veille, ce qui fait que, durant une aventure, s'il faut se souvenir à un moment d'un détail d'une aventure précédente, il y a 25 % de chances que le personnage ne se le rappelle pas (3-5) mineure (6-7) majeure (8) supérieure.
------------	---

Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur oublie un sort déterminé aléatoirement parmi ceux qu'il peut encore lancer pour le reste de la journée (2) l'incantateur oublie les 24 dernières heures de son existence de manière définitive (3) l'incantateur oublie son propre nom et a toutes les peines du monde à se le rappeler au cours du prochain mois, quel que soit le nombre de fois où on le lui rappelle (4) l'incantateur implante accidentellement ses propres souvenirs d'enfance dans l'esprit de tous ses alliés à moins de 6 m, créant de la sorte chez eux un patchwork de souvenirs potentiellement déconcertants et dévoilant plusieurs événements d'enfance embarrassants (par exemple, incontinence nocturne, fessées, premiers amours, etc.).
--------	--

1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (5+) revers.
---	---

2-11	Perdu. Échec.
------	---------------

12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
-------	--------------------------------------

14-15	Après avoir passé un premier round à lancer ce sort, l'incantateur doit effectuer une attaque de contact lors du suivant. S'il échoue, le sort est perdu. S'il touche une cible, celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Un échec signifie qu'elle perd la mémoire des 1d6 derniers rounds. Pour la créature, les événements de cette période n'ont jamais eu lieu. Tout ce qui a pu être appris ou mémorisé est également oublié. Cet effet brise automatiquement la concentration et interrompt généralement tout sort en cours ou autres rituels magiques. Les souvenirs perdus ne reviennent jamais.
-------	--

16-19

L'incantateur peut cibler une créature située à moins de 9 m. La cible bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec signifie qu'elle perd la mémoire des 1d6 derniers tours. Pour la créature, les événements de cette période n'ont jamais eu lieu. Tout ce qui a pu être appris ou mémorisé est également oublié. Cet effet brise automatiquement la concentration et interrompt généralement tout sort en cours ou autres rituels magiques. Les souvenirs perdus ne reviennent jamais.

20-21

L'incantateur peut cibler *un objet* ou une créature situé à moins de 9 m. S'il cible un objet (par exemple, une poignée de porte ou une pierre de fronde), le sort est déclenché dès que celui-ci entre en contact avec un être vivant (*n'importe quel* être vivant, y compris l'incantateur). Le sort reste actif de façon latente pendant 1 journée.

Une fois le sort déclenché, soit par ciblage direct, soit via un objet, la cible bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec signifie qu'elle perd la mémoire des 1d6 dernières heures. Pour la créature, les événements de cette période n'ont jamais eu lieu. Tout ce qui a pu être appris ou mémorisé est également oublié. Cet effet brise automatiquement la concentration et interrompt généralement tout sort en cours ou autres rituels magiques. Les souvenirs perdus ne reviennent jamais.

22-25

L'incantateur peut cibler un objet ou une créature situé à moins de 30 m. S'il cible un objet (par exemple, une poignée de porte ou une pierre de fronde), le sort est déclenché dès que celui-ci entre en contact avec un être vivant (*n'importe quel* être vivant, y compris l'incantateur). Le sort reste actif de façon latente pendant 1 semaine.

Une fois le sort déclenché, soit par ciblage direct, soit via un objet, la cible bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec signifie qu'elle perd la mémoire des 1d7 derniers jours. Pour la créature, les événements de cette période n'ont jamais eu lieu. Tout ce qui a pu être appris ou mémorisé est également oublié. Cet effet brise automatiquement la concentration et interrompt généralement tout sort en cours ou autres rituels magiques. Les souvenirs perdus ne reviennent jamais.

26-29

L'incantateur peut cibler un objet ou une créature situé à moins de 30 m. S'il cible un objet (par exemple, une poignée de porte ou une pierre de fronde), le sort est déclenché dès que celui-ci entre en contact avec un être vivant (*n'importe quel* être vivant, y compris l'incantateur). Le sort reste actif de façon latente pendant 1 semaine.

Le sort peut avoir un des deux effets suivants. S'il est lancé sur un objet, le déclenchement du sort offre à la cible un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Un échec signifie qu'elle perd la mémoire des 1d4+1 derniers mois. Pour la créature, les événements de cette période n'ont jamais eu lieu. Tout ce qui a pu être appris ou mémorisé est également oublié. Cet effet brise automatiquement la concentration et interrompt généralement tout sort en cours ou autres rituels magiques. Les souvenirs perdus ne reviennent jamais.

Sinon, au lieu de viser un ensemble de souvenirs récents, l'incantateur peut cibler un souvenir spécifique qu'il sait présent chez une créature qui lui est familière. Par exemple, si la cible a connu l'incantateur pour la première fois il y a deux mois, il peut effacer toute trace de cette rencontre. Si la cible a appris un nouveau sort il y a six mois, l'incantateur peut lui faire oublier ce sort. Cette mémoire est définitivement perdue. Utilisé au cours d'un combat, ce sort peut faire oublier un sort à un adversaire qui s'apprête à l'utiliser.

30-31

L'incantateur crée une zone d'oubli qui s'étend autour de lui dans un rayon de 12 m. Toute créature hostile qui entre dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté sous peine de perdre sa mémoire récente. Si la cible échoue, elle oublie instantanément pourquoi elle est là et ce qu'elle était en train de faire. Cela peut conduire des créatures hostiles à devenir neutres, voire amicales. La zone d'oubli se déplace avec l'incantateur et dure 1 h. Tant qu'elle est active, l'incantateur peut choisir d'utiliser toute l'énergie restante du sort et d'y mettre fin en ciblant une créature à moins de 30 m pour effacer totalement sa mémoire. La créature affectée devient totalement amnésique, oubliant son nom, ses origines et toutes ses capacités de classe. Elle peut conserver certaines compétences (comme le bonus d'attaque du guerrier, basé sur des années d'entraînement musculaire répété), mais les talents mentaux (comme la capacité à lancer des sorts) sont perdus.



L'incantateur crée une zone d'oubli qui s'étend autour de lui sur une portée de 30 m. Toute créature hostile qui entre dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté sous peine de perdre sa mémoire récente. Si la cible échoue, elle oublie instantanément pourquoi elle est là et ce qu'elle était en train de faire. Cela peut conduire des créatures hostiles à devenir neutres, voire amicales. La zone d'oubli se déplace avec l'incantateur et dure 1 h. Tant qu'elle est active, l'incantateur peut choisir d'utiliser toute l'énergie restante du sort et y mettre fin en ciblant une créature à portée de vue pour effacer totalement sa mémoire. Les outils de scrutation et autres boules de cristal peuvent étendre le champ de vision du mage. La créature affectée devient amnésique, oubliant son nom, ses origines et toutes ses capacités de classe. Elle peut conserver certaines compétences (comme le bonus d'attaque du guerrier, basé sur des années d'entraînement), mais les talents mentaux (comme la capacité à lancer des sorts) sont perdus.

L'incantateur peut influencer voire modifier les souvenirs de vastes groupes de personnes. Toutes les créatures situées à moins de 1,5 km sont prises dans la sphère d'oubli de l'incantateur. Les créatures de 1 DV ou moins sont automatiquement affectées tandis que celles de 2 DV ou plus bénéficient d'un jet de sauvegarde (au gré du Juge). Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne voient pas leur mémoire altérée, ce qui peut les perturber gravement lorsqu'elles constatent que tout le monde autour d'elles a des souvenirs différents.

L'incantateur peut *modifier* jusqu'à trois éléments importants de la mémoire *ordinaire* des créatures affectées et tous les petits détails afférents afin d'assurer la cohérence du tout. L'incantateur peut, par exemple, changer le visage du roi dans les souvenirs des gens, la météo de l'été précédent ou le nombre de vaches dans le champ du vieux Hanson.

De plus, l'incantateur peut sélectionner un total de 10 DV de gens dans la zone touchée pour les influencer de façon plus importante. Cela peut être 10 personnages de niveau 1 ou toute autre combinaison. Les créatures affectées bénéficient d'un second jet de sauvegarde. En cas d'échec, ils subissent une amnésie sur une échelle de temps déterminée par l'incantateur : quelques semaines, quelques mois, des années ou toute leur vie.

OUVERTURE

Niveau : 2	Portée : 9 m ou plus	Durée : Instantané	Temps d'incantation : 1 round	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	----------------------	--------------------	-------------------------------	---------------------------

Général	L'incantateur force l'ouverture d'un objet ou d'un passage verrouillé.
---------	--

Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le son de quelqu'un qui frappe à la porte résonne dans les airs (2) fracas assourdissant (3) bruit subtil du cliquetis d'une serrure qui s'ouvre (4) flash de lumière.
---------------	---

Corruption	Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.
------------	--

Revers	Lancez 1d3 : (1) l'incantateur renforce involontairement la serrure de la porte visée, augmentant le DD pour la crocheter ou la forcer de +4 (2) l'incantateur rend la porte ciblée invisible pendant 1d6 rounds (3) l'incantateur provoque l'ouverture de tout ce qui peut l'être sur sa personne, qu'il s'agisse de lacets, de ceinture, de bouchons de potions, de tubes à parchemins, etc.
--------	--

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
---	---

2-11	Perdu. Échec.
------	---------------

12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
-------	--------------------------------------

14-15	L'incantateur provoque l'ouverture d'un coffre fermé, d'une porte bloquée, d'un portail verrouillé, d'une corde attachée ou de tout autre objet ou passage. Si la méthode de fermeture est mécanique ou courante, la cible visée s'ouvre automatiquement, à moins que l'objet soit de taille gigantesque ou d'une complexité inouïe. Si la fermeture est de nature magique, le sort n'a aucun effet.
-------	--

16-19	L'incantateur provoque l'ouverture d'un coffre fermé, d'une porte bloquée, d'un portail verrouillé, d'une corde attachée ou de tout autre objet ou passage. Si la fermeture est de nature magique, le sort n'a aucun effet. Si la méthode de fermeture est mécanique ou courante, la cible visée s'ouvre automatiquement, même si l'objet est de taille gigantesque (comme les portes du château d'un géant des nuages) ou d'une complexité inouïe (comme la serrure à horlogerie la plus complexe qu'un gnome serrurier de niveau 20 ait pu concevoir). La seule condition est que la fermeture soit de nature strictement physique.
-------	---

20-21	L'incantateur provoque l'ouverture d'un coffre fermé, d'une porte bloquée, d'un portail verrouillé, d'une corde attachée ou de tout autre objet ou passage. Si la méthode de fermeture est mécanique ou courante, la cible visée s'ouvre automatiquement, même si l'objet est de taille gigantesque (comme les portes du château d'un géant des nuages) ou d'une complexité inouïe (comme la serrure à horlogerie la plus complexe qu'un gnome serrurier de niveau 20 ait pu concevoir). La seule condition est que la fermeture soit de nature strictement physique. Si le résultat du test d'incantation est supérieur à celui du test d'incantation effectué pour verrouiller magiquement l'objet, il est ouvert. Par exemple, une porte fermée par <i>portail enchanté</i> peut être potentiellement ouverte si le test d'incantation d' <i>ouverture</i> est supérieur à celui de <i>portail enchanté</i> .
-------	--

22-25

L'incantateur crée une zone d'ouverture qui affecte potentiellement *tous* les objets verrouillés situés à moins de 9 m. L'incantateur est immédiatement conscient de tous ces objets dans la zone (y compris les portes secrètes si elles sont verrouillées) et peut choisir lesquels déverrouiller instantanément. Cela comprend les coffres fermés, les portes coincées, les portails verrouillés, les cordes attachées ou tout autre objet ou passage. Même les objets de taille gigantesque (comme les portes du château d'un géant des nuages) ou d'une complexité inouïe (comme la serrure à horlogerie la plus complexe qu'un gnome serrurier de niveau 20 ait pu concevoir) sont ouverts. Les objets verrouillés par un procédé purement physique sont automatiquement ouverts, et les objets fermés magiquement le sont aussi si le résultat du test d'incantation est supérieur à celui du sort lancé pour les fermer. Par exemple, une porte fermée par *portail enchanté* peut être potentiellement ouverte si le test d'incantation *d'ouverture* est supérieur à celui de *portail enchanté*. L'incantateur peut utiliser ce sort pour ouvrir des portails dimensionnels qui ont été verrouillés ou bloqués.

26-29

L'incantateur crée une zone d'ouverture qui affecte potentiellement *tous* les objets verrouillés situés à moins de 18 m. *Ou* l'incantateur peut viser toutes les attaches situées sur une cible unique située à moins de 18 m. Dans ce cas, le sort affecte les ceintures, boutons, pressions, lacets, sacs à lanières, bouchons de potions en liège, etc. Une créature visée par ce sort ne bénéficie pas d'un jet de sauvegarde et se retrouve généralement nue et mouillée alors que ses vêtements tombent à ses pieds, que ses rations se renversent et que ses breuvages se mettent à fuir. S'il choisit le premier effet, l'incantateur est immédiatement conscient de tous ces objets dans la zone (y compris les portes secrètes, si elles sont verrouillées) et peut choisir lesquels déverrouiller instantanément. Cela comprend les coffres fermés, les portes coincées, les portails verrouillés, les cordes attachées ou tout autre objet ou passage. Même les objets de taille gigantesque (comme les portes du château d'un géant des nuages) ou d'une complexité inouïe (comme la serrure à horlogerie la plus complexe qu'un gnome serrurier de niveau 20 ait pu concevoir) sont ouverts. Les objets verrouillés par un procédé purement physique sont automatiquement ouverts, et les objets fermés magiquement le sont aussi si le résultat du test d'incantation est supérieur à celui du sort lancé pour les fermer. Par exemple, une porte fermée par *portail enchanté* peut être potentiellement ouverte si le test d'incantation *d'ouverture* est supérieur à celui de *portail enchanté*. L'incantateur peut utiliser ce sort pour ouvrir des portails dimensionnels qui ont été verrouillés ou bloqués.

30-31

L'incantateur est immédiatement conscient de tous les portails, portes et passages situés à moins de 36 m, y compris ceux qui sont invisibles ou extradimensionnels. Tous ces passages sont instantanément ouverts, à moins d'être sous l'effet d'une magie générée par un test d'incantation supérieur à celui effectué par le mage. De plus, l'incantateur peut cibler un passage à portée et le détruire de manière permanente. Quelle que soit sa taille, cette porte, barrière ou fenêtre est instantanément désintégrée, permettant un passage permanent.

32-33

L'incantateur est immédiatement conscient de tous les portails, portes et passages situés à moins de 36 m, y compris ceux qui sont invisibles ou extradimensionnels. Tous ces passages sont instantanément ouverts à moins d'être sous l'effet d'une magie générée par un test d'incantation supérieur à celui effectué par le mage. De plus, l'incantateur peut cibler trois passages à portée et les détruire de manière permanente. Quelle que soit leur taille, ces portes, barrières ou fenêtres sont instantanément désintégrées, permettant un passage permanent.

34+

Par une vertigineuse démonstration de puissance, l'incantateur provoque l'ouverture brutale de tous les portails dans un rayon de 1,5 km. Cela comprend les volets et rideaux, les escaliers de caves et les trappes de greniers, et même les portes de fours et les portes de la ville, en plus des portes et portails ordinaires. Les objets sont affectés quelles que soient leur taille, complexité ou protection magique. Même les portes secrètes ou invisibles s'ouvrent soudainement, et les passages dissimulés derrière des tapisseries sont subitement révélés par la chute ou l'effilochement de ces dernières. Il y a aussi 25 % de chances que tout passage soit aussi détruit par cette puissante démonstration de magie. De plus, les attaches et bouchons se défont ou sont délogés : les bouchons de bouteilles sautent, les couvercles tombent des casseroles, les lacets se défont, les ceintures se débloquent, etc. L'incantateur peut moduler l'impact du sort pour aller de «complètement défaits», quand les vêtements des créatures tombent et que leurs outres de vin explosent pour les tremper, à «juste desserrés» pour faire glisser les pantalons et défaire les lacets.



PERCEPTION EXTRASENSORIELLE - PES

Niveau : 2	Portée : 30 m ou plus	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général L'incantateur peut percevoir les pensées d'autres créatures. Un résultat peu élevé permet uniquement à l'incantateur de lire les pensées superficielles. Avec des résultats plus élevés, il peut se concentrer et lire des pensées de plus en plus profondes à chaque round de concentration continue comme indiqué ci-après. Deviner la réponse à une question spécifique en fonction des éléments décrits ci-dessous prend généralement 1d4 rounds en plus du nombre de rounds de concentration requis. Par exemple, trouver l'endroit où le nécromant maléfique a caché son anneau magique prend 1d4 rounds après le 4^e round de concentration (souvenirs récents), et comprendre pourquoi le nécromant voue une haine irrationnelle envers le roi prend 1d4 rounds après le 6^e round de concentration (motivations subconscientes).

Round 2 : L'incantateur comprend tous les objectifs et motivations à long terme associés aux pensées et actions actuelles de la créature.

Round 3 : L'incantateur comprend les relations de la créature avec ses amis et ennemis.

Round 4 : L'incantateur peut lire les souvenirs récents de la créature. Il faut néanmoins du temps pour faire le tri dans les pensées (environ un round par jour de souvenirs).

Round 5 : L'incantateur peut lire la mémoire complète de la créature aussi loin qu'elle puisse se souvenir.

Round 6 : L'incantateur comprend les pensées inconscientes de la créature, ses motivations et les comportements sous-jacents dont elle peut ne pas être elle-même consciente.

Certains résultats élevés peuvent permettre à l'incantateur de changer de cible. Changer de cible octroie un jet de sauvegarde à la nouvelle cible et remet à zéro le «compteur de rounds» en ce qui concerne la lecture des pensées profondes. Par exemple, si l'incantateur se concentre pendant trois rounds sur une cible, puis bascule sur une autre, avant de revenir sur la première, c'est comme s'il recommençait du début à un round de concentration.

Manifestation Lancez 1d5 : (1) rien de visible (2) la tête de l'incantateur brille (3) les yeux de l'incantateur deviennent brumeux (4) des ondes miroitantes émanent du crâne de l'incantateur (5) des flashes lumineux surgissent de l'incantateur de temps à autre.

Corruption Lancez 1d8 : (1) le crâne de l'incantateur s'agrandit de façon grotesque tandis que son cerveau double de taille (2) les yeux de l'incantateur s'assombrissent de manière permanente (3) les pensées de l'incantateur sont (littéralement) visibles sous forme de lumière miroitante qui irradie de son crâne, variant de la luminosité d'une torche quand il réfléchit intensément jusqu'à une douce pulsation la nuit (4) l'incantateur devient complètement chauve (5-6) mineure (7-8) majeure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur diffuse involontairement ses pensées à toutes les créatures à moins de 9 m, ce qui informe instantanément ces dernières de son humeur et de son opinion sur elles (2) l'incantateur effleure la partie la plus sombre et sauvage de l'esprit animal le plus proche. Le mage chancelle de douleur et subit une pénalité de -1 à tous les jets pendant 1d4 rounds le temps qu'il récupère du choc (3) l'incantateur projette une salve de pensées vers 1d4 créatures déterminées aléatoirement situées à moins de 30 m, chacune d'elle subissant 1 point de dégâts suite à la monstrueuse migraine provoquée par cette explosion psychique (4) une créature, à propos de laquelle l'incantateur a un secret bien enfoui, apprend ce secret alors qu'il transmet accidentellement des pensées au lieu d'en recevoir (par exemple, un amour secret, un allié qu'il prévoit de trahir, quelqu'un envers qui il a une dette qu'il ne compte pas honorer, etc.).

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.
12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15 Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature située à moins de 30 m dans son champ de vision. La créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté et se rend compte qu'on essaie de lire ses pensées (bien qu'elle ne puisse pas savoir que l'incantateur en est à l'origine). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. L'énergie du sort se dissipe après le premier round de concentration.

16-19 Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature située à moins de 30 m dans son champ de vision. La créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté et se rend compte qu'on essaie de lire ses pensées (bien qu'elle ne puisse pas savoir que l'incantateur en est à l'origine). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En



	continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort prend fin.
20-21	Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature située à moins de 150 m dans son champ de vision. La créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté et se rend compte qu'on essaie de lire ses pensées (bien qu'elle ne puisse pas savoir que l'incantateur en est à l'origine). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort prend fin.
22-25	Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature située à moins de 150 m dans son champ de vision. De plus, il peut changer de cible à chaque nouveau round tant qu'il continue à se concentrer. Chaque cible (que ce soit la première ou les suivantes) bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté et se rend compte qu'on essaie de lire ses pensées (bien qu'elle ne puisse pas savoir que l'incantateur en est à l'origine). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort prend fin.
26-29	Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature. Si l'incantateur dispose d'un élément matériel appartenant à une cible spécifique (une mèche de cheveux, un ongle, son épée préférée, une goutte de sang, etc.), il peut lire ses pensées à une distance maximum de 1,5 km, sans avoir besoin de la voir. Sans ce lien physique, l'incantateur peut tenter la PES sur une cible située à moins de 300 m dans son champ de vision. De plus, il peut changer de cible à chaque nouveau round tant qu'il continue à se concentrer. Chaque cible (que ce soit la première ou les suivantes) bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté et se rend compte qu'on essaie de lire ses pensées (bien qu'elle ne puisse pas savoir que l'incantateur en est à l'origine). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort prend fin.
30-31	Après un round complet de concentration, l'incantateur peut lire les pensées d'une créature. Si l'incantateur dispose d'un élément matériel appartenant à une cible spécifique (une mèche de cheveux, un ongle, son épée préférée, une goutte de sang, etc.), il peut lire ses pensées à une distance maximum de 150 km, sans avoir besoin de la voir. Sans ce lien physique, l'incantateur peut tenter la PES sur une cible située à moins de 1,5 km dans son champ de vision. Une cible observée par le biais d'un outil de scrutation, comme une boule de cristal, est considérée comme à portée de vue. De plus, l'incantateur peut changer de cible à chaque nouveau round tant qu'il continue à se concentrer. Les cibles de 2 DV ou moins n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. Celles de 3 DV ou plus y ont droit mais <i>ne se rendent pas compte qu'on essaie de lire leurs pensées</i> , même si elles réussissent leur jet (effectué par le Juge). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort prend fin.
32-33	L'incantateur peut détecter les pensées de multiples créatures. Durant une journée entière, il prend conscience de la masse tourbillonnante de toutes les pensées situées à 150 km autour de lui. Il peut « entendre » l'ensemble des pensées comme une sorte de bruit de fond, à la manière de celui d'une forêt. Il peut, en se concentrant, se focaliser sur une créature. Si elle est dans sa ligne de vue, il peut cibler directement les pensées de celle-ci. Si l'incantateur dispose d'un élément matériel appartenant à cette cible (une mèche de cheveux ou une goutte de sang), il peut se focaliser sur ses pensées même si elle n'est pas dans son champ de vision. Enfin, s'il connaît personnellement cette créature et qu'elle est à portée, il peut se concentrer sur elle. Toutes les autres pensées sont brouillées et indistinctes, comme un murmure lointain. Quand l'incantateur a choisi une créature spécifique, elle ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde si elle possède 2 DV ou moins. Celles de 3 DV ou plus y ont droit mais <i>ne se rendent pas compte qu'on essaie de lire leurs pensées</i> , même si elles réussissent leur jet (effectué par le Juge). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort perdure jusqu'à la fin de la journée, et il lui suffit de se concentrer à nouveau sur une cible pour reprendre sa lecture des pensées.
34+	L'incantateur peut détecter les pensées de multiples créatures pendant un mois. Il prend conscience de la masse tourbillonnante de toutes les pensées situées à 150 km autour de lui. Il peut « entendre » l'ensemble des pensées comme une sorte de bruit de fond, à la manière de celui d'une forêt. Il peut, en se concentrant, se focaliser sur une créature. Si elle est dans sa ligne de vue, il peut cibler directement les pensées de celle-ci. Si l'incantateur dispose d'un élément matériel appartenant à cette cible (une mèche de cheveux ou une goutte de sang), il peut se focaliser sur ses pensées même si elle n'est pas dans son champ de vision. Enfin, s'il connaît personnellement cette créature et qu'elle est à portée, il peut se concentrer sur elle.

Toutes les autres pensées sont brouillées et indistinctes, comme un murmure lointain, mais l'incantateur peut choisir de se focaliser en usant de sa volonté. Avec un round de concentration, il peut restreindre les pensées qu'il entend à une catégorie de créatures (par exemple, « tous les hommes », « tous les guerriers » ou « tous les nains »). L'incantateur peut ensuite continuer à restreindre les catégories en passant un nouveau round à se concentrer, il perçoit à chaque fois combien de créatures font partie du « murmure » et à quelle catégorie générale elles appartiennent. Quand il ne reste plus qu'une douzaine de créatures environ, il peut tamiser les individus pour choisir de se concentrer sur un seul, même s'il ne le connaît pas.

Quand l'incantateur a choisi une créature spécifique, celle-ci ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde si elle possède 3 DV ou moins. Celles de 4 DV ou plus y ont droit mais *ne se rendent pas compte qu'on essaie de lire leurs pensées*, même si elles réussissent leur jet (effectué par le Juge). Si l'incantateur réussit, il perçoit les pensées superficielles : l'état émotionnel de la créature, les actions qu'elle compte entreprendre, etc. En continuant à se concentrer, l'incantateur peut atteindre des niveaux de pensées plus profonds, comme indiqué dans la description générale du sort. Si l'incantateur cesse de se concentrer, le sort perdure pendant un mois, et il lui suffit de se concentrer à nouveau sur une cible pour reprendre sa lecture des pensées.

L'incantateur peut aussi choisir de « s'ancre à » aux pensées d'un individu unique. Cela nécessite sept rounds complets de concentration, et la cible bénéficie d'un second jet de sauvegarde de Volonté après le septième round. Elle est consciente de ce qui se passe et perçoit que quelqu'un essaie de lire ses pensées. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, l'incantateur réussit à s'ancre, il est conscient en permanence du flux de pensées de la cible. Il établit un véritable lien avec l'esprit de la cible, qui persiste jusqu'à la fin du sort. Toutefois, tant qu'il est ainsi ancré sur une cible, le sort bloque toutes les autres pensées de fond, et l'incantateur ne peut plus entendre le « murmure général » des autres pensées autour de lui.

PHANTASME

Niveau : 2	Portée : 30 m ou plus	Durée : 1 round ou plus, avec concentration	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général	Grâce à ce sort, l'incantateur crée une illusion simple, purement visuelle, sans aucun aspect auditif, tactile ou olfactif. L'incantateur peut également manipuler l'illusion par la concentration.
---------	---

Manifestation Voir ci-dessous.

Corruption	Lancez 1d6 : (1) la main gauche de l'incantateur devient phantasmique, immatérielle et incapable d'attraper des objets, même si elle semble réelle. L'incantateur ne peut plus utiliser d'armes à deux mains ou manipuler d'objet avec sa main gauche (2) l'incantateur devient un aimant à matière, conférant automatiquement une « vraie » solidité à toute illusion qu'il touche (3-5) mineure (6) majeure.
------------	--

Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur rend phantasmique l'un de ses alliés à proximité, créant une image de celui-ci effectuant en boucle les gestes que l'original effectuait les rounds précédents, jusqu'à ce que cet allié réapparaisse 1d6+1 rounds plus tard, sans aucun souvenir de ce qui s'est passé (2) l'incantateur crée un phantasme totalement invraisemblable, comme un homme transparent ou un épouvantail maladroitement animé, qui le suit jusqu'à la fin de la journée (3) l'incantateur fait apparaître l'illusion particulièrement crédible d'un animal féroce (comme un lion) qui surgit à proximité et plonge sur lui avant de disparaître au moment de l'impact. Le choc est tel qu'il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou subir un malus de -1 à tous ses jets durant 1d6 rounds (4) l'incantateur ne parvient pas à contrôler ses illusions et génère une série d'images fantastiques liées aux fées, aux gnomes et aux licornes, qui pullulent autour de lui pour les 1d4 prochaines heures, attirant l'attention sur lui pratiquement à tout instant.
--------	--

1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
---	--

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15	Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image de taille humaine au maximum. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 30 m et dans son champ de vision. Elle ne peut pas bouger et persiste pendant un maximum de 2 tours, tant que l'incantateur reste concentré. Une créature qui a des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour ne pas être dupée. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.
-------	---

16-19	Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image de taille humaine au maximum. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à
-------	--

proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 30 m et dans son champ de vision. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 1,5 m par round en se concentrant, mais il ne peut pas l'animer. Il peut par exemple faire se déplacer une lanterne comme si elle était portée par quelqu'un, mais s'il produit l'image d'un homme portant une lanterne, c'est une image fixe de l'ensemble qui se déplacera de 1,5 m, sans avoir l'air de marcher. Le phantasme persiste pendant un maximum de 2 tours, tant que l'incantateur reste concentré. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

20-21 Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image de taille humaine au maximum. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 30 m et dans son champ de vision. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 9 m par round en se concentrant, et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement, si tant est qu'il dispose d'une référence visuelle ou qu'il ait étudié des modèles avec soin. Il peut par exemple créer un soldat phantasmique donnant l'illusion de marcher. Le phantasme persiste pendant 1 h tout au plus, tant que l'incantateur reste concentré, et il doit demeurer à moins de 30 m de l'incantateur même s'il se déplace. Au-delà de cette portée, il disparaît. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

22-25 Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image d'une taille maximale équivalente à celle d'un géant, qu'il peut faire tourner en «boucle» suivant un mouvement prédéterminé. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 300 m et dans son champ de vision. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 9 m par round en se concentrant et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement, si tant est qu'il dispose d'une référence visuelle ou qu'il ait étudié des modèles avec soin. Il peut par exemple créer un soldat phantasmique donnant l'illusion de marcher. Pour créer une boucle visuelle, l'incantateur doit se concentrer pour établir la séquence initiale de mouvements. Si, par la suite, sa concentration est interrompue, le phantasme répète la suite de mouvements jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que l'incantateur lui programme une nouvelle boucle de mouvements en se concentrant à nouveau. Le phantasme persiste pendant 1 h tout au plus, se mettant en «boucle» dès que l'incantateur cesse de se concentrer. Il doit demeurer à moins de 300 m de l'incantateur, même s'il se déplace. Au-delà de cette portée, il disparaît. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

26-29 Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image d'une taille maximale équivalente à celle d'un château, qu'il peut faire tourner en «boucle» suivant un mouvement prédéterminé. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un



allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 300 m et dans son champ de vision, mais une fois créée, elle peut se déplacer au-delà de cette portée. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 18 m par round en se concentrant, et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement, si tant est qu'il dispose d'une référence visuelle ou qu'il ait étudié des modèles avec soin. Il peut par exemple créer un soldat phantasmique donnant l'illusion de marcher. Pour créer une boucle visuelle, l'incantateur doit se concentrer pour établir la séquence initiale de mouvements. Si, par la suite, sa concentration est interrompue, le phantasme répète la suite de mouvements jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que l'incantateur lui programme une nouvelle boucle de mouvements en se concentrant à nouveau. Le phantasme persiste pendant toute une *journée*, se mettant en «boucle» dès que l'incantateur cesse de se concentrer. Il persiste, même s'il s'éloigne à plus de 300 m de l'incantateur, se mettant en boucle quand il est hors de portée. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

30-31

Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image d'une taille maximale équivalente à celle d'un château, qu'il peut faire tourner en «boucle» suivant un mouvement prédéterminé. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image peut être complexe, comme un château avec des chevaliers en armes qui marchent le long de ses remparts. Elle surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 300 m et dans son champ de vision, mais une fois créée, elle peut se déplacer au-delà de cette portée. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 18 m par round en se concentrant, et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement, si tant est qu'il dispose d'une référence visuelle ou qu'il ait étudié des modèles avec soin. Il peut par exemple créer un soldat phantasmique donnant l'illusion de marcher. Pour créer une boucle visuelle, l'incantateur doit se concentrer pour établir la séquence initiale de mouvements. Si, par la suite, sa concentration est interrompue, le phantasme répète la suite de mouvements jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que l'incantateur lui programme une nouvelle boucle de mouvements en se concentrant à nouveau. Le phantasme persiste pendant toute une *semaine*, se mettant en «boucle» dès que l'incantateur cesse de se concentrer. Il persiste, même s'il s'éloigne à plus de 300 m de l'incantateur, se mettant en boucle quand il est hors de portée. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

32-33

Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer une image d'une taille maximale équivalente à celle d'un château, qu'il peut faire tourner en «boucle» suivant un mouvement prédéterminé. Elle doit reproduire quelque chose qu'il a actuellement sous les yeux (comme une table ou un allié situés à proximité) ou qu'il a vu récemment et étudié avec attention pendant au moins 1 h. L'image peut être complexe, comme un château avec des chevaliers en armes qui marchent le long de ses remparts. Elle surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur situé à moins de 300 m et dans son champ de vision, mais une fois créée, elle peut se déplacer au-delà de cette portée. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 18 m par round en se concentrant, et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement, si tant est qu'il dispose d'une référence visuelle ou qu'il ait étudié des modèles avec soin. Il peut par exemple créer un soldat phantasmique donnant l'illusion de marcher. Pour créer une boucle visuelle, l'incantateur doit se concentrer pour établir la séquence initiale de mouvements. Si, par la suite, sa concentration est interrompue, le phantasme répète la suite de mouvements jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que l'incantateur lui programme une nouvelle boucle de mouvements en se concentrant à nouveau. Le phantasme persiste pendant un *mois* entier, se mettant en «boucle» dès que l'incantateur cesse de se concentrer. Il persiste, même s'il s'éloigne à plus de 300 m de l'incantateur, se mettant en boucle quand il est hors de portée. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

34+

Après un round de profonde concentration, l'incantateur peut créer n'importe quelle image qui lui vient à l'esprit, de n'importe quelle taille ou complexité, et lui donner une apparence tridimensionnelle et réelle. Elle peut contenir de nombreux mouvements complexes. L'incantateur n'a pas besoin de référence visuelle, et la puissance de l'incantation «bouchera les trous» des images qu'il imagine mais qu'il n'a pas vues, bien que cela puisse parfois créer des incohérences dans les détails qui pourront alerter les spectateurs sur la nature illusoire de la scène. L'image surgit à l'endroit indiqué par l'incantateur à n'importe quel endroit dans son champ de vision, mais une fois créée, elle peut se déplacer au-delà de cette portée. L'incantateur peut déplacer le phantasme de 30 m par round en se concentrant, et il peut l'animer comme s'il bougeait réellement. Pour créer une boucle visuelle, l'incantateur doit se concentrer pour établir la séquence initiale de mouvements. Si, par la suite, sa concentration est interrompue, le phantasme répète la suite de mouvements jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que l'incantateur lui programme une nouvelle boucle de mouvements en se concentrant à nouveau. Le phantasme persiste pendant toute une *année*, se mettant en «boucle» dès que l'incantateur cesse de se concentrer. Il persiste, même si l'incantateur quitte le lieu de sa création, se mettant en boucle quand il est parti. Une créature qui aurait des raisons de ne pas croire à l'illusion peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour la percer à jour. Toute créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte qu'elle n'est pas réelle.

RAYON AFFAIBLISSANT

Niveau : 2 Portée : 45 m Durée : Instantanée Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation

Général Ce sort nécromantique requiert un minimum de 1 point de brûlesort. L'incantateur produit un dangereux rayon qui sape la Force et anéantit les capacités physiques d'une cible. Réduire la Force d'une créature à 0 la transforme en masse informe, incapable de supporter son propre poids ou de se défendre des attaques. Si une cible ne dispose pas d'une valeur de Force précise, considérez qu'elle est de 10 pour un humain normal ou une créature de taille similaire. Les points de caractéristiques guérissent au rythme habituel.

Manifestation Lancez 1d5 : (1) rayon noir (2) rayon de feu (3) perturbation ondulante de l'air (4) trait de vapeur (5) jet de brume tourbillonnante.

Corruption Lancez 1d10 : (1) les muscles de l'incantateur se flétrissent, lui causant une perte définitive de 1 point de Force (2) désormais, lorsque l'incantateur perd des points de Force, il guérit à un rythme anormalement lent, ayant besoin de deux jours de guérison pour récupérer un point de Force perdu (3) l'incantateur ne peut plus dépenser de points de Force pour le brûlesort (4-7) mineure (8-9) majeure (10) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) un allié à portée déterminé aléatoirement est frappé par un rayon qui lui fait perdre temporairement 1d6 points de Force (pas de jet de sauvegarde) (2) tous les alliés à portée subissent une vague d'affaiblissement, lâchant leurs armes et leurs boucliers, leurs prises sur des cordes, etc. (3) les 1d4 ennemis les plus proches sont frappés par un rayon de puissance qui leur confère un bonus de Force de +2 à l'attaque et aux dégâts pour le prochain tour (4) l'incantateur se tire (littéralement) une balle dans le pied avec un rayon affaiblissant, réduisant la force de ses jambes et réduisant son Mouvement de moitié pour le prochain tour.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15 L'incantateur peut cibler une créature à portée, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou perdre provisoirement 1d6 points de Force.

16-19 L'incantateur peut cibler une créature à portée, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou perdre provisoirement 1d8+1 points de Force.

20-21 L'incantateur peut cibler une créature à portée, qui perd provisoirement 3d6+1 points de Force. Les créatures de moins de 2 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 2 points de Force pendant 1 tour (les effets ne sont pas cumulatifs si le sort est lancé plusieurs fois).

22-25 L'incantateur peut lancer deux rayons. Chacun engendre la perte de 3d6+1 points de Force. Les créatures de moins de 3 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 3 points de Force pendant 1 tour.

26-29 L'incantateur peut lancer trois rayons. Chacun engendre la perte de 4d6+1 points de Force. Les créatures de moins de 3 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 4 points de Force pendant 1 tour.

30-31 L'incantateur peut lancer quatre rayons. Chacun engendre la perte de 4d6+1 points de Force. Les créatures de moins de 4 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 5 points de Force pendant 1 tour.

32-33 L'incantateur peut lancer cinq rayons. Chacun engendre la perte de 4d6+1 points de Force. Les créatures de moins de 4 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 6 points de Force pendant 1 tour.

34+ L'incantateur projette une vague d'énergie incapacitante qui affaiblit tous les ennemis situés à moins de 45 m. Tous les ennemis à portée subissent une perte de 4d6+4 points de Force. Les créatures de moins de 4 DV n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur *gagne* 6 points de Force pendant 1 tour.



RAYON BRÛLANT

Niveau : 2	Portée : 24 m	Durée : Instantanée	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Réflexes partiel (voir ci-dessous)		
Général	L'incantateur invoque les flammes de l'enfer afin d'immoler ses ennemis.		
Manifestation	Lancez 1d5 : (1) arc de feu (2) faisceau laser (3) boule enflammée (4) jet de flammes grésillantes (5) mains brûlantes desquelles jaillit une gerbe d'étincelles. La couleur des flammes varie : rouges, jaunes, bleues ou vertes.		
Corruption	Lancez 1d8 : (1) toute la pilosité sur la tête de l'incantateur est définitivement brûlée (y compris les sourcils et la barbe) (2) les mains et les bras de l'incantateur sont noircis comme s'ils avaient été brûlés et calcinés (3) la peau de l'incantateur est couverte de coups de soleil en permanence, ce qui le gêne et lui provoque des douleurs quand il porte une armure ou des tissus réches (4) le visage de l'incantateur est pris dans une éruption de flammes, ce qui fait fondre sa chair et lui donne une apparence affreusement grotesque (5) l'incantateur développe une sensibilité extrême à la chaleur et subit dorénavant +1 point de dégâts sur chaque dé de dégâts de feu (6) supérieure (7) majeure (8) mineure.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur fait exploser une boule de feu sur lui-même, subissant 1d6 points de dégâts et mettant feu à toutes ses possessions inflammables (2) l'incantateur projette un rayon de feu erratique qui inflige 1d6 points de dégâts à un allié pris au hasard dans un rayon de 9 m (3) l'incantateur enflamme brièvement son allié le plus proche et lui inflige 1d4 points de dégâts (4) l'incantateur inverse le sort par inadvertance, invoquant une vague de froid glacial qui éteint automatiquement toute flamme à moins de 30 m de lui.		
1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
14-15	Une cible subit 1d6+NI points de dégâts. De plus, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes contre le DD du test d'incantation ou s'enflammer. Elle subit alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant le premier, jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éteindre les flammes. Les objets inflammables portés par la cible (comme les parchemins ou les livres) ont 75 % de chances de prendre feu s'ils ne sont pas protégés.		
16-19	Une cible subit 1d8+NI points de dégâts. De plus, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou s'enflammer. Elle subit alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant le premier, jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde pour éteindre les flammes. Les objets inflammables portés par la cible (comme les parchemins ou les livres) ont 75 % de chances de prendre feu s'ils ne sont pas protégés.		
20-21	L'incantateur peut lancer deux rayons sur une ou plusieurs cibles. Chaque rayon inflige 1d10+NI points de dégâts. De plus, chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou s'enflammer. Elle subit alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant le premier, jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde pour éteindre les flammes. Les objets inflammables portés par les cibles (comme les parchemins ou les livres) ont 75 % de chances de prendre feu s'ils ne sont pas protégés.		
22-25	L'incantateur peut lancer trois rayons sur une ou plusieurs cibles. Chaque rayon inflige 1d12+NI points de dégâts. De plus, chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou s'enflammer. Elle subit alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant le premier, jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde pour éteindre les flammes. Les objets inflammables portés par les cibles (comme les parchemins ou les livres) ont 75 % de chances de prendre feu s'ils ne sont pas protégés.		
26-29	L'incantateur projette une vague de flammes ondulante. L'attaque prend la forme d'un cône, partant de l'incantateur et s'étendant jusqu'à 24 m pour une largeur de 12 m à son extrémité. Toutes les cibles à l'intérieur du cône subissent 1d12+NI points de dégâts. De plus, chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou s'enflammer. Elle subit alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant le premier, jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde pour éteindre les flammes. Les objets inflammables portés par les cibles (comme les parchemins ou les livres) ont 75 % de chances de prendre feu s'ils ne sont pas protégés.		
30-31	L'incantateur déclenche une explosion de flammes autour de lui. Il ne subit aucun dégât, mais toutes les cibles situées à moins de 6 m sont automatiquement immolées et subissent 1d12 points de dégâts. De plus, l'explosion projette une douzaine de jets de flammes, longs de 24 m et visant chacun sa propre cible. Chaque jet inflige 1d20+NI points de dégâts et enflamme automatiquement la cible, qui subit 1d6 points de dégâts supplémentaires chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15. Les objets inflammables portés par les cibles (comme les parchemins ou les livres) prennent automatiquement feu. Aucune cible ne peut être visée par plus d'un jet de flammes.		

32-33

L'incantateur déclenche une explosion de flammes autour de lui. Il ne subit aucun dégât, mais toutes les cibles situées à moins de 9 m sont automatiquement immolées et subissent 1d20 points de dégâts. De plus, l'explosion projette une douzaine de jets de flammes, longs de 24 m et visant chacun sa propre cible. Chaque jet inflige 1d20+NI points de dégâts et enflamme automatiquement la cible, qui subit 1d8 points de dégâts supplémentaires chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15. Les objets inflammables portés par les cibles (comme les parchemins ou les livres) prennent automatiquement feu. Aucune cible ne peut être visée par plus d'un jet de flammes.

34+

L'incantateur invoque une éruption de magma et de flammes venue du centre de la Terre, qui jaillit du sol à ses pieds tel un geyser puis fond sur ses ennemis. Il peut projeter un rayon brûlant sur n'importe quelle cible située dans un rayon de 300 m et dans son champ de vision. La quantité de dégâts infligés par chaque rayon dépend du nombre de cibles et de la dilution nécessaire du magma pur tiré des entrailles de la Terre. Une cible unique subit 6d20+NI points de dégâts, 2-5 cibles subissent chacune 4d20+NI points de dégâts, 6-10 cibles subissent chacune 3d12+NI points de dégâts, 11-30 cibles subissent chacune 1d20+NI points de dégâts, 31-50 cibles subissent chacune 1d12+NI points de dégâts, 51-100 cibles subissent chacune 1d8 points de dégâts, et 101 cibles ou plus subissent chacune 1d6 points de dégâts. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou prendre feu et subir 1d6 points de dégâts supplémentaires jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde.



RÉSISTANCE AU FEU

Niveau : 2 Portée : Personnelle ou plus Durée : 1 tour ou plus Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général	L'incantateur améliore sa résistance à la chaleur et au feu.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) la peau de l'incantateur devient dure et noire (2) le sujet devient aqueux comme un élémentaire (3) un globe d'énergie blanche scintillante enveloppe le sujet (4) des anges évanescents attisent des flammes noires.
Corruption	Lancez 1d8 : (1) le visage de l'incantateur prend l'apparence brûlée et déformée d'une victime d'incendie (2) les sourcils de l'incantateur sont calcinés (3) les ongles de l'incantateur deviennent noirs (4) la peau de l'incantateur se teinte comme s'il était victime d'un coup de soleil permanent (5-6) mineure (7) majeure (8) supérieure.
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur ainsi que ses habits, parchemins et autre possessions prennent feu, lui infligeant 1d4 points de dégâts avant de s'éteindre en crachotant (2) l'incantateur se retrouve plus vulnérable au feu : il subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre les effets basés sur le feu, ainsi qu'un point de dégâts supplémentaire lorsqu'il subit des dégâts de feu au cours des prochaines 1d4 heures (3) l'incantateur crée une vague de froid qui congèle immédiatement tous les liquides qu'il porte (y compris les potions) (4) l'incantateur déclenche un incendie au pied d'une personne déterminée aléatoirement située à moins de 15 m et lui inflige 1d4 points de dégâts.
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (5+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
14-15	L'incantateur acquiert une résistance limitée au feu. Pendant un tour, il ignore 1 point de dégâts de feu par round.
16-19	Au cours du prochain tour, l'incantateur ignore jusqu'à 2 points de dégâts de feu par round. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde pour résister au feu (y compris les sauvegardes contre les sorts basés sur le feu ou la chaleur).
20-21	Au cours du prochain tour, l'incantateur ignore jusqu'à 5 points de dégâts de feu par round. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde pour résister au feu (y compris les sauvegardes contre les sorts basés sur le feu ou la chaleur). Enfin, l'incantateur et tout ce qu'il porte ne peuvent pas prendre feu. Même si une chaleur et des flammes intenses peuvent toujours le blesser et consumer ses possessions, ils ne s'enflammeront pas.
22-25	Au cours du prochain tour, l'incantateur ignore jusqu'à 10 points de dégâts de feu par round. Les alliés situés à moins de 3 m de lui déduisent 5 points de dégâts de feu par round. De plus, le mage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde pour résister au feu (y compris les sauvegardes contre les sorts basés sur le feu ou la chaleur). Enfin, l'incantateur et tout ce qu'il porte ne peuvent pas prendre feu. Même si une chaleur et des flammes intenses peuvent toujours le blesser et consumer ses possessions, ils ne s'enflammeront pas.
26-29	L'incantateur crée un bouclier de résistance au feu autour de lui pendant un tour. Tous les dégâts dus à la chaleur ou au feu dans un rayon de 6 m sont atténués : l'incantateur et les créatures à moins de 6 m de lui ignorent un total de 30 points de dégâts de feu chaque round. Alors que le «puits de chaleur» est absorbé, l'incantateur choisit comment se répartissent les dégâts excédentaires. Par exemple, si tous les alliés à moins de 6 m subissent un total de 17 points de dégâts de feu en un round, ceux-ci sont tous absorbés. Par contre, si lors du round suivant, 6 attaques réussies provoquent un total de 34 points de dégâts de feu, il reste alors 4 points de dégâts excédentaires. L'incantateur choisit quelles attaques sont complètement absorbées, partiellement subies et lesquelles traversent le bouclier pour répartir ces 4 points de dégâts excédentaires.
30-31	Tous les feux situés à moins de 9 m de l'incantateur sont instantanément éteints. De plus, tous les dégâts dus à la chaleur ou au feu dans un rayon de 9 m sont atténués pendant un tour : l'incantateur et les créatures à moins de 9 m de lui ignorent un total de 40 points de dégâts de feu chaque round. Alors que le «puits de chaleur» est absorbé, l'incantateur choisit comment se répartissent les dégâts excédentaires. Par exemple, si tous les alliés à moins de 9 m subissent un total de 37 points de dégâts de feu en un round, ceux-ci sont tous absorbés. Par contre, si lors du round suivant, 9 attaques réussies provoquent un total de 54 points de dégâts de feu, il reste alors 14 points de dégâts excédentaires. L'incantateur choisit quelles attaques sont complètement absorbées, partiellement subies et lesquelles traversent le bouclier pour répartir ces 14 points de dégâts excédentaires.
32-33	L'incantateur et tous les alliés situés à moins de 9 m sont totalement immunisés au feu et à la chaleur pendant le prochain tour. L'incantateur et son équipement ne subissent aucun dégât de feu, de lave, de boule de feu, etc.
34+	L'incantateur crée une bulle scintillante d'air frais dans laquelle la chaleur et les flammes ne peuvent survivre. Cette bulle a l'apparence d'un nuage bleuté et calme qui entoure l'incantateur et s'étend dans un rayon de 9 m. Les flammes qui pénètrent dans la bulle (soit à cause des mouvements de l'incantateur ou parce qu'elles sont projetées dans sa direction) sont automatiquement éteintes. La température de l'air et de l'eau dans la bulle s'ajuste immédiatement à celle de la pièce, quelles que soient les influences extérieures. L'oxygène est perpétuellement renouvelé dans la bulle. L'incantateur et toutes les créatures situées à l'intérieur sont littéralement immunisés au feu et à la chaleur. La bulle dure 1 h par niveau d'incantateur.

TOILE D'ARaignée

Niveau : 2	Portée : Variable	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Variable (voir ci-dessous)		

Général	L'incantateur crée une toile d'araignée gluante qu'il peut utiliser pour entraver ses adversaires. La toile est difficile à percevoir, quasi invisible, à moins que des objets en soient prisonniers ou qu'on ne l'observe activement. Une créature touchant la toile est immobilisée et ne pourra s'en échapper qu'en réussissant un test de Force ou d'Agilité DD 20. La toile peut être brûlée (blessant potentiellement les créatures capturées) ou découpée à l'aide d'une lame bien affûtée par une créature qui n'en est pas prisonnière (CA 16, 5 PV pour libérer une créature). Une lame émoussée ou un objet contondant ne fera que s'engluer, et même un coup porté par une lame bien affûtée a 25 % de chances de se prendre dans la toile. Les attaques au corps à corps visant les créatures prisonnières de la toile ont 10 % de chances d'entraver l'attaquant à son tour.
Manifestation	Un type de toile d'araignée déterminé par l'incantateur (longue et filandreuse, masse agglutinée, élégante, déchirée, etc.).
Corruption	Lancez 1d8 : (1) des toiles d'araignées se forment en permanence entre les doigts de l'incantateur (2) des paquets de toiles dégoulinent des commissures des lèvres de l'incantateur quand il parle (3) les cheveux de l'incantateur deviennent collants comme de la toile et des petits objets (feuilles, brindilles, poussière, plumes d'oiseaux, etc.) s'y engluent régulièrement (4) six yeux supplémentaires ressemblant à ceux d'une araignée poussent sur le front de l'incantateur (5) des crocs arachnéens apparaissent dans la bouche de l'incantateur (6) la peau de l'incantateur produit un résidu huileux aux propriétés anti-adhérentes qui l'immunise contre les effets des toiles d'araignées (magiques ou courantes) mais qui induit aussi 10 % de risques de glisser d'une corde, d'un rebord, d'un mur ou de toute autre surface d'escalade qui nécessite un minimum d'adhérence (7) mineure (8) majeure.
Revers	Lancez 1d4 : (1) une masse globuleuse de toile surgit de la main de l'incantateur et explose à ses pieds, l'entravant ainsi que tout ce qui se trouve à moins de 3 m de lui pendant 1d6 minutes (test de Force ou d'Agilité DD 20 pour s'en échapper) (2) l'incantateur invoque malencontreusement non pas une toile mais l'araignée venimeuse qui y réside. Cette dernière l'attaque immédiatement avant de s'enfuir 1d4+1 rounds plus tard (Att morsure +3 corps à corps, dégâts 1d3 + poison (JS Vig DD 20 ou perte de 2d4 points d'Endurance), CA 8, PV 6) (3) la démoniaque reine des abîmes arachnéens est contrariée par le fait que ses créatures soient utilisées pour servir les mortels. Elle prend en grippe l'incantateur, qui se voit attaqué par des arachnides à la moindre occasion (au gré du Juge) au cours des prochains 1d7+1 jours (ces araignées, courantes ou démoniaques, attaquent <i>exclusivement</i> l'incantateur et cherchent clairement à le punir) (4) l'incantateur projette maladroitement sa toile droit dans les airs. Elle retombe en amas de filaments et oblige toutes les créatures situées à moins de 7,5 m (incantateur compris) à effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 ou se retrouver empêtrées dans de petits morceaux de toile, subissant un malus de -2 à toutes leurs actions pendant 1d4 rounds, le temps d'arriver à se défaire de la toile.

1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
14-15	L'incantateur tisse une toile faisant jusqu'à 3 m de diamètre. Elle peut être installée dans n'importe quel emplacement fixe (comme un encadrement de porte ou un couloir) qu'il touche. La toile persiste 1d6 heures avant de se dissoudre.
16-19	L'incantateur tisse une toile faisant jusqu'à 6 m de diamètre. Elle peut être installée dans n'importe quel emplacement fixe (comme un encadrement de porte ou un couloir) qu'il touche. La toile persiste 1d6 jours avant de se dissoudre.
20-21	L'incantateur tisse une toile faisant jusqu'à 9 m de diamètre. Elle peut être installée dans n'importe quel emplacement fixe (comme un encadrement de porte ou un couloir) qu'il touche. La toile persiste 1d6 jours avant de se dissoudre.
22-25	L'incantateur tisse une toile faisant jusqu'à 9 m de diamètre. La toile persiste 1d6 jours avant de se dissoudre. L'incantateur peut installer la toile dans un emplacement fixe ou la projeter à une distance de 15 m au maximum. Si elle est dirigée sur une créature vivante ou une petite cible, l'incantateur doit réussir un jet d'attaque à distance contre celle-ci. Il bénéficie d'un bonus de +6 étant donné qu'il n'a qu'à toucher la cible et non percer son armure. Un échec signifie que la toile atterrit à 1d10 m de la cible dans une direction aléatoire, ce qui implique qu'elle peut toujours l'englober dans sa zone.
26-29	L'incantateur tisse une toile dont la forme est modulable pour un volume total d'environ 3x3x3 m. Il peut par exemple créer une corde de toile de 270 m de long ou une toile rectangulaire de 3x27 m qui court sur le sol d'un couloir. La toile persiste 2d6+NI jours avant de se dissoudre. L'incantateur peut installer la toile dans un

emplacement fixe ou la projeter à une distance de 60 m au maximum. Si elle est dirigée sur une créature vivante ou une petite cible, l'incantateur doit réussir un jet d'attaque à distance contre celle-ci. Il bénéficie d'un bonus de +6 étant donné qu'il n'a qu'à toucher la cible et non percer son armure. Un échec signifie que la toile atterrit à 1d10 m de la cible dans une direction aléatoire, ce qui implique qu'elle peut toujours l'englober dans sa zone.

30-31 L'incantateur tisse jusqu'à *trois* toiles dont les formes sont modulables pour un volume total d'environ 3x3x3 m. Il peut par exemple créer une corde de toile de 270 m de long, une toile rectangulaire de 3x27 m qui court sur le sol d'un couloir, ou encore une toile « individuelle » de 1,5x1,5 m afin de cibler une unique créature. Chaque toile persiste 2d6+NI jours avant de se dissoudre. L'incantateur peut installer une toile dans un emplacement fixe ou la projeter à une distance de 60 m au maximum. L'incantateur peut projeter les trois toiles sur des cibles vivantes lors du round d'incantation s'il le souhaite. Si elles sont dirigées sur une créature vivante ou une petite cible, l'incantateur doit réussir un jet d'attaque à distance contre celle-ci. Il bénéficie d'un bonus de +8 étant donné qu'il n'a qu'à toucher la cible et non percer son armure. Un échec signifie que la toile atterrit à 1d10 m de la cible dans une direction aléatoire, ce qui implique qu'elle peut toujours l'englober dans sa zone.

32-33 L'incantateur tisse jusqu'à *trois* toiles dont les formes sont modulables pour un volume total d'environ 3x3x3 m. Il peut par exemple créer une corde de toile de 270 m de long, une toile rectangulaire de 3x27 m qui court sur le sol d'un couloir, ou encore une toile « individuelle » de 1,5x1,5 m afin de cibler une unique créature. Chaque toile persiste 1d6+NI mois avant de se dissoudre. L'incantateur peut installer une toile dans un emplacement fixe ou la projeter à une distance de 60 m au maximum. L'incantateur peut projeter les trois toiles sur des cibles vivantes lors du round d'incantation s'il le souhaite. Si elles sont dirigées sur une créature vivante ou une petite cible, l'incantateur doit réussir un jet d'attaque à distance contre celle-ci. Il bénéficie d'un bonus de +8 étant donné qu'il n'a qu'à toucher la cible et non percer son armure. Un échec signifie que la toile atterrit à 1d10 m de la cible dans une direction aléatoire, ce qui implique qu'elle peut toujours l'englober dans sa zone.

34+ L'incantateur peut remplir un espace gigantesque de toiles d'araignées gluantes. La zone peut s'étendre jusqu'à un maximum d'1,5 km de diamètre : l'intérieur d'un château, toute la surface d'un champ de bataille ou le plafond d'une vaste caverne. Sinon, l'incantateur peut choisir une surface à entoiler plus réduite et la limiter à 10 cibles de taille humaine au maximum s'il le souhaite. Si l'espace recouvert est grand, l'incantateur peut sculpter la masse de toile en une forme tridimensionnelle générique, mais il n'aura pas la capacité d'exclure des « trous » à l'intérieur de cet espace (par exemple, s'il lance le sort sur un champ de bataille, il peut choisir une forme rectangulaire, circulaire, ovale, etc., mais il enveloppera toutes les créatures dans la zone). La toile est particulièrement dense, et il n'est possible de s'en échapper qu'en réussissant un test de Force ou d'Agilité DD 25. Elle est également résistante au feu. Toute flamme à son contact à 25 200% de chances de s'éteindre. La toile persiste sans limite de temps, jusqu'à destruction ou dissipation par magie.



VOIR L'INVISIBLE

Niveau : 2	Portée : 18 m ou plus	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation (le cas échéant)		

Général L'incantateur active sa vision intérieure afin de percevoir la vraie nature des choses. Ce faisant, il est capable de voir les créatures et les objets invisibles. Si la cible ou l'objet visé est protégé par un bouclier d'invisibilité (voir le sort *d'invisibilité*), le résultat du test d'incantation du mage correspond au DD du jet de sauvegarde de Volonté de la cible.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) les yeux de l'incantateur disparaissent, laissant seulement voir des orbites vides (2) les yeux de l'incantateur deviennent noirs (3) l'incantateur est enveloppé d'un léger brouillard.

Corruption Lancez 1d6 : (1-3) mineure (4-5) majeure (6) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur augmente involontairement les effets d'invisibilité tout autour de lui. Ainsi, les créatures invisibles voient leur durée d'invisibilité doublée (2) l'incantateur rend sa tête invisible pendant 1d4 heures (3) l'ombre de l'incantateur se multiplie pendant 1d4 jours. Le mage génère un total de 4 ombres dans différentes directions, quelles que soient les sources de lumière, qui se déplacent parfois de façon autonome, ce qui sème la panique parmi les paysans qui l'entourent (4) l'incantateur rend invisible pendant 1d4 rounds une créature déterminée aléatoirement située à moins de 6 m.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-13 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

14-15 Pendant un bref instant, l'incantateur peut voir tous les objets invisibles inanimés à moins de 18 m. S'ils ne sont pas protégés par un puissant bouclier d'invisibilité (voir le sort *d'invisibilité*), ces objets clignotent brièvement avant de disparaître immédiatement, donnant à l'incantateur une indication générale de leur emplacement. Cependant, le mage ne peut pas voir les créatures invisibles.

16-19 L'incantateur peut voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 18 m jusqu'à la fin du prochain round.

20-21 L'incantateur peut voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 18 m pendant un tour entier.

22-25 L'incantateur peut voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 18 m pendant un tour entier. De plus, il peut toucher un allié et lui transmettre le même pouvoir tant qu'il maintient un contact physique. Cet allié peut changer à chaque round si l'incantateur touche une personne différente.

26-29 L'incantateur peut voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 60 m pendant un tour entier. De plus, il peut toucher un allié et lui transmettre le même pouvoir tant qu'il maintient un contact physique. Cet allié peut changer à chaque round si l'incantateur touche une personne différente.

30-31 L'incantateur et tous les alliés situés à moins de 3 m de lui peuvent voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 60 m pendant 1 h.

32-33 L'incantateur et tous les alliés situés à moins de 3 m de lui peuvent voir toutes les créatures et tous les objets invisibles à moins de 60 m pendant 1 h. De plus, l'incantateur peut dissiper l'invisibilité. S'il se concentre pendant un round sur un objet invisible ou une créature, ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation du mage. Si le jet de sauvegarde échoue, l'invisibilité de la cible est provisoirement suspendue. Le pouvoir est perdu pendant un round par point de marge d'échec au jet de sauvegarde. Par exemple, si le DD était de 32 et que le jet de sauvegarde de la créature est de 24, elle sera visible pendant 8 rounds. Cela s'applique aux créatures avec un pouvoir d'invisibilité naturel ainsi qu'aux lanceurs de sorts.

34+ Dans une explosion de lumière éblouissante, l'incantateur dissipe la nature invisible des choses et des créatures situées dans sa ligne de vision. Tous les objets et créatures de 3 DV ou moins redeviennent automatiquement visibles pendant 1 h. De plus, ils doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou redevenir visibles *de manière permanente*. Les créatures de 4 DV ou plus bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister au sort. Si elles échouent, elles redeviennent également visibles pour 1 h. Les créatures visibles peuvent dès lors être vues par *toutes* les créatures, pas seulement le mage et ses alliés. Cet effet englobe aussi bien les ennemis que les créatures alliées invisibles. Enfin, l'incantateur (et seulement lui) peut voir toutes les portes secrètes, les compartiments dissimulés, les loquets cachés et autres éléments de cette nature. Cette capacité dure pendant 1 h.

SORTS DE MAGE NIVEAU 3

BOULE DE FEU

Niveau : 3 Portée : 15 m ou plus, explosant en sphère de 6 m de rayon ou plus Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Réflexes vs DD test d'incantation

Général L'incantateur pointe le doigt vers une cible, prononce un mot magique et projette un jet de flammes qui explose sur le point désigné. Une *boule de feu* explose en sphère de 6 m de rayon, affectant toutes les créatures à l'intérieur de la zone ciblée. Toutes les créatures subissent des dégâts sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde de Réflexes dont le DD est égal au résultat du test d'incantation, auquel cas elles ne subissent que la moitié des dégâts. La *boule de feu* produit une explosion aussi brève qu'instantanée, et si les humains ne prennent généralement pas feu, il y a 50 % de chances que des objets hautement inflammables (comme du tissu sec ou du papier) situés dans la zone s'enflamme.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une boule de flammes est catapultée sur la cible et explose en créant une déflagration ardente (2) un jet de flammes liquides inonde la cible sous une pluie de feu (3) une singularité apparaît dans un point de l'espace avant d'exploser dans une gerbe de flammes éclatantes (4) un ensemble de graines ardentes rebondit vers le point visé où elles explosent en flammes.

Corruption Lancez 1d8 : (1) les bras et les mains de l'incantateur noircissent comme du charbon (2) la peau de l'incantateur prend une teinte et une texture charbonneuse (3) toute la pilosité du corps de l'incantateur est carbonisée, et il dégage en permanence une vague odeur de poil brûlé (4) un petit portail invisible vers le plan élémentaire du feu s'ouvre juste au-dessus de l'incantateur et reste béant : des particules de feu ou de lave dégoulinent régulièrement sur lui, ce qui l'enveloppe d'un scintillement permanent et donne 1 % de chances par jour qu'une de ces étincelles enflamme quelque chose à un moment inopportun (5) mineure (6-7) majeure (8) supérieure.

Revers Lancez 1d5 : (1) une petite *boule de feu* explose sur l'incantateur, lui infligeant 1d6 points de dégâts (2) une grande *boule de feu* explose autour de l'incantateur, lui infligeant 3d6 points de dégâts ainsi qu'à toutes les créatures situées à moins de 6 m (3) l'incantateur entre en combustion spontanée, subissant 2d6 points de dégâts. Tous les objets inflammables qu'il porte (y compris les vêtements et les parchemins) tombent instantanément en cendres (4) l'incantateur invoque le mauvais élément, générant un jet de glace qui inonde tout ce qui se trouve à moins de 6 m de lui, ne provoquant aucun dégât mais éteignant potentiellement toute flamme existante (5) la peau de l'incantateur est gravement brûlée sur toute la surface de son corps, et chaque mouvement lui cause d'intenses douleurs (qui se traduisent par une pénalité de -1 à toutes les actions) avant que la brûlure ne guérisse au bout d'une semaine.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 L'incantateur lance une *boule de feu* jusqu'à 30 m, infligeant 3d6 points de dégâts.

18-21 L'incantateur lance une *boule de feu* jusqu'à 36 m, infligeant 4d6 points de dégâts.

22-23 L'incantateur lance une *boule de feu* qui saute de cible en cible à 1d4+1 reprises. La première cible doit être à moins de 15 m et subit 5d6 points de dégâts dans une explosion de 6 m de rayon. La boule de feu saute alors jusqu'à une deuxième cible qui doit se situer entre 6 m et 15 m de la première et qui subit à son tour 1d6 points de dégâts dans une petite explosion qui n'affecte personne d'autre. La deuxième cible doit être à au moins 6 m de la première : c'est la distance minimale de saut. S'il y a une troisième, quatrième ou cinquième cible, elles doivent aussi se trouver à au moins 6 m de la précédente et elles subissent chacune 1d6 points de dégâts. La *boule de feu* doit sauter le nombre de fois indiqué. Si l'incantateur n'a plus de cibles, il peut faire sauter la *boule de feu* vers des objets inanimés.

24-26 L'incantateur lance une *boule de feu* jusqu'à 48 m, infligeant 6d6 points de dégâts. La boule de feu est catapultée en arc jusqu'à une hauteur maximale de 12 m au-dessus du sol. Elle peut ainsi contourner ou passer au-dessus d'éventuels obstacles.

27-31 L'incantateur lance des gerbes de petites *boules de feu*. Il y a trois gerbes de 1d3+1 *boules de feu*. Chaque gerbe peut viser deux cibles supplémentaires en plus de la cible initiale (pour un maximum de trois cibles). Les cibles peuvent se situer jusqu'à 60 m. Chaque mini-*boule de feu* fait 1d6 points de dégâts et n'a pas de rayon d'explosion.

32-33 L'incantateur lance une unique *boule de feu* jusqu'à 60 m, infligeant 10d6 points de dégâts. L'incantateur peut choisir une zone d'effet allant d'une seule cible de taille humaine jusqu'à la sphère entière de 6 m de rayon. La boule de feu prend une trajectoire arquée jusqu'à une hauteur maximale de 12 m à son sommet et peut ainsi contourner des obstacles.

34-35 L'incantateur invoque une *boule de feu* depuis les cieux, visant un point situé jusqu'à 150 m et infligeant 14d6 points de dégâts. L'incantateur peut choisir une zone d'effet allant d'une cible unique de taille humaine à une sphère de



9 m de rayon. Au lieu de partir du bout de son doigt, la *boule de feu* tombe du ciel comme une météorite qui chute et explose dans une déflagration ardente. L'incantateur doit avoir la cible dans son champ de vision mais il peut s'accommoder de certains obstacles. Il peut par exemple voir sa cible via une longue-vue ou l'équivalent d'une boule de cristal.

36+

L'incantateur lance une *boule de feu* sur une cible située jusqu'à 1,5 km, infligeant 20d6 points de dégâts. L'incantateur peut choisir une zone d'effet allant d'une cible unique de taille humaine à une sphère de 12 m de rayon. L'incantateur n'a pas besoin de voir la cible. Il peut choisir un point géographique dont il a connaissance (comme une colline, un arbre ou une pièce spécifique) ou une cible dont il possède un élément matériel (comme une mèche de cheveux ou un ongle). La *boule de feu* explose à l'endroit indiqué.

BOURRASQUE

Niveau : 3 Portée : 3 m ou plus Durée : Instantanée ou plus Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général

L'incantateur exhale un souffle qui se transforme en puissante bourrasque. Le vent est suffisant pour éteindre de petites flammes comme les bougies ou les torches et peut repousser des créatures volantes ou même marchant en direction de l'incantateur. Ce vent attise de grands feux qui deviennent encore plus imposants et fait s'envoler des objets isolés.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) des courants d'air coloré se matérialisent pour former une rafale de vent (2) un enchevêtrement de vents tournoyants se forme dans le dos du mage, pour devenir une rafale tourbillonnante (3) des dizaines de mini-cyclones balayent la zone devant l'incantateur (4) rien de plus qu'une bourrasque ordinaire.

Corruption

Lancez 1d5 : (1) l'incantateur attire orages et éclairs tel un paratonnerre ; il subit dorénavant +1 point de dégâts de toutes les attaques basées sur les éclairs. Il acquiert de plus une étrange réputation d'aimant à tempête auprès de ses pairs (2) les éternuements de l'incantateur deviennent colossaux, projetant des souffles capables d'éteindre des flammes et de faire s'envoler les petits objets (3) quand l'incantateur parle, son souffle est assez puissant pour faire trembler les flammes jusqu'à 30 m et s'envoler les petits objets (4) majeure (5) supérieure.

Revers

Lancez 1d3 : (1) une bourrasque solitaire projette l'équipement de l'incantateur (armes, sac à dos, livre de sorts, etc.) à 1d4x3 m dans une direction aléatoire (2) l'incantateur invoque une tempête torrentielle au-dessus de sa tête et se voit plaqué au sol pendant 1d4 rounds, incapable de bouger ou d'accomplir la moindre action à moins de réussir un test de Force DD 20 à chaque round (3) toutes les flèches à moins de 30 m sont enchantées et surfent sur les vents avec plus d'efficacité, recevant un bonus de +1 aux dégâts pendant un tour.

1

Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1) corruption (2) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (3+) revers.

2-11

Perdu. Échec.

12-15

Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de l'incantateur d'une longueur de 3 m et d'une largeur de 3 m à son extrémité. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 14 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins de 5 kg subissent le même sort. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d6 points de dégâts.

18-21

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de l'incantateur d'une longueur de 6 m et d'une largeur de 6 m à son extrémité. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 16 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins de 10 kg subissent le même sort. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d6 points de dégâts.

22-23

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de l'incantateur d'une longueur de 12 m et d'une largeur de 6 m à son extrémité. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 18 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins de 15 kg subissent le même sort. Les feux protégés, comme ceux d'une lanterne, sont éteints dans 25 % des cas. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d8 points de dégâts.

24-26

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de l'incantateur d'une longueur de 30 m et d'une largeur de 9 m à son extrémité. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 20 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins de 25 kg subissent le même sort. Les feux protégés, comme ceux d'une lanterne, sont éteints dans 50 % des cas. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d10 points de dégâts.

27-31

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de n'importe quel point indiqué par l'incantateur situé à moins de 60 m. Il a une longueur de 30 m et d'une largeur de 12 m à son extrémité. L'incantateur peut utiliser ce cône pour pousser les objets *vers lui* s'il oriente le cône dans cette direction. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 22 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins

de 35 kg subissent le même sort. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d12 points de dégâts et se retrouve plaquée contre celui-ci jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force DD 22 ou que le vent s'interrompe. Les feux protégés, comme ceux d'une lanterne, sont éteints dans 50 % des cas. De plus, la bourrasque se poursuit pendant un maximum de 2 rounds, si tant est que l'incantateur maintienne sa concentration. Les créatures tentant de pénétrer dans la zone de la bourrasque doivent réussir un test de Force DD 22 pour y parvenir, et les armes à distance lancées dans la zone du vent subissent une pénalité de -6 au jet d'attaque.

32-33

La bourrasque prend la forme d'un cône partant de n'importe quel point indiqué par l'incantateur situé à moins de 300 m. L'incantateur peut contrôler la forme horizontale et verticale de la bourrasque et peut l'envoyer tournoyer dans le ciel, épouser la forme d'un angle ou au fond d'un puits. Les créatures prises à l'intérieur du vent sont projetées en suivant la trajectoire dessinée. Celles qui sont projetées dans les airs subissent des dégâts de chute normaux une fois éjectées (1d6 points par tranche de 3 m de chute). La bourrasque forme un cône de 90 m de longueur et 30 m de largeur à son extrémité. L'incantateur peut utiliser ce cône pour pousser les objets *vers lui* s'il oriente le cône dans cette direction. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 28 ou être repoussées vers l'extrémité du cône. Les objets non fixés de moins de 100 kg subissent le même sort. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d14 points de dégâts et se retrouve plaquée contre celui-ci jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force DD 28 ou que le vent s'interrompe. Les feux protégés, comme ceux d'une lanterne, sont éteints dans 90 % des cas. De plus, la bourrasque se poursuit pendant un maximum de 10 rounds, si tant est que l'incantateur maintienne sa concentration. Les créatures tentant de pénétrer dans la zone de la bourrasque doivent réussir un test de Force DD 28 pour y parvenir, et les armes à distance lancées dans la zone du vent subissent une pénalité de -8 au jet d'attaque.

34-35

L'incantateur génère une gigantesque bourrasque qui forme un arc de 360 degrés autour de lui. S'il souhaite protéger des alliés (situés derrière lui, par exemple), il peut restreindre les dimensions de l'arc : par exemple, le vent pourrait souffler sur 270 degrés, protégeant ainsi les 90 degrés situés à l'arrière. La bourrasque progresse à une vitesse de 120 m par round dans toutes les directions et peut s'orienter d'une manière bien précise. L'incantateur peut, par exemple, diriger le vent vers le ciel ou plaquer les cibles au sol. Les créatures qui sont en hauteur quand le vent diminue subissent des dégâts de chute normaux (1d6 points par tranche de 3 m de chute). L'incantateur peut se servir de cette puissante bourrasque pour repousser une armée tout entière à la limite de la tempête. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un test de Force DD 30 ou être repoussées. Les objets non fixés de moins de 200 kg subissent le même sort. Si une cible ainsi projetée rencontre un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d16 points de dégâts et se retrouve plaquée contre celui-ci jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force DD 30 ou que le vent s'interrompe. Toutes les flammes dans la zone sont automatiquement éteintes. La bourrasque se poursuit pendant un maximum de 20 rounds, si tant est que l'incantateur maintienne sa concentration. Les créatures tentant de pénétrer dans la zone de la bourrasque doivent réussir un test de Force DD 30 pour y parvenir, et les armes à distance lancées dans la zone de la bourrasque subissent une pénalité de -10 au jet d'attaque.

36+

L'incantateur invoque un véritable cyclone miniature, parcouru d'averses, d'éclairs et de tonnerre. La tempête dure 1d4 tours (aucune concentration requise) ou jusqu'à ce que l'incantateur la dissipe. L'incantateur peut protéger une « bulle » d'un diamètre maximal de 12 m autour de lui. Toutes les autres créatures situées à moins de 300 m dans toutes les directions sont affectées. Elles sont malmenées par les vents, subissent 1d6 points de dégâts par round et se voient repoussées vers les bordures de la tempête à une vitesse de 30 m par round (test de Force DD 30 pour résister). Si une cible ainsi projetée rencontre



un obstacle avant d'atteindre l'extrémité du cône, elle subit 1d20 points de dégâts et se retrouve plaquée contre celui-ci jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force DD 30 ou que le vent s'interrompe. De plus, les créatures prises dans la zone d'effet sont frappées d'une myriade de boules de foudre, subissant 2d6-4 points de dégâts de foudre à chaque round (un résultat inférieur ou égal à 0 indique qu'aucun éclair ne les a frappées) Tout ce qui est pris dans la zone est détrempé, toutes les flammes sont éteintes, et les torches sont difficiles à rallumer à cause de l'humidité. Les objets non fixés de moins de 250 kg sont aussi repoussés aux limites de la tempête, et il est impossible d'utiliser d'armes de jet en son sein.

CHAMPION ÉTERNEL

Niveau : 3	Portée : 1,5 km	Durée : Jusqu'au crépuscule	Temps d'incantation : Une nuit passée à rêver
	Jet de sauvegarde : Aucun		

Général	<p>Par le biais de breuvages mystiques consommés avant de s'endormir, l'incantateur s'entretient en rêve avec les grands guerriers des temps passés et futurs. L'un d'eux est invoqué afin de se battre pour la cause du mage. Quand celui-ci se réveille, le guerrier prend corps au lever du soleil pour disparaître corps et biens au crépuscule. Le guerrier se croit en plein rêve, mais pour autant, agit comme il le ferait dans des circonstances normales.</p> <p>Le guerrier invoqué par ce sort est naturellement enclin, par son alignement et ses prédispositions, à combattre pour la cause de l'incantateur et agit dans ce sens s'il n'est pas offensé ou dissuadé d'une quelconque manière. S'il vient à être tué, son corps et son équipement disparaissent en fumée. Il y a 10 % de chances que le guerrier dispose de savoirs antiques pouvant immédiatement servir à l'incantateur, si tant est que ce dernier lui pose les bonnes questions.</p> <p>L'incantateur ne peut avoir qu'un seul champion éternel à son service à tout moment. Incanter ce sort alors qu'un champion éternel existe déjà suite à une précédente incantation fait échouer le sort.</p> <p>Le profil du guerrier invoqué est détaillé ci-dessous, en fonction du résultat du test d'incantation.</p>
---------	--

Manifestation Voir ci-dessous.

Corruption	<p>Lancez 1d6 : (1) l'incantateur est hanté par des réminiscences oniriques d'un temps oublié. Dorénavant, à chaque fois qu'il obtient 13 sur <i>n'importe quel</i> jet de dés (qu'il s'agisse d'une attaque, d'un test d'incantation, d'un jet de sauvegarde ou de quoi que ce soit d'autre), il se fige pendant 1d4 rounds, durant lesquels il se voit incapable d'entreprendre la moindre action (2) l'incantateur est désigné par des puissances surnaturelles comme champion d'une cause particulière dans un lointain passé (cause qui ne lui sera jamais révélée). Les créatures surnaturelles ont désormais d'assez mauvaises dispositions envers lui, et leurs chances d'être hostiles à son égard sont généralement augmentées de +25 % (3) le champion éternel que l'incantateur a essayé d'invoquer avait un poste de garde permanent dans les cours du Chaos. Les supérieurs du champion sont si mécontents de l'incantation que le mage se retrouve marqué d'un signe de réprobation, visible uniquement des seigneurs du Chaos et de leurs séides, qui le considèrent désormais défavorablement (4) mineure (5) majeure (6) supérieure.</p>
Revers	<p>Lancez 1d2 : (1) le mage désigne un guerrier allié comme étant lui-même le champion d'incantateurs vivant dans d'autres lieux et à d'autres époques. Il a ainsi 1 % de chances de disparaître chaque jour en se trouvant appelé à combattre pour des causes lointaines par d'autres lanceurs du sort (2) l'incantateur inverse malencontreusement les paramètres du sort et se projette lui-même à l'époque où le guerrier réside plutôt que de le faire venir pour l'aider. Il disparaît donc au lever du jour pour réapparaître au crépuscule le même jour, ensanglé et épuisé comme s'il avait combattu toute la journée (considérez qu'il a perdu 2d4 PV et 1d6 sorts déterminés aléatoirement). L'incantateur n'a absolument aucun souvenir de ce qui lui est arrivé au cours de cette journée.</p>

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
16-17	Un puissant guerrier apparaît avec le profil d'un guerrier niveau 3, des valeurs de caractéristiques moyennes et un équipement standard.
18-21	Le guerrier est de niveau 4, possède des valeurs de caractéristiques de 2d6+6 (le Juge lance les dés) et un équipement standard.
22-23	Le guerrier est de niveau 5, possède des valeurs de caractéristiques de 16 et une épée +1 affublée d'un nom.
24-26	Le guerrier est connu dans les annales comme une légende. Il est de niveau 5 et possède des valeurs de caractéristiques de 16. Il manie une arme magique unique et mythique, avec un enchantement de +2. Il inspire les suivants et mercenaires du groupe de l'incantateur, leur accordant un bonus de moral de +1.

27-31

Le guerrier est une légende célèbre. Il est de niveau 5 et possède des valeurs de caractéristiques de 18. Il manie une arme magique unique et mythique, avec un enchantement de +3. Il inspire les suivants et mercenaires du groupe de l'incantateur et leur octroie un bonus de moral de +1.

32-33

Le guerrier est tenu en haute estime, une légende vivante de stature divine. Il est de niveau 6 et possède des valeurs de caractéristiques de 18. Le simple fait de combattre à ses côtés confère un bonus de +1 aux attaques et aux dégâts à l'incantateur et ses alliés situés dans un rayon de 30 m. Le guerrier manie une arme magique unique et mythique, avec un enchantement de +4. Il inspire les suivants et mercenaires du groupe de l'incantateur et leur octroie un bonus de moral de +2.

34-35

Le guerrier est tenu dans la plus haute estime, une légende vivante de stature divine. Il est de niveau 6 et possède des valeurs de caractéristiques de 20. Le simple fait de combattre à ses côtés confère un bonus de +1 aux attaques et aux dégâts à l'incantateur et ses alliés situés dans un rayon de 30 m. Le guerrier manie une arme magique unique et mythique, avec un enchantement de +4. Il inspire les suivants et mercenaires du groupe de l'incantateur et leur octroie un bonus de moral de +2. De plus, le guerrier amène avec lui trois suivants qui ont eux-mêmes les statistiques de guerriers niveau 3 avec des valeurs de caractéristiques moyennes et un équipement standard.

36+

Le guerrier est le plus grand champion ayant jamais existé, aucun autre combattant n'est son égal dans tous les récits et légendes. Il est de niveau 7 et possède des valeurs de caractéristiques de 22. Le simple fait de combattre à ses côtés confère un bonus de +2 aux attaques et aux dégâts à l'incantateur et ses alliés situés dans un rayon de 30 m. Le guerrier manie une arme magique unique et mythique, avec un enchantement de +5. Il inspire les suivants et mercenaires du groupe de l'incantateur et leur octroie un bonus de moral de +2. De plus, le guerrier amène avec lui dix suivants qui ont eux-mêmes les statistiques de guerriers niveau 3 avec des valeurs de caractéristiques moyennes et un équipement standard.



CONCOCTION DE POTION

Niveau : 3	Portée : Personnelle	Durée : Permanente	Temps d'incantation : 1d6+1 heures, plus le temps de collecter les ingrédients et de les distiller (une semaine minimum)	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	----------------------	--------------------	--	---------------------------

Général

L'incantateur crée des breuvages mystiques qui confèrent des pouvoirs surnaturels à ceux qui les consomment. Le résultat du test d'incantation détermine le type de potion qui peut être créé, comme indiqué ci-dessous. Chaque incantation permet au mage de choisir une potion parmi les résultats de son test d'incantation et les résultats inférieurs. Tout ceci nécessite un temps d'incantation de 1d6+1 heures. Une fois le type de potion choisi, l'incantateur doit dépenser une somme d'argent égale à la moitié de son test d'incantation (arrondi à l'inférieur) ×25 po pour pouvoir se procurer l'équipement et les ingrédients de base nécessaires pour concocter la potion. De plus, chaque breuvage nécessite une substance particulière qui doit être récoltée par l'incantateur lui-même puis préparée, ce qui prend environ une semaine après que le sort a été lancé. Voir ci-dessous pour les suggestions d'ingrédients spéciaux et plus de détails sur les effets des potions. Contrairement à d'autres sorts, c'est le Juge, et non l'incantateur, qui effectue le test d'incantation pour déterminer si le sort réussit.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le liquide brille de couleurs scintillantes (2) de petits nuages en forme de crânes s'élèvent de la potion en préparation (3) le breuvage bouillonne et s'agit comme s'il était vivant (4) le liquide défie la gravité, grimpe sur les parois de son contenant et goutte jusqu'au plafond.

Corruption	Lancez 1d4 : (1) la chair de l'incantateur développe une odeur acre permanente (2) les mains de l'incantateur sont maculées et tachées d'essences étranges (3) tous les liquides manipulés par l'incantateur se tortillent comme des serpents dans leur contenant (4) les liquides se mettent à bouillir en présence de l'incantateur.
Revers	Lancez 1d4 : (1) La potion explose, infligeant 1d10 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD égal au test d'incantation pour diminuer les dégâts de moitié) (2) la potion semble réussie mais ne dispose en réalité d'aucune propriété magique (3) effectuez un nouveau test d'incantation pour obtenir une réussite, la potion a l'effet inverse à celui recherché, à l'appréciation du Juge (4) effectuez un nouveau test d'incantation pour obtenir une réussite, la potion fonctionne comme prévu mais pour une durée réduite de moitié.

- 1 Revers et corruption!
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 16-17 Philtre d'amour, poison.
- 18-21 Contrôle des animaux, forme gazeuse, soins.
- 22-23 Réduction, lévitation, respiration aquatique, agrandissement.
- 24-26 Métamorphose, vitesse, héroïsme.
- 27-31 Invisibilité, contrôle des humains, résistance au feu.
- 32-33 Contrôle des morts-vivants, soins extraordinaire, vol.
- 34-35 Super-héroïsme, force de géant.
- 36+ Longévité, invulnérabilité.



Liste principale de potions			
Potion	DD minimum	Ingrédients spéciaux	Effet
Agrandissement	22	Un sourcil de cyclope	Le personnage voit sa taille doubler. Sa Force est augmentée de 6 points, et il gagne 2d6 points de vie supplémentaires. Il retrouve sa taille normale au bout de 2d6 rounds.
Contrôle des animaux	18	Un poil, une écaille et une plume d'un spécimen géant de mammifère, de reptile et d'oiseau	Pendant 2d6 rounds, tous les animaux communs situés à moins de 9 m obéissent aux ordres du personnage, comme suit : 1 DV ou moins = automatique, 2-4 DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 16 pour résister, 5+ DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 12 pour résister.
Contrôle des humains	27	Un œil d'homme-serpent ou une langue de harpie	Pendant 2d6 rounds, tous les humanoïdes (y compris les demi-humains, les géants et les goblinoïdes) situés à moins de 9 m obéissent aux ordres du personnage, comme suit : 1 DV ou moins = automatique, 2-4 DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 16 pour résister, 5+ DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 12 pour résister.
Contrôle des morts-vivants	32	Une pincée de poussière de momie	Pendant 2d6 tours, tous les morts-vivants à moins de 9 m obéissent aux ordres du personnage, comme suit : 1 DV ou moins = automatique, 2-4 DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 16 pour résister, 5+ DV = jet de sauvegarde de Volonté DD 12 pour résister.
Force de géant	34	Un ongle de géant	La Force du personnage est augmentée et lui confère un bonus de +8 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 2d6 rounds.

Liste principale de potions (suite)

Forme gazeuse	18	L'essence d'un fantôme en bouteille	Le personnage prend une forme gazeuse pendant 1d4 tours. Sous cette forme, il est immunisé à toutes les attaques physiques non magiques.
Héroïsme	24	La salive d'un naga ou un poil de troll	Pendant 1d6+1 tours, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts ainsi qu'aux tests d'incantation et de compétence.
Invisibilité	27	L'ombre d'une ombre	Le personnage devient invisible pendant 1d4+1 heures. Il redevient visible s'il attaque.
Invulnérabilité	36	Une écaille de dragon ou une griffe de démon	Le personnage développe une résistance de 6 points à <i>tous</i> les dégâts, c'est-à-dire qu'il ne tient pas compte des 6 premiers points de dégâts qu'il subit à chaque round. De plus, il bénéficie de 6 points de résistance <i>additionnels</i> aux dégâts de feu, d'électricité et d'acide, ainsi que d'un bonus de +4 à la CA et à tous les jets de sauvegarde. L'effet dure 1d6 tours.
Lévitation	22	La toile d'une araignée volante	Le personnage peut léviter à une hauteur de 3 m pendant 1d4+1 tours. Il peut s'élever ou descendre à volonté. De plus, il peut faire léviter un objet qu'il touche pesant jusqu'à 200 kg (comme un coffre ou une autre personne).
Longévité	36	Un morceau d'écorce de sylvanien ou un cheveu de liche	Le personnage ne « rajeunit » pas (son apparence physique reste inchangée) mais il ne « compte pas » les 20 prochaines années de sa vie du point de vue du vieillissement. S'il a, par exemple, 60 ans au moment où il boit la potion, il conserve le même état physique pour les 20 prochaines années et ne se remet à vieillir qu'à partir de 80 ans.
Métamorphose	24	Un morceau de peau de lycanthrope	Le personnage se transforme en une autre créature de taille humaine (à déterminer quand la potion est fabriquée) pour une durée de 1d4 jours.
Philtre d'amour	16	Une goutte de miel d'une ruche d'abeilles tueuses	Le personnage tombe amoureux de la première créature qu'il voit après avoir bu cette potion.
Poison	16	Les glandes à venin d'un scorpion géant ou d'une vipère titanésque	Effets potentiels divers selon l'annexe P, en fonction des ingrédients utilisés.
Réduction	22	Une goutte de sang de pixie	Le personnage est réduit à une taille de 30 cm pour une durée de 1d6 tours.
Résistance au feu	27	Une dent de limier infernal	Pendant 1d4 heures, le personnage résiste aux 10 premiers points de dégâts de feu ou de chaleur qu'il subit à chaque round, et il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde pour résister au feu ou effets basés sur la chaleur ou les flammes.
Respiration aquatique	22	Une branchie de profond	Le personnage peut respirer sous l'eau pendant 2d6 tours.
Soins	18	Des spores de champignon géant	Le personnage récupère immédiatement 1d6+1 points de vie.
Soins extraordinaire	32	La sueur d'un ange ou un morceau de corne de licorne	Le personnage récupère immédiatement 3d6+3 points de vie.
Super-héroïsme	34	Une goutte de sang de dragon	Pendant 1d6+1 tours, le personnage bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'attaque, de dégâts, ainsi qu'aux tests d'incantation et de compétence.
Vitesse	24	Le venin d'une guêpe géante	Le personnage bénéficie d'un dé d'action supplémentaire (identique à son dé d'action actuel le plus bas) et double son mouvement pendant 1 tour.
Vol	32	Une plume de pégase ou une aile de scarabée géant	Le personnage peut voler à une vitesse de 18 m par round pendant 2d6+2 heures après avoir bu la potion.

CONSULTER LES ESPRITS

Niveau : 3 Portée : Personnelle Durée : 1 question ou plus Temps d'incantation : 1 heure Jet de sauvegarde : Aucun

Général



L'incantateur entre en contact avec un esprit extradimensionnel pour obtenir des renseignements ou faire passer des informations. L'esprit peut être le fantôme d'une personne décédée, un démon résidant sur un autre plan, un esprit de la nature occupant un lac ou un arbre, le propre patron surnaturel de l'incantateur ou même un dieu.

Ce sort est particulièrement efficace quand l'incantateur consulte un esprit qu'il connaît déjà. Si l'incantateur consulte son patron (avec qui il s'est lié au préalable) ou l'un des serviteurs du patron, ajoutez +1 au test d'incantation. Si l'incantateur consulte un esprit en particulier qu'il connaît par un précédent contact, une légende, une déduction logique (par exemple, si l'incantateur voit un cadavre et souhaite trouver son fantôme), ou des recherches (par exemple, si l'incantateur a visité son autel ou lu des récits de ses exploits), il n'y a pas de modificateur. Si l'incantateur ne dispose d'aucune information sur l'esprit consulté et souhaite simplement contacter n'importe quel esprit prêt à lui répondre, ou qu'il contacte délibérément un esprit d'alignement opposé ou aux objectifs contraires, soustrayez -1 au test d'incantation.

Si l'incantateur connaît l'esprit, lancez 1d100 pour déterminer son attitude : (01-20) amical (21-80) neutre (81-00) hostile. Un esprit amical ou neutre répond honnêtement au mieux de ses capacités et dispose d'une base de 50 % de chances de connaître la réponse à une question en rapport avec son domaine de connaissances, ajustée au gré du Juge et en fonction de l'obscurité de la question. Si l'esprit interrogé est hostile, lancez 1d100 : il (01-50) fournit une information trompeuse (51-80) refuse de répondre (81-95) essaie de sonder l'esprit de l'incantateur (jet de sauvegarde de Volonté DD 4d6 ou perte temporaire de 1d4 points d'Intelligence) (96-00) se sert de cette connexion pour pénétrer dans le plan matériel.

Établir un tel contact permet à l'esprit de faire de même en retour (en lançant le même sort s'il en est capable, ou par d'autres moyens). D'autre part, tous les esprits ne sont pas enchantés d'être dérangés par un mortel curieux. Le fantôme d'une créature récemment tuée, par exemple, sera probablement encore en colère suite à sa mort, et le réveiller pourrait avoir quelques funestes conséquences.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) l'incantateur s'immobilise et semble ne rien faire pendant la durée du sort (2) l'incantateur apparaît et disparaît quand les questions sont posées (3) l'incantateur tient une conversation tout seul.

Corruption Lancez 1d6 : (1) le visage de l'incantateur prend l'apparence d'un esprit déterminé aléatoirement (voir page 319) (2) la conscience de l'incantateur est définitivement liée à celle d'un esprit déterminé aléatoirement, qui a dès lors 1 % de chances par jour de prendre possession de son corps pendant 1d4 rounds au cours de la journée (3) les cheveux de l'incantateur deviennent blancs et se dressent (4) l'incantateur vieillit instantanément de 1d8+2 années (5) la peau de l'incantateur se ride comme s'il avait 100 ans, même s'il ne vieillit pas en réalité et qu'il ne subit aucune autre conséquence du vieillissement (6) les oreilles de l'incantateur deviennent sensibles aux voix des fantômes. Il peut les entendre dès qu'ils sont proches, même si aucun contact n'a été établi.

Revers Lancez 1d3 : (1) l'incantateur réussit à contacter son propre esprit, là où il se trouve au-delà de la vie et de la mort en attendant son destin final, ce qui lui donne une impression bizarre de déjà-vu et de désorientation. Il subit une pénalité de -1 à toutes les actions pendant 1 tour (2) l'incantateur contacte un esprit qui s'empare immédiatement de son corps, mettant son personnage sous le contrôle du Juge pendant 1d6 rounds et le faisant agir à l'opposé de sa personnalité et de son alignement (3) l'incantateur expulse son esprit de son corps pour 1d6 rounds, qui s'effondre dans un état catatonique jusqu'au retour de son esprit.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 L'incantateur établit un bref contact avec l'esprit, mais ce contact est si fugace qu'il ne sait pas à qui il parle. L'incantateur a juste le temps de poser une question simple et d'entendre la réponse. Celle-ci dépend évidemment du point de vue de l'esprit, qui n'est ni omniscient ni objectif.

18-21 L'incantateur établit un contact basique avec l'esprit et comprend la nature de l'entité avec qui il parle. Il dispose d'assez de temps pour poser 2 questions simples.

22-23 L'incantateur établit un contact basique avec l'esprit et comprend la nature de l'entité avec qui il parle. Il dispose d'assez de temps pour poser 3 questions simples.

24-26 L'incantateur établit un contact basique avec l'esprit et comprend la nature de l'entité avec qui il parle. Il dispose d'assez de temps pour poser 4 questions simples.

- 27-31 L'incantateur établit une liaison solide avec l'esprit. Il comprend sa nature et peut communiquer avec lui. Cette connexion est suffisamment forte pour une conversation superficielle. L'incantateur peut poser jusqu'à 5 questions simples ou tenir une brève discussion (de 5 mn ou moins) afin d'entendre un récit, de comprendre un rituel magique expliqué par l'esprit, etc.
- 32-33 En établissant une connexion avec l'esprit, l'incantateur saisit instantanément son apparence, ses motivations, ses objectifs (à court ou à long terme) et son état d'esprit actuel (en colère, pensif, calme, etc.). L'incantateur peut communiquer avec l'esprit et tenir une conversation pouvant durer jusqu'à 1 h. Cela donne assez de temps pour avoir une longue discussion sur n'importe quel sujet. L'incantateur peut aussi obtenir des informations détaillées de la part de l'esprit dans l'un de ses domaines d'expertise. De façon générale, cela suffit à conférer un bonus de +1 aux activités correspondantes au savoir et à l'expertise de l'esprit. Par exemple, si l'incantateur contacte le créateur d'un sort, il peut dorénavant bénéficier d'un bonus de +1 au test d'incantation.
- 34-35 L'incantateur établit une puissante connexion avec l'esprit. Il saisit instantanément son apparence, ses motivations, ses objectifs (à court ou à long terme) et son état d'esprit actuel (en colère, pensif, calme, etc.). L'incantateur peut communiquer avec l'esprit et tenir une conversation pouvant durer jusqu'à 1 h. De plus, il garde une vague connexion avec l'esprit durant les 7 prochains jours. Au cours de cette période, l'incantateur peut rétablir le contact à n'importe quel moment en se concentrant pendant 1d10 tours. La connexion dure alors 1d5+1 tours avant de s'estomper. Cela donne assez de temps pour avoir une longue discussion sur n'importe quel sujet. L'incantateur peut aussi obtenir des informations détaillées de l'esprit dans l'un de ses domaines d'expertise. De façon générale, cela suffit à conférer un bonus de +1 aux activités correspondantes au savoir et à l'expertise de l'esprit. Par exemple, si l'incantateur contacte le créateur d'un sort, il peut dorénavant bénéficier d'un bonus de +1 au test d'incantation.
- 36+ L'incantateur connecte son cerveau à celui de l'esprit et se glisse dans ses schémas mentaux. Les pensées de l'incantateur et celles de l'esprit se confondent, il peut accéder à ses souvenirs et ses opinions, et ce dernier peut faire de même. Pendant 7 jours, l'incantateur est en contact permanent avec l'esprit jusqu'à parfois perdre conscience de lui-même. Bien que l'esprit ne puisse pas contrôler la forme mortelle de l'incantateur, sa personnalité peut parfois émerger dans la façon de parler ou le langage corporel de l'incantateur. Des esprits puissants et supérieurs peuvent disposer d'un savoir immense au-delà de la compréhension de l'incantateur (comme les souvenirs d'un dieu ou les intrigues sans fin d'un prince-démon), mais, dans la limite de l'intelligence et de l'esprit mortel de l'incantateur, ce dernier peut comprendre et accéder aux pensées de l'esprit en question et former avec lui un lien quasi parfait. Les questions de l'incantateur trouvent une réponse rapide et précise, et l'incantateur peut renoncer à sa volonté propre pour permettre à l'esprit de guider ses actions. De façon générale, cela suffit à conférer un bonus de +4 aux activités correspondantes au savoir et à l'expertise de l'esprit. Par exemple, si l'incantateur contacte le créateur d'un sort et s'abandonne à la volonté de cet esprit, il bénéficie d'un bonus de +4 au test d'incantation. Ou, si l'incantateur contacte son patron et lance un sort de patron, il bénéficie d'un bonus de +4 au test d'incantation. Toutefois, à chaque fois que l'incantateur autorise l'esprit à avoir ce niveau de contrôle, il y a 1 % de chances qu'il s'empare complètement du corps de l'incantateur.



CONVOCATION DE DÉMON

Niveau : 3 Portée : 6 m Durée : Variable Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation

Général



Ce sort invoque un démon et le force à obéir aux ordres de l'incantateur. Les démons sont intelligents, capricieux, ambitieux, émotifs et ils ne sont pas toujours ravis d'être invoqués. Ce sort nécessite un rituel obscur et au moins un point de brûlesort. L'effet du sort varie en fonction du rituel qui est accompli. L'incantateur peut faire appel à son patron s'il en a un, invoquer un démon spécifique dont il connaît le vrai nom ou juste tenter d'invoquer n'importe quel démon. Utilisez la colonne appropriée ci-dessous en fonction du résultat recherché.

Le démon invoqué n'est pas nécessairement sous le contrôle de l'incantateur. Sauf exception précisée ci-dessous, il dispose d'un jet de sauvegarde de Volonté (DD égal au résultat du test d'incantation) pour résister à la prise de contrôle. Si le démon réussit son jet, il se déchaîne une fois apparu. Il y a 50 % de chances qu'il attaque l'incantateur, diminué de -20 % si l'incantateur a invoqué un démon au service de son patron, et encore -20 % si l'incantateur connaît le vrai nom du démon. Si le démon n'attaque pas l'incantateur, il attaque une autre créature se trouvant à proximité.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) un œuf apparaît peu à peu avant d'éclore et de faire surgir le démon invoqué (2) des flashs de nuages noirs précèdent l'apparition du démon (3) le squelette du démon apparaît, puis ses organes, puis ses muscles, qui se relient entre eux avant que la peau ne pousse et que le démon ne soit complet (4) le démon surgit du sol entièrement formé.

Corruption Lancez 1d8 : (1) le visage de l'incantateur prend l'apparence du démon qu'il a tenté d'invoquer (2) le corps de l'incantateur adopte certains aspects du démon qu'il a tenté d'invoquer (3) le visage de l'incantateur se grêle, et il perd provisoirement 1d4 points d'Intelligence alors que le démon s'oppose violemment à la tentative d'invocation (4) l'incantateur a du mal à respirer, et son souffle devient sifflant en présence des démons du type de celui qu'il a tenté d'invoquer (5) mineure (6) majeure (7-8) supérieure.

Revers

Aucun

	Avec patron	Sans patron	Vrai nom connu
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron (1-4) corruption (5+) souillure de patron (ou corruption si pas de patron).		
2-11	Perdu. Échec.		
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
16-17	L'incantateur invoque un démon de type I au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type I déterminé aléatoirement, qui ne persiste qu'1 round.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
18-21	L'incantateur invoque un démon de type I au service de son patron, qui persiste 1d4+1 tours.	L'incantateur invoque un démon de type I déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I ou II, dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
22-23	L'incantateur invoque un démon de type II au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type I déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 tours.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II ou III, dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.

Convocation de démon (suite)

24-26	L'incantateur invoque un démon de type III au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type II déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II, III ou IV, dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
27-31	L'incantateur invoque un démon de type IV au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type III déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II, III, IV ou V dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
32-33	L'incantateur invoque un démon de type V au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type IV déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II, III, IV, V ou VI dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 1 round, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
34-35	L'incantateur invoque un démon de type VI au service de son patron, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur invoque un démon de type V déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II, III, IV, V ou VI dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant 2 rounds, puis il a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à ce contrôle. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 rounds.
36+	L'incantateur invoque un démon de type VI au service de son patron, qui persiste 1d4+1 tours.	L'incantateur invoque un démon de type VI déterminé aléatoirement, qui persiste 1d4+1 rounds.	L'incantateur peut invoquer un démon de type I, II, III, IV, V ou VI dont il connaît le vrai nom. Il est automatiquement sous le contrôle de l'incantateur pendant toute la durée de sa présence. Le démon persiste sur ce plan pendant 1d4+1 tours.



«Il a subi une grosse perte de niveau la nuit dernière.»

DISSIPATION DE LA MAGIE

Niveau : 3 Portée : Contact ou plus Durée : D'instantané à permanent Temps d'incantation : 1 round ou plus
Jet de sauvegarde : Parfois (Volonté vs DD test d'incantation)

Général

Avec ce sort, l'incantateur disloque les énergies arcaniques. Il peut briser un pentagramme, bannir un démon invoqué, neutraliser une potion magique ou annuler un autre sort. Ce sort est en réalité une opposition de volontés : l'incantateur essaie de prendre le contrôle et de briser les énergies magiques déjà assemblées par un mage rival. Si l'incantateur est plus puissant, il dissipe la magie de son ennemi. Sinon, la magie perdure.

Dans la plupart des cas, la concentration est un facteur crucial pour ce sort. Une simple *dissipation de la magie* peut être lancée en 1 round, mais le résultat maximal du test d'incantation est alors plafonné à 21, sans tenir compte du jet de dés. Pour chaque round de concentration lors de l'incantation, le plafond du test est relevé, comme indiqué ci-dessous. Un temps d'incantation plus long ne garantit pas forcément un meilleur résultat, mais celui-ci est plafonné en fonction du temps d'incantation.

Ce sort peut également être utilisé comme contresort lors des duels arcaniques. Utilisé dans ce but, il peut atteindre n'importe quel niveau d'effet sans tenir compte du temps passé à incanter.

Quand ce sort est lancé, l'effet dissipé doit avoir été obtenu avec un test d'incantation égal ou inférieur à celui de l'incantateur, et le mage adverse bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Par exemple, si l'incantateur a obtenu 16 au test d'incantation de *dissipation de la magie*, il peut annuler le sort *image miroir* d'un ennemi lancé avec un résultat de 15 ou moins au test d'incantation. Si le résultat du test adverse n'est pas connu, le Juge devra l'effectuer sur le moment. L'incantateur ne connaît pas forcément la puissance du sort ou de l'effet qu'il cherche à dissiper.

Dans certains cas indiqués plus bas, l'incantateur adverse peut empêcher qu'un sort soit dissipé en effectuant un jet de sauvegarde de Volonté (DD égal au résultat du test d'incantation du mage). Par exemple, l'initiateur du sort *image miroir* pourrait tenter de maintenir ses effets en obtenant un résultat à son jet de sauvegarde supérieur ou égal au test d'incantation de l'incantateur.

Manifestation Variable.

Corruption Lancez 1d6 : (1) l'incantateur perd définitivement 5 kg (2) l'incantateur absorbe les aspects du sort qu'il a tenté de dissiper, au gré du Juge. S'il a, par exemple, tenté de dissiper *nuage étouffant*, son haleine devient irrémédiablement toxique (3) l'incantateur gagne définitivement 10 kg (4) mineure (5) majeure (6) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) un objet magique porté par l'incantateur et déterminé aléatoirement (s'il en a) est partiellement désenchanté, perdant définitivement un point de bonus ou une capacité spéciale (2) au lieu d'atteindre la cible prévue par l'incantateur, l'effet de *dissipation* est dirigé sur un autre effet magique déterminé aléatoirement dans un rayon de 15 m, qui est alors automatiquement dissipé pendant 1d6 rounds (3) le sort *accentue* les effets magiques au lieu de les dissiper. Tous les tests d'incantation effectués à moins de 6 m de l'incantateur (y compris les siens) bénéficient d'un bonus de +1 pour 1d6 prochains rounds (4) le sort libère l'énergie du dernier sort dissipé par l'incantateur et le relance avec un résultat de 1d10+4 au test d'incantation. Par exemple, si le dernier sort dissipé était *nuage étouffant*, alors un nouveau *nuage étouffant* apparaît soudainement. Si le Juge et le joueur ne se souviennent plus du dernier sort dissipé, déterminez-en un aléatoirement de niveau 1d4 sur la table 5-8 : Sorts de mage.

	Temps d'incantation	Effet maximum
1	1 round	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
2-11	1 round	Perdu. Échec.
12-15	1 round	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
16-17	1 round	L'incantateur annule potentiellement <i>l'effet actif</i> d'un seul sort dont la durée n'est pas permanente. L'incantateur doit toucher l'effet du sort pour le dissiper. Selon les spécificités, cela peut signifier renvoyer une créature invoquée sur son lieu d'origine, disperser un <i>nuage étouffant</i> , rendre visible une créature invisible, ou encore, réveiller une personne victime d'un <i>sommeil</i> magique. Les sorts dont les effets sont permanents ou qui créent des liens permanents, comme <i>appel de familier</i> , <i>lier un patron</i> ou <i>bâton de mage</i> ne sont pas affectés, tout comme les sorts dont les effets sont désormais « terminés », même s'ils ont généré un effet non magique (par exemple, l'incantateur ne pourra pas « recasser » une épée brisée qui a été réparée avec le sort <i>réparer</i>). L'incantateur adverse peut empêcher la dissipation de son sort en réussissant un jet de sauvegarde de Volonté avec un DD égal au test d'incantation du mage.

Dissipation de la magie (suite)		
18-21	1 round	L'incantateur annule potentiellement les <i>effets actifs</i> d'un seul sort dont la durée n'est pas permanente. L'incantateur doit se trouver à moins de 6 m de l'effet du sort pour le dissiper. Selon les spécificités, cela peut signifier renvoyer une créature invoquée sur son lieu d'origine, disperser un <i>nuage étouffant</i> , rendre visible une créature invisible, ou encore réveiller une personne victime d'un <i>sommeil magique</i> . Les sorts dont les effets sont permanents ou qui créent des liens permanents, comme <i>appel de familier</i> , <i>lier un patron</i> ou <i>bâton de mage</i> ne sont pas affectés, tout comme les sorts dont les effets sont désormais «terminés», même s'ils ont généré un effet non magique (par exemple, l'incantateur ne pourra pas «recasser» une épée brisée qui a été réparée avec le sort <i>réparer</i>). L'incantateur adverse peut empêcher la dissipation de son sort en réussissant un jet de sauvegarde de Volonté avec un DD égal au test d'incantation du mage.
22-23	2 rounds	L'incantateur annule potentiellement les <i>effets actifs</i> de tous les sorts à moins de 6 m dont la durée n'est pas permanente. Cela inclut les effets de sorts «amicaux». Les sorts dont les effets sont permanents ou qui créent des liens permanents, comme <i>appel de familier</i> , <i>lier un patron</i> ou <i>bâton de mage</i> ne sont pas affectés, tout comme les sorts dont les effets sont désormais «terminés», même s'ils ont généré un effet non magique (par exemple, l'incantateur ne pourra pas «recasser» une épée brisée qui a été réparée avec le sort <i>réparer</i>). Les incantateurs adverses ne bénéficient pas de jet de sauvegarde de Volonté pour empêcher la dissipation. Si le test d'incantation de l'incantateur est supérieur à ceux des sorts qu'il cherche à contrer, les sorts sont automatiquement dissipés.
24-26	3 rounds	L'incantateur annule potentiellement certains effets de sorts à moins de 6 m. Cela inclut les effets de sorts «amicaux». Tous les sorts dont la durée n'est pas permanente sont affectés, de même que certains objets magiques. Les potions et les parchemins à portée sont définitivement neutralisés. Les bâtons et armes magiques dans la zone peuvent voir leurs capacités (leurs points de bonus ou autres capacités) temporairement neutralisées pendant 1d10 rounds, du moment que le test d'incantation utilisé pour les créer est inférieur à celui du sort <i>dissipation de la magie</i> . Les baguettes, sceptres ou autres objets magiques uniques ne sont pas affectés. Les sorts dont les effets sont permanents ou qui créent des liens permanents, comme <i>appel de familier</i> ou <i>lier un patron</i> , ne sont pas affectés, tout comme les sorts dont les effets sont désormais «terminés», même s'ils ont généré un effet non magique (par exemple, l'incantateur ne pourra pas «recasser» une épée brisée qui a été réparée avec le sort <i>réparer</i>). Les incantateurs adverses ne bénéficient pas de jet de sauvegarde de Volonté pour empêcher la dissipation. Si le test d'incantation de l'incantateur est supérieur à ceux des sorts qu'il cherche à contrer, les sorts sont automatiquement dissipés.
27-31	4 rounds	L'incantateur annule potentiellement certains effets de sorts à moins de 6 m. Cela inclut les effets de sorts «amicaux». Tous les sorts dont la durée n'est pas permanente sont affectés, de même que certains objets magiques. Les potions et les parchemins à portée sont définitivement neutralisés. Les bâtons, baguettes, sceptres, les armes et les objets magiques uniques dans la zone peuvent voir leurs capacités magiques (leurs points de bonus ou autres capacités) temporairement neutralisées pendant 1d10 rounds, du moment que le test d'incantation utilisé pour les créer est inférieur à celui du sort <i>dissipation de la magie</i> . Les sorts dont les effets sont permanents ou qui créent des liens permanents, comme <i>appel de familier</i> ou <i>lier un patron</i> , ne sont pas affectés, tout comme les sorts dont les effets sont désormais «terminés», même s'ils ont généré un effet non magique (par exemple, l'incantateur ne pourra pas «recasser» une épée brisée qui a été réparée avec le sort <i>réparer</i>). Les incantateurs adverses ne bénéficient pas de jet de sauvegarde de Volonté pour empêcher la dissipation. Si le test d'incantation de l'incantateur est supérieur à ceux des sorts qu'il cherche à contrer, les sorts sont automatiquement dissipés.
32-33	5 rounds	L'incantateur peut choisir de créer un flash de magie dissipatrice, comme pour 27-31 ci-dessus, ou concentrer toute l'énergie du sort sur un seul objet, sort ou créature à moins de 6 m pour le désenchanter de manière <i>définitive</i> . Dans ce cas, le test d'incantation de l'incantateur doit être supérieur à celui du sort qui a servi à créer l'objet, et un brûlesort de 1 point minimum par point de bonus de l'objet à désenchanter est requis. En cas de succès, l'objet redevient un exemplaire ordinaire de son type. Par exemple, avec un test d'incantation réussi et 2 points de brûlesort, une épée +2 redevient une épée normale.

Dissipation de la magie (suite)		
34-35	1 tour	L'incantateur crée une sphère de désenchantement qui irradie dans un rayon de 6 m et se déplace avec lui. Cette sphère agit comme un sort de <i>dissipation de la magie</i> continu qui dissipe les sorts et les objets magiques comme pour le résultat 27-31 ci-dessus. De plus, si l'incantateur utilise un brûlesort, la sphère peut désenchanter de manière définitive les objets, sorts et créatures d'une durée permanente, jusqu'à un point de bonus égal au brûlesort dépensé comme indiqué pour 32-33 ci-dessus. La sphère de désenchantement dure 24 h. Il est important de noter que la sphère affecte la propre magie de l'incantateur : il lui est littéralement impossible d'incanter des sorts tant que la sphère de désenchantement reste active, à moins qu'il ne réussisse un test d'incantation supérieur au test d'incantation obtenu pour <i>dissipation de la magie</i> . Il peut annuler la sphère à tout moment.
36+	1 heure	L'incantateur crée une sphère de désenchantement qui irradie dans un rayon de 6 m. La sphère peut être placée sur un autre objet ou une autre personne. Elle se déplacera alors avec elle. Il n'est pas requis que la cible soit volontaire. Cette sphère agit comme un sort de <i>dissipation de la magie</i> continu qui dissipe les sorts et les objets magiques comme pour le résultat 27-31 ci-dessus. De plus, si l'incantateur utilise un brûlesort, la sphère peut désenchanter de manière définitive les objets, sorts et créatures d'une durée permanente, jusqu'à un point de bonus égal au brûlesort dépensé comme indiqué pour 32-33 ci-dessus. La sphère de désenchantement dure 24 h. Il est important de noter que la sphère affecte la propre magie de l'incantateur : il lui est littéralement impossible d'incanter des sorts tant que la sphère de désenchantement reste active, à moins qu'il ne réussisse un test d'incantation supérieur au test d'incantation obtenu pour <i>dissipation de la magie</i> . Il peut annuler la sphère à tout moment.

ÉCLAIR

Niveau : 3 Portée : Voir ci-dessous Durée : Voir ci-dessous Temps d'incantation : 1 round
 Jet de sauvegarde : Réflexes vs DD test d'incantation

Général Avec ce sort, l'incantateur invoque une puissante décharge d'énergie électrique, suffisante pour électrocuter la plupart des créatures, faire éclater les objets en bois, pulvériser la pierre et faire fondre le métal.

Manifestation Voir ci-dessous.

Corruption Lancez 1d8 : (1) l'incantateur est en permanence chargé d'électricité statique et subit 1 point de dégâts de choc à chaque fois qu'il touche une créature portant une armure de métal (2) les cheveux de l'incantateur sont en permanence dressés sur sa tête, défiant la gravité d'une façon vraiment étrange (3) l'incantateur devient sensible aux courants électriques, ce qui lui permet de détecter l'eau souterraine comme un sourcier, mais lui fait subir +1 point de dégâts supplémentaire de toutes les attaques électriques (4) le cerveau de l'incantateur est brouillé par les courants électriques, ce qui provoque l'interversion de ses scores d'Intelligence et de Présence (5-6) majeure (7-8) supérieure.

Revers Lancez 1d3 : (1) l'incantateur s'électrocute lui-même et subit 2d4 points de dégâts (2) l'incantateur électrocute une créature déterminée aléatoirement à moins de 9 m, qui subit 2d4 points de dégâts (3) l'incantateur charge le lieu où il se tient d'énergie électrique. À partir du round suivant, toute créature située à moins de 3 m de ce lieu et qui porte une armure métallique ou des armes en métal subit 2d6 points de dégâts lorsque l'électricité se décharge. Cette charge ne se dissipe pas tant qu'elle n'a pas été libérée.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.



2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 L'incantateur libère un unique éclair en direction d'une cible. Celle-ci doit se situer à moins de 30 m et subit 3d6 points de dégâts.

18-21 L'incantateur libère un unique éclair en direction d'une cible qu'il a en ligne de mire. L'éclair a une portée de 15 m, et son point d'origine peut se situer à une distance maximale de 15 m de l'incantateur. L'éclair provoque 4d6 points de dégâts.

22-23 Électricité statique! L'incantateur désigne une cible à moins de 30 m. La cible et tous les êtres vivants à moins de 9 m d'elle (y compris des alliés, et même l'incantateur s'il est à portée) subissent 2d6 points de dégâts.

24-26	Chaîne d'éclairs! L'incantateur libère un unique éclair qui passe de cible en cible (4 maximum). La première d'entre elles doit se trouver à moins de 15 m de l'incantateur, et chacune des cibles suivantes doit se trouver à moins de 15 m de la précédente. L'éclair ne peut revenir sur une cible déjà touchée. La première cible subit 4d6 points de dégâts, la seconde 3d6 points de dégâts, la troisième 2d6 points de dégâts et la dernière 1d6 points de dégâts.
27-31	Éclair fourchu! L'incantateur libère cinq éclairs, un depuis chacun des doigts d'une de ses mains. Toutes les cibles doivent se situer dans un arc de 45 degrés devant l'incantateur. Chaque cible ne peut être touchée que par un seul éclair. S'il y a moins de cinq cibles potentielles, le ou les derniers éclairs frappent le sol ou sont perdus. La portée maximale de chaque éclair est de 45 m. Chaque cible subit 5d6 points de dégâts.
32-33	Boule de foudre! L'incantateur choisit un point situé à moins de 60 m. Une puissante charge électrique explose à cet endroit. La cible directement située au point d'impact subit 10d6 points de dégâts. Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 m subissent 6d6 points de dégâts.
34-35	Tempête d'éclairs! Des nuages noirs s'accumulent dans les airs tandis que l'incantateur invoque la foudre depuis les cieux. L'incantateur peut choisir jusqu'à six cibles situées à moins de 150 m et à portée de vue. Les éclairs tombent du ciel pour frapper les cibles. Chacune d'elle est frappée par 1d7 éclairs infligeant 1d12 points de dégâts chacun.
36+	L'incantateur libère un seul éclair gigantesque qui se démultiplie pour frapper jusqu'à 8 cibles. L'incantateur choisit un point d'origine situé à moins de 300 m de lui. L'éclair a une portée de 120 m depuis son point d'origine et provoque 24d6 points de dégâts <i>au total</i> . L'incantateur peut répartir ces dégâts entre les huit cibles potentielles comme il le souhaite. Par exemple, la première cible peut subir 17d6 points de dégâts et les sept suivantes 1d6 points de dégâts chacune.

ÉCRITURE DE LA MAGIE

Niveau : 3 Portée : Aucune Durée : Aucune Temps d'incantation : Voir ci-dessous Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur retranscrit des écritures magiques sur un parchemin, qui peut être lu ultérieurement pour lancer un sort. Le résultat du test d'incantation détermine le niveau du sort qui peut être transcrit par l'incantateur, le nombre de sorts qui peuvent être écrits et la possibilité d'attribuer ou non des pouvoirs spéciaux lors de l'incantation. La plupart des lanceurs de sorts signent leurs parchemins et peuvent y inclure des malédictions ou des protections pour empêcher d'autres personnes de les lire. L'incantateur doit fournir les composants nécessaires à l'écriture du parchemin, notamment le papier, le parchemin ou tout autre support, un ustensile d'écriture et une encre bien particulière, d'un coût de base de 200 po par niveau de sort inscrit sur le parchemin. Ainsi, la transcription d'un sort de niveau 1 coûte 200 po, celle de trois sorts de niveau 1 coûte 600 po, la transcription d'un sort de niveau 1 et d'un de niveau 3 coûte 800 po. L'incantateur peut aussi décider d'écrire sur des défenses d'animaux, de graver des tablettes de pierre ou de faire usage de toute autre surface atypique, ce qui double le coût. Le temps nécessaire à la retranscription est généralement d'un jour complet par niveau de sort. Contrairement à d'autres sorts, c'est le Juge, et non l'incantateur, qui effectue le test d'incantation pour déterminer la réussite ou non du sort.

L'incantateur doit transcrire un sort qu'il connaît déjà et doit déclarer avant le jet du test d'incantation quels sorts il tente d'écrire sur le parchemin. Tous les coûts matériels et le temps passé sont calculés en fonction de ce que l'incantateur souhaite créer. Le résultat du test d'incantation détermine le degré de réussite de l'incantateur, qui peut être total, partiel ou nul.

Un sort lancé à partir d'un parchemin nécessite généralement un test d'incantation de la part de son utilisateur. Toutefois, avec des résultats assez élevés, l'incantateur peut prédéterminer le résultat du test pour lancer le sort à partir du parchemin.

Manifestation L'incantateur crée un parchemin magique.

Corruption Lancez 1d8 : (1-4) mineure (5-6) majeure (7-8) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) un des sorts que l'incantateur essaie de transcrire est déclenché accidentellement lors du processus d'écriture et prend immédiatement effet (2) l'incantateur retranscrit le sort mais l'oublie pendant le processus, ce qui fait qu'il ne peut plus l'utiliser pour le reste de la journée (3) l'incantateur subit une terrible perte de mémoire et oublie tous ses sorts pour le reste de la journée (4) un des sorts que l'incantateur essaie de transcrire disparaît de sa mémoire pendant 1d4+1 jours, et il ne dispose daucun moyen de se le rappeler.

1 Perdu, échec, revers et corruption!

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17	L'incantateur peut transcrire un sort de niveau 1.
18-21	L'incantateur peut transcrire deux sorts de niveau 1.
22-23	L'incantateur peut transcrire un sort de niveau 2 ou trois sorts de niveau 1. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin.
24-26	L'incantateur peut transcrire un sort de niveau 3 ou quatre sorts de niveau 1 ou 2. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin.
27-31	L'incantateur peut transcrire un sort de niveau 4 ou cinq sorts de niveau 1, 2 ou 3. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin.
32-33	L'incantateur peut transcrire un sort de niveau 5 ou six sorts de niveau 1, 2, 3 ou 4. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin.
34-35	L'incantateur peut transcrire jusqu'à sept sorts de n'importe quel niveau. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin. L'incantateur peut aussi transcrire les sorts de manière à ce que le test d'incantation du lecteur soit influencé de manière positive ou négative. L'incantateur peut conférer un modificateur de -2, -1, +1 ou +2 au test d'incantation du lecteur. Ce modificateur peut être conditionné à l'identité du lecteur, son alignement ou d'autres conditions (par exemple, si le lecteur est d'alignement chaotique, il subit une pénalité de -2 au test).
36+	L'incantateur peut transcrire jusqu'à huit sorts de n'importe quel niveau. De plus, il peut transcrire le sort de manière à ce qu'un lecteur autre que lui ou un utilisateur qu'il aura désigné soit victime d'une malédiction ou d'une rune. Celles-ci doivent être générées par le biais d'un sort distinct, mais ce sort ne compte pas dans la liste des sorts inscrits sur le parchemin. L'incantateur peut aussi transcrire les sorts de manière à ce que le test d'incantation du lecteur soit prédéterminé. L'incantateur doit effectuer un test d'incantation pour chaque sort qu'il transcrit. Quand le parchemin est lu, les sorts sont automatiquement lancés avec ce résultat, sans que le lecteur ait besoin d'effectuer lui-même un test d'incantation.



HÂTE

Niveau : 3	Portée : Incantateur ou 6 m de rayon autour de l'incantateur Temps d'incantation : 2 rounds	Durée : 1d4 rounds ou plus Jet de sauvegarde : Aucun
------------	--	---

Général L'incantateur acquiert une grande rapidité de mouvement. Sa vitesse d'action est amplifiée au point qu'il peut se déplacer deux fois plus vite qu'un homme normal, voire plus. À haut niveau, le sort affecte des créatures situées dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur. Toutefois, les créatures affectées par ce sort vieillissent à un rythme anormal en étant sous son influence. Les actions supplémentaires suivantes sont permises :

Mouvement : les créatures sous l'effet de *hâte* doublent leur mouvement. Il peut même être triplé comme indiqué ci-dessous.

Dés d'action : les créatures sous l'effet de *hâte* bénéficient de dés d'action supplémentaires. En fonction de leur classe, ces dés d'action peuvent être employés pour attaquer, incanter des sorts, repousser, imposer les mains

ou effectuer des tests de compétence. Si le personnage dispose normalement d'un dé d'action, le dé d'action supplémentaire est du même type (en général un d20). Si le personnage a plusieurs dés d'action (dus à son haut niveau de classe ou à d'autres facteurs), le dé d'action supplémentaire est équivalent à son dé d'action le plus faible. Si, par exemple, les dés d'action du personnage sont 1d20+1d14, il obtient 1d14 supplémentaire en troisième action.

Ce sort peut aussi être lancé pour contrer le sort *lenteur*.

Manifestation	Lancez 1d3 : (1) la cible devient floue (2) la cible est enveloppée d'une aura trouble ressemblant à une vague de chaleur (3) aucune manifestation quand la cible est immobile, mais ses mouvements sont rapides comme l'éclair.
Corruption	Lancez 1d8 : (1) l'incantateur vieillit immédiatement de 2d10+10 ans (2) l'incantateur et ceux qui l'entourent dans un rayon de 6 m vieillissent de 2d10+10 ans (3) l'incantateur acquiert une série de tics et de mouvements compulsifs qui ponctuent chacune de ses actions, provoquant quelques moments gênants lors de ses interactions sociales (4) l'incantateur est en permanence nerveux et à cran, ne pouvant rester en place, ce qui lui fait subir un malus de -1 à toutes les actions nécessitant de la concentration (5-6) majeure (7-8) supérieure.
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur ralentit le temps pour lui-même, ce qui lui fait perdre sa prochaine action (2) l'incantateur ralentit le temps pour lui-même et 1d4 alliés à moins de 6 m, ce qui leur fait perdre leur prochaine action (3) l'incantateur s'inflige un vieillissement de 1d10+10 ans (4) l'incantateur lance <i>hâte</i> sur un insecte à proximité qui se met à bourdonner violemment avant de partir au loin.

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
16-17	L'incantateur double son mouvement et gagne un dé d'action à chaque round. La durée du sort est de 1d4+1 rounds.
18-21	L'incantateur gagne un dé d'action immédiatement pour <i>ce round</i> (après avoir lancé le sort), qui peut être utilisé pour attaquer ou lancer un autre sort. Ensuite, il double son Mouvement et gagne un dé d'action à chaque round pendant 1d6+2 rounds.
22-23	L'incantateur double son Mouvement et gagne un dé d'action à chaque round pendant 2d4+1 rounds. Il gagne un dé d'action immédiatement pour <i>ce round</i> (après avoir lancé le sort), qui peut être utilisé pour attaquer ou lancer un autre sort. De plus, une autre créature de son choix située à moins de 6 m est affectée, à son prochain tour d'initiative.
24-26	L'incantateur fait l'expérience d'un moment de calme surnaturel. Le monde autour de lui semble ralentir au point de pratiquement s'immobiliser. Il gagne 1d4 dés d'action immédiatement pour <i>ce round</i> (après avoir lancé le sort), tous du même type que son dé d'action normal (généralement un d20), qui peuvent être utilisés pour attaquer ou lancer des sorts. Après ce moment de pause, il double son Mouvement et gagne un dé d'action à chaque round pendant 2d4+2 rounds.
27-31	L'incantateur et jusqu'à trois de ses alliés doublent leur Mouvement et gagnent un dé d'action à chaque round pendant 2d4+2 rounds.
32-33	L'incantateur triple sa vitesse de déplacement et gagne deux dés d'action à chaque round. De plus, quatre autres créatures de son choix situées à portée doublent leur Mouvement et gagnent un dé d'action à chaque round pendant 3d4 rounds.
34-35	L'incantateur et jusqu'à quatre créatures de son choix situées à portée triplent leur Mouvement et gagnent deux dés d'action à chaque round. La durée du sort est de 3d4 rounds.
36+	Le monde autour de l'incantateur ralentit. Lui et quatre créatures de son choix situées à portée gagnent immédiatement 1d4+1 actions supplémentaires. Tout se déroule dans l'ordre d'initiative comme s'ils étaient dans leur propre « bulle temporelle » où eux seuls peuvent agir. Les tours d'initiative des autres créatures sont simplement sautés. Ceux qui sont affectés par le sort peuvent se déplacer, attaquer, lancer des sorts et accomplir d'autres actions durant cette période, mais ces « rounds supplémentaires » de temps comptent collectivement comme un seul round en ce qui concerne la durée des sorts et autres effets. Une fois cette bulle temporelle évaporée, l'incantateur et les autres créatures affectées reprennent leur tour d'initiative normal, et l'ordre de combat reprend son cours. À cet instant, l'incantateur <i>quaduple</i> son Mouvement et gagne trois dés d'action à chaque round. De plus, les autres créatures désignées <i>triplet</i> leur Mouvement et gagnent deux dés d'action à chaque round, et ce pendant 3d4 rounds.

LIMIER OCCULTE

Niveau : 3	Portée : Variable	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 tour	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	-------------------	------------------	------------------------------	---------------------------

Général L'incantateur invoque un limier surnaturel afin de traquer quelque chose ou quelqu'un. Ce chasseur occulte est une vile créature des abysses aux intentions malveillantes. Ce sort nécessite au minimum 1 point de brûlesort qui *ne guérit pas* tant que le limier occulte n'est pas retourné d'où il vient. Il n'a pas de forme permanente sur le plan matériel et apparaît souvent comme une ombre ou un brouillard. L'incantateur doit faire connaître au limier l'objet ou la personne qu'il cherche en termes clairs et directs. Toute ambiguïté pourrait orienter la recherche vers une mauvaise cible. Un élément matériel, comme un bout de vêtement, des cheveux ou une fiole de sang, est préférable, tandis qu'une peinture, une description, un nom (ou un vrai nom) sont plus secondaires. Le limier dispose d'un odorat exceptionnel ainsi que des capacités sommaires de PES et de voyance. Si on lui confie assez d'éléments et une piste à suivre, il a de très grandes chances de retrouver sa cible. Il va rechercher et ramener la personne ou l'objet en question, mort ou vif, à l'endroit où il a été invoqué au départ. Il n'a aucune préférence entre «mort» ou «vif» et choisit généralement la méthode la plus rapide. Bien sûr, si l'objet se trouve sur un continent lointain ou dans un dangereux labyrinthe, le limier occulte peut se retrouver face à un très long voyage pas forcément couronné de succès. Un incantateur qui tenterait d'imposer des conditions au limier (comme ramener une personne en vie ou accomplir sa mission dans un délai donné ou à un moment précis) peut parfois y parvenir, en fonction du résultat du test d'incantation.

Sauf précision contraire, le limier vole avec un mouvement de 30 m, a des valeurs de caractéristiques de 14 et peut accomplir n'importe quelle action qu'un homme pourrait effectuer. Il écoute mais ne parle jamais. Il possède une CA de 18, 4d12 PV, attaque à +8 (dégâts 2d6) et effectue ses jets de sauvegarde comme l'incantateur. Il ne combattrait pas de manière arbitraire ou même pour protéger l'incantateur. Il se battra *seulement* pour récupérer la personne ou l'objet recherché, et seulement si c'est absolument inévitable. Il est patient et préférera attendre que combattre. S'il dispose d'assez d'informations, le limier a un certain pourcentage de chances de trouver la piste de sa cible (comme indiqué dans les résultats de test d'incantation ci-dessous), mais il ne peut pas se déplacer entre les plans (sauf indication contraire), et la *localisation réussie de l'objet* ne signifie pas *qu'il réussit à le ramener dans le temps impari*. Le Juge peut modifier les chances de retrouver la piste de manière opportune.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une présence invisible qui rend nerveux chiens et chevaux (2) une chose d'ombre qui ne prend jamais totalement forme (3) un panache de brume qui dégage une forte humidité (4) une vague de chaleur brûlante qui saute d'un endroit à l'autre.

Corruption Lancez 1d6 : (1) le visage de l'incantateur prend l'apparence d'un limier (2) l'incantateur devient un aimant à limiers occultes. Si jamais l'un d'entre eux venait à être lancé à ses trousses, ses chances de réussite seraient augmentées de +25 % (1 % de risques d'échec minimum) (3) lorsque l'incantateur tente de lancer *n'importe quel sort*, un résultat de 1 naturel provoque toujours l'invocation d'un limier occulte en plus de tout autre effet (corruption, revers, souillure de patron, etc.). Celui-ci lance une attaque furieuse sur l'incantateur avant de disparaître (4) une fine fourrure de chien recouvre la peau de l'incantateur (5-6) supérieure.

Revers Lancez 1d3 : (1) le limier occulte apparaît et attaque immédiatement l'incantateur, combattant jusqu'à la mort (2) le limier occulte apparaît et interprète mal sa mission, ce qui l'amène à poursuivre une cible déterminée aléatoirement parmi les amis de l'incantateur (3) le limier occulte invoqué est fragile et faible et développe un lien avec l'incantateur. La prochaine fois que celui-ci lance ce sort, il y a 50 % de chances que le limier affaiblisse (CA 8, 5 PV, pas d'attaque). Un tel limier a -50 % de chances de repérer la piste de sa cible et, à chaque fois qu'il apparaît, il y a à nouveau 50 % de chances qu'il se manifeste à la prochaine invocation, jusqu'à ce que le mage réussisse son incantation sans que le limier affaibli n'apparaisse.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 L'incantateur invoque un limier occulte à l'intérieur d'un cercle magique qu'il a tracé. Une fois le cercle magique dessiné, le limier dispose de 24 h pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. S'il dispose d'assez d'informations, il a 75 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier n'accepte aucune autre instruction que «mort ou vif».

18-21 L'incantateur invoque un limier occulte à l'intérieur d'un cercle magique qu'il a tracé. Une fois le cercle magique dessiné, le limier dispose de 1d6+1 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. S'il dispose d'assez d'informations, il a 80 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier n'accepte aucune autre instruction que «mort ou vif».

22-23 L'incantateur invoque un limier occulte à l'intérieur d'un cercle magique qu'il a tracé. Une fois le cercle magique dessiné, le limier dispose de 1d7+7 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. S'il dispose

d'assez d'informations, il a 85 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier n'accepte aucune autre instruction que «mort ou vif».

- 24-26 L'incantateur invoque un limier occulte à l'intérieur d'un cercle magique qu'il a tracé. Une fois le cercle magique dessiné, le limier dispose de 1d7+7 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. S'il dispose d'assez d'informations, il a 85 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier est capable de voyager entre les plans lors de sa traque et a 25 % de chances de comprendre et d'accepter jusqu'à deux conditions pour sa chasse (par exemple, «ramène la créature en vie» ou «capture la cible uniquement après qu'elle a accouché»). Le jet est effectué pour chaque condition.
- 27-31 L'incantateur invoque un limier occulte qui dispose de vastes connaissances sur tout ce qui existe sur le plan matériel. Il a 50 % de chances de disposer de renseignements de premier ordre sur la cible, aussi obscure soit-elle, et peut fournir à l'incantateur des informations dont il ne disposait pas au début de sa recherche. Le limier dispose de 1d7+14 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. Il a 90 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier est capable de voyager entre les plans lors de sa traque et a 25 % de chances de comprendre et d'accepter jusqu'à deux conditions pour sa chasse (par exemple, «ramène la créature en vie» ou «capture la cible uniquement après qu'elle a accouché»). Le jet est effectué pour chaque condition.
- 32-33 L'incantateur invoque un limier occulte qui dispose de connaissances extraordinaires sur tout ce qui existe sur le plan matériel. Il a 95 % de chances de disposer de renseignements de premier ordre sur la cible, aussi obscure soit-elle, et peut fournir à l'incantateur des informations dont il ne disposait pas au début de sa recherche. Le limier dispose de 1d7+21 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. Il a 95 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier est capable de voyager entre les plans lors de sa traque et a 50 % de chances de comprendre et d'accepter jusqu'à deux conditions pour sa chasse (par exemple, «ramène la créature en vie» ou «capture la cible uniquement après qu'elle a accouché»). Le jet est effectué pour chaque condition.
- 34-35 L'incantateur invoque un limier occulte qui dispose de connaissances extraordinaires sur tout ce qui existe sur le plan matériel. Il a 95 % de chances de disposer de renseignements de premier ordre sur la cible, aussi obscure soit-elle, et peut fournir à l'incantateur des informations dont il ne disposait pas au début de sa recherche. Le limier dispose de 1d7+21 jours pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. Il a 95 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier est capable de voyager entre les plans lors de sa traque et a 50 % de chances de comprendre et d'accepter jusqu'à trois conditions pour sa chasse (par exemple, «ramène la créature en vie» ou «capture la cible uniquement après qu'elle a accouché»). Le jet est effectué pour chaque condition. Le limier est particulièrement puissant : il vole avec un mouvement de 60 m, a des valeurs de caractéristiques de 18, une CA de 20, 8d12 PV, attaque à +12 (dégâts 3d6) et effectue ses jets de sauvegarde comme l'incantateur avec un bonus de +2.
- 36+ L'incantateur invoque un limier occulte qui dispose de connaissances extraordinaires sur tout ce qui existe sur le plan matériel. Il a 95 % de chances de disposer de renseignements de premier ordre sur la cible, aussi obscure soit-elle, et peut fournir à l'incantateur des informations dont il ne disposait pas au début de sa recherche. Le limier dispose de 1d6+1 mois pour trouver sa cible avant d'être renvoyé d'où il vient. Il a 99 % de chances de trouver la piste de sa cible. Le limier est capable de voyager entre les plans lors de sa traque et accepte automatiquement quatre conditions pour sa chasse (par exemple, «ramène la créature en vie» ou «capture la cible uniquement après qu'elle a accouché»). Le limier est particulièrement puissant : il vole avec un mouvement de 120 m, a des valeurs de caractéristiques de 20, une CA de 22, 12d12 PV, attaque à +16 (dégâts 4d6) et effectue ses jets de sauvegarde comme l'incantateur avec un bonus de +2.



MAELSTRÖM ENTROPIQUE D'EMIRIKOL

Niveau : 3 Portée : 15 m+3 m par NI Durée : 1 round/NI Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Vigueur

Général Ce sort produit une tempête entropique qui emplit un carré de 12 m de côté. Celles et ceux qui sont pris dans le maelström sont assaillis par les forces élémentaires du Chaos, ce qui provoque vieillissement, décrépitude et autres transformations. Toutes les créatures d'alignement loyal subissent une pénalité de -1 au jet de sauvegarde pour résister au sort, tandis que les créatures chaotiques bénéficient pour leur part d'un bonus de +1 à leur jet.

Manifestation Une nappe de brouillard pourpre et noir rempli d'éclairs apparaît, résonnant du hurlement des damnés.

Corruption Lancez 1d4 : (1) les yeux de l'incantateur sont remplacés par des orbes d'un pourpre noirâtre zébrés d'éclairs silencieux (2) le corps de l'incantateur est marbré de veines de couleurs malsaines (jaune bileux, bronze mat, ocre glaireux, etc.) (3) l'incantateur subit un vieillissement prématûr (ses cheveux blanchissent, des rides et des taches de vieillesse apparaissent, etc.) (4) les vêtements en tissu et en cuir pourrissent à un rythme anormal une fois portés, obligeant l'incantateur à renouveler sa garde-robe chaque semaine.

Revers Lancez 1d5 : (1) l'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou vieillir temporairement de 2d20 ans pendant 24 h (2) toutes les possessions non magiques de l'incantateur se mettent subitement à rouiller ou à pourrir (3) un contrecoup entropique repousse l'incantateur 4,5 m en arrière et lui inflige 1d4 points de dégâts (4) une pluie de poissons et de grenouilles se met à tomber dans une zone de 12 m autour de l'incantateur, obligeant tout le monde à effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 8 sous peine de subir 1d3 points de dégâts face à ce matraquage (5) l'incantateur et toutes les créatures dans un rayon de 6 m changent soudainement de place (le Juge peut repositionner les cibles affectées à son gré ou au hasard).

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 Le maelström affecte le métal inerte et non magique ainsi que les matériaux organiques, causant leur oxydation et leur décrépitude. Armes, armures et objets en fer, acier, bois ou cuir doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 au risque de devenir friables. Ces objets imposent soit une pénalité de -2 à l'attaque et aux dégâts, soit une pénalité de -2 à la CA, en fonction de leur nature. En cas de coup critique (effectué par l'arme ou subi par l'armure), l'objet tombe en morceaux en plus de tout autre effet.

18-21 Le maelström affecte le métal ainsi que les matériaux organiques, causant leur oxydation et leur décrépitude. Même les objets magiques et les constructions de métal et organiques sont sujets à cette dégradation magique. Armes, armures et objets en fer, acier, bois ou cuir doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 au risque de devenir friables. Ces objets imposent soit une pénalité de -2 à l'attaque et aux dégâts, soit une pénalité de -2 à la CA, en fonction de leur nature. En cas de coup critique (effectué par l'arme ou subi par l'armure), l'objet tombe en morceaux en plus de tout autre effet. Les objets magiques doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour ne pas subir le même sort et peuvent appliquer tous les points de bonus au jet de sauvegarde. Les créatures magiques artificielles doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur avec un DD égal au résultat du test d'incantation ou subir 1d10+NI points de dégâts à cause du maelström.

22-23 Toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet du sort doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être submergées par la lassitude et l'épuisement. Elles perdent provisoirement 1d4 points de Force et d'Endurance, et tous les jets d'attaque, de sauvegarde, les tests d'incantation et de caractéristique subissent une pénalité de -3 pour toute la durée du sort.

24-26 Toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet du sort doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou subir une affliction aléatoire. Le Juge devra effectuer un jet par créature affectée, chacune pouvant subir un trouble différent. Les afflictions possibles comprennent : (lancez 1d8) (1) cécité (2) surdité (3) paralysie (4) infirmité (Mouvement réduit à 1,5 m) (5) glossolalie (impossibilité d'incanter) (6) inconscience (7) folie temporaire et (8) amnésie temporaire. Le Juge peut attribuer des afflictions différentes s'il le souhaite.

27-31 Le maelström aspire et consume l'énergie magique dans la zone d'effet, ce qui amène les lanceurs de sort, soit à alimenter la tempête, soit à subir d'intenses souffrances. À chaque round passé dans la zone d'effet du sort, tous les incantateurs doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté ou être forcés de libérer une partie de leur énergie magique sous forme de sort. En cas d'échec, la prochaine action de l'incantateur doit être de lancer un sort ou de subir 1d6+NI points de dégâts. L'incantateur peut choisir le sort qu'il lance pour alimenter le maelström et effectuer un test d'incantation normal. Si le test est réussi, le sort est dévoré par le maelström, et l'incantateur ne subit pas de dégâts. En cas d'échec, l'incantateur perd le sort pour la journée (même si le résultat du jet indique le contraire) et subit 1d6+NI points de dégâts. Les autres personnes subissent automatiquement 1d3+NI points de dégâts pour chaque round passé dans la zone d'effet du sort.

32-33

Toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet du sort vieillissent de 2d10 ans (ou 2d10x10 ans pour les elfes et autres races à grande longévité). Elles perdent définitivement 1 point de Force, d'Endurance et d'Agilité et peuvent subir également d'autres changements d'ordre cosmétique (cheveux blancs ou calvitie, rides, taches de vieillesse, etc.) au gré du Juge.

34-35

Toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet du sort doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être transformées par le maelström. Le sort affecte l'apparence physique de ses victimes, transformant la chair et les os en substances beaucoup moins habituelles. Le Juge devra déterminer les effets pour chaque créature affectée, car il est possible que les victimes subissent des transformations différentes. Les transformations possibles comprennent : (lancez 1d8) (1) verre (2) bile (3) sable (4) vase primordiale (5) mucus (6) étain (7) cadavres de vermine (8) tissus cancéreux. Le Juge peut substituer d'autres substances à son gré. Les créatures transformées peuvent être guéries par de puissantes magies si les circonstances permettent à l'essentiel de leur forme altérée d'être récupérable. Par exemple, une créature transformée en bile alors qu'elle se trouvait dans un fort courant d'eau a peu de chance de pouvoir rassembler sa forme matérielle et serait perdue pour toujours (sauf intervention divine).

36+

Toutes les créatures mortelles dans la zone d'effet du sort sont déchirées par les forces chaotiques indifférentes qui résident au cœur du cosmos. Leur forme physique se dissout en bouillie primordiale, leurs possessions sont détruites au niveau atomique et leur force vitale est consumée par l'entropie. Tous ceux qui sont témoins de cette destruction absolue sont paralysés par la futilité de l'existence pendant 1d6 rounds et peuvent développer des tics nerveux ou voir leurs cheveux blanchis par la terreur. Les personnes détruites par le sort ne peuvent être ramenées à la vie par aucun moyen, tout comme leurs biens, qui ne peuvent être ni récupérés ni recréés. L'entropie gagne toujours à la fin.



MAGIE DES ÉPÉES

Niveau : 3

Portée : Personnelle

Durée : Permanent

Temps d'incantation : Un mois ou plus (voir ci-dessous)

Jet de sauvegarde : Aucun

Général

Ce sort permet aux mages de créer des armes magiques. Un test d'incantation détermine les capacités et propriétés possibles de l'arme qui doit être créée. Les détails sont déterminés par les composants matériels, le savoir-faire et autres éléments incorporés par l'incantateur. Ce sort nécessite un rituel continu pour fabriquer l'arme, et l'incantateur peut avoir besoin d'un partenaire pour la forger s'il n'est pas lui-même compétent. Le brûlesort dépensé lors de l'incantation ne guérit qu'à la toute fin du processus, lorsque le sort est achevé. Tous les coûts sont engagés avant d'effectuer le test d'incantation, et un échec signifie leur perte. Une arme qui n'a pas pu être enchantée peut être cependant reforgée pour récupérer la moitié des matériaux utilisés. En général, vous pouvez suivre le procédé suivant pour créer une arme magique :

Forger l'arme : L'arme doit être forgée pendant l'incantation du sort. Une dague, une épée courte, une épée longue ou une épée à deux mains seront facilement enchantées. Utiliser ce sort pour enchanter d'autres armes induit une pénalité de -1 au test d'incantation, voire -2 si l'incantateur n'est pas compétent dans l'usage de cette arme. La fabrication de l'arme elle-même coûte au minimum 100 fois le prix d'une arme normale de ce type en matériaux de base de la meilleure qualité, plus les honoraires du ou des forgerons.

L'enchantement de base : Le test d'incantation détermine l'enchantement de base. Le niveau de l'incantateur détermine la puissance maximale de l'arme : NI 5 = +1, NI 6 = +2, NI 7 = +3, NI 8 = +4, NI 10 = +5. Effectuez le test d'incantation et consultez le résultat sur la table 8-4 pour déterminer le bonus de l'arme. Le coût de chaque point de bonus, à ajouter au coût de l'arme elle-même, se reflète par l'usage de matériaux extrêmement rares : +1 = 5 000 po ; +2 = 10 000 po ; +3 = 50 000 po ; +4 = 500 000 po ; +5 = 1 000 000 po.

L'intelligence de l'arme : Une arme magique est toujours intelligente. Le test d'incantation détermine à lui seul l'enchantement de base, l'intelligence de l'arme et les autres aspects de l'épée magique. Reportez-vous à la table 8-4 pour déterminer le dé à lancer pour l'intelligence de l'arme et sa façon de communiquer. L'arme a une personnalité qui est un mélange de celle de l'incantateur, de son forgeron, des patrons invoqués et des autres particularités de sa création (une arme fléau des dragons peut être aussi arrogante qu'un dragon).

Alignement : Une arme magique est généralement, mais pas toujours, du même alignement que son créateur. Reportez-vous à la table 8-3 pour le résultat du test d'incantation. Les armes d'un alignement différent de celui de leur créateur ne seront pas faciles à utiliser.

Fléaux : Une arme magique peut être conçue pour tuer un type d'ennemi particulier. Reportez-vous à la table 8-4 pour déterminer le nombre de fléaux potentiels pour chaque résultat de test d'incantation et à la table 8-5 pour les effets des différents fléaux. Chaque fléau attaché à une arme coûte de 20 000 à 100 000 po et nécessite une grande quantité de spécimens du type de créature en question (par exemple, une douzaine de cadavres de dragons ou 100 orques). Le coût dépend du niveau de l'effet et est laissé à l'appréciation du Juge (par exemple, le résultat le plus dévastateur, la mort instantanée de la créature, sera le plus onéreux, alors qu'un simple bonus à l'attaque sera le plus économique). L'incantateur doit déclarer quel type de fléau il essaie d'insuffler à son arme. En fonction du test d'incantation, il peut réussir à y parvenir pour aucun, quelques-uns ou tous. Si un nombre limité est accordé, le Juge détermine aléatoirement lesquels ont réussi.

Vocation : Une arme magique a toujours une vocation, et celle-ci n'est pas toujours sous le contrôle de l'incantateur. Elle est déterminée par les facteurs les plus abstrus, depuis les signes astrologiques, le type d'environnement, jusqu'aux plus subtiles propriétés utilisées dans la confection de l'arme. La table 8-4 précise les dés à lancer pour la déterminer en fonction du test d'incantation, ces dés sont ensuite lancés sur la table 8-6. Le résultat est déterminé de manière aléatoire, mais l'incantateur peut *ensuite* le décaler sur la table en utilisant un brûlesort. Pour chaque point de brûlesort utilisé, il peut augmenter ou diminuer son résultat de 1 point. Le nombre de points de brûlesort est choisi *après* avoir effectué le jet. Le niveau de brûlesort employé détermine la connaissance du procédé par l'incantateur et la prudence avec laquelle il peut en effet influer sur le résultat de la fabrication. Dans certaines circonstances, notamment si l'incantateur a un patron puissant, le Juge peut *choisir* une vocation qui est en rapport avec le patron de l'incantateur ou une autre puissance supérieure. Il n'y a pas de coût monétaire pour déterminer la vocation d'une arme.

Pouvoirs : Les pouvoirs d'épées se classent en trois catégories : type I, type II et type III (voir tables 8-7, 8-8 et 8-9). Ces tables déterminent le type de pouvoirs qu'une épée peut avoir. L'incantateur paie un coût pour induire des pouvoirs à une épée : 10 000 po pour chaque pouvoir de type I, 20 000 po pour chaque pouvoir de type II et 50 000 po pour chaque pouvoir de type III. En fonction du résultat du test d'incantation, l'arme aura un certain nombre de ces pouvoirs de façon manifeste dès la fin de l'incantation. Il est possible que l'incantateur dépense l'argent pour conférer les pouvoirs, mais que son test d'incantation ne soit pas suffisant pour les obtenir ou que son test d'incantation définisse un pourcentage qui ne permette pas de les obtenir.

Propriétés de création : Plusieurs des paragraphes ci-dessus font référence aux circonstances particulières qui peuvent avoir influencer les caractéristiques finales d'une épée. Ces propriétés de création sont parfois des facteurs connus et parfois des événements accidentels qui affectent le procédé de création par inadvertance. Voici quelques exemples de propriétés de création, qui peuvent être utilisés par le joueur pour tenter d'influencer l'arme finale qui va être créée et par le Juge pour introduire des objectifs imprévus ou des pouvoirs allant au-delà des intentions du créateur. *Propriétés de création :* l'artisan (et pas nécessairement l'incantateur) est un elfe, un nain, un géant, un dieu, un démon, le dernier d'une lignée, un roi trompé ou un septième fils. L'arme est conçue sur le plan du feu (ou dans un volcan ou un lac de feu), de l'eau (ou sous la mer, dans un lac profond ou sur un bateau), de la terre (ou dans les profondeurs ou dans une mine), de l'air (ou sur un nuage ou au sommet d'une montagne au-dessus des nuages) ou sur le plan d'un prince-démon ou un des Neuf Enfers, dans l'antre d'un dragon gigantesque, dans un cimetière ou un ossuaire, la crypte d'une liche, le cercueil d'un vampire ou la tombe d'une momie, sur un grand champ de bataille ou sur les terres des fées. La date de fabrication correspond à l'anniversaire d'un prince, au jour où une sorcière a été pendue ou à la mort d'un dieu. L'arme est achevée au crépuscule, à l'aube, à midi, durant une pleine lune, durant une éclipse. Les composants matériels de l'épée comprennent les restes d'un pégase, d'un dragon, d'un démon, d'un mort-vivant, etc. La Chance du créateur est à un certain niveau; le bois ou le fer qui ont servi à forger l'épée viennent d'un endroit particulier; les langues maîtrisées par le créateur comprennent une langue bien particulière, et ainsi de suite.

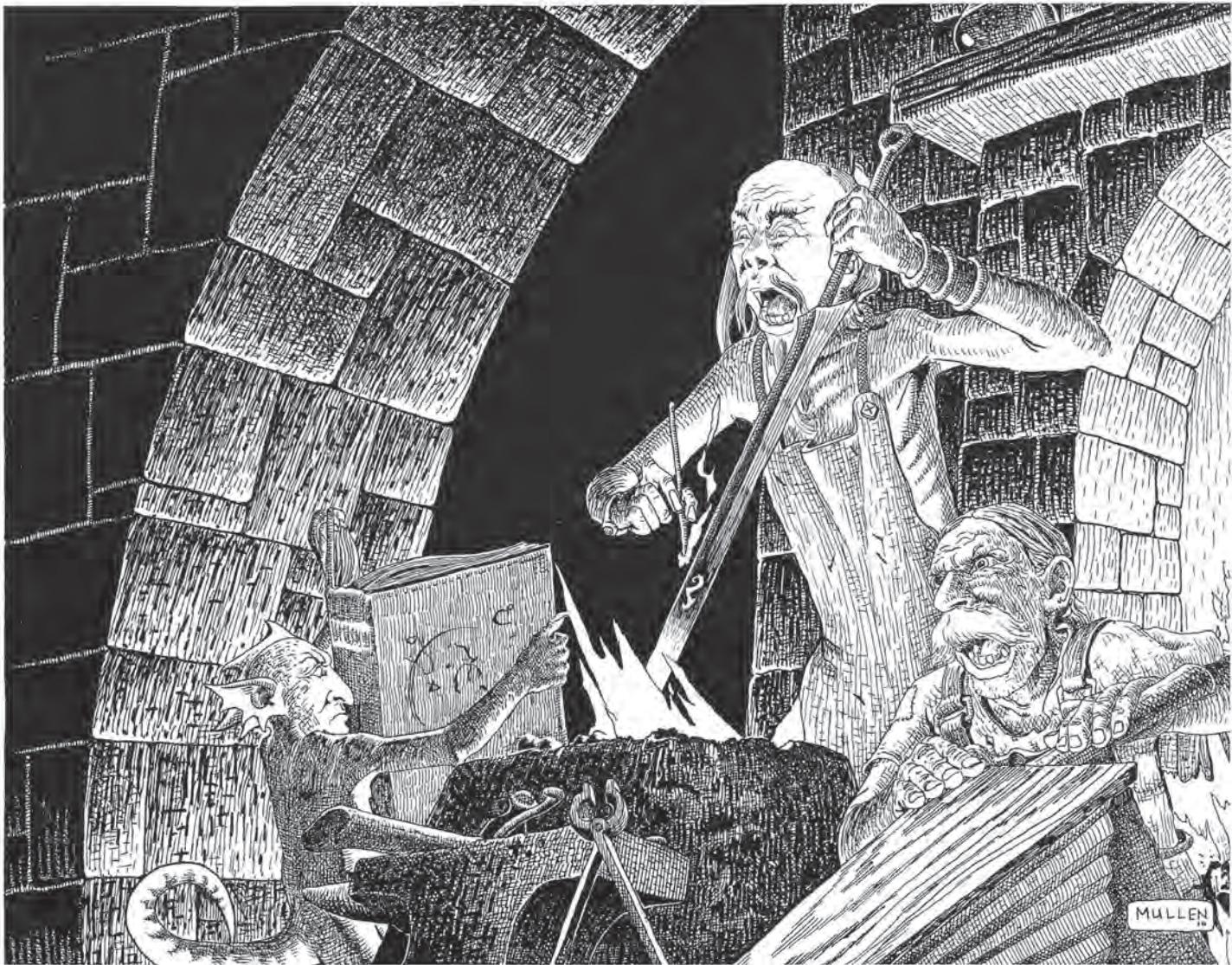
Manifestation Crédit d'une arme magique.

Corruption Lancez 1d8 : (1-3) mineure (4-6) majeure (7-8) supérieure.

Revers Aucun.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu et corruption. |
| 2-15 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 16-17 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 18-21 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 22-23 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 24-26 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 27-31 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 32-33 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 34-35 | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |
| 36+ | Comme décrit ci-dessus et sur la table 8-4. |





PÉTRIFICATION

Niveau : 3 Portée : 9 m + 3 m par niveau d'incantateur Durée : variable Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Vigueur

Général L'incantateur change d'autres êtres vivants en pierre. La version inversée de ce sort, *transformation en chair*, peut être apprise et utilisée pour annuler ses effets. Il est à noter que lancer ce sort sur une créature faite d'eau (telle qu'un élémentaire de l'eau) inflige automatiquement 1d4 points de dégâts supplémentaires par niveau d'incantateur.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) la tête de l'incantateur prend l'apparence d'une méduse (visage horrible, chevelure de serpents, etc.) (2) les yeux de l'incantateur deviennent des orbes de marbre poli (3) des filaments de pierre surgissent du sol pour s'envelopper autour de la cible et s'enfoncer dans sa chair (4) la cible se met à transpirer des perles de quartz qui s'accumulent pour former une coque autour d'elle.

Corruption Lancez 1d4 : (1) les cheveux de l'incantateur se transforment en minuscules serpents non venimeux (2) les mains de l'incantateur deviennent informes et semblables à de la pierre (3) un bruit de gravillons accompagne l'incantateur quand il marche (4) la voix de l'incantateur devient anormalement rocailleuse, comme des pierres qu'on frotterait les unes contre les autres.

Revers Lancez 1d5 : (1) l'incantateur se pétrifie lui-même pendant 1d6 rounds (2) le corps de l'incantateur devient rocailleux et disgracieux pendant 1d6 heures (3) l'incantateur attire vers lui les pierres non fixées et les gravats, infligeant de 1d3 à 1d30 points de dégâts au gré du Juge en fonction de la taille et de la quantité de pierres disponibles (4) l'incantateur devient totalement sourd pendant 1d3 heures et subit un malus de -2 aux tests

d'incantation pendant 1d3 heures (5) l'incantateur cible involontairement une autre créature. Effectuez un nouveau test d'incantation et appliquez les résultats à une créature aléatoire située à portée du sort. Si aucune autre créature ne se trouve dans la zone d'effet du sort, l'incantateur est lui-même victime de sa propre magie!

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 16-17 L'incantateur transforme partiellement le corps de la cible en matière minérale, le rendant pesant et provoquant l'émergence d'excroissances d'apparence rocheuse. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, elle subit une pénalité de -4 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde de Réflexes et d'initiative, ainsi qu'aux tests de compétence nécessitant un minimum de mobilité. Cet effet dure 1 h par niveau d'incantateur.
- 18-21 La cible est partiellement transformée en pierre si elle rate son jet de sauvegarde. Si le haut du corps est affecté, elle perd la capacité à attaquer, parler ou incanter et doit réussir un test d'Agilité DD 10 pour éviter de tomber à terre. Si le bas du corps est affecté, elle est immobilisée jusqu'à la fin de la durée du sort ou sa dissipation. La partie du corps affectée par le sort est déterminée soit par l'incantateur, soit aléatoirement par le Juge s'il ne précise pas. Cet effet dure 1 h par niveau d'incantateur.
- 22-23 La cible est transformée en pierre si elle rate son jet de sauvegarde. Elle est pétrifiée pendant 1 jour par niveau d'incantateur et ne peut accomplir aucune action. Elle reste consciente de ce qui l'entoure comme si elle était enterrée sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elle est dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risque pas de mourir de faim ou d'asphyxie.
- 24-26 Jusqu'à deux cibles sont transformées en pierre si elles ratent leur jet de sauvegarde. Elles sont pétrifiées pendant 1 jour par niveau d'incantateur et ne peuvent accomplir aucune action. Elles restent conscientes de ce qui les entoure comme si elles étaient enterrées sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elles sont dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risquent pas de mourir de faim ou d'asphyxie.
- 27-31 Jusqu'à quatre cibles sont transformées en pierre si elles ratent leur jet de sauvegarde. Elles sont pétrifiées pendant 1 jour par niveau d'incantateur et ne peuvent accomplir aucune action. Elles restent conscientes de ce qui les entoure comme si elles étaient enterrées sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elles sont dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risquent pas de mourir de faim ou d'asphyxie.
- 32-33 L'incantateur transforme une cible en pierre sans aucun jet de sauvegarde. De plus, l'incantateur peut briser la cible d'une chiquenaude si celle-ci rate un jet de sauvegarde de Vigueur contre ce geste destructeur. Si le jet est réussi, elle est pétrifiée pendant 1 semaine par niveau d'incantateur. Durant cette période, elle reste consciente de ce qui l'entoure comme si elle était enterrée sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elle est dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risque pas de mourir de faim ou d'asphyxie.
- 34-35 L'incantateur transforme toutes les créatures à portée de vue en pierre, sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde de Vigueur. L'incantateur ne peut pas choisir les créatures qu'il affecte : le mage pétrifie toutes les créatures qu'il voit. L'effet dure 1 mois par niveau d'incantateur. Les victimes restent conscientes de ce qui les entoure comme si elles étaient enterrées sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elles sont dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risquent pas de mourir de faim ou d'asphyxie.
- 36+ L'incantateur transforme la totalité d'une petite zone géographique en pierre. Toutes les créatures vivantes (animaux, humanoïdes, monstres, arbres, récoltes, etc.) sont pétrifiées, à moins qu'elles réussissent un jet de sauvegarde de Vigueur. L'effet est permanent et ne peut être dissipé que par une puissante magie, un artefact ou une influence divine. Le sort affecte une zone de 90 m par niveau d'incantateur. Les victimes restent conscientes de ce qui les entoure comme si elles étaient enterrées sous une épaisse couche de terre (les sons sont étouffés, et la vision est trouble et réduite) et elles sont dans l'incapacité de faire quoi que ce soit, mais ne risquent pas de mourir de faim ou d'asphyxie.



« Je t'avais pourtant dit de ne pas mettre la lumière ! »

PHASE PLANAIRE

Niveau : 3	Portée : Potentiellement infinie (voir ci-dessous) Temps d'incantation : 1 round ou plus (voir ci-dessous)	Durée : Déplacement géographique permanent Jet de sauvegarde : Les cibles non consentantes bénéficient d'un JS Volonté vs DD du test d'incantation
------------	---	---

Général	Avec ce sort, l'incantateur se téléporte vers un autre endroit de l'univers. Aux niveaux les plus bas, le sort permet à l'incantateur de se téléporter vers un autre endroit dans le même monde. À plus haut niveau, le sort emmène l'incantateur sur d'autres plans voire dans d'autres dimensions en effectuant un simple pas de côté. Le sort transporte l'incantateur et tout son équipement, voire d'éventuels alliés. Plus le résultat du test d'incantation est élevé, plus l'incantateur peut voyager loin et plus son point d'arrivée sera précis. La réussite du sort est déterminée en grande partie par le degré de familiarité de l'incantateur avec le lieu d'arrivée qu'il a choisi. Chaque résultat indique la chance de réussite de base en fonction du lieu de destination et de son degré de familiarité. Le jet de pourcentage est effectué quand l'incantateur décide du lieu où il souhaite aller. Si le jet est raté, l'incantateur subit automatiquement un revers.
Manifestation	Lancez 1d3 : (1) les cibles disparaissent tout simplement pour réapparaître à l'endroit choisi (2) les cibles explosent dans un nuage de souffre puant puis apparaissent dans une explosion identique au point d'arrivée (3) les cibles s'effacent, semblant se transformer en brume puis disparaître avant de réapparaître de la même manière.
Corruption	Lancez 1d8 : (1) l'apparence de l'incantateur vieillit de près de 100 ans, même si son corps ne subit aucune dégénérescence, mais il apparaît ridé, hagard et vénérable (2) l'incantateur est victime d'un décalage permanent avec le plan matériel. Dorénavant, à chaque fois qu'il obtient un 13 naturel sur <i>n'importe quel type de jet</i> , il disparaît pendant 1d4 rounds pour revenir sans aucun souvenir de l'endroit où il était, et avec 10 % de chances d'avoir subi diverses blessures et perdu 1 point de vie (3) l'incantateur est un aimant dimensionnel, attirant l'attention des créatures qui peuvent voyager dans l'espace et le temps. Il attire inévitablement les attaques de démons, élémentaires et autres créatures extradimensionnelles quand elles sont en sa présence (au gré du Juge) (4-5) majeure (6-8) supérieure.
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur et tous ses alliés à proximité sont transportés à 1d16 km dans une direction aléatoire (2) l'incantateur et tous ses alliés à proximité échangent aléatoirement leurs positions (3) les vêtements et l'équipement de l'incantateur sont transportés à 1d30 km dans une direction aléatoire, et il se retrouve nu et vulnérable (4) Toutes les armes du groupe sont téléportées dans un lieu inconnu.

1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
16-17	D'un simple pas de côté, l'incantateur se transfère en un lieu qu'il a déjà personnellement visité situé jusqu'à un maximum de 150 km dans ce monde. Sa marge d'erreur est de 1d16 km, moins 1,5 km par niveau d'incantateur. Si le résultat est de 0 ou moins, il arrive exactement à l'endroit prévu; sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts (partiellement enfoncé dans la terre; en l'air, ce qui provoque une brève chute, etc.).
18-21	D'un simple pas de côté, l'incantateur se transfère en un lieu dont il est familier par son expérience personnelle, des connaissances précises et des recherches ou des récits de seconde main, situé jusqu'à un maximum de 300 km dans ce monde. Sa marge d'erreur est de 1d6 km s'il connaît personnellement l'endroit ou 1d24 km si ce n'est pas le cas, réduit de 1,5 km par niveau d'incantateur. Si le résultat est de 0 ou moins, il arrive exactement à l'endroit prévu. Sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts. L'incantateur peut amener avec lui une autre créature de taille humaine qui doit être en contact avec lui. Cette créature bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté si elle n'est pas consentante.
22-23	D'un simple pas de côté, l'incantateur se transfère en un lieu dont il est familier par son expérience personnelle, des connaissances précises et des recherches ou des récits de seconde main, situé jusqu'à plus de 750 km dans ce monde. Sa marge d'erreur est de 1d5 km s'il connaît personnellement l'endroit ou 1d20 km si ce n'est pas le cas, réduit de 1,5 km par niveau d'incantateur. Si le résultat est de 0 ou moins, il arrive exactement à l'endroit prévu. Sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts. L'incantateur peut amener avec lui jusqu'à quatre autres créatures de taille humaine qui doivent être en contact avec lui. Ces créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté si elles ne sont pas consentantes.

24-26

D'un simple pas de côté, l'incantateur se transfère en un lieu dont il est familier par son expérience personnelle, des connaissances précises et des recherches ou des récits de seconde main, situé jusqu'à plus de 3 000 km dans ce monde. Sa marge d'erreur est de 1d5 km s'il connaît personnellement l'endroit ou 1d16 km si ce n'est pas le cas, réduit de 1,5 km par niveau d'incantateur. Si le résultat est de 0 ou moins, il arrive exactement à l'endroit prévu. Sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts. L'incantateur peut amener avec lui jusqu'à quatre autres créatures de taille humaine qui doivent être en contact avec lui. Ces créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté si elles ne sont pas consentantes.

27-31

L'incantateur dessine un cercle magique mesurant jusqu'à 12 m de diamètre. Il lui faut passer 1 round à le dessiner par tranche de 3 m de diamètre. À la fin du dernier round, le sort est lancé, et toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cercle sont transportées dans un lieu situé *n'importe où* sur ce plan d'existence *ou* à moins de 150 km de l'équivalent de la situation de l'incantateur sur un plan d'existence *adjacent*. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté si elles ne sont pas consentantes. L'incantateur doit être familier de l'endroit visé via son expérience personnelle, des connaissances précises et des recherches ou des récits de seconde main. Si ce lieu est sur le même plan, sa marge d'erreur est de 1d5 km s'il connaît personnellement l'endroit, ou 1d14 km si ce n'est pas le cas, moins 1,5 km par niveau d'incantateur. Si ce lieu est sur un autre plan, la marge d'erreur est de 1d5 km s'il connaît personnellement l'endroit, ou 1d30 km si ce n'est pas le cas, moins 1,5 km par niveau d'incantateur. Si le résultat est de 0 ou moins, il arrive exactement à l'endroit prévu. Sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts.

32-33

D'un revers de la main, l'incantateur transporte une *sélection* de créatures situées à moins de 12 m de lui vers un autre lieu. L'incantateur peut choisir de transporter *toutes* les créatures à moins de 12 m de lui jusqu'à un nombre équivalent à son niveau, ou toutes à l'*exception* d'un nombre équivalent à son niveau. Le sort transporte l'incantateur et les cibles *n'importe où* sur ce plan d'existence *ou* à moins de 1 500 km de l'équivalent de la situation de l'incantateur sur un plan d'existence *qui n'est pas nécessairement adjacent*. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté si elles ne sont pas consentantes. L'incantateur n'est *pas* obligé de bien connaître l'endroit visé, il n'a qu'à spécifier «un endroit sur le plan élémentaire du feu». L'incantateur arrive avec une marge d'erreur, déterminée aléatoirement mais réduite de 1,5 km par niveau d'incantateur s'il est familier avec le lieu choisi, et non réduite si ce n'est pas le cas. La marge est de 1d5 km sur le même plan, 1d14 km sur un plan adjacent ou 1d100/2 km sur un plan non adjacent. Si le résultat est de 0 ou moins, l'incantateur arrive exactement à l'endroit prévu. Sinon, il arrive à la distance indiquée dans une direction déterminée aléatoirement, avec 20 % de chances de se retrouver dans une situation dangereuse, et en subissant 1d4 points de dégâts.

34-35

L'incantateur transporte bateaux, armées, forteresses et même de petites villes entre les plans. Les créatures bénéficient toujours d'un jet de sauvegarde de Volonté si elles ne sont pas consentantes. L'incantateur peut se déplacer lui-même ou un nombre d'alliés équivalent à son niveau avec une précision absolue à n'importe quel endroit sur son plan d'origine ou tout plan adjacent ou à moins de 1 500 km de l'équivalent de sa situation sur un plan non adjacent. Transporter des cibles plus massives induit une marge d'erreur de 1d100 km moins 1,5 km par niveau d'incantateur. (Le Juge peut ajuster cette donnée d'après les indications des résultats donnés ci-dessus, en fonction de la taille de l'objet transporté et de la familiarité de l'incantateur avec le lieu d'arrivée.) Le temps d'incantation est grandement augmenté par le stress résultant du déplacement de gros objet, et un brûlesort est requis. Le Juge peut utiliser les indications suivantes de temps et de brûlesort en fonction des objets déplacés : les bateaux nécessitent 5 points de brûlesort et 1 tour d'incantation. De grands groupes de personnes ou des armées nécessitent 10 points de brûlesort et 1 h d'incantation. Forteresses, châteaux et autres bâtiments nécessitent 15 points de brûlesort et 1 jour d'incantation. Enfin, une petite cité nécessite 20 points de brûlesort et 1 semaine d'incantation.

36+

L'incantateur transporte bateaux, armées, forteresses et même de petites villes comme pour les résultats 34-35 ci-dessus, à ceci près que le sort fonctionne avec une précision absolue et peut même téléporter des objets dans d'autres *dimensions* au-delà de notre compréhension du temps et de l'espace, pour potentiellement y rencontrer des dieux et des intelligences extraterrestres. L'incantateur peut sinon choisir de créer un portail permanent entre les plans. Il choisit alors un objet qui fera office de portail, en général une porte, une fenêtre, une arche ou l'entrée d'une grotte. Il n'est toutefois pas nécessaire que l'objet en question puisse être franchi physiquement : l'incantateur peut aussi choisir un piédestal, un trône, un obélisque, une dalle ou une rivière, voire un bateau ou une charrette, qui fera office de portail lors de son utilisation. Un objet correspondant doit aussi être désigné «de l'autre côté», bien que les portails n'aient pas besoin de fonctionner dans les deux sens. L'incantateur doit passer une semaine à chaque endroit pour pouvoir incanter ce sort et utiliser des matériaux planaires exotiques d'une valeur de 50 000 po par «sens de téléportation» en plus du coût de l'objet lui-même (par exemple, un portail à sens unique coûte 50 000 po, alors qu'un portail à double sens coûtera 100 000 po). 10 points de brûlesort sont nécessaires au minimum. Les objets sont liés de manière permanente, quelle que soit la distance physique et par-delà tous les plans et toutes les dimensions. Les créatures passant par le portail sont instantanément transportées dans les deux sens sans jet de sauvegarde ou autre condition.

RALENTISSEMENT

Niveau : 3	Portée : 6 m+3 m par NI Jet de sauvegarde : Parfois (Volonté)	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round
Général	L'incantateur diminue la capacité de déplacement de la cible. Le sort peut aussi être employé pour contrer <i>hâte</i> .		
Manifestation	Lancez 1d3 : (1) la cible paraît s'allonger et s'étirer dans plusieurs directions (2) la cible est entourée d'une brume grise qui l'obscurcit partiellement (3) la cible semble s'affaisser au sol, se déplaçant avec difficulté.		
Corruption	Lancez 1d8 : (1) l'incantateur revient à un âge de 1d10+5 ans, ce qui le conduit potentiellement à un stade infantile. Il conserve toutes ses capacités mentales mais subit une pénalité de -2 en Force et un bonus de +1 en Endurance et en Agilité. Tous les gens qui le rencontrent le considèrent comme un enfant (2) l'incantateur et tous les gens situés à moins de 6 m rajeunissent de 2d10 ans, conduisant potentiellement des PJ déjà jeunes à un stade infantile (3) l'élocution de l'incantateur ralentit sensiblement. Il lui faut deux fois plus de temps pour communiquer, et il doit doubler les temps d'incantation pour lancer des sorts ou subir une pénalité de -1 au test d'incantation à cause de son bégaiement, de son bafouillage et des mots mal articulés (4) l'incantateur acquiert une démarche pesante qui réduit sa vitesse de Mouvement de 1,5 m de façon permanente (5-6) majeure (7-8) supérieure.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur ralentit le temps pour lui-même, ce qui lui fait perdre sa prochaine action (2) l'incantateur ralentit le temps pour lui-même et 1d4 alliés situés à moins de 6 m. Ils perdent tous leur prochaine action (3) l'incantateur vieillit de 1d10+10 ans (4) l'incantateur lance <i>ralentissement</i> sur un insecte à proximité qui bourdonne paresseusement avant de partir au loin.		
1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
16-17	Une cible à portée se retrouve immédiatement reléguée au dernier rang d'initiative (pas de jet de sauvegarde). Si elle a déjà agi à ce round, elle ne bénéficie pas d'une <i>nouvelle</i> action à la fin du décompte d'initiative.		
18-21	Une cible à portée saute son prochain tour d'initiative (pas de jet de sauvegarde).		
22-23	Une cible à portée est <i>ralentie</i> à la moitié de sa vitesse normale (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Son Mouvement est réduit de moitié, et elle ne peut entreprendre d'actions normales qu'une fois tous les deux rounds (le premier «saut» se faisant à son prochain tour d'initiative). Elle est automatiquement reléguée au dernier rang d'initiative. L'effet dure 1d6+1 rounds.		
24-26	L'incantateur peut cibler <i>deux</i> créatures, chacune étant <i>ralentie</i> à la moitié de sa vitesse normale (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Leur Mouvement est réduit de moitié, et elles ne peuvent entreprendre d'actions normales qu'une fois tous les deux rounds (le premier «saut» se faisant à leur prochain tour d'initiative). Elles sont automatiquement reléguées au dernier rang d'initiative. L'effet dure 1d6+1 rounds.		
27-31	L'incantateur désigne une cible à portée. Celle-ci et toutes les créatures (amicales ou non) à moins de 6 m sont potentiellement <i>ralenties</i> (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Celles qui échouent sont <i>ralenties</i> à la moitié de leur vitesse normale. Leur Mouvement est réduit de moitié, et elles ne peuvent entreprendre d'actions normales qu'une fois tous les deux rounds (le premier «saut» se faisant à leur prochain tour d'initiative). Elles sont automatiquement reléguées au dernier rang d'initiative. L'effet dure 1d6+1 rounds.		
32-33	L'incantateur désigne une cible à portée. Si elle rate un jet de sauvegarde de Volonté, elle sort du cours du temps. Lancez 1d100 à chaque round. Sur un résultat de 01-25, la créature peut se déplacer et agir normalement. Sur un jet de 26-90, elle est paralysée et ne peut entreprendre aucune action. Cet effet dure jusqu'à ce qu'elle obtienne un résultat de 91-00, moment à partir duquel la créature réintègre le cours du temps et l'effet se termine.		
34-35	L'incantateur désigne une cible à portée. Cette cible et toutes les créatures (amicales ou non) à moins de 6 m sortent (pas de jet de sauvegarde) du cours du temps. Cet effet est ponctuel : les autres créatures peuvent ensuite se déplacer dans la zone affectée sans conséquence. Lancez 1d100 à chaque round. Sur un résultat de 01-25, les créatures affectées peuvent se déplacer et agir normalement. Sur un jet de 26-90, elles sont paralysées et ne peuvent entreprendre aucune action. Cet effet dure jusqu'à ce qu'elles obtiennent un résultat de 91-00, moment à partir duquel toutes les créatures affectées réintègrent le cours du temps et l'effet se termine.		
36+	L'incantateur crée une sphère de <i>ralentissement</i> . Il désigne un lieu à portée de vue. Toutes les créatures situées dans un rayon de 30 m sont <i>ralenties</i> . De plus, toute créature qui entre dans cette zone est <i>ralentie</i> . Aucun effet visible n'indique la présence de cette sphère. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. En cas d'échec, leur Mouvement est réduit de moitié, et elles ne peuvent agir qu'un round sur deux. L'effet dure tant que les cibles restent dans la sphère de <i>ralentissement</i> et persiste pendant encore 2d6 rounds après qu'elles l'ont quittée. La sphère elle-même dure pendant 1d5 heures.		

RESPIRATION AQUATIQUE

Niveau : 3	Portée : Contact	Durée : 1 h par niveau d'incantateur	Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté			

Général L'incantateur se confère à lui-même ainsi qu'à d'autres la capacité de respirer et d'agir sous l'eau.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) des fentes brachiales apparaissent sur le cou de la cible (2) le corps de la cible devient écailleux et prend une teinte bleu-vert ou argentée (3) les yeux de la cible s'écarquillent comme ceux d'un poisson, et sa bouche prend une forme de ventouse (4) le nez et la bouche de la cible se transforment en fentes étroites.

Corruption Lancez 1d4 : (1) l'incantateur doit s'immerger dans l'eau au moins 10 min par jour, faute de quoi, il est sujet à d'intenses douleurs (qui se manifestent par une pénalité de -2 à tous les jets) (2) la voix de l'incantateur semble déformée et gargouillante, comme s'il parlait sous l'eau (3) la peau de la cible devient définitivement pâle et écailleuse (4) le nez et les oreilles de la cible disparaissent pour être remplacés par des pans de chair poissonneuse.

Revers Lancez 1d5 : (1) l'incantateur manque d'air et perd connaissance pendant 1d10 minutes (2) la peau de l'incantateur devient sèche et craquelée. S'il ne s'immerge pas immédiatement pendant 1 h, il subit une perte temporaire d'1 point d'Endurance (3) l'incantateur et toutes les personnes situées à moins de 3 m de lui subissent une véritable pluie de poissons qui leur inflige 1d4 points de dégâts (4) l'incantateur perd la capacité de parler pendant 1d6 heures (5) la peau de l'incantateur se couvre d'un mucus glissant pendant 1d6 heures, diminuant son Mouvement de 3 m par round et lui infligeant un malus de -2 aux jets d'attaque, d'initiative, aux tests d'incantation et de compétence impliquant une bonne préhension. En revanche, la substance offre un bonus de +2 aux tentatives d'évasion.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17 L'incantateur peut respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort. Celui-ci ne protège cependant pas son équipement, n'améliore pas sa vitesse de déplacement sous l'eau et le rend incapable de respirer à l'air libre.

18-21 L'incantateur et jusqu'à trois créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort. Celui-ci ne protège cependant pas leur équipement, n'améliore pas leur vitesse de déplacement sous l'eau et les rend incapables de respirer à l'air libre.

22-23 L'incantateur et jusqu'à six créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort. Celui-ci ne protège cependant pas leur équipement, n'améliore pas leur vitesse de déplacement sous l'eau et les rend incapables de respirer à l'air libre.

24-26 L'incantateur et jusqu'à dix créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pour pendant la durée du sort. De plus, l'incantateur (et lui seul) acquiert une capacité lui permettant de nager à sa vitesse normale de déplacement sous l'eau, et tout son équipement est protégé magiquement des effets de l'immersion. L'équipement de ses alliés n'est *pas* protégé de la sorte.

27-31 L'incantateur et jusqu'à trois créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort, y nager à vitesse normale, et leur équipement est protégé magiquement des effets de l'immersion.

32-33 L'incantateur et jusqu'à six créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort, y nager à vitesse normale, et leur équipement est protégé magiquement des effets de l'immersion.

34-35 L'incantateur et jusqu'à dix créatures supplémentaires peuvent respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort, y nager à vitesse normale, et leur équipement est protégé magiquement des effets de l'immersion.

36+ L'incantateur devient une créature aquatique tant qu'il reste dans l'eau. Il peut respirer de l'eau ou de l'air avec la même aisance, se déplacer normalement sous l'eau, subir sans dommage la pression des profondeurs extrêmes, et il peut parler avec n'importe quelle créature aquatique intelligente. Tout son équipement est protégé des effets de l'immersion. En tant que créature marine, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 à *tous* les jets effectués sous l'eau. De plus, toute créature qui lui tient la main bénéficie des mêmes avantages tant que ce contact est maintenu. La transformation est potentiellement permanente et ne prend fin que si l'incantateur sort complètement de l'eau pour poser le pied sur la terre ferme.

RUNES DES FÉES

Niveau : 3	Portée : Une rune inscrite	Durée : Jusqu'à déclenchement	Temps d'incantation : 1 tour
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD du test d'incantation, pénalité de -1 en cas d'alignement opposé à l'incantateur		

Général	Ce sort confère à l'incantateur la connaissance de l'alphabet secret des fées. Le langage des fées est composé de symboles mystiques qui renferment des pouvoirs subtils mais dangereux. En lançant ce sort, l'incantateur peut tracer une rune féerique. Les composants nécessaires à l'inscription de la rune coûtent 200 po par rune. Le test d'incantation est effectué pour déterminer quelles énergies pourront être infusées par l'incantateur dans sa rune : l'incantateur peut choisir <i>une</i> rune à son niveau de résultat ou en dessous, le choix étant fait au moment où il inscrit la rune. Cette rune peut être écrite sur n'importe quel objet : sur une feuille ou l'écorce d'un arbre, sur un manteau ou un anneau, sur une porte, sous une table, et ainsi de suite. Soustrayez -2 au test d'incantation si la rune est simplement tracée en l'air, -4 pour qu'elle soit invisible, ou -8 pour qu'elle soit permanente (elle ne s'efface plus une fois déclenchée). L'effet est déclenché par l'une des actions spécifiques suivantes : la toucher, la regarder, passer devant, etc. Si l'incantation échoue, le signe fait long feu, s'efface, et les composants sont perdus. En cas de succès, le résultat du test d'incantation est utilisé comme DD pour le jet de sauvegarde de la victime. L'incantateur peut identifier une rune inconnue au moyen d'un test d'incantation, si son résultat est supérieur ou égal à celui de l'incantateur qui l'a inscrite.
---------	---

Manifestation	La rune est inscrite.
Corruption	Lancez 1d4 : (1) une rune non magique est gravée de manière permanente sur la joue de l'incantateur (2) le front de l'incantateur se ride et laisse apparaître ce qui ressemble à un troisième œil, qui disparaît lorsqu'on l'inspecte de près (3) mineure (4) majeure.
Revers	Lancez 1d4 : (1) une rune déterminée aléatoirement (lancez d16+10 sur la table du sort) est inscrite sur la main de l'incantateur et se déclenche immédiatement (2) la rune est dessinée mais ne se déclenchera jamais et devient donc une sorte de «tatouage» coûteux et disgracieux sur le sujet marqué (3) l'incantateur marque par inadvertance un symbole permanent qui ressemble à une représentation de son visage (4) l'incantateur devient analphabète pendant 1d6 tours, au cours desquels il ne peut lancer ni ce sort ni aucun autre nécessitant ces capacités pour fonctionner.

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
16-17	<i>Douleur.</i> La créature qui déclenche la rune ressent une douleur intense. Elle subit immédiatement 2d6 points de dégâts et se voit marquée d'une plaie sanglante, comme si elle avait été poignardée. La rune s'efface une fois déclenchée.
18-21	<i>Brûlure.</i> La créature qui déclenche la rune ressent une douloureuse brûlure. Elle subit immédiatement 1d6+1 points de dégâts, puis 1d6 points supplémentaires 1 h plus tard, encore 1d6 points 1 h plus tard et enfin 1d6-1 et 1d6-2 au bout de 2 et 4 h. La rune s'efface une fois déclenchée.
22-23	<i>Barrière.</i> Une créature qui essaie de passer à travers l'endroit protégé par la rune ressent une main puissante qui la repousse. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté avec un DD égal au test d'incantation. En cas d'échec, elle est repoussée, ne peut pas passer et subit 1d4 points de dégâts. La cible peut continuer à essayer de passer à chaque round jusqu'à y parvenir mais elle subit des dégâts à chaque fois qu'elle rate son jet de sauvegarde. La rune reste intacte tant qu'elle n'est pas franchie.
24-26	<i>Explosive.</i> Une fois déclenchée, la rune explose dans une gerbe de flammes. Tous ceux qui se trouvent à moins de 3 m subissent 3d6 points de dégâts, et les objets inflammables prennent feu.
27-31	<i>Protection.</i> L'objet sur laquelle la rune est inscrite protège son porteur. Les créatures qui tentent de l'attaquer doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté. Si le jet est raté, elles perdent toute envie d'attaquer, oublient la cible, la ratent complètement et, dans tous les cas, ne peuvent pas réussir à l'attaquer. De plus, en cas d'échec, l'attaquant s'endort immédiatement pour 1d4 rounds. Les créatures qui ont échoué peuvent à nouveau tenter d'attaquer par la suite. La rune continue de protéger son porteur tant qu'elle n'est pas franchie.
32-33	<i>Répulsion.</i> Toute tentative de passer au travers de la zone protégée par la rune déclenche une puissante force qui repousse violemment la cible en arrière de 1d20 m. La force est telle que la créature subit 1d8 points de dégâts d'impact. La rune est souvent placée près de rebords ou de fosses afin de mettre la victime encore plus en danger.
34-35	<i>Paratonnerre.</i> La première créature à déclencher la rune la voit crétiner et se dissiper sans plus d'effet. La cible fait désormais office de paratonnerre. La prochaine fois qu'elle se retrouve sous un orage, elle attire automatiquement 1d4 éclairs par minute, chacun lui infligeant 3d6 points de dégâts. Si la créature est frappée par un sort d'éclair (ou un effet similaire), elle subit 2d6 points de dégâts supplémentaires. L'effet disparaît au bout de 7 jours.
36+	<i>Rage.</i> La créature qui déclenche cette rune est submergée par la rage. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou attaquer la créature vivante la plus proche (alliée ou non). Elle combat jusqu'à la mort. La première mort qu'elle provoque met fin à l'effet.



SOUFFLE DE VIE

Niveau : 3 Portée : Contact Durée : 1 tour ou plus Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

Général En exhalant un souffle enchanté, l'incantateur insuffle la vie à un objet inanimé. Ce sort peut faire bouger des statues, transformer des figurines d'argile en homoncules obéissants, permettre à des livres de sorts de se défendre contre des intrus ou transformer des portes de donjons en vaillantes sentinelles. Le sort nécessite un court rituel et un ensemble d'ingrédients particuliers qui varient en fonction de l'objet à animer. Le sort ne fonctionne pas sur les cadavres de créatures et ne peut servir de substitut à *animation des morts*.

Les objets se déplacent en fonction de leur nature, en général avec un Mouvement de 6 m ou moins : un livre peut ramper comme un asticot, une statuette d'argile avancera en fonction des jambes ou des ailes dont elle dispose, une porte pourra se dandiner sur ses gonds, etc. Si d'autres sorts venaient à être associés au rituel d'incantation, la créature animée pourrait parler (par exemple, *bouche magique*), voler (par exemple, *vol*) ou disposer d'autres capacités (par exemple, *invisibilité*, *résistance au feu*, etc.). L'incantateur peut combiner un effet magique supplémentaire par NI et doit réussir le test d'incantation de ce sort avec un minimum de 1 point de brûlesort pour qu'il prenne effet.

La créature animée n'obéit pas toujours aux désiderata de son créateur. À l'exception des cas mentionnés ci-dessous, le créateur doit réussir un test de Présence DD 5 pour s'assurer de l'obéissance à un ordre spécifique qui met l'objet en danger ou est contraire à sa nature (par exemple, ordonner à une statue d'argile de plonger dans l'eau ou demander à un livre de sauter par-dessus des flammes).

La créature animée possède les caractéristiques indiquées plus bas. Sa CA varie en fonction de son matériau : le papier a une CA de 4, le tissu ou la paille une CA de 6, le cuir ou la peau une CA de 10, la pierre une CA de 12 et le fer ou l'acier une CA de 14. Les points de vie sont précisés ci-dessous mais sont plus importants pour des matériaux particulièrement résistants : le bois ou l'argile ont un bonus de +1 par dé, la pierre +2 par dé et le fer ou l'acier +3 par dé. Des matériaux uniques ou spécifiques peuvent avoir d'autres propriétés et avantages au gré du Juge.

Manifestation Voir ci-dessous.

Corruption Lancez 1d6 : (1) un des doigts de l'incantateur se transforme définitivement en la matière de l'objet qu'il souhaitait animer. Ainsi, s'il voulait animer une statue de pierre, son doigt se transforme en pierre vivante (2) les objets du type visé (par exemple, les gemmes, si l'incantateur visait une gemme) s'agitent de manière inexplicable autour de l'incantateur, en vibrant, sautant ou tremblant. Cet effet a une portée de 3 m de rayon et affecte les objets de ce type jusqu'au terme de l'existence de l'incantateur (3-4) mineure (5) majeure (6) supérieure.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'objet visé ne s'anime pas mais subit par contre 1d6 points de dégâts (ce qui peut être suffisant pour détruire ou briser un objet de petite taille) (2) le souffle de vie se manifeste dans le mauvais support, un petit objet situé à moins de 6 m déterminé aléatoirement (caillou, dague, chapeau, botte, ceinture, pomme de pin, etc.) qui commence à danser alors qu'il prend vie pour une durée de 1d6 jours (3) refaites le test d'incantation, en ignorant les échecs jusqu'à ce qu'un succès soit obtenu, afin que l'objet s'anime *bel et bien*, mais les points de vie dont il est pourvu viennent directement de l'incantateur, qui subit instantanément les dégâts équivalents, dont il guérira normalement mais qui peuvent être suffisants pour le tuer si l'objet est assez grand (4) l'objet ciblé ne s'anime pas mais *tous* les petits objets pesant moins de 2,5 kg situés dans un rayon de 9 m autour de l'incantateur prennent subitement vie pendant 1d10 tours, provoquant un chaos indescriptible quand les armes, vêtements, habits, nourritures et autres se mettent à danser autour du groupe.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.



16-17 L'incantateur insuffle la vie à un petit objet. Il doit peser moins de 5 kg et ne doit pas dépasser le volume d'un cube de 30 cm de côté. Pendant une durée de 1d24 tours, l'objet est considéré comme un être vivant avec 1d4 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 2, For 6, Agi 12. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition.

18-21 L'incantateur insuffle la vie à un objet de taille moyenne. Il doit peser moins de 50 kg et ne doit pas dépasser la taille d'un être humain. Pendant une durée de 1d24 tours, l'objet est considéré comme un être vivant avec 2d4 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 2, For 10, Agi 10. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition.

22-23 L'incantateur insuffle la vie à un grand objet. Il doit peser moins de 250 kg et ne doit pas dépasser la taille d'un être humain. Pendant une durée de 1d4 jours, l'objet est considéré comme un être vivant avec 3d8 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 2, For 16, Agi 10. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition.

24-26	L'incantateur insuffle la vie à un grand objet. Il doit peser moins de 250 kg et ne doit pas dépasser la taille d'un être humain. Pendant une durée de 1d4 semaines, l'objet est considéré comme un être vivant avec 3d8 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 2, For 16, Agi 10. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition.
27-31	L'incantateur insuffle la vie à un grand objet. Il doit peser moins de 250 kg et ne doit pas dépasser la taille d'un être humain. Pendant une durée de 1d4 semaines, l'objet est considéré comme un être vivant avec 3d8 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 2, For 16, Agi 10. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition. De plus, l'incantateur dispose du contrôle absolu de la créature. Cette dernière ne remet jamais en question les ordres de l'incantateur, même s'il lui confie des tâches apparemment impossibles ou suicidaires.
32-33	L'incantateur insuffle la vie à un très grand objet qui peut développer une certaine intelligence. Il peut peser jusqu'à 1 tonne et ne doit pas dépasser la taille de trois êtres humains. Pendant une durée de 1d4+1 semaines, l'objet est considéré comme un être vivant avec 6d8 points de vie et les caractéristiques suivantes : Int 8, For 20, Agi 10. La CA de l'objet varie en fonction de sa composition. De plus, l'incantateur dispose du contrôle absolu de la créature. Cette dernière ne remet jamais en question les ordres de l'incantateur, même s'il lui confie des tâches apparemment impossibles ou suicidaires.
34-35	L'incantateur insuffle la vie de manière permanente à un objet inanimé. Si un réceptacle adéquat est construit pour une telle création, l'incantateur peut l'utiliser pour créer des golems, des statues vivantes, des homoncules et autres. L'incantateur peut construire un corps de golem en s'appuyant sur les exemples ci-dessous, pour l'utiliser comme réceptacle du sort. Le temps nécessaire à la construction est d'au moins un mois. Ce réceptacle peut peser jusqu'à 5 tonnes et avoir quatre fois la taille d'un être humain. Pour insuffler la vie de manière permanente, l'incantateur doit incanter une version ritualisée du sort nécessitant une période d'une semaine et un minimum de 10 points de brûlesort, faute de quoi le résultat du sort sera similaire à celui de 32-33 plus haut. L'incantateur dispose du contrôle absolu de la créature. Cette dernière ne remet jamais en question les ordres de l'incantateur, même s'il lui confie des tâches apparemment impossibles ou suicidaires.
	DCC ne présente pas les profils détaillés des golems et autres créatures, l'auteur préférant laisser ce genre de détails à la créativité du lecteur. Les profils donnés ci-dessous sont <i>indicatifs</i> et peuvent servir de base pour créer des enveloppes de golems <i>de taille humaine</i> . Il est bien sûr possible de créer des golems plus petits ou plus grands. Les enveloppes décrites ci-dessous ne prennent pas en compte d'éventuelles propriétés spéciales, ce ne sont que des réceptacles génériques. Allez au résultat 36+ ci-dessous pour plus d'informations sur les propriétés spéciales. La création d'un réceptacle coûte 10 000 po en plus des coûts additionnels comme indiqué ci-dessous. Il faut bien sûr disposer d'une quantité suffisante du matériau de base.
	Bois : Init -1 ; Att poing +4 corps à corps (dégâts 1d6+3) ; CA 10 ; DV 6d8+6 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS dégâts de feu doublés ; JS Vig +2, Réf +3, Vol +4 ; Int 8, For 18, Agi 10. Coûts de construction : 10 000 po+1 000 po.
	Argile : Init -2 ; Att poing +6 corps à corps (dégâts 1d8+3) ; CA 10 ; DV 6d8+6 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; AS dégâts d'eau doublés ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +4 ; Int 8, For 18, Agi 10. Coûts de construction : 10 000 po+5 000 po.
	Pierre : Init -2 ; Att poing +7 corps à corps (dégâts 1d8+4) ; CA 12 ; DV 8d8+16 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; JS Vig +4, Réf +2, Vol +4 ; Int 8, For 20, Agi 8. Coûts de construction : 10 000 po+5 000 po.
	Fer : Init -2 ; Att poing +8 corps à corps (dégâts 1d10+5) ; CA 14 ; DV 10d8+30 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; JS Vig +6, Réf +3, Vol +5 ; Int 8, For 22, Agi 8. Coûts de construction : 10 000 po+10 000 po.
	Chair : Init -1 ; Att poing +5 corps à corps (dégâts 1d5+2) ; CA 12 ; DV 10d8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +8, Réf +4, Vol +8 ; Int 12, For 16, Agi 10. Coûts de construction : 10 000 po+15 000 po.
	Métal précieux : Init -1 ; Att poing +4 corps à corps (dégâts 1d4+2) ; CA 12 ; DV 8d8+16 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS possibles capacités spéciales en fonction du métal employé ; JS Vig +6, Réf +3, Vol +6 ; Int 12, For 16, Agi 10. Coûts de construction : 10 000 po+50 000 po.
	Gemmes : Init -1 ; Att poing +6 corps à corps (dégâts 3d6) ; CA 11 ; DV 8d8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS possibles capacités spéciales en fonction des gemmes employées ; JS Vig +8, Réf +4, Vol +5 ; Int 10, For 16, Agi 10. Coûts de construction : 10 000 po+100 000 po.
36+	Comme pour 34-35 ci-dessus <i>et</i> l'incantateur peut construire un réceptacle qui possède des capacités uniques. L'incantateur peut par exemple construire un golem de chair qui peut absorber l'électricité pour guérir ou un golem de fer qui peut respirer des gaz toxiques. L'incantateur peut attribuer un pouvoir unique par NI. Le coût de création de l'enveloppe est augmenté de 10 000 po supplémentaires par capacité spéciale. Pour chaque capacité spéciale conférée, le temps d'incantation est augmenté d'une semaine et d'un point supplémentaire de brûlesort. De plus, l'incantateur doit incanter les sorts nécessaires avec succès pour conférer les capacités spéciales.



TRANSFERT

Niveau : 3	Portée : 3 m par niveau Jet de sauvegarde : Volonté pour annuler	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round
Général	L'incantateur prend possession d'un autre corps, de façon temporaire ou permanente.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le corps de l'incantateur s'effondre comme une enveloppe vide, laissant derrière lui des chairs flasques (2) les traits de la cible se déforment et bouillonnent pendant un temps avant de revenir à la normale (3) un ectoplasme surgit de la bouche de l'incantateur et s'introduit de force dans la tête de la cible (4) des sosies fantomatiques de l'incantateur et de la cible luttent brièvement dans l'air avant de se glisser dans le corps de la cible.		
Corruption	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur vieillit de 1 an (2) les yeux de l'incantateur deviennent hypnotisants et effrayants, les gens répugnent désormais à soutenir son regard (3) l'incantateur est parfois victime de glossolalie sans s'en rendre compte (4) le reflet de l'incantateur est celui d'une autre personne.		
Revers	Lancez 1d5 : (1) toutes les surfaces réfléchissantes à moins de 4,5 m se brisent (les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde DD 5 pour rester intacts) (2) l'incantateur échange son âme avec celle d'un animal inoffensif à proximité (rat, pou, oiseau, etc.) pendant 1d3 rounds (3) le sort affecte la mauvaise victime : effectuez un nouveau test d'incantation contre une cible aléatoire (4) l'incantateur tombe dans le coma pendant 1d4 rounds (5) le contrecoup psychique permet à toutes les personnes présentes dans un rayon de 4,5 m de lire l'esprit de l'incantateur pendant 1d4 heures.		
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-15	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
16-17	L'incantateur impose insidieusement sa volonté à sa cible et contrôle ses actions pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'incantateur. La victime a droit à un jet de sauvegarde de Volonté à chaque round. Si elle réussit, elle échappe au contrôle de l'incantateur pour le round en cours.		
18-21	L'incantateur peut posséder une victime endormie et prendre contrôle de son corps pour une durée maximale de 8 h. Lancez 1d8+le modificateur d'Intelligence de l'incantateur pour déterminer combien d'heures durera la possession, un résultat de 8+ indique que la possession dure un cycle de sommeil complet de 8 h. La victime se réveille épaisse avec des souvenirs de rêves horribles symboliquement liés aux actions accomplies par son corps durant la nuit. La cible ne tire aucun bénéfice d'une pleine nuit de sommeil.		
22-23 et 24-26	L'incantateur peut prendre le contrôle total de la cible si celle-ci rate son jet de sauvegarde de Volonté. Le corps de l'incantateur devient inerte pendant cette période, plongé dans un coma profond. L'âme de la cible est déportée dans une minuscule prison mentale pendant tout ce temps et elle se voit forcée d'observer, impuissante, son propre corps s'engager dans un certain nombre d'actions parfois répugnantes. Au cours de cette période, le corps possédé connaît quelques changements physiques mineurs qui reflètent le propre corps de l'incantateur (les yeux changent de couleur, la voix est légèrement altérée, les postures un peu différentes, etc.). Les amis de la personne possédée peuvent effectuer un test d'Intelligence DD 12 pour s'apercevoir qu'il y a quelque chose de différent chez la victime, mais ne se rendront peut-être pas compte que cette dernière est sous une emprise extérieure. La possession dure 1 round par NI pour un résultat de 22-23 et 1 tour par niveau d'incantateur pour un résultat de 24-26. Si la cible est de niveau plus élevé que l'incantateur ou possède plus de dés de vie, elle bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde de Volonté à chaque round/tour pour reprendre le contrôle de son corps.		
27-31 et 32-33	L'incantateur peut prendre le contrôle total de la cible si celle-ci rate son jet de sauvegarde de Volonté. Le corps de l'incantateur devient inerte pendant cette période, plongé dans un coma profond. L'âme de la cible est déportée dans une minuscule prison mentale pendant tout ce temps et elle se voit forcée d'observer, impuissante, son propre corps s'engager dans un certain nombre d'actions parfois répugnantes. Si la cible est de niveau plus élevé que l'incantateur, elle bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde de Volonté à chaque heure pour reprendre le contrôle de son corps. Au cours de cette période, le corps possédé connaît quelques changements physiques mineurs qui reflètent le propre corps de l'incantateur (les yeux changent de couleur, la voix est légèrement altérée, les postures un peu différentes, etc.). Les amis de la personne possédée peuvent effectuer un test d'Intelligence DD 12 pour s'apercevoir qu'il y a quelque chose de différent chez la victime, mais ne se rendront peut-être pas compte que cette dernière est sous une emprise extérieure.		

De plus, l'incantateur peut sauter d'un corps à l'autre du moment que sa nouvelle cible échoue à son jet de sauvegarde de Volonté lorsqu'il effectue une tentative de saut. Un jet réussi indique que l'incantateur ne peut pas tenter de posséder ce corps pendant la durée du sort. Chaque nouveau corps doit se trouver à portée de sort du corps actuel pour pouvoir être possédé. Le propriétaire du corps que l'incantateur quitte pour tenter de posséder une nouvelle enveloppe doit réussir un jet de Vigueur DD 12 ou être étourdi pendant 1d4 rounds le temps de récupérer ses esprits.

La durée globale de la possession varie en fonction du test d'incantation. Pour un résultat de 27-31, elle est de 1 h par niveau d'incantateur, et pour un résultat de 32-33, de 4 h par niveau d'incantateur.

34-35	L'incantateur peut temporairement échapper à la mort en transférant son âme dans un réceptacle spécifiquement préparé à cette fin. Cet objet peut être de n'importe quel type au choix du mage (gemme, statue, peinture, livre, etc.), mais les traitements spéciaux nécessaires à sa préparation coûtent 500 po par décennie durant lesquelles le pouvoir de l'objet est actif. Après qu'il a été préparé, l'incantateur peut abandonner son propre corps à n'importe quel moment et placer son âme à l'intérieur de l'objet. Son corps physique meurt, et aucun sort ne peut le ressusciter tant que l'esprit de l'incantateur reste dans le réceptacle. L'incantateur demeure dans son réceptacle jusqu'à ce qu'il réussisse à prendre entièrement possession d'un autre corps ou que la durée d'enchantement de l'objet soit terminée. Pour prendre possession d'un autre corps, l'incantateur doit réussir un test d'incantation avec un résultat de 22+ lorsqu'une victime se trouve à portée du réceptacle, qu'elle est d'un niveau inférieur (ou qu'elle possède moins de dés de vie) à celui de l'incantateur <i>et</i> que sa valeur de Présence est inférieure à la sienne. Cela peut inclure des animaux, des insectes et ainsi de suite. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour contrer la possession et, s'il est réussi, ne pourra plus jamais être la cible des tentatives de l'incantateur. Si aucune cible acceptable ne s'approche à portée du réceptacle ou que toutes les cibles potentielles ont réussi leur jet de sauvegarde avant la fin du temps imparti au réceptacle, l'âme de l'incantateur est irrémédiablement perdue. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde de Volonté, son propre esprit trouve place dans le réceptacle, et seule une magie restaurative puissante ou une intervention divine (ou un autre moyen imaginé par le Juge) pourra éjecter l'esprit de l'incantateur de l'enveloppe qu'il a volée afin de lui rendre son âme originelle.
36+	L'incantateur annihile instantanément l'âme de sa victime et prend irrémédiablement possession de son corps. Le propre corps de l'incantateur est détruit par l'incantation, apparemment incinéré par une combustion spontanée. Si la cible réussit son jet de sauvegarde de Volonté, il n'y a aucun effet.

Vol

Niveau : 3	Portée : Personnelle ou contact Jet de sauvegarde : Aucun	Durée : 1 tour ou plus	Temps d'incantation : 1 round
Général	L'incantateur se confère à lui-même ou une autre créature la capacité de voler. La vitesse et la durée varient en fonction du résultat du test d'incantation. Elle est divisée par deux en phase d'ascension et doublée en descente verticale. Les créatures lourdement encombrées volent à une vitesse diminuée de moitié. La manœuvrabilité est généralement bonne, équivalente à celle d'un oiseau de proie (comme un aigle ou un faucon). La durée est toujours déterminée en secret par le Juge, et le sujet ne sait jamais quand le sort va prendre fin jusqu'à ce qu'il se mette à chuter.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) la cible se voit pousser des ailes (d'apparence angélique ou démoniaque, en fonction de son alignement) (2) la cible est entourée de milliers d'oiseaux minuscules qui le soulèvent dans les airs (3) des nuages apparaissent sous les pieds de la cible (4) pas de manifestation visible.		
Corruption	Lancez 1d8 : (1) des plumes d'oiseau poussent sur les chevilles et les pieds de la cible (2) une membrane pousse dans l'espace situé entre le dos et les bras de l'incantateur et se couvre de plumes, à la manière de pseudo-ailes si frêles qu'elles ne confèrent aucune capacité de vol (3) l'incantateur attire irrésistiblement les oiseaux, les insectes et autres objets volants, qui bourdonnent fréquemment autour de lui. Le phénomène le gêne régulièrement, l'empêchant de se dissimuler et compliquant toute vie sociale (4) l'incantateur prend 1d10+10 kg, développe une bedaine du jour au lendemain et se retrouve plus « cloué au sol » que jamais : le surpoids est impossible à perdre quel que soit le régime ou l'activité physique engagée (5) l'incantateur devient particulièrement sensible aux attaques d'élémentaires de l'air, aux burrasques, cyclones et autres effets similaires (6) majeure (7-8) supérieure.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur s'enfonce de 15 cm dans le sol, ses pieds fissurant la terre ou la roche. Il ne peut plus bouger avant d'avoir passé au moins un round à s'extraire de cette situation (2) l'incantateur fait s'envoler tout son équipement : ses vêtements, ses armes, ses livres de sorts et autres objets se retrouvent propulsés dans les airs pendant 1d4+1 rounds, puis évoluent erratiquement de 18 m par round dans une direction déterminée aléatoirement, le laissant nu et sans équipement, tentant de les suivre jusqu'au lieu où ils finissent par tomber (3) l'incantateur fait s'envoler toutes les armes situées à moins de 9 m. Celles-ci se regroupent avant d'être propulsées dans les airs, puis d'évoluer erratiquement à une vitesse de 18 m par round pendant 1d4+1 rounds (4) l'incantateur et 1d4 créatures déterminées aléatoirement dans un rayon de 9 m deviennent énormes et voient leur Mouvement réduit de moitié pendant le prochain tour.		

1

Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.

2-11

Perdu. Échec.

12-15

Échec, mais le sort n'est pas perdu.

16-17

La cible vole à la vitesse de 9 m par round pendant 1 tour.

18-21

La cible vole à la vitesse de 18 m par round pendant 1d6+1 tours.

22-23

La cible vole à la vitesse de 27 m par round pendant 1d6+4 heures.

24-26

L'incantateur peut conférer la capacité de voler à une ou deux créatures de taille humaine (lui et une autre, ou deux autres) ou à une créature de deux fois la taille d'un humain (comme un ogre). Il doit toucher les cibles. L'incantateur vole à 27 m par round tandis que les autres volent à 18 m par round. Le sort dure 1d6+8 heures.

27-31

L'incantateur peut conférer la capacité de voler à un maximum de quatre créatures de taille humaine (lui et trois autres, ou quatre autres) ou à une créature de quatre fois la taille d'un humain (comme un géant). Les cibles doivent être à moins de 3 m de l'incantateur. L'incantateur vole à 27 m par round tandis que les autres volent à 9 m par round. Le sort dure toute une journée. Les créatures volantes peuvent transporter chacune le double de la charge d'un homme normal.

32-33

L'incantateur dessine un cercle magique au sol. Toutes les créatures situées dans ce cercle acquièrent la capacité de voler. Pour chaque round passé à dessiner, l'incantateur peut ajouter 3 m au diamètre du cercle. Ainsi, s'il passe 4 rounds à dessiner le cercle magique, ce dernier fera 12 m de diamètre. Le cercle magique peut au maximum faire 30 m de diamètre, et le sort est lancé à la fin du round où l'incantateur finit de dessiner. Par exemple, s'il passe 6 rounds à tracer un cercle magique de 18 m de diamètre, le sort est effectivement lancé à la fin du sixième round. Toutes les créatures situées à l'intérieur du cercle, y compris l'incantateur, acquièrent la capacité de voler, quelle que soit leur taille (même les géants peuvent voler s'ils se trouvent à l'intérieur du cercle magique). L'incantateur vole à 27 m par round tandis que les autres volent à 18 m par round. Le sort dure toute une journée. Les créatures volantes peuvent transporter chacune le double de la charge d'un homme normal.



34-35

L'incantateur lève les bras et confère la capacité de voler à toute une armée ! Toutes les créatures situées à moins de 90 m de l'incantateur, de la taille d'un géant ou moins, peuvent voler. Leur vitesse est de 9 m par round, et elles peuvent voler pendant 1d4+4 tours. L'incantateur lui-même peut voler à la vitesse de 27 m par round pendant une journée, et toute créature qu'il touche directement peut voler à la vitesse de 18 m par round pendant un jour. (En général, on considère que 8 créatures au maximum peuvent se grouper autour de l'incantateur et le toucher au moment où il lance le sort.) Les créatures volantes peuvent transporter chacune le double de la charge d'un homme normal.

36+

À ce niveau d'incantation exceptionnel, l'incantateur peut faire voler des ensembles géographiques. Châteaux, montagnes, villes et lacs peuvent être projetés dans les airs. De plus, s'il est lancé sur un être humain (y compris l'incantateur), le sort peut être rendu permanent. Quand il vise des ensembles géographiques ou de grands groupes de personnes, l'incantateur peut effectivement conférer une capacité de vol qu'on peut qualifier de «miraculeuse». La cible peut voler à une vitesse de 6 m par round (pour une montagne), 9 m par round (pour un géant), 18 m par round pour une créature de taille humaine) et 27 m par round pour l'incantateur, et ce pour une durée maximale d'une journée. L'incantateur peut soulever des centaines voire des milliers de cibles dans les airs d'un seul coup ou envoyer dans les airs la ville ou le château qu'ils occupent. Si le sort est dirigé sur une créature unique, une incantation de cette puissance confère une capacité de vol de très longue durée. L'incantateur doit sacrifier au moins 1 point de brûlesort. La durée est de 1 semaine pour 1 point de brûlesort et augmente en fonction du nombre de points supplémentaires comme suit : 2 = un mois, 3 = six mois, 4 = un an, 5 = cinq ans, 6 = une décennie, 7 = vingt ans, 8 = quarante ans, 9 = soixante ans, et 10 = permanent.

SORTS DE MAGE NIVEAU 4

AIDE MÉTHODIQUE DE LOKERIMON

Niveau : 4	Portée : Variable	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général L'incantateur crée un conduit entre lui-même et d'autres incantateurs, lui permettant de les assister dans leur pratique magique et de réduire le coût du brûlesort. Sous réserve que la durée du sort le permette, l'incantateur peut maintenir le conduit et effectuer d'autres actions au moyen d'un jet de sauvegarde de volonté DD 11. Si le jet échoue, le conduit s'effondre, mais l'incantateur peut effectuer son autre action normalement. Pour les besoins de ce sort, l'incantateur qui est à l'origine du sort est appelé l'incantateur principal.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) un chemin de lumière scintillante relie l'incantateur et les cibles qu'il a choisies (2) les yeux des incantateurs connectés brillent d'un même feu bleuté (3) des étincelles de foudre magique scintillent entre les incantateurs connectés.

Corruption Lancez 1d4 : (1) l'incantateur développe des traits de personnalité appartenant aux incantateurs avec lesquels il est relié (2) lorsqu'on lui demande de l'aide, l'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 s'il veut refuser (3) l'incantateur subit un malus de -1 aux tests d'incantation quand il se retrouve seul (4) le fait de toucher physiquement un autre être vivant provoque une intense douleur à l'incantateur et lui inflige 1 point de dégâts par round de contact s'il rate un jet de sauvegarde de Vigueur DD 8.

Revers Lancez 1d4 : (1) tous les lanceurs de sorts situés à moins de 6 m subissent une pénalité de -2 aux tests d'incantation pendant 1d3 rounds (2) l'incantateur perd provisoirement un point, choisi aléatoirement entre la Force, l'Agilité ou l'Endurance tandis que le brûlesort ravage son corps (il ne tire aucun bénéfice de ce brûlesort) (3) la prochaine incantation réussie par le mage fait perdre à un de ses alliés un point, choisi aléatoirement entre la Force, l'Agilité ou l'Endurance tandis qu'un brûlesort spontané ravage son corps (la personne affectée est choisie par le Juge et elle ne tire aucun bénéfice de ce brûlesort) (4) l'incantateur effectue deux tests d'incantation pour lancer son prochain sort et doit utiliser le plus faible.

1 Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

18-19 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et un autre lanceur de sort situé à moins de 6 m de lui. Tous les sorts lancés par l'incantateur connecté bénéficient d'un bonus au test d'incantation égal au bonus d'Intelligence de l'incantateur principal ou à +2 (selon le plus élevé). De plus, l'incantateur principal peut contribuer au brûlesort de l'incantateur connecté à hauteur de 1 point maximum si ce dernier lance un sort tant qu'il est relié. La connexion ne dure qu'un seul round.

20-23 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et un autre lanceur de sort situé à moins de 6 m de lui. Tous les sorts lancés par l'incantateur connecté bénéficient d'un bonus au test d'incantation égal au bonus d'Intelligence de l'incantateur principal ou à +3 (selon le plus élevé). De plus, l'incantateur principal peut contribuer au brûlesort de l'incantateur connecté à hauteur de 2 points maximum si ce dernier lance un sort tant qu'il est relié. Le conduit dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme.

24-25 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et un ou deux lanceurs de sorts situés à moins de 6 m de lui. Tous les sorts lancés par les incantateurs connectés bénéficient d'un bonus au test d'incantation égal au bonus d'Intelligence de l'incantateur principal ou à +3 (selon le plus élevé). De plus, si l'incantateur principal utilise immédiatement un point de brûlesort après avoir lancé ce sort (une fois le résultat déterminé), il n'en bénéficie pas lui-même mais peut en faire profiter chaque incantateur connecté. La connexion ne dure qu'un round.

26-28 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et tous les lanceurs de sorts situés à moins de 12 m de lui. Tous les sorts lancés par les incantateurs connectés bénéficient d'un bonus au test d'incantation égal au bonus d'Intelligence de l'incantateur principal ou à +3 (selon le plus élevé). De plus, si l'incantateur principal utilise immédiatement un point de brûlesort après avoir lancé ce sort (une fois le résultat déterminé), il n'en bénéficie pas lui-même mais peut en faire profiter chaque incantateur connecté. Le conduit dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme. L'incantateur principal peut couper certains conduits tout en maintenant d'autres s'il le souhaite.

29-33 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et un seul lanceur de sort situé à moins de 6 m par NI. Les sorts lancés par cet incantateur connecté bénéficient d'un bonus de +4 au test d'incantation. À chaque fois que

L'incantateur connecté lance un sort, l'incantateur principal peut contribuer au brûlesort pour un nombre de points maximum égal à son NI pour augmenter le test d'incantation de l'incantateur connecté. La connexion dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme.

34-35 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et un seul lanceur de sort situé à moins de 6 m par NI. Le prochain sort lancé par cet incantateur connecté bénéficie d'un bonus égal au NI de l'incantateur principal. À chaque fois que l'incantateur connecté lance un sort, l'incantateur principal peut effectuer un test d'incantation en utilisant tous les modificateurs qui lui sont applicables. L'incantateur connecté peut utiliser son test d'incantation ou celui de l'incantateur principal pour déterminer la puissance du sort. L'incantateur principal n'a pas besoin de connaître le sort pour effectuer le test d'incantation : il ne fait que contribuer à l'énergie magique. Si les deux tests échouent et que le sort est perdu, c'est l'incantateur connecté qui le perd, pas l'incantateur principal. La connexion dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme.

36-37 L'incantateur ouvre un conduit magique entre lui et tous les lanceurs de sorts situés à moins de 6 m par NI. Les sorts lancés par ces incantateurs connectés bénéficient d'un bonus égal au NI de l'incantateur principal. À chaque fois que les incantateurs connectés lancent un sort, l'incantateur principal peut contribuer au brûlesort pour un nombre de points maximum égal à son NI pour augmenter les tests d'incantation des incantateurs connectés. Toutefois, l'incantateur principal ne peut pas dépenser plus de points de brûlesort que son NI par round. Ainsi, un incantateur de niveau 10 peut assister deux autres incantateurs avec 5 points de brûlesort chacun, mais ne peut pas en aider un troisième, car il aurait utilisé son nombre maximum pour ce round. De plus, l'incantateur principal peut effectuer un test d'incantation en utilisant tous les modificateurs applicables aux sorts lancés par les incantateurs connectés. Ces derniers peuvent alors utiliser leurs tests d'incantation ou celui de l'incantateur principal pour déterminer la puissance du sort. L'incantateur principal n'a pas besoin de connaître les sorts pour effectuer le test d'incantation : il ne fait que contribuer à l'énergie magique. Si les tests échouent et que le sort est perdu, ce sont les incantateurs connectés qui le perdent, pas l'incantateur principal. La connexion dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme. L'incantateur principal peut couper certains conduits tout en en maintenant d'autres s'il le souhaite.

38+ Une toile d'énergie magique crépitante se forme autour de l'incantateur et le connecte avec tous les incantateurs de son choix situés à moins de 30 m. Cette connexion dure un nombre de rounds égal au double du NI de l'incantateur. Pendant cette période, l'incantateur principal peut soit choisir d'assister les incantateurs connectés en leur conférant un bonus égal à son NI aux tests d'incantation, soit les pénaliser en réduisant les tests du même montant. De plus, l'incantateur principal peut choisir d'aider les incantateurs connectés avec un brûlesort. Tous les points apportés valent double (un point de brûlesort apporte +2 au test d'incantation). L'incantateur principal peut aussi atténuer le brûlesort d'incantateurs hostiles liés à la toile en doublant la dépense de points nécessaires pour obtenir un bonus (deux points de brûlesort apportent +1 au test d'incantation). La connexion dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur principal ou jusqu'à ce que ce dernier décide d'y mettre un terme. L'incantateur principal peut couper certains conduits tout en en maintenant d'autres s'il le souhaite.



SBP

CONTROLE DE LA GLACE

Niveau : 4 Portée : 6 m par NI Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Vigueur (parfois)

Général L'incantateur crée des murs de glace ou projette un froid glacial pour ralentir ou blesser ses ennemis. S'il réussit son incantation, l'incantateur peut choisir de manifester n'importe quel effet égal ou inférieur au résultat de son test d'incantation, lui offrant une palette d'options pouvant produire des effets parfois moins puissants, mais potentiellement plus utiles.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les yeux de l'incantateur prennent une teinte bleutée (2) la température baisse dans une zone de 3 m de diamètre autour de l'incantateur (3) la peau et les cheveux de l'incantateur se couvrent de givre (4) des vents arctiques surgissent de nulle part.

Corruption Lancez 1d6 : (1) le contact de l'incantateur fait geler de petits volumes de liquide (de la taille d'un gobelet) (2) le souffle de l'incantateur fait geler les végétaux communs (3) l'incantateur frissonne de froid en permanence (4) le souffle de l'incantateur produit de la buée quelle que soit la température autour de lui (5) les yeux de l'incantateur prennent définitivement une teinte bleutée anormale (6) l'incantateur subit une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation, jets de sauvegarde et autres jets en lien avec la magie basée sur le feu.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur se retrouve enveloppé de glace et immobilisé. 1d3 rounds sont nécessaires pour pouvoir le libérer de son cocon de glace (2) le sol entourant l'incantateur gèle dans un rayon de 4,5 m, nécessitant un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de se retrouver à terre (3) un allié de l'incantateur déterminé aléatoirement est gelé sur place comme précédemment (4) tous les liquides transportés par l'incantateur (y compris ceux qui sont magiques) gèlent brutalement et brisent leurs contenants. Les liquides peuvent dégeler et être perdus si des mesures ne sont pas prises pour les récupérer.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

18-19 L'incantateur projette un grésil glacial sur une zone de 12 m de diamètre, infligeant 2d6+NI points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur pour réduire de moitié) aux créatures prises dans la zone d'effet. Les créatures affectées sont également aveuglées, et leur Mouvement est réduit de moitié. Les créatures qui attaquent ou se déplacent dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou glisser et se retrouver à terre. Le grésil fond en 1d4+2 rounds.

20-23 L'incantateur projette un grésil glacial sur une zone de 12 m de diamètre, infligeant 3d10+NI points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur pour réduire de moitié) aux créatures prises dans la zone d'effet. Les créatures affectées sont également aveuglées, et leur Mouvement est réduit de moitié. Les créatures qui attaquent ou se déplacent dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou glisser et se retrouver à terre. Le grésil fond en 1d6+2 rounds.

24-25 L'incantateur invoque un mur de glace pour barrer le passage à ses ennemis et protéger ses alliés. Le mur mesure 2,5 cm d'épaisseur et 3x3 m de surface par niveau d'incantateur. Les adversaires peuvent traverser le mur en le brisant avec un test de Force dont le DD est égal au résultat du test d'incantation, mais, ce faisant, subissent 1d4+NI points de dégâts de froid par round. Le mur persiste pendant 1 tour par niveau d'incantateur. Le feu magique détruit le mur en 1 seul round.



26-28	L'incantateur invoque un mur de glace pour barrer le passage à ses ennemis et protéger ses alliés. De plus, ce mur émet de douloureuses vagues de froid du côté opposé à l'incantateur. Tous ceux qui se trouvent à moins de 9 m du mur subissent $1d4+NI$ points de dégâts à chaque round. Le mur mesure 2,5 cm d'épaisseur et 3x3 m de surface par niveau d'incantateur. Les adversaires peuvent traverser le mur en le brisant grâce à un test de Force dont le DD est égal au résultat du test d'incantation, mais, ce faisant, ils subissent $1d6+NI$ points de dégâts de froid par round. Le mur persiste 1 tour par niveau d'incantateur. Le feu magique détruit le mur en 1 seul round.
29-33	L'incantateur crée un cône de froid en dessous de 0° qui aspire la chaleur de toutes les créatures dans sa zone d'effet. Le cône fait 6 m de long et 3 m de large à son extrémité par niveau d'incantateur. Les victimes subissent $1d12$ points de dégâts par niveau d'incantateur et n'ont droit à aucun jet de sauvegarde.
34-35	L'incantateur crée un cône de froid en dessous de 0° qui aspire la chaleur de toutes les créatures dans sa zone d'effet. Le cône fait 6 m de long et 6 m de large à son extrémité par niveau d'incantateur. Les victimes subissent $1d20+10$ points de dégâts par niveau d'incantateur et n'ont droit à aucun jet de sauvegarde (lancez $1d20$ par niveau d'incantateur, puis ajoutez $10xNI$).
36-37	L'incantateur crée une violente tempête de glace qui affecte une zone de 100 m de diamètre. En plus d'infliger $6d10+NI$ points de dégâts aux créatures dans la zone d'effet, la tempête détruit les récoltes, fait s'effondrer les toits, gèle les rivières, crée des congères sur les routes et provoque toute autre destruction que le Juge estime pertinente. La tempête de glace dure 1 h par niveau d'incantateur, bien que la glace normale qu'elle génère puisse mettre plus longtemps à fondre.
38+	L'incantateur crée une violente tempête de glace qui affecte une zone de 1,5 km de diamètre par niveau d'incantateur. En plus d'infliger $6d10+NI$ points de dégâts aux créatures dans la zone d'effet, la tempête détruit les récoltes, fait s'effondrer les toits, gèle les rivières, crée des congères sur les routes et provoque toute autre destruction que le Juge estime pertinente. La tempête de glace dure 1 h par niveau d'incantateur, bien que la glace normale qu'elle génère puisse mettre plus longtemps à fondre.

CONTRÔLE DU FEU

Niveau : 4 Portée : 4,5 m Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Vigueur (parfois)

Général L'incantateur crée et manipule des flammes pour barrer le passage, immoler ses adversaires et se protéger des dégâts. S'il réussit son incantation, l'incantateur peut choisir de manifester n'importe quel effet égal ou inférieur au résultat de son test d'incantation, lui offrant une palette d'options pouvant produire des effets parfois moins puissants, mais potentiellement plus utiles.

Manifestation Lancez $1d4$: (1) le corps de l'incantateur est enveloppé de flammes inoffensives (2) les flammes avoisinantes sautent de leur foyer pour tournoyer autour de l'incantateur (3) les flammes tombent du ciel avant de prendre la ou les formes créées par l'incantateur (4) l'incantateur vomit une gerbe de feu.

Corruption Lancez $1d6$: (1) les cheveux de l'incantateur se transforment en flammes crépitantes qui ne produisent aucune chaleur (2) l'incantateur laisse des traces de pas incandescentes partout où il passe (3) les habits de l'incantateur se consument en permanence et doivent être changés quotidiennement (4) l'incantateur est tout le temps accompagné d'une odeur de fumée (5) le corps de l'incantateur se retrouve couvert de marques de brûlure (6) l'incantateur doit tous les jours allumer un feu d'une taille minimum égale à celle d'un feu de camp et s'imprégner de sa chaleur pendant au moins 10 min ou subir une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation.



Revers

Lancez 1d4 : (1) toutes les créatures situées à moins de 4,5 m de l'incantateur (y compris lui-même) doivent effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 5+NI ou prendre feu (1d6 points de dégâts par round jusqu'à extinction) (2) toutes les sources de flammes dans un rayon de 4,5 m autour de l'incantateur produisent une épaisse fumée noire qui remplit un cube de 3 m de côté à chaque round pendant 1d4 rounds (3) le sort prend effet, mais dans une zone aléatoire ou sur une créature aléatoire située à moins de 9 m de l'incantateur (relancez le test d'incantation pour déterminer l'effet et la puissance comme si l'incantateur relançait le sort) (4) l'incantateur brûle tous les poils de son corps.

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 18-19 L'incantateur est auréolé de feu magique. Toute créature qui l'attaque au corps à corps subit des dégâts égaux à 1d6+NI. De plus, l'incantateur ne subit que la moitié des dégâts d'attaques basées sur le froid. Cet effet dure 1 tour par niveau d'incantateur.
- 20-23 L'incantateur génère un feu magique qui se manifeste sous forme de lances qu'il peut projeter jusqu'à 7,5 m+1,5 m par NI. Les lances atteignent automatiquement leur cible (bien que *bouclier magique* et d'autres effets similaires puissent détourner les lances comme s'il s'agissait de *projectiles magiques*), infligeant des dégâts égaux à 1d8+2 points supplémentaires par niveau d'incantateur. L'incantateur génère 1 lance par niveau d'expérience et peut en lancer jusqu'à deux par dé d'action à partir de son prochain dé d'action. Les lances persistent pendant 1 h ou jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.
- 24-25 L'incantateur crée un mur de feu jusqu'à une distance de 18 m. Le mur fait 6 m de haut et 4,5 m de long par niveau d'incantateur. Les créatures se trouvant à moins de 3 m du mur subissent 1d6+NI points de dégâts. Celles qui passent à travers le mur subissent 4d6+NI points de dégâts. Le mur persiste tant que l'incantateur se concentre ou 1 round par niveau si ce dernier choisit de ne pas le maintenir.
- 26-28 L'incantateur peut créer n'importe quel effet listé ci-dessus, et tous les dés de dégâts sont améliorés d'un cran (les lances de feu, par exemple, infligent 2d8+2 points de dégâts par NI).
- 29-33 L'incantateur peut créer *deux* des effets listés ci-dessus, et tous les dés de dégâts sont améliorés d'un cran.
- 34-35 L'incantateur peut créer *les trois* effets listés ci-dessus, et tous les dés de dégâts sont améliorés d'un cran.
- 36-37 L'incantateur peut créer une déflagration affectant une zone de 15 m de diamètre. La portée n'est limitée que par le champ de vision de l'incantateur (mais il peut recourir à des moyens de scrutation magique). Toutes les créatures prises dans cet enfer subissent 10d10+2 points de dégâts par NI (jet de sauvegarde de Vigueur pour les réduire de moitié). Le feu enflamme toutes les matières naturellement inflammables et peut servir à déclencher un feu de forêt, incendier une ville, etc. Les flammes magiques durent 1 h par niveau d'incantateur, bien que les flammes normales qu'elles auront générées puissent continuer à brûler tant qu'elles auront de quoi les alimenter.
- 38+ L'incantateur crée un feu de forêt qui ravage l'environnement, détruit les bâtiments, fait bouillir les lacs et réduit le paysage en cendres. Le feu couvre 100 m² par niveau d'incantateur et se déplace dans une direction aléatoire sur une distance de 1,5 km par niveau d'incantateur. Toutes les créatures prises dans les flammes doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou mourir. Les flammes magiques durent 1 h par niveau d'incantateur, bien que les flammes normales qu'elles auront générées puissent continuer à brûler tant qu'elles auront de quoi les alimenter.



MÉTAMORPHOSE

Niveau : 4	Portée : 9 m Jet de sauvegarde : Volonté vs DD	Durée : Variable test d'incantation	Temps d'incantation : 1 round
Général	L'incantateur se transforme ou transforme quelqu'un d'autre en une créature différente.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le corps de la cible se déforme et bouillonne comme de l'argile fondue (2) un nuage de fumée dissimule provisoirement la cible, révélant sa nouvelle forme une fois la fumée dissipée (3) la cible se met à briller d'un éclat aveuglant qui se dissipe pour laisser apparaître sa nouvelle apparence (4) la peau de la cible se retourne, révélant ses organes internes avant de reprendre sa place pour révéler sa nouvelle forme.		
Corruption	Lancez 1d6 : (1) un des membres de l'incantateur prend l'apparence de celui d'une autre créature (2) les yeux de l'incantateur se fendent comme ceux d'un serpent (3) l'incantateur se voit pousser une queue écailléeuse (4) la langue de l'incantateur devient fourchue (5) les cheveux de l'incantateur sont remplacés par des plumes (6) la diction de l'incantateur prend un tonalité animale.		
Revers	Lancez 1d4 : (1) la cible est transformée en animal inoffensif ou en insecte nuisible (2) la métamorphose est partielle : elle transforme la tête de l'incantateur mais laisse intact le reste de son corps (3) la peau de l'incantateur change, mais c'est tout (4) le sort attire vers l'incantateur 1d4 spécimens du type de créature dans lequel il souhaitait se transformer, sauf s'ils sont totalement inadaptés au climat ou à la région. Les créatures arrivent en 1d100 minutes, affamées et énervées.		
1	Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.		
2-11	Perdu. Échec.		
12-17	Échec, mais le sort n'est pas perdu.		
18-19	L'incantateur se transforme en une créature dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur au sien. Il acquiert la forme et les moyens de déplacement de la créature, ainsi que sa capacité à survivre dans son habitat originel, mais aucun autre pouvoir. La transformation dure 1 mn par niveau d'incantateur.		
20-23	L'incantateur se transforme lui <i>ou une autre cible</i> en une créature dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur au sien. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté si elle ne souhaite pas être transformée. Le personnage transformé acquiert la forme et les moyens de déplacement de la créature, ainsi que sa capacité à survivre dans son habitat originel, mais aucun autre pouvoir. La transformation dure 1 mn par niveau d'incantateur.		
24-25	L'incantateur se transforme lui <i>ou une autre cible</i> en une créature dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur au sien. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté si elle ne souhaite pas être transformée. Le personnage transformé acquiert la forme et les moyens de déplacement de la créature, ainsi que sa capacité à survivre dans son habitat originel, mais aucun autre pouvoir. La transformation dure 1 h par niveau d'incantateur.		
26-28	L'incantateur se transforme en une créature dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur à une fois et demi le sien. De plus, l'incantateur peut utiliser une des capacités spéciales de la créature. La transformation dure 1 h par niveau.		
29-33	L'incantateur se transforme lui <i>ou une autre cible</i> en une créature dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur à une fois et demi le sien. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté si elle ne souhaite pas être transformée. De plus, l'incantateur peut utiliser une des capacités spéciales de la créature. La transformation dure 1 h par niveau.		
34-35	L'incantateur se transforme totalement en une nouvelle créature, acquérant de ce fait tous ses pouvoirs et capacités. Cela peut inclure des capacités de classe le cas échéant. La créature ne peut pas disposer de plus du double de dés de vie que ceux de l'incantateur. La transformation prend fin au bout de 24 h, ou lorsque l'incantateur décide de reprendre sa forme normale.		
36-37	L'incantateur se transforme totalement lui <i>ou une autre cible</i> en une nouvelle créature, acquérant de ce fait tous ses pouvoirs et capacités. Cela peut inclure des capacités de classe le cas échéant. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté si elle ne souhaite pas être transformée. La créature ne peut pas disposer de plus du double de dés de vie que ceux de l'incantateur. La transformation prend fin au bout de 24 h, ou lorsque l'incantateur décide de reprendre sa forme normale.		
38+	L'incantateur se transforme lui <i>ou une autre cible</i> en une créature dont les dés de vie peuvent atteindre un total égal au cumul de ceux de la cible et du NI de l'incantateur. La créature transformée dispose de tous les pouvoirs et capacités de sa nouvelle forme. Le changement est permanent, et aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.		

SENS DE MAGE

Niveau : 4 Portée : 18 m ou plus (voir ci-dessous) Durée : 1 round par NI Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Aucun

Général L'incantateur étend ses sens au-delà de la portée humaine normale pour observer des événements distants ou entrevoir la vérité.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les yeux de l'incantateur adoptent une pâleur mortelle (2) un troisième œil apparaît sur le front de l'incantateur (3) des antennes de chair émergent du sommet du crâne de l'incantateur (4) les yeux de l'incantateur disparaissent complètement de leurs orbites.

Corruption Lancez 1d6 : (1) les yeux de l'incantateur disparaissent définitivement (la vue n'est pas affectée) (2) l'incantateur acquiert un troisième œil permanent (3) les oreilles de l'incantateur prennent l'apparence de celles d'une chauve-souris (4) les yeux de l'incantateur ne se ferment plus, même quand il dort (5) l'incantateur est frappé de temps à autre de visions sans intérêt qui peuvent perturber sa concentration (au gré du Juge) (6) il est possible de discerner des événements étranges se déroulant dans des lieux lointains dans les yeux de l'incantateur.

Revers Lancez 1d4 : (1) l'incantateur voit des événements erronés et pense qu'ils sont réels (2) l'incantateur est frappé de cécité et de surdité pendant 1d4 heures (3) l'incantateur transmet des secrets embarrassants ou dangereux à ceux qu'il observe (4) les yeux de l'incantateur tombent littéralement de son crâne et roulement par terre, le rendant aveugle tant qu'ils ne sont pas remis en place dans leurs orbites.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

18-19 L'incantateur peut voir les auras magiques, les créatures invisibles et percer les illusions de tous types pour voir les créatures et les objets sous leur vraie forme. Cette vision mystique révèle aussi les portes secrètes et les pièges, s'il y en a. La vision augmentée a une portée maximale de 18 m.

20-23 Comme ci-dessous, mais l'incantateur acquiert également une vision à rayons X lui permettant de voir à travers 9 m de pierre et 18 m de bois ou tout autre matériau moins dense. Le plomb ou l'or bloquent la vision à rayons X.

24-25 L'incantateur étend son ouïe pour parvenir à percevoir des sons et des conversations à distance. L'incantateur doit choisir un lieu qu'il connaît bien (sa propre maison, par exemple) ou à portée de vue depuis sa position actuelle (derrière une porte close, un bosquet d'arbres, le toit d'une tour proche, etc.). L'incantateur entend clairement tous les sons normaux produits dans un rayon de 18 m autour de l'endroit qu'il désigne.



MULLEN

26-28	Comme ci-dessus, mais l'incantateur étend sa vision pour observer ce qui est à portée de vue de l'endroit désigné. L'éclairage doit être pris en compte, et l'incantateur ne peut voir que ce qui se trouve à moins de 3 m de rayon du point choisi si le lieu est dans l'ombre. La vue de l'incantateur est considérée comme normale avec ce sort, et il ne bénéficie pas des spectres de vision supplémentaires mentionnés plus haut.
29-33	L'incantateur crée un œil invisible qu'il peut envoyer en éclaireur afin d'espionner pour lui. L'œil se déplace de 9 m par round et il est intangible, ce qui lui permet de traverser les matières solides. Il «voit» jusqu'à 3 m dans l'obscurité et jusqu'à 18 m dans des endroits bien éclairés. L'œil peut voir les auras magiques, les créatures invisibles et percer les illusions. Il discerne les pièges présents. Il n'y a pas de limite à la distance que peut parcourir l'œil, mais il disparaît à la fin du sort, quelle que soit sa position.
34-35	L'incantateur peut voir et entendre des événements se déroulant dans un lieu situé jusqu'à 15 km par niveau d'expérience qu'il possède. Il n'est pas nécessaire qu'il soit familier de l'endroit, mais s'il ne connaît pas le lieu, il doit posséder un objet de l'endroit qu'il souhaite observer (par exemple, la feuille d'un arbre sur place ou une pierre de la tour qui s'y trouve, etc.). À part ça, il est libre de choisir sa cible. Le plomb et l'or ne protègent pas l'endroit de la scrutation, mais certains matériaux mystiques rares le peuvent, selon l'appréciation du Juge. L'incantateur dispose d'une vision et d'une audition normale à une portée de 18 m depuis le lieu choisi et il peut aussi voir les créatures invisibles, les auras magiques, les pièges et la vérité derrière les illusions.
36-37	L'incantateur peut voir et entendre des événements se déroulant dans un lieu situé jusqu'à 150 km par niveau d'expérience qu'il possède. Il n'est pas nécessaire qu'il soit familier de l'endroit, mais s'il ne connaît pas le lieu, il doit posséder un objet de l'endroit qu'il souhaite observer (par exemple, la feuille d'un arbre sur place ou une pierre de la tour qui s'y trouve, etc.). À part ça, il est libre de choisir sa cible. Le plomb et l'or ne protègent pas l'endroit de la scrutation, mais certains matériaux mystiques rares le peuvent, selon l'appréciation du Juge. L'incantateur dispose d'une vision et d'une audition normale à une portée de 18 m depuis le lieu choisi et il peut aussi voir les créatures invisibles, les auras magiques, les pièges et la vérité derrière les illusions.
38+	L'incantateur est témoin d'événements se déroulant sur d'autres plans d'existence, avec une portée quasi illimitée. Il peut voir ce qui se passe dans les halls de l'enfer, dans les palais des dieux, le royaume des morts ou dans les profondeurs glacées de l'espace pour observer des extraterrestres à l'œuvre. L'incantateur peut voir les créatures invisibles ou dissimulées dans ces lieux. Le Juge décide en dernier ressort de ce qui est visible et détermine si ceux qui sont observés détectent le regard indiscret de l'incantateur.

TRANSMUTATION DE LA TERRE

Niveau : 4 Portée : Contact ou 9 m Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général	L'incantateur commande aux éléments terrestres. S'il réussit son test d'incantation, le mage peut choisir n'importe quel effet égal ou inférieur au résultat de son test d'incantation, lui offrant une palette d'options pouvant produire des effets parfois moins puissants, mais potentiellement plus utiles.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) la peau de l'incantateur prend l'aspect de la roche grossièrement taillée (2) la voix de l'incantateur devient rocailleuse (3) la terre tremble aux pieds de l'incantateur (4) de petits cristaux aux couleurs étranges surgissent du sol autour de l'incantateur.
Corruption	Lancez 1d6 : (1) la peau de l'incantateur prend une teinte d'ardoise (2) les mains de l'incantateur deviennent dures comme de la pierre (+1 aux dégâts en combat à mains nues) (3) le corps de l'incantateur est recouvert de stries de quartz (4) l'incantateur doit manger une livre de terre chaque jour (5) l'incantateur doit dormir sur un lit de pierre pour pleinement récupérer (6) l'incantateur pleure des larmes de pierre.
Revers	Lancez 1d4 : (1) un mini tremblement de terre fait tomber par terre toute personne située à moins de 9 m, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 (2) le sol sous l'incantateur se transforme en bourbier dans lequel il s'enfonce jusqu'à la taille (3) une pluie de cailloux tombe du ciel infligeant 1d3 points de dégâts à l'incantateur ainsi qu'à toute personne située à moins de 3 m de lui (4) les forces de la Terre se rebellent contre l'incantateur : il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou être transformé en pierre pendant 1d4 rounds. Il y a 50 % de chances que cette pétrification soit permanente et que le mage devienne une créature de pierre vivante. Composées de matières rocheuses, les créatures de pierre vivante voient leur Mouvement réduit à 6 m, leur Agilité tomber à 6, elles ne peuvent pas nager (elles coulent automatiquement) et font un bruit sourd et rocailleux quand elles se déplacent. Elles bénéficient toutefois d'un bonus de +2 à la CA et acquièrent une Force naturelle de 18. Incanter à nouveau <i>transmutation de la terre</i> en obtenant un résultat de 34 ou plus au test d'incantation permet à l'incantateur de reprendre sa forme normale de chair.

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.

- 12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 18-19 L'incantateur transforme la roche naturelle située à moins de 9 m en boue. La zone d'effet est un cube de pierre de 3 m d'arête par niveau d'incantateur. La fosse boueuse ainsi créée a une profondeur maximale égale à la moitié de sa largeur ou de sa longueur (selon ce qui est le plus long). Les créatures prises dans ce bourbier qui n'ont pas la capacité de voler, léviter ou s'échapper d'une façon ou d'une autre s'y enfoncent et se noient si leur tête est engloutie. (Les créatures qui se noient subissent une perte de 1d6 points d'Endurance par round et meurent quand la caractéristique tombe à 0. L'Endurance perdue est immédiatement récupérée si elles s'extraient du bourbier.) Si la créature est plus grande que la profondeur de la fosse boueuse, son Mouvement est réduit de 50 %. La boue durcit et redévient de la pierre en 1d6 jours.
- 20-23 L'incantateur crée une large ouverture dans n'importe quelle barrière de pierre, de boue, d'argile ou de fer qu'il touche. La brèche fait 1,5 m de large pour 3 m de haut et 3 m de profondeur et dure 1 h+1 tour par niveau d'incantateur. Des incantations multiples de ce sort permettent à l'incantateur de franchir des barrières encore plus épaisse.
- 24-25 L'incantateur peut modeler la pierre qu'il touche comme s'il s'agissait d'argile molle. L'incantateur affecte un volume équivalent à un cube de 15 cm d'arête par niveau d'incantateur. Le niveau de détail est grossier, mais l'objet est fonctionnel (les armes de pierre infligent des dégâts, les trappes en pierre s'ouvrent, les menottes en pierre entravent les prisonniers, etc.).
- 26-28 L'incantateur crée un mur de pierre de 8 cm d'épaisseur et de 3 m de côté par niveau d'incantateur. Le mage doit ancrer cette barrière dans de la roche préexistante afin de la façonnez. Le mur peut être horizontal ou vertical et être modelé pour former une rampe ou un pont en fonction des besoins. Le mur est permanent à moins d'être dissipé par des moyens magiques.
- 29-33 L'incantateur invoque un mur de fer brut pour barrer le passage et le protéger lui et ses alliés. Le mur fait 0,5 cm d'épaisseur et 3 m de côté par niveau d'incantateur. Le mur doit reposer sur une surface solide au risque de basculer, écrasant ceux qui se trouveraient en dessous (1d10 points de dégâts par niveau d'incantateur). Le mur est permanent à moins d'être dissipé par des moyens magiques.
- 34-35 L'incantateur peut neutraliser la magie ou les attaques de pétrification, rendant ainsi sa forme naturelle à la victime touchée et à son équipement.
- 36-37 L'incantateur peut adopter une puissante forme de pierre vivante. Sous cette forme rocheuse, il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA et d'une Force naturelle de 18. Son Agilité ne peut pas dépasser 9, son Mouvement est réduit à 5 m, et il ne peut pas nager. Il ne fait aucun bruit supplémentaire en marchant. La transformation dure 1 round par niveau d'incantateur.
- 38-39 L'incantateur acquiert des *yeux de méduse*. D'un regard, il peut pétrifier une cible située à moins de 9 m (jet de sauvegarde de Vigueur, DD égal au résultat du test d'incantation pour résister). La transformation est permanente. Les *yeux de méduse* durent 1 round par niveau d'incantateur.
- 40+ L'incantateur acquiert une maîtrise affolante de la terre. Il peut faire surgir de petites montagnes (150 m de haut par niveau d'incantateur), transformer des pans entiers de terres arables en pierre dense ou en boue liquide (1,5 km de diamètre par niveau d'incantateur) et ouvrir des gouffres béants (30 m de long et 15 m de profondeur par niveau d'incantateur). Tous ces effets détruisent les bâtiments, les récoltes, altèrent le cours des rivières, effondrent les barrages et provoquent tout autre effet destructeur au gré du Juge.

SORTS DE MAGE NIVEAU 5

CHAMPIGNONS FÉCONDS D'HEPSOJ

Niveau : 5 Portée : 30 m + 6 m par NI Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Variable

Général L'incantateur utilise et multiplie les spores de champignons et les moisissures que l'on trouve un peu partout pour produire des effets spectaculaires comme des nuages étouffants, des armures ablatives, des liens entravants et des proliférations spontanées de champignons. S'il réussit son incantation, le mage peut choisir n'importe quel effet égal ou inférieur au résultat de son test d'incantation, lui offrant une palette d'options pouvant produire des effets parfois moins puissants, mais potentiellement plus utiles.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) de minuscules filaments de champignons poussent sur les doigts de l'incantateur tandis qu'il produit sa magie (2) l'incantateur émet un nuage de spores scintillantes par la bouche et le nez avant que la magie ne prenne forme (3) de petites vases-de-loup surgissent des pieds de l'incantateur et se dirigent vers la ou les cibles du sort (4) la chair de l'incantateur se couvre de spores duveteuses qui fusionnent pour créer l'effet désiré.

Corruption Lancez 1d4 : (1) l'incantateur développe une toux chronique et crache des spores de moisissures (2) de petites excroissances de champignons coriaces se développent sur la peau de l'incantateur (3) une odeur perpétuelle de moisi et de mildiou accompagne l'incantateur (4) la tête de l'incantateur prend la forme tortueuse d'un champignon.

Revers Lancez 1d5 : (1) de minuscules homoncules champignon, apparaissent au pied de l'incantateur. Ils le bousculent et lui volent un petit objet avant de s'enfuir (2) l'air autour de l'incantateur dans un rayon de 3 m se remplit de spores épaisse qui obscurcissent la vision pendant 1d3 rounds (les attaques à distance et les jets de sauvegarde subissent une pénalité de -2) (3) la gorge de l'incantateur se retrouve envahie de champignons spongieux, et il ne peut rien faire d'autre que tousser pendant 1d4 rounds pour essayer de s'en débarrasser (4) des excroissances fongiques douloureuses percent la peau de l'incantateur, lui infligeant 1d6 points de dégâts (5) le sort invoque malencontreusement une vase originelle ou un champignhomme à l'endroit où se trouve l'incantateur. La créature invoquée surgit en 1d5 rounds, affamée ou mécontente d'avoir été appelée.

1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.

2-11 Perdu. Échec.

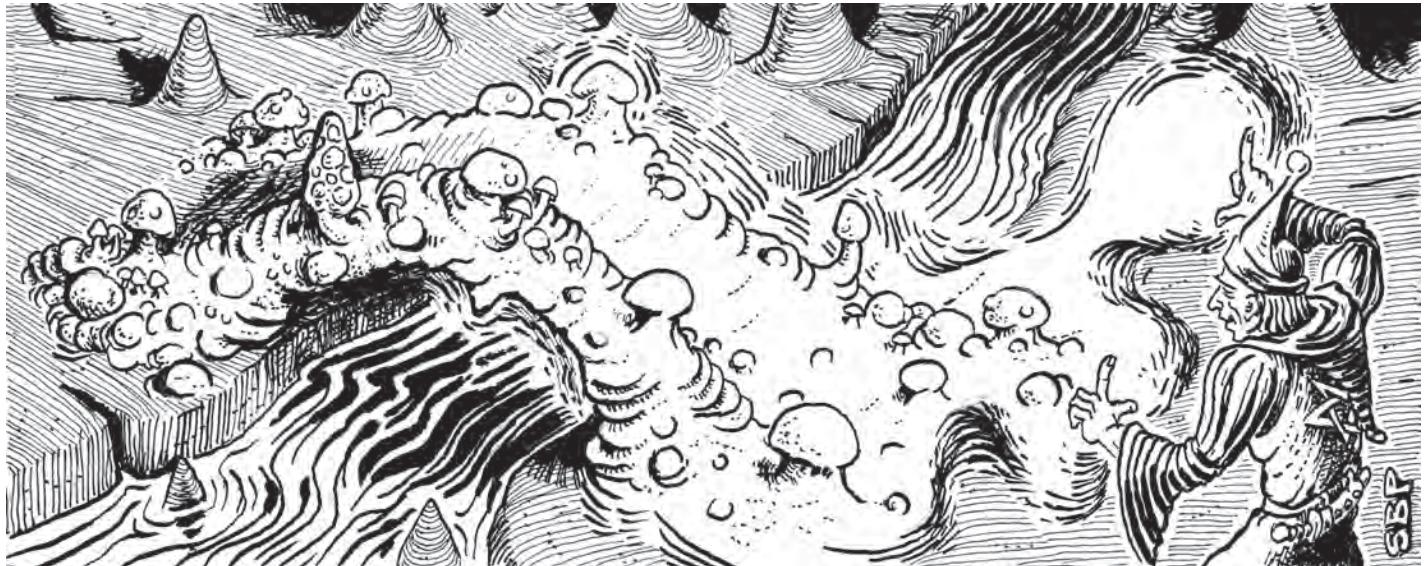
12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.

18-19 L'incantateur provoque une prolifération spontanée de spores, de moisissures et de mildiou, créant un nuage dense de particules étouffantes. Le nuage affecte une zone de 15x15 m à la base pour 3 m de hauteur. Toutes les créatures respirant de l'air à l'intérieur du nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être immobilisées par une toux dévastatrice et subir 1d6+NI points de dégâts à chaque round. Ceux qui réussissent leur jet ne subissent aucun dégât et peuvent se déplacer librement, mais la toux leur impose une pénalité de -3 aux jets d'attaque, de sauvegarde, d'initiative, aux tests d'incantation et de caractéristique pour toute la durée du sort. Le nuage persiste pendant 1 round par NI.

20-23 L'incantateur développe d'épais champignons coriaces sur le corps qui le protègent des dégâts. Cette armure ablative protège l'incantateur d'un nombre d'attaques égal à son NI. À chaque fois que l'incantateur subit des dégâts physiques, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur avec un DD équivalent au total des dégâts provoqués par l'attaque. Un jet réussi signifie qu'aucun dégât n'est subi, mais l'attaque est déduite du nombre total de protections accordées par l'armure. Par exemple, un incantateur de niveau 10 est protégé contre 10 attaques. S'il réussit son jet de sauvegarde de Vigueur, il ne subit aucun dégât et garde une protection pour encore 9 attaques supplémentaires. Un jet de sauvegarde raté signifie que l'incantateur subit les dégâts normaux mais qu'il ne diminue pas le total de protections restantes. L'armure fongique ne protège que des attaques physiques de nature magique ou non magique et n'offre aucune protection contre les attaques psychiques, illusoires ou mentales. L'armure persiste jusqu'à sa destruction, sa dissipation ou 1 h par NI.

24-25 L'incantateur invoque d'épais filaments de champignons qui émergent du sol pour entraver et écraser ses ennemis. Ces vrilles pâles surgissent dans une zone de 18 m de côté et attaquent toutes les cibles dans la zone. Chaque vrille attaque avec un bonus de +4 au toucher. Une attaque réussie indique que la cible est enchevêtrée par la vrille et ne peut plus bouger. De plus, le champignon se contracte, et la cible subit 1d8+4 points de dégâts à chaque round jusqu'à sa libération ou la fin du sort. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi par la victime entravée signifie qu'elle est parvenue à libérer ses bras et qu'elle peut tenter d'attaquer les vrilles avec une arme ou de lancer un sort. Ces tentatives se font avec une pénalité de -4. Les vrilles possèdent une CA de 15 et 25 PV. Une cible prisonnière peut aussi se libérer avec un test de Force DD 25 ou un haut fait d'armes adapté, au gré du Juge.

- 26-28 L'incantateur invoque des pieds massifs de champignons noirs pour bloquer des passages, former des murs protecteurs ou créer des rampes spongieuses afin d'atteindre des hauteurs. La quantité de champignons créés affecte un volume de 45x45 m de côté pour 3 m de haut. Ils peuvent être modelés pour prendre la forme de murs, de piliers, de cubes, de rampes et autres formes solides sous réserve qu'elles disposent d'un terrain assez ferme sur lequel reposer. Les ponts, les arches et autres formes incurvées sont aussi autorisées, mais des sphères complètes sont au-delà des capacités du sort. L'incantateur peut créer des ouvertures dans les champignons comme des portes, des meurtrières et des aérations au moment de l'incantation, mais par la suite, il est nécessaire de tailler la matière spongieuse avec des armes tranchantes ou des outils. Les champignons persistent 30 minutes par NI et se dissolvent en une masse gluante et puante une fois le sort terminé. Découper un trou de la taille d'un homme à travers 3 m de champignons nécessite 10 mn de travail. Avec de l'aide, il est possible de réduire ce temps de 1 mn par assistant.
- 29-33 L'incantateur invoque une horde de champignhommes (voir page 395) et les soumet à sa volonté. Ces créatures laconiques émergent du sol sous forme de vases-de-loup qui éclatent pour faire apparaître les humanoïdes fongiques. L'incantateur invoque jusqu'à 2 champignhommes par NI. Ils demeurent sous son contrôle total jusqu'à leur destruction ou leur libération, après quoi ils s'en vont lentement et paisiblement. Ces champignhommes ont les caractéristiques typiques de leur espèce.
- 34-35 L'incantateur puise dans la nature psychotrope de certains champignons pour créer une connexion mystique avec les royaumes invisibles. Sous l'effet de cet état hallucinogène, qui dure 1 h entière, les tentatives de contact de patrons, les appels à l'aide divine, l'invocation de démons ou l'utilisation de magie divinatoire bénéficient d'un bonus de +8 aux tests d'incantation. Toutefois, se mêler de magie dans cet état peut avoir des effets néfastes sur la santé mentale. Si le test d'incantation modifié échoue, l'incantateur doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté ou perdre définitivement la raison. Certaines magies curatives peuvent restaurer la santé mentale, mais il ne pourra jamais vraiment oublier les horreurs qu'il a connues sous l'emprise psychotrope de ce sort.
- 36-37 L'incantateur provoque la rébellion des champignons qui vivent naturellement sur et à l'intérieur des créatures vivantes contre leur hôte, les détruisant de l'intérieur. L'incantateur peut affecter un nombre de créatures à portée égal à son NI. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur ou subir les effets d'une digestion protoplasmique (voir Vase originelle, page 430). Cet effet destructeur dure un nombre de rounds égal au NI de l'incantateur mais peut être stoppée par une *neutralisation du poison et des maladies* si le résultat du test d'incantation est supérieur ou égal à 30. Sinon, les victimes perdent 1d4 points d'Endurance par round jusqu'à ce que le sort prenne fin. Le sort dure NI rounds.
- 38+ L'incantateur contacte Mycetes-Thrax, le Grand Proliférant Assoupi qui rôde sous terre. Cette entité titanique est un champignon unique qui s'étend sur des centaines de lieues sous la terre et qui a fini par développer une conscience et une sagesse au bout de plusieurs millénaires. Mycetes-Thrax peut faire office de patron si l'incantateur connaît les sorts adéquats, il récompense ses fidèles avec des pouvoirs particulièrement étranges, mais utiles et redoutables (choisis par le Juge). Sa sagesse est immense, il dispose d'énormément de savoirs oubliés. L'incantateur peut poser un certain nombre de questions à Mycetes-Thrax (égales à son NI), auxquelles il répondra honnêtement (quoique lentement). Le Juge décidera si le Proliférant Assoupi connaît les réponses. Enfin, si l'incantateur souhaite provoquer un effet destructeur, Mycetes-Thrax peut faire onduler son immense corps endormi, créant des tremblements de terre ravageurs, des tsunamis et des avalanches dans des lieux situés jusqu'à un maximum de 500 km.



CHASSEUR INFAILLIBLE DE LOKERIMON

Niveau : 5	Portée : Variable	Durée : Variable	Temps d'incantation : 10 mn	Jet de sauvegarde : Aucun
------------	-------------------	------------------	-----------------------------	---------------------------

Général	L'incantateur invoque un chasseur magique pour tuer ou capturer sa proie. Ce sort crée un chasseur infaillible mineur ou majeur, dont voici les caractéristiques : Chasseur infaillible mineur : Init +3, Att morsure +6 corps à corps (dégâts 3d10+3) ou toucher paralysant (Vig DD 12 ou durée 1d5 jours); CA 17; DV 8d8+3; Mvt 12 m; Act 1d20; AS dégâts réduits de moitié pour les armes normales, camouflage, voit l'invisible, JS Vig +5, Réf +3, Vol +2; AL N. Chasseur infaillible majeur : Init +5, Att morsure +8 corps à corps (dégâts 4d10+4) ou toucher paralysant (Vig DD 15 ou durée 2d4 jours); CA 21; DV 10d8+8; Mvt 15 m; Act 2d20; AS dégâts réduits de moitié pour les armes normales, camouflage, voit l'invisible, JS Vig +7, Réf +5, Vol +4; AL N. Les chasseurs infaillibles attaquent soit pour tuer, soit pour capturer, mais jamais les deux. Ils utilisent leur attaque paralysante pour mettre leur proie hors de combat et la ramener à leur maître. Les chasseurs infaillibles peuvent porter une créature de taille humaine ou plus petite sans difficulté. Ils subissent les dégâts normaux des armes enchantées +1 ou plus et la moitié des dégâts des armes normales. Ils peuvent occulter leur silhouette avec des ombres pour se dissimuler et disposer ainsi d'un bonus de +10 pour échapper à la détection. Ils peuvent voir les créatures invisibles. Les chasseurs traquent leurs victimes grâce à la magie : des méthodes de dissimulation ordinaires ne permettent pas à la proie de brouiller sa piste. Les chasseurs ne peuvent pas traverser les barrières magiques mais attendront patiemment que les protections tombent ou que la proie quitte la zone protégée. Tuer un chasseur provoque la fin du sort, et un nouveau chasseur ne peut plus être lancé contre la cible avant qu'un mois ne se soit écoulé.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le chasseur s'amalgame depuis une ombre et se précipite à la poursuite de sa cible (2) l'incantateur vomit une masse de bile et de chairs cancéreuses qui prend la forme du chasseur (3) la cible rêve d'une entité sans visage qui le poursuit chaque nuit jusqu'à ce que le chasseur le retrouve (4) l'équipement de la cible prend feu, et le chasseur émerge des flammes ainsi créées.
Corruption	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur devient obsédé par l'idée de savoir où se trouvent ses alliés et ses ennemis à tout moment (2) l'incantateur commence à manger comme un chancré, délaissant les couverts pour manger et boire uniquement avec sa bouche (3) l'incantateur prend une apparence canine (4) l'incantateur fait d'atroces cauchemars où il est poursuivi, ce qui peut entraîner des pertes d'Endurance à l'appréciation du Juge.
Revers	Lancez 1d5 : (1) un chasseur infaillible mineur apparaît et attaque l'incantateur (2) l'incantateur offense la race du chasseur et ne peut plus lancer ce sort tant qu'il n'a pas fait le nécessaire pour s'excuser (à l'appréciation du Juge) ou qu'un an se soit écoulé (3) la cible est consciente d'être recherchée et sait qui est la personne qui le cherche (4) l'objet appartenant à la cible est détruit, et l'incantateur doit s'en procurer un nouveau pour le remplacer (5) l'incantateur est visé par un chasseur infaillible mineur qui tente de le capturer et de le ramener à sa cible initiale.
1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-3) corruption (4) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (5+) revers.
2-11	Perdu. Échec.
12-17	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
18-19	L'incantateur invoque un chasseur infaillible mineur pour repérer, capturer ou tuer ses ennemis. Il peut prendre n'importe quelle apparence horrifique souhaitée par l'incantateur tant qu'elle est de taille humaine ou inférieure. L'incantateur doit disposer d'un objet appartenant à la cible pour que le chasseur puisse la traquer. Sans un tel objet, le sort échoue. Si un mauvais objet est fourni (un objet appartenant à quelqu'un d'autre que la victime choisie), le chasseur mène à bien sa mission en s'en prenant au propriétaire de l'objet, quelle que soit la volonté de l'incantateur. Le chasseur peut traquer une cible unique jusqu'à 15 km et la poursuit pendant une durée maximale de 24 h avant de disparaître.
20-23	L'incantateur invoque un chasseur infaillible mineur pour repérer, capturer ou tuer ses ennemis. Il peut prendre n'importe quelle apparence horrifique souhaitée par l'incantateur tant qu'elle est de taille humaine ou inférieure. L'incantateur doit disposer d'un objet appartenant à la cible pour que le chasseur puisse la traquer. Sans un tel objet, le sort échoue. Si un mauvais objet est fourni (un objet appartenant à quelqu'un d'autre que la victime choisie), le chasseur mène à bien sa mission en direction du propriétaire de l'objet, quelle que soit la volonté de l'incantateur. Le chasseur peut traquer une cible unique jusqu'à 75 km et la poursuit pendant une durée maximale de 48 h avant de disparaître.

24-25	L'incantateur invoque un chasseur infaillible mineur pour repérer, capturer ou tuer ses ennemis. Il peut prendre n'importe quelle apparence horrifique souhaitée par l'incantateur tant qu'elle est de taille humaine ou inférieure. L'incantateur n'a pas besoin d'un objet appartenant à la cible, mais sans cela, il y a un risque que le chasseur échoue à «repérer la trace» de celle-ci. Si l'incantateur n'a pas d'objet mais a personnellement vu la cible, le chasseur a 90 % de chances de traquer sa proie avec succès. Si l'incantateur a vu une image de la victime choisie, le chasseur a 75 % de chances de trouver sa proie. Si l'incantateur ne dispose que d'une description verbale de la victime choisie, le chasseur n'a que 50 % de chances de localiser sa proie. Un chasseur qui échoue à trouver la trace de sa proie disparaît au bout d'une heure, et le sort ne peut plus être lancé avant que 24 h ne se soient écoulées.
26-28	Le chasseur peut traquer sa cible jusqu'à 150 km et la poursuit pendant une durée maximale de 7 jours. L'incantateur invoque un chasseur infaillible mineur pour repérer, capturer ou tuer ses ennemis. Il peut prendre n'importe quelle apparence horrifique souhaitée par l'incantateur tant qu'elle est de taille humaine ou inférieure.
29-33	L'incantateur n'a pas besoin d'un objet appartenant à la cible, mais sans cela, il y a un risque que le chasseur échoue à «repérer la trace» de celle-ci. Si l'incantateur n'a pas d'objet mais a personnellement vu la cible, le chasseur a 90 % de chances de traquer sa proie avec succès. Si l'incantateur a vu une image de la victime choisie, le chasseur a 75 % de chances de trouver sa proie. Si l'incantateur ne dispose que d'une description verbale de la victime choisie, le chasseur n'a que 50 % de chances de localiser sa proie. Un chasseur qui échoue à trouver la trace de sa proie disparaît au bout d'une heure, et le sort ne peut plus être lancé avant que 24 h ne se soient écoulées. Le chasseur peut traquer sa cible jusqu'à 400 km et la poursuit pendant une durée maximale de 2 semaines.
34-35	L'incantateur invoque un chasseur infaillible majeur pour repérer, capturer ou tuer ses ennemis. Il peut prendre n'importe quelle apparence horrifique souhaitée par l'incantateur tant qu'elle est de taille humaine ou inférieure. Il peut traquer sa cible jusqu'à 800 km et la poursuit pendant une durée maximale de 1 mois. Il trouve toujours la trace de sa proie, que l'incantateur dispose d'un objet appartenant à sa victime ou non.
36-37	L'incantateur invoque un chasseur infaillible majeur qui traque sa cible, quelle que soit la distance/le temps, jusqu'à ce qu'il accomplitte sa tâche ou qu'il soit détruit. L'incantateur peut aussi choisir d'envoyer un chasseur infaillible majeur contre un ennemi situé jusqu'à 1500 km pendant une durée maximale de 3 mois. Il n'a pas besoin d'un objet appartenant à sa cible.
38+	L'incantateur invoque jusqu'à trois chasseurs infaillibles mineurs pour poursuivre différentes cibles ou un chasseur infaillible majeur qui traque sans relâche sa cible jusqu'à la retrouver ou être détruit. Plusieurs chasseurs infaillibles mineurs peuvent être lancés à la poursuite d'une seule cible, et tous les trois doivent être détruits pour empêcher que le sort ne soit relancé contre la cible pendant 1 mois. Que plusieurs chasseurs infaillibles mineurs ou un seul chasseur majeur aient été invoqués, il n'y a aucune limite de temps ou de distance pour la chasse. Il n'est pas nécessaire de posséder un objet appartenant à la cible.

DUPLICATION

Niveau : 5	Portée : 30 m + 3 m/NI ou contact Durée : Variable Temps d'incantation : Variable Jet de sauvegarde : Aucun
Général	L'incantateur crée un double magique de lui-même pour effectuer diverses actions, observer des événements distants et même éventuellement échapper à la mort. S'il réussit son incantation, le mage peut choisir n'importe quel effet égal ou inférieur au résultat de son test d'incantation, lui offrant une palette d'options pouvant produire des effets parfois moins puissants, mais potentiellement plus utiles.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) le squelette de l'incantateur brille d'un éclat bleu orangé et sort de son corps (2) l'incantateur extirpe de son corps une matière protoplasmique qui devient son double (3) l'incantateur vomit son double (4) l'incantateur décolle sa propre peau pour créer son double.
Corruption	Lancez 1d4 : (1) la chair de l'incantateur devient autonome et bouge toute seule de manière incontrôlable (2) le visage de l'incantateur devient vierge de tout trait, et son corps perd toute trace distinctive (3) l'incantateur est traqué par un homoncule, version déformée de lui-même de 1 m de haut, qui veut du mal à son créateur (4) l'âme de l'incantateur se fragmente suite à l'incantation, et il perd définitivement un point de Présence.
Revers	Lancez 1d5 : (1) le double est créé, mais il est hostile à l'incantateur (2) le double est imparfait, ne peut accomplir ses fonctions naturelles et ne possède pas les capacités prévues (3) le corps de l'incantateur devient semi-solide

pendant 1d10 minutes (il ne peut accomplir aucune autre action que parler jusqu'à la fin de cette période) (4) l'incantateur doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou oublier un sort déterminé aléatoirement pour la journée (5) l'incantateur est confus, persuadé qu'il est une création artificielle. Rien ne peut le convaincre du contraire, et ce délire peut se traduire par une confiance exacerbée (après tout, il n'est pas réel, à quoi bon être prudent?), de la paranoïa (son créateur en a après lui et veut le détruire) ou une peur permanente (il risque de se décomposer en ses composants primaires à tout moment). Cette folie dure 24 h.

-
- | | |
|-------|--|
| 1 | Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-4) corruption (5) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (6+) revers. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-17 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 18-19 | L'incantateur crée une illusion semi-solide de lui-même au travers de laquelle il peut voir, entendre et parler. Ce double peut être invoqué n'importe où à portée de vue jusqu'à une distance maximale de 30 m + 3 m par NI. Si la connexion visuelle est coupée, l'image disparaît. Cette image dupliquée reproduit les déplacements et les actions de l'incantateur, mais ces mouvements sont illusoires et n'affecteront ou blesseront une cible que si elle échoue à un jet de sauvegarde de Volonté. La durée est de 1 h. |
| 20-23 | L'incantateur crée une illusion semi-solide de lui-même au travers de laquelle il peut voir, entendre et parler. Ce double peut être invoqué n'importe où à portée de vue jusqu'à une distance maximale de 30 m + 3 m par NI. Si la connexion visuelle est coupée, l'image disparaît. Cette image dupliquée reproduit les déplacements et les actions de l'incantateur. Les mouvements physiques sont illusoires et n'affecteront ou blesseront une cible que si elle échoue à un jet de sauvegarde de Volonté, mais l'incantateur peut lancer des sorts à travers son double comme s'il se tenait lui-même à sa place. Pour ce faire, il doit projeter sa conscience vers son image, ce qui le rend inconscient des événements se déroulant autour de sa forme physique pour la durée du sort. |
| 24-25 | L'incantateur crée un double artificiel d'une autre créature en utilisant des matériaux de base tels que la boue, l'argile, la neige, la glace ou des excréments. Il doit disposer d'un élément du corps de la créature comme un cheveu, un ongle ou du sang pour y parvenir. La création est physiquement identique à la créature originale mais dispose seulement de la moitié de ses dés de vie ou niveaux (et donc d'un nombre similairement réduit de points de vie, de compétences et autres capacités). Le double ne dispose d'aucun des souvenirs de l'original, et, bien qu'il puisse apprendre, il ne pourra jamais progresser en niveau ou en compétence. Il persiste jusqu'à ce qu'il soit réduit à 0 point de vie, ce qui provoque alors son effondrement en un tas informe de la matière utilisée pour le créer. Le double est sous le contrôle absolu de l'incantateur, mais ses ordres doivent être transmis verbalement ou par écrit, aucune forme de communication magique n'étant conférée par le sort. Quand le double est tué, la créature originale doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou subir 1d4 points de dégâts. Il ne peut exister qu'un seul double d'une créature à tout moment. |
| 26-28 | L'incantateur peut créer un double artificiel de lui-même en utilisant des matériaux de base tels que la boue, l'argile, la neige, la glace ou des excréments. Le double dispose seulement de la moitié de ses points de vie et de son niveau et ne pourra jamais progresser en puissance. Le double peut incanter des sorts à la moitié du niveau de son créateur mais ne pourra jamais se lier à un patron ou invoquer un familier, étant lui-même une créature servile. Il dispose d'une certaine capacité de décision mais n'est pas autonome. Il peut gérer des directives ouvertes mais reste totalement sous le contrôle de son créateur et obéit à ses ordres sans la moindre hésitation. Il persiste jusqu'à ce qu'il soit réduit à 0 point de vie, ce qui provoque alors son effondrement en un tas informe de la matière utilisée pour le créer. Quand le double est tué, l'incantateur doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou subir 1d4 points de dégâts. Il ne peut exister qu'un seul double de l'incantateur à tout moment. |
| 29-33 | L'incantateur crée le double d'une créature décédée pour y accueillir son âme. Une semaine de travail et 1 000 po par niveau ou dé de vie de la créature sont nécessaires pour créer ce clone, ainsi qu'un morceau de la chair de la créature morte. Une fois terminé, si l'âme de la créature visée est toujours libre et non contrainte par des moyens |



magiques ou ramenée à la vie, elle s'installe dans le double créé et renaît littéralement. Le corps cloné possède toutes les capacités, niveaux et connaissances dont disposait la créature au moment de sa mort. Si l'âme est liée, ramenée à la vie ou empêchée d'une autre manière d'occuper son nouveau corps, le sort échoue, et l'âme ne pourra plus jamais être accueillie dans un clone via *duplication*.

- 34-35 L'incantateur crée un double de son propre corps pour y accueillir son âme en cas de décès prématuré. Une semaine de travail, 1000 pièces d'or par niveau d'incantateur et un sacrifice définitif de points de vie de l'incantateur sont nécessaires. Au moins 1 point de vie doit être sacrifié pour transfuser une partie de l'essence de l'incantateur dans la forme inerte. Chaque point de vie transféré confère 20 % de chances cumulatives que l'âme de l'incantateur soit attirée dans ce corps cloné au moment de sa mort, lui permettant de continuer à exister sous cette nouvelle forme. Le corps cloné de l'incantateur possède toutes les capacités, niveaux et sorts dont il disposait au moment de sa mort, mais ne dispose que du nombre de points de vie versés dans le double corporel au moment où le sort a été lancé. Il peut guérir et récupérer le total de points de vie dont il disposait au moment d'incanter *duplication* (y compris les points sacrifiés) avec le temps ou grâce à des magies curatives.
- 36-37 L'incantateur peut ramener à la vie toute créature dont il possède un fragment du corps. La créature doit avoir subi une mort physique pour que cet effet fonctionne, sans aucune limite de temps. Une fois le sort lancé, la créature revient immédiatement à la vie avec tous les niveaux, pouvoirs, sorts et autres capacités qu'elle possédait avant sa mort. Elle est entièrement sous le contrôle de l'incantateur. La créature dupliquée persiste tant qu'elle n'est pas amenée à 0 point de vie ou après 10 mn par niveau d'incantateur, après quoi elle s'effondre en morceaux et ne peut plus jamais être ressuscitée par le biais de *duplication*.
- 38+ L'incantateur peut dupliquer jusqu'à 10+NI créatures mortes qui reviennent à la vie avec tous les niveaux, capacités et pouvoirs qu'elles possédaient avant leur mort. Les créatures obéissent sans faillir à l'incantateur et persistent durant 1 h par NI. Une fois réduites à 0 point de vie, ou lorsque le sort prend fin, elles s'effondrent en morceaux et ne peuvent plus jamais être ressuscitées par le biais de *duplication*.

PURGE MENTALE

Niveau : 5	Portée : 6 m + 3 m par niveau Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round
------------	---	------------------	-------------------------------

Général	L'incantateur frappe l'esprit de sa victime d'amnésie magique, provoquant l'oubli temporaire ou même permanent de tout ce qui le concerne.
---------	--

Manifestation	Lancez 1d4 : (1) de la fumée sort des oreilles, de la bouche et du nez de la cible (2) un flash de flammes écarlates surgit des yeux de la cible (3) des filaments protoplasmiques d'apparence maléfique surgissent des mains de l'incantateur pour s'enfoncer dans la tête de la cible (4) l'incantateur inhale des flots d'énergie scintillante qui sortent de la bouche de la cible.
---------------	---

Corruption	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur devient distrait et doit réussir un test de Chance DD 7 chaque matin sous peine d'égarer un objet utile déterminé aléatoirement (2) il devient impossible de se souvenir du nom de l'incantateur (on peut se souvenir de son apparence, mais personne n'arrive à se rappeler son nom) (3) une personne déterminée aléatoirement oublie complètement l'incantateur (4) l'incantateur adopte les habitudes ou les tics physiques d'une autre personne (en général, la personne visée par ce sort ou par tout autre sort de contrôle mental lancé précédemment) ; le tic ou l'habitude est déterminé aléatoirement ou choisi par le Juge.
------------	---

Revers	Lancez 1d5 : (1) l'incantateur oublie qui il est pendant 1d3 rounds (il ne peut plus incanter et reste hébété, à se demander qui il est et ce qu'il fait là) (2) toutes les personnes situées à moins de 5 m doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 ou oublier un souvenir aléatoire (3) l'univers oublie où se trouvait l'incantateur et l'égare (l'incantateur est déplacé aléatoirement à 1d10x3 m de son emplacement actuel et doit relancer son initiative s'il était impliqué dans un combat) (4) tous les alliés situés à moins de 5 m de l'incantateur (y compris lui-même) doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 ou se prendre pour un autre allié déterminé aléatoirement pendant 1d3 rounds (5) l'incantateur doit réussir un test d'incantation pour son sort le plus puissant sous peine de l'oublier pour la journée.
--------	--

1	Perdu, échec et pire ! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-2) corruption (3) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (4+) revers.
---	---

2-11	Perdu. Échec.
------	---------------

12-17	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
-------	--------------------------------------

18-19	L'incantateur oblige une cible capable d'incanter à effectuer un test d'incantation pour tous les sorts qu'elle connaît. Tout résultat de «perdu» ou «échec» au test d'incantation indique que la cible perd la capacité à lancer ce sort pour la journée. Ces tests d'incantation forcés ne provoquent jamais de corruption, de revers ou de défaîture.
-------	--

20-23	L'incantateur oblige une cible capable d'incanter à effectuer un test d'incantation pour tous les sorts qu'elle connaît. La cible subit une pénalité aux tests d'incantation égale au modificateur d'Intelligence ou de Chance de l'incantateur (selon le plus élevé). Tout résultat de «perdu» ou «échec» au test d'incantation indique que la cible perd la capacité à lancer ce sort pour la journée. Ces tests d'incantation forcés ne provoquent jamais de corruption, de revers ou de défaite.
24-25	La cible est frappée d'amnésie et oublie complètement son identité. Les victimes de ce sort perdent leur capacité à incanter si elles en disposent. Elles restent dans cet état amnésique jusqu'à ce qu'on leur lance un <i>désenvoûtement</i> ou qu'elles réussissent un jet de sauvegarde de Volonté à l'aube les jours suivants (un nouveau jet est autorisé chaque jour).
26-28	L'incantateur fait tomber la Présence et l'Intelligence de la cible à 3 si la victime rate son jet de sauvegarde de Volonté. Les cibles lanceurs de sorts ont une pénalité de -2 au jet de sauvegarde. Cet effet est permanent et ne peut être annulé que par un <i>désenvoûtement</i> ou par toute autre puissante magie curative lancée sur la victime.
29-33	L'incantateur peut choisir une cible par niveau d'expérience et faire tomber sa Présence et son Intelligence à 3 si la victime rate son jet de sauvegarde de Volonté. Les cibles lanceurs de sorts ont une pénalité de -2 au jet de sauvegarde. Cet effet est permanent et ne peut être annulé que par un <i>désenvoûtement</i> ou par toute autre puissante magie curative lancée sur la victime.
34-35	L'incantateur efface la connaissance de l'identité de la cible chez tous ceux qui l'entourent, faisant de celle-ci un étranger pour eux à tous égards. Tous les amis, alliés et ennemis (à l'exclusion de l'incantateur) situés à moins de 30 m par NI doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté ou oublier complètement l'identité de la victime et toute relation qu'ils ont pu avoir avec elle. L'oubli est permanent et ne peut être annulé que par une <i>dissipation de la magie</i> , un <i>désenvoûtement</i> ou une magie de puissance équivalente.
36-37	L'incantateur efface la connaissance de l'identité de la cible chez tous ceux qui l'ont rencontrée, faisant de celle-ci un étranger pour eux à tous égards. Tous les amis, alliés et ennemis, y compris tous ceux que la cible a pu rencontrer, quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent de la cible au moment où le sort est lancé, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté ou oublier complètement son identité et toute relation qu'ils ont pu avoir avec elle. L'oubli est permanent et ne peut être annulé que par une <i>dissipation de la magie</i> , un <i>désenvoûtement</i> ou une magie de puissance équivalente.
38+	L'incantateur efface l'identité de la cible du multivers. Non seulement la cible perd toutes ses capacités mentales, mais tous ceux qui ont pu entendre parler d'elle oublient son existence. Les livres mentionnant son nom deviennent vierges, les chansons écrites à son sujet sont oubliées, et même des gravures de pierre la représentant deviennent indistinctes. C'est comme si elle n'avait jamais existé. Seule l'intervention d'une puissance divine peut restaurer l'identité de la cible dans le cosmos.

REMPART MAGIQUE

Niveau : 5	Portée : 3 m de rayon autour de l'incantateur Jet de sauvegarde : Aucun	Durée : 10 mn par NI	Temps d'incantation : 1 round
Général	L'incantateur s'entoure d'un champ qui brise la magie, lui offre un bonus au contresort et lui confère une immunité aux sorts de bas niveau.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) l'incantateur est enfermé dans un champ de lumière étincelant qui produit des flashes quand il est visé par la magie (2) un flux d'orbes brillants tournoie autour de l'incantateur, se dissipant un à un quand ils interceptent des attaques magiques (3) des bouches ténébreuses se cachent dans les replis des vêtements de l'incantateur, dévorant les sorts dirigés contre lui (4) un nuage de fumée brillante forme des tresses autour du corps de l'incantateur.		
Corruption	Lancez 1d4 : (1) une vilaine cicatrice rouge apparaît sur l'incantateur quand il subit les dégâts d'une attaque magique (2) l'incantateur devient accro à la magie, perdant provisoirement 1 point d'Endurance chaque jour où il ne lance pas un sort, et ayant progressivement besoin de plus en plus de sorts pour éviter la perte d'Endurance au rythme de 2 sorts/jour après 2 mois, 3 sorts/jour après 3 mois, 4 sorts/jour après 4 mois, etc. (3) l'incantateur brille en permanence d'une douce couleur bleue (4) les yeux de l'incantateur subissent un traumatisme magique qui le rend complètement daltonien.		
Revers	Lancez 1d5 : (1) l'incantateur subit une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation effectués d'ici la fin de journée (2) la magie est attirée par l'incantateur, et tout sort lancé sur une cible située à moins de 8 m de lui a 50 % de chances de se reporter sur lui. Cet effet se dissipe au bout de 1d4 heures (3) l'incantateur ne peut pas lancer de sorts tant que le <i>rempart magique</i> est effectif et peut uniquement utiliser des objets magiques ou tenter des contresorts pendant cette période (4) tous les sorts lancés à moins de 5 m de l'incantateur (y compris les siens) subissent une pénalité de -2 aux tests d'incantation (5) l'incantateur perd un sort déterminé aléatoirement pour la journée.		

- 1 Perdu, échec et pire! Lancez 1d6 modifié par la Chance : (0 ou moins) corruption+souillure de patron+revers (1-4) corruption (5) souillure de patron (ou corruption si pas de patron) (6+) revers.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-17 Échec, mais le sort n'est pas perdu.
- 18-19 Le champ magique inflige une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort.
- 20-23 Le champ magique inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort.
- 24-25 Le champ magique inflige une pénalité de -3 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort.
- 26-28 Le champ magique inflige une pénalité de -4 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort.
- 29-33 Le champ magique inflige une pénalité de -5 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort. De plus, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses tentatives de contresort.
- 34-35 Le champ magique inflige une pénalité de -5 à tous les tests d'incantation des sorts lancés contre l'incantateur. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort. De plus, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses tentatives de contresort.
- 36-37 Le champ magique immunise l'incantateur contre tous les sorts de niveau 1. Tous les autres sorts lancés contre l'incantateur subissent une pénalité de -5 au test d'incantation. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort. De plus, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +3 à toutes ses tentatives de contresort.
- 38+ Le champ magique immunise l'incantateur contre tous les sorts de niveau 1 et 2. Tous les autres sorts lancés contre l'incantateur subissent une pénalité de -5 au test d'incantation. Cet ajustement ne requiert aucune concentration de la part de l'incantateur et ne s'applique pas aux duels arcaniques et aux contresorts. Cette protection reste active pendant toute la durée du sort. De plus, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +4 à toutes ses tentatives de contresort.



SORTS DE CLERC NIVEAU 1

BÉNÉDICTION

Niveau : 1 Portée : Personnelle ou contact Durée : 1 tour ou plus Temps d'incantation : 1 action ou plus (voir ci-dessous)
 Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc implore la bénédiction de son dieu. Si celle-ci lui est accordée, elle peut lui être d'une aide considérable. Il peut lancer ce sort sur lui-même, sur un objet ou sur l'un de ses alliés, et il s'avère particulièrement efficace sur les alliés de même alignement. Le test d'incantation subira un malus de -1 si l'allié ciblé est d'un alignement différent de celui du clerc. Si son alignement est opposé ou si l'allié a prêté allégeance à une divinité ennemie, le malus passe à -2.

Le temps d'incantation comprend diverses prières, méditations, et requiert l'usage du symbole sacré du clerc pour effectuer le rituel de bénédiction. Des bénédictions lancées sous de bons auspices peuvent bénéficier d'un bonus allant de +1 à +4, à la discrédition du Juge. Accomplir le rituel dans le temple du dieu du clerc, le lancer un jour considéré comme sacré par sa religion ou le fait d'utiliser une sainte relique sont autant d'exemples de circonstances favorables. De la même manière, lancer ce sort sous de mauvais auspices, par exemple en se tenant dans un temple ennemi, peut infliger un malus allant de -1 à -4.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) la cible luit (2) la cible est enveloppée d'une aura éclatante (3) la cible est auréolée d'une couronne angélique (4) des chœurs célestes chantent doucement pendant toute la durée de la bénédiction.

	Lancée sur soi	Lancée sur un allié	Lancée sur un objet
1-11	Échec.		
12-13	La faveur divine est accordée au clerc, qui reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque pendant 1 tour.	L'allié reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque pendant 1 round.	Échec.
14-17	Le clerc reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation pendant 1 tour.	L'allié reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque pendant 1 tour.	Le clerc peut bénir un flacon de liquide pour créer de l'eau bénite. Cette eau inflige 1d4 points de dégâts lorsqu'elle est aspergée sur des créatures impies. Elle reste bénie durant 1 journée, tant qu'elle est utilisée au service de la divinité du clerc.
18-19	Le clerc reçoit un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation pendant 1 tour.	L'allié reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation pendant 1 tour.	Le clerc peut créer de l'eau bénite (comme pour un résultat de 14-17) ou bénir une petite amulette. Celle-ci est considérée comme sainte et magique pour toute la durée du sort (1 jour). Elle octroie à son porteur un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde, tant qu'elle est utilisée au service de la divinité du clerc.
20-23	Le clerc reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure pendant 1 tour. De plus, le clerc irradie une sainte aura faisant bénéficier tous ses alliés du même bonus dans un rayon de 1,5 m, tant qu'ils restent dans la zone d'effet.	L'allié reçoit un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation pendant 1 tour.	Le clerc peut créer de l'eau bénite (comme pour un résultat de 14-17), bénir une petite amulette (comme pour un résultat de 18-19) ou une arme. Une arme bénie octroie un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts ou un bonus de +2 aux attaques et dégâts touchant spécifiquement des créatures impies. L'arme reste bénie durant 1 journée et est considérée comme magique.

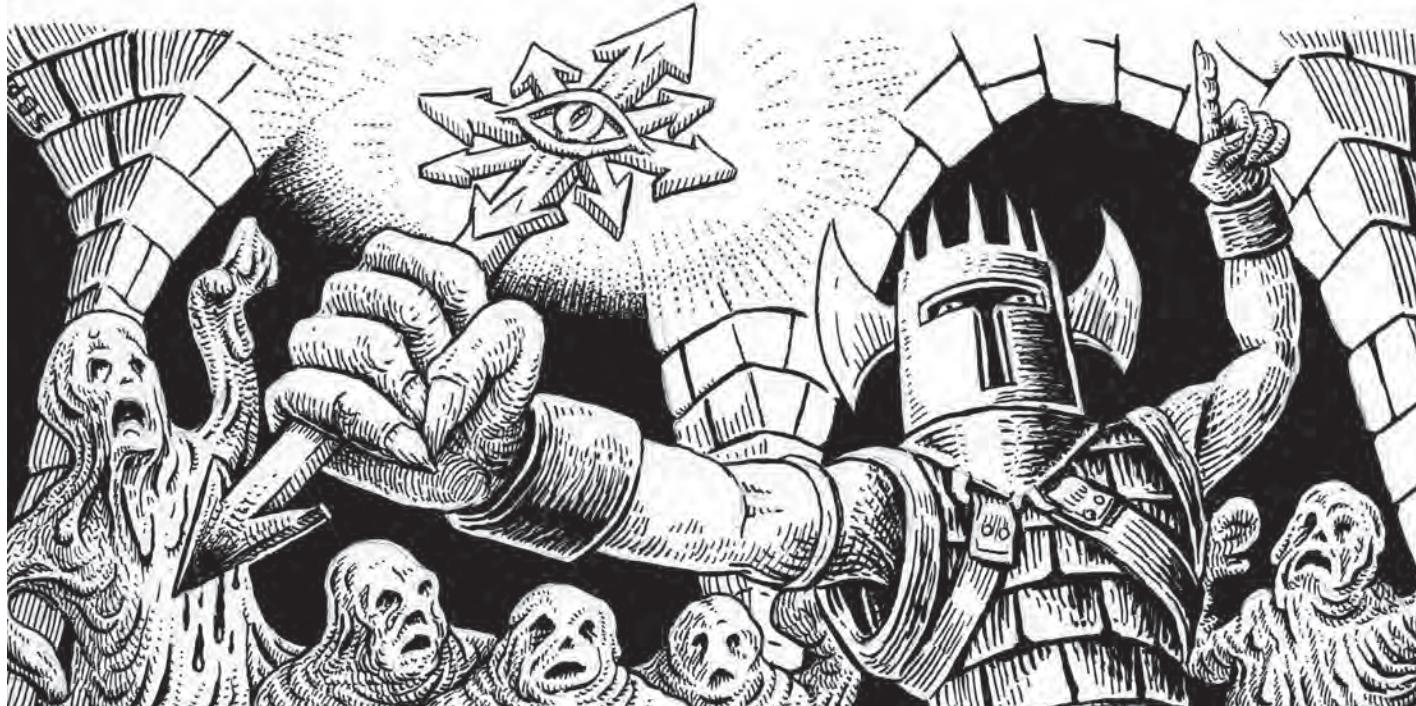


24-27	<p>Le clerc reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure pendant 1 tour. De plus, le clerc irradie une sainte aura faisant bénéficier tous ses alliés du même bonus dans un rayon de 3 m, tant qu'ils restent dans la zone d'effet.</p>	<p>L'allié reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure 1 tour.</p>	<p>Le clerc peut créer de l'eau bénite, bénir une amulette ou une arme comme ci-dessus, avec les ajustements suivants : l'eau bénite le reste sans limite dans le temps, les amulettes octroient un bonus de +2, les armes +2 ou +3. Cependant, en lançant ce sort, le clerc demande beaucoup à son dieu et perd sa capacité à lancer à nouveau ce sort pour le reste de la journée.</p>
28-29	<p>Le clerc irradie une aura d'exquise sainteté. Tous les alliés dans un rayon de 9 m reçoivent une bénédiction sous la forme d'un bonus de +4 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests de compétence et d'incantation. Le bonus dure une heure.</p>	<p>L'allié reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure 1 tour. De plus, l'allié irradie une sainte aura faisant bénéficier tous ses alliés du même bonus dans un rayon de 1,5 m, tant qu'ils restent dans la zone d'effet.</p>	<p>Le clerc peut créer de l'eau bénite, bénir une amulette ou une arme comme ci-dessus, avec les ajustements suivants : l'eau bénite le reste sans limite dans le temps, les amulettes octroient un bonus de +2 pour une durée d'un mois, les armes +2 ou +3 pour une durée d'un mois. Cependant, en lançant ce sort, le clerc demande beaucoup à son dieu et perd sa capacité à lancer à nouveau ce sort pour une durée de 1d7+1 jours.</p>
30-31	<p>À ce niveau de puissance, la bénédiction s'applique au clerc ainsi qu'à tous les participants d'une quête entreprise par celui-ci au service de sa divinité. Ce peut être un pèlerinage jusqu'à un mausolée sacré, un but précis qu'une armée doitachever, une mission pour libérer une princesse, un voyage maritime pour découvrir de nouvelles terres, etc. Le Juge déterminera les limites de ce pouvoir. Tant qu'elles continuent de servir la divinité du clerc, toutes les personnes impliquées reçoivent un bonus de +1 pour toutes leurs activités en rapport avec cette quête. De plus, le clerc peut désigner un nombre de personnes égal à son NI qui reçoivent un bonus supplémentaire de +NI pour toutes leurs activités en rapport avec la quête. Le bonus dure pendant 7 jours. Cette bénédiction est tellement épuisante que le clerc perd sa capacité à lancer à nouveau ce sort durant 7 jours. Si, à un moment, le clerc perd la faveur de sa divinité, la bénédiction prend fin. La bénédiction est de nature magique et peut être dissipée temporairement.</p>	<p>L'allié reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure 1 tour. De plus, l'allié irradie une sainte aura faisant bénéficier tous ses alliés du même bonus dans un rayon de 3 m, tant qu'ils restent dans la zone d'effet.</p>	<p>Le clerc peut créer de l'eau bénite, bénir une amulette ou une arme comme ci-dessus, avec les ajustements suivants : l'eau bénite le reste sans limite dans le temps, les amulettes octroient un bonus de +2 pour une durée d'un an, les armes +2 ou +3 pour une durée d'un an. Cependant, en lançant ce sort, le clerc demande beaucoup à son dieu et perd sa capacité à lancer à nouveau ce sort pour une durée de 1d4 semaines.</p>



Bénédiction (suite)

32+	<p>À ce niveau de puissance, la bénédiction s'applique au clerc ainsi qu'à tous les participants d'une quête entreprise par celui-ci au service de sa divinité. De plus, cette bénédiction est permanente et dure tant que l'activité entreprise est perçue favorablement par la divinité du clerc, ou jusqu'à l'achevement de la quête ou son abandon. Notez tout de même que ce pouvoir doit rester «raisonnable» du point de vue de la divinité. Tenter de jouer sur les mots pour entreprendre une quête «perpétuelle» risque de déclencher son courroux. Ce peut être un pèlerinage jusqu'à un mausolée sacré, un but précis qu'une armée doit achever, une mission pour libérer une princesse, un voyage maritime pour découvrir de nouvelles terres, etc. Tant qu'elles continuent de servir la divinité du clerc, toutes les personnes impliquées reçoivent un bonus de +1 pour toutes leurs activités en rapport avec cette quête. De plus, le clerc peut désigner un nombre de personnes égal à son NI qui reçoivent un bonus supplémentaire de +NI pour toutes leurs activités en rapport avec la quête. Cette bénédiction est tellement épuisante que le clerc perd sa capacité à lancer ce sort durant 1d20+10 jours. Si, à un moment, le clerc perd la faveur de sa divinité, la bénédiction prend fin. La bénédiction est de nature magique et peut être dissipée temporairement.</p>	<p>L'allié reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ses tests de compétence et d'incantation. Le bonus est égal à 1d3+NI (à déterminer lors du test d'incantation) et dure 1 tour. De plus, l'allié irradie une sainte aura faisant bénéficier tous ses alliés dans un rayon de 6 m du même bonus, tant qu'ils restent dans la zone d'effet.</p>	<p>Le clerc peut créer de l'eau bénite, bénir une amulette ou une arme comme ci-dessus, avec les ajustements suivants : l'eau bénite le reste sans limite dans le temps, les amulettes octroient un bonus de +2 de manière permanente, les armes +2 ou +3 de manière permanente. La durée est permanente dans la mesure où l'objet est utilisé pour servir la divinité du clerc. S'il est utilisé à de mauvaises fins, la bénédiction prend fin immédiatement et définitivement. En lançant ce sort, le clerc demande beaucoup à son dieu et perd sa capacité à lancer à nouveau ce sort pour une durée de 1d4 mois.</p>
-----	--	--	--



DÉTECTION DE LA MAGIE

Niveau : 1	Portée : 9 m ou plus Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation (le cas échéant)	Durée : 2 tours	Temps d'incantation : 2 actions
Général	Le clerc sait si un lieu, un objet ou une personne a été enchanté. Ce sort se manifeste sous la forme d'un cône de 9 m de long et 9 m de large à son extrémité, partant du symbole sacré du clerc.		
Manifestation	Voir ci-dessous.		
<hr/>			
1-11	Échec.		
12-13	Le clerc est conscient des enchantements affectant tout objet ou toute créature à portée du sort. Cela inclut les armes ou armures portées par une créature, ainsi que les sorts actifs. Le clerc n'est cependant pas capable de distinguer quel élément de la cible est magique. Par exemple, une créature enchantée ou portant un quelconque objet magique lui apparaît comme «magique», mais la source exacte de cette magie ne lui est pas révélée. Le clerc n'obtient pas non plus d'information sur la nature de l'enchantement. Il sait simplement qu'il est présent. Les créatures magiques douées d'intelligence ainsi que les créatures artificielles qui souhaitent dissimuler leur nature magique ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté. Les objets situés derrière 1 m de bois, 2,5 cm de métal massif ou 30 cm de pierre ne sont pas détectés.		
14-17	Le clerc est conscient des enchantements affectant tout objet ou toute créature à portée du sort. Cela inclut les armes ou armures portées par une créature, ainsi que les sorts actifs. Le clerc n'est cependant pas capable de distinguer quel élément de la cible est magique. Par exemple, une créature enchantée ou portant un quelconque objet magique lui apparaît comme «magique», mais la source exacte de cette magie ne lui est pas révélée. Le clerc n'obtient pas non plus d'information sur la nature de l'enchantement. Il sait simplement qu'il est présent. Les objets situés derrière 1 m de bois, 2,5 cm de métal massif ou 30 cm de pierre ne sont pas détectés.		
18-19	Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures à portée du sort sont enchantés. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou si une créature apparaît comme «magique» à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc est capable d'estimer grossièrement la puissance de la magie qu'il détecte, révélant le niveau approximatif d'un sort, le bonus général d'une arme ou d'une armure, etc. Les objets situés derrière 1 m de bois, 2,5 cm de métal massif ou 30 cm de pierre ne sont pas détectés.		
20-23	Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures à portée du sort sont enchantés. De plus, le sort révèle les créatures d'origine non mortelle (comme les créatures extraplanaires, démons, diables, célestes, morts-vivants, etc.). Le clerc peut faire la distinction entre les créatures magiques et les créatures non mortelles. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou si une créature apparaît comme «magique» à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc est capable d'estimer grossièrement la puissance de la magie qu'il détecte, révélant le niveau approximatif d'un sort, le bonus général d'une arme ou d'une armure, etc. Les objets situés derrière 1 m de bois, 2,5 cm de métal massif ou 30 cm de pierre ne sont pas détectés.		
24-27	Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures à portée du sort sont enchantés. De plus, le sort révèle les créatures d'origine non mortelle (comme les créatures extraplanaires, démons, diables, célestes, morts-vivants, etc.). Le clerc peut faire la distinction entre les créatures magiques et les créatures non mortelles. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou de dire si une créature apparaît comme «magique» à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc connaît précisément la puissance et la nature de la magie qu'il détecte : il sait qu'un objet est une épée +2 ou qu'une porte est protégée par le sort <i>portail gardé</i> . Enfin, le sort n'est bloqué par aucun matériau (pierre, bois ou métal) tant qu'il est effectué à portée.		
28-29	Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures sont enchantés dans un rayon étendu à 36 m. De plus, le sort révèle les créatures d'origine non mortelle (comme les créatures extraplanaires, démons, diables, célestes, morts-vivants, etc.). Le clerc peut faire la distinction entre les créatures magiques et les créatures non mortelles. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou de dire si une créature apparaît comme «magique» à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc connaît précisément la puissance et la nature de la magie qu'il détecte : il sait qu'un objet est une épée +2 ou qu'une porte est protégée par le sort <i>portail gardé</i> . Enfin, le sort n'est bloqué par aucun matériau (pierre, bois ou métal) tant qu'il est effectué à portée.		
30-31	Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures à portée du sort sont enchantés dans un rayon étendu à 36 m et pour une durée allongée à 4 tours. De plus, le sort révèle les créatures d'origine non mortelle (comme les créatures extraplanaires, démons, diables, célestes, morts-vivants, etc.). Le clerc peut faire la distinction entre les créatures magiques et les créatures non mortelles. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou de dire si une créature apparaît comme «magique»		

à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc connaît précisément la puissance et la nature de la magie qu'il détecte : il sait qu'un objet est une épée +2 ou qu'une porte est protégée par le sort *portail gardé*. Enfin, le sort n'est bloqué par aucun matériau (pierre, bois ou métal) tant qu'il est effectué à portée.

32+

Le clerc peut déterminer avec exactitude quels objets ou quelles créatures à portée du sort sont enchantés à portée de vue et pour une durée étendue à une heure pleine. De plus, le sort révèle les créatures d'origine non mortelle (comme les créatures extraplanaires, démons, diables, célestes, morts-vivants, etc.). Le clerc peut faire la distinction entre les créatures magiques et les créatures non mortelles. Il est capable de dire si plusieurs armes ou objets de l'équipement d'une créature sont enchantés, ou de dire si une créature apparaît comme « magique » à cause du manteau qu'elle porte (par exemple) ou parce qu'elle est de nature magique. De plus, le clerc connaît précisément la puissance et la nature de la magie qu'il détecte : il sait qu'un objet est une épée +2 ou qu'une porte est protégée par le sort *portail gardé*. Enfin, le sort n'est bloqué par aucun matériau (pierre, bois ou métal) tant qu'il est effectué à portée.



DÉTECTION DU MAL

Niveau : 1 Portée : Rayon de 18 m autour du clerc ou plus (voir ci-dessous) Durée : 6 tours Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation (le cas échéant)

Général Le clerc brandit son symbole sacré afin de détecter les émanations maléfiques en projetant un rayon d'une largeur de 1,5 m et d'une longueur de 18 m (voire plus) à partir de son symbole sacré. La définition de « maléfique » dépend du clerc : il détecte généralement les créatures d'alignement opposé au sien, les créatures considérées comme impies par sa divinité, ainsi que celles ayant clairement l'intention de lui nuire. En fonction de sa puissance, le sort peut même détecter des dangers plus subtils. S'il ne révèle pas les créatures cachées, il informe cependant le clerc qu'une intention maléfique émane d'un endroit précis. Ce sort peut être inversé pour détecter le bien, et ainsi les créatures d'un même alignement, qui vénèrent la même divinité ou ayant des buts semblables.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) les créatures maléfiques luisent doucement lorsque le clerc les regarde (2) un chœur divin résonne d'un ton strident pour prévenir le clerc lorsqu'il pose les yeux sur une créature maléfique (3) des ténèbres semblent suinter des créatures maléfiques, les enveloppant dans un véritable linceul d'ombre.

- 1-11 Échec.
- 12-13 Les créatures d'alignement opposé sont potentiellement détectées, tout comme les objets dangereux par nature (comme les pièges ou les armes maudites). Les créatures maléfiques ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation pour éviter d'être repérées.
- 14-17 Les créatures d'alignement opposé sont automatiquement détectées, tout comme les objets dangereux par nature (comme les pièges ou les armes maudites). Les créatures maléfiques n'ont droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter d'être repérées.
- 18-19 Les créatures d'alignement opposé ainsi que les objets dangereux par nature (comme les pièges ou les armes maudites) sont automatiquement détectées dans un rayon de 35 m autour du clerc. Les créatures maléfiques n'ont droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter d'être repérées.
- 20-23 Le clerc est immédiatement conscient de la présence de créatures maléfiques ou d'objets dangereux dans un rayon de 50 m. De plus, les créatures maléfiques et les objets dangereux luisent d'une lumière surnaturelle parfaitement repérable par les alliés du clerc.
- 24-27 Le clerc est immédiatement conscient de la présence de créatures maléfiques ou d'objets dangereux dans un rayon de 50 m. De plus, les créatures maléfiques et les objets dangereux luisent d'une lumière surnaturelle parfaitement repérable par les alliés du clerc. Enfin, le clerc est conscient des créatures ayant l'intention de lui nuire, et ce même si elles ne sont pas d'un alignement opposé. Par exemple, une araignée dénuée d'intelligence mais agressive sera détectée, aussi bien qu'un ours affamé qui souhaite faire du clerc son déjeuner.
- 28-29 Le clerc est immédiatement conscient de la présence de créatures maléfiques ou d'objets dangereux dans un rayon de 50 m. De plus, les créatures maléfiques et les objets dangereux luisent d'une lumière surnaturelle parfaitement repérable par les alliés du clerc. Enfin, le clerc est conscient des créatures ayant l'intention de lui nuire, et ce même si elles ne sont pas d'un alignement opposé. Par exemple, une araignée dénuée d'intelligence mais agressive sera détectée, aussi bien qu'un ours affamé qui souhaite faire du clerc son déjeuner. Les créatures détectées par ce sort sont frappées par la lumière de la vérité et subissent un malus de -1 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests de compétence et d'incantation tant qu'elles restent dans la zone d'effet du sort.
- 30-31 Le clerc est immédiatement conscient de la présence de créatures maléfiques ou d'objets dangereux dans un rayon de 75 m. De plus, les créatures maléfiques et les objets dangereux luisent d'une lumière surnaturelle parfaitement repérable par les alliés du clerc. Enfin, le clerc est conscient des créatures ayant l'intention de lui nuire, et ce même si elles ne sont pas d'un alignement opposé. Par exemple, une araignée dénuée d'intelligence mais agressive sera détectée, aussi bien qu'un ours affamé qui souhaite faire du clerc son déjeuner. Les créatures détectées par ce sort sont frappées par la lumière de la vérité et subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests de compétence et d'incantation tant qu'elles restent dans la zone d'effet du sort.
- 32+ Le clerc est immédiatement conscient de la présence de créatures maléfiques ou d'objets dangereux dans un rayon de 90 m. De plus, les créatures maléfiques et les objets dangereux luisent d'une lumière surnaturelle parfaitement repérable par les alliés du clerc. Enfin, le clerc est conscient des créatures ayant l'intention de lui nuire, et ce même si elles ne sont pas d'un alignement opposé. Par exemple, une araignée dénuée d'intelligence mais agressive sera détectée, aussi bien qu'un ours affamé qui souhaite faire du clerc son déjeuner. Les créatures détectées par ce sort sont frappées par la lumière de la vérité et subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests de compétence et d'incantation tant qu'elles restent dans la zone d'effet du sort.



DIVINATION

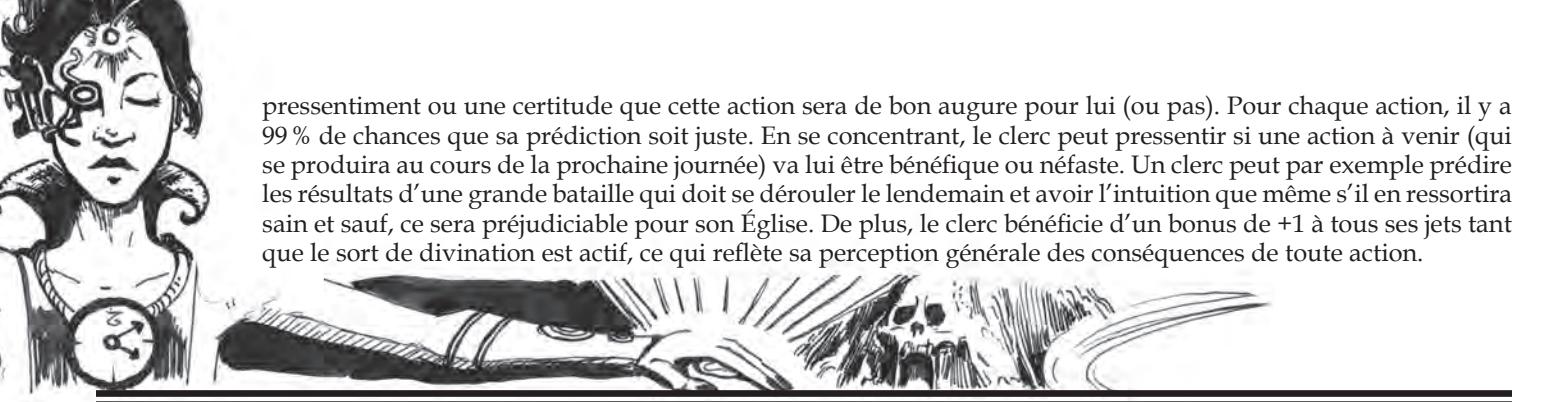
Niveau : 1 Portée : Personnelle Durée : 1 round ou plus Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

Général Usant de cléromancie, d'haruspiscine ou de toute autre méthode qu'il juge appropriée, le clerc peut prédire l'avenir. Ce faisant, il peut se faire une idée des conséquences des actions qu'il compte entreprendre.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) un troisième œil apparaît sur le front du clerc (2) les yeux du clerc luisent (3) les yeux du clerc sont clos, bien qu'il puisse toujours voir.

- 1-11 Échec.
- 12-13 Le clerc entrevoit l'avenir pendant un round. Ce faisant, il perçoit clairement la meilleure manière d'accomplir une action et bénéficie d'un bonus de +4 à n'importe quel jet de son choix au round suivant, qu'il s'agisse d'un jet d'attaque, de dégâts, d'un test de compétence, d'incantation ou autre.
- 14-17 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises. Il doit passer le prochain round à se concentrer sur un choix qui doit être fait au cours des 30 prochaines minutes. Il peut par exemple choisir la direction à emprunter dans un donjon ou encore décider d'entrer ou non dans une pièce. Le clerc perçoit si cette action va lui être bénéfique ou dommageable. Il y a 75 % de chances que sa prédition soit juste.
- 18-19 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises. Il doit passer le prochain round à se concentrer sur un choix qui doit être fait au cours des 30 prochaines minutes. Il peut par exemple choisir la direction à emprunter dans un donjon ou encore décider d'entrer ou non dans une pièce. Le clerc perçoit si cette action va lui être bénéfique ou dommageable. Il y a 80 % de chances que sa prédition soit juste.
- 20-23 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises. Il doit passer le prochain round à se concentrer sur un choix qui doit être fait au cours des 30 prochaines minutes. Il peut par exemple choisir la direction à emprunter dans un donjon ou encore décider d'entrer ou non dans une pièce. Le clerc perçoit si cette action va lui être bénéfique ou dommageable. Il y a 85 % de chances que sa prédition soit juste.
- 24-27 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises au cours de la prochaine *heure*. Lors de chaque décision à prendre ou direction à choisir, il reçoit une prémonition, un pressentiment ou une certitude que cette action sera de bon augure pour lui (ou pas). Pour chaque action, il y a 85 % de chances que sa prédition soit juste. En se concentrant, le clerc peut pressentir si une action à venir (qui se produira au cours de la prochaine heure) va lui être bénéfique ou néfaste.
- 28-29 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises au cours de la prochaine *heure*. Lors de chaque décision à prendre ou direction à choisir, il reçoit une prémonition, un pressentiment ou une certitude que cette action sera de bon augure pour lui (ou pas). Pour chaque action, il y a 90 % de chances que sa prédition soit juste. En se concentrant, le clerc peut pressentir si une action à venir (qui se produira au cours de la prochaine heure) va lui être bénéfique ou néfaste.
- 30-31 Le clerc a une idée des conséquences possibles des actions entreprises au cours du prochain *jour*. Lors de chaque décision à prendre ou direction à choisir, il reçoit une prémonition, un pressentiment ou une certitude que cette action sera de bon augure pour lui (ou pas). Pour chaque action, il y a 95 % de chances que sa prédition soit juste. En se concentrant, le clerc peut pressentir si une action à venir (qui se produira au cours de la prochaine journée) va lui être bénéfique ou néfaste. Un clerc peut par exemple prédire les résultats d'une grande bataille qui doit se dérouler le lendemain et avoir l'intuition que même s'il en ressortira sain et sauf, ce sera préjudiciable pour son Église.
- 32+ Le clerc a eu accès aux tables du temps. Il a une idée continue des conséquences possibles des actions entreprises au cours du prochain *mois*. Lors de chaque décision à prendre ou direction à choisir, il reçoit une prémonition, un





INJONCTION

Niveau : 1	Portée : 9 m ou plus	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général	Le clerc prononce un mot de pouvoir portant la volonté de sa divinité. Les créatures qui entendent ce mot sont contraintes d'obéir. Ce mot doit être unique et décrire une action. Par exemple, «va», «attaque», «fuis», «parle», «nage», «rampe», «silence», etc. Le mot doit être adressé à une seule créature intelligente située à portée. La cible bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister; si elle échoue, elle doit obéir à l'injonction au cours de son prochain round. L'injonction est interprétée par le processus de réflexion naturel de la créature. Par exemple, dire à un herbivore «attaque» peut produire une réponse différente de celle d'un carnivore. L'injonction ne doit jamais dépasser un seul mot et peut être sujette à une interprétation erronée. Si l'injonction est en totale opposition avec la nature profonde de la créature, celle-ci bénéficie d'un bonus de +4 à son jet de sauvegarde de Volonté. Par exemple, demander à un lézard du désert de «nager» ou toute injonction suicidaire.
---------	---

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le mot est déclamé d'une voix tonitruante (2) le mot produit de nombreux échos (3) le mot semble venir de partout, y compris de l'air et du sol (4) le mot apparaît dans le ciel en lettres de feu avant de disparaître.

1-11	Échec.
12-13	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention d'une cible située à moins de 9 m. Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un round.
14-17	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention d'une cible située à moins de 9 m. Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de rounds égal à 1d6+NI.
18-19	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention d'une cible située à moins de 9 m. Il peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de rounds égal à 1d6+NI.
20-23	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention d'une cible située à moins de 18 m. Il peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de tours égal à 1d6+NI.
24-27	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention de plusieurs cibles situées à moins de 18 m. Il peut cibler jusqu'à six créatures, chacune d'elles devant être à portée et visible. La même injonction s'applique à toutes les cibles, et chaque cible effectue son propre jet de sauvegarde. Le clerc peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. Si l'une des créatures échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de tours égal à 1d6+NI.
28-29	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention de plusieurs cibles situées à moins de 60 m. Il peut cibler jusqu'à 1d6 créatures par NI, chacune d'elles devant être à portée et visible. La même injonction s'applique à toutes les cibles, et chaque cible effectue son propre jet de sauvegarde. Le clerc peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. Si l'une des créatures échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de jours égal à 1d7+NI. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque matin.
30-31	Le clerc peut prononcer un mot à l'attention de plusieurs cibles situées à moins de 1,5 km. Il peut cibler jusqu'à 50 créatures par NI (oui, vous avez bien lu : 50!), chacune d'elles devant être à portée et visible. La même injonction s'applique à toutes les cibles. Celles ayant 2DV ou moins sont automatiquement affectées; celles de plus haut niveau ont chacune leur propre jet de sauvegarde. Le clerc peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. La voix du clerc est amplifiée magiquement pour que toutes les cibles puissent l'entendre. Si l'une des créatures échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de jours égal à 1d7+NI. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque matin.

Le clerc peut prononcer un mot à l'attention de toutes les cibles qu'il peut voir. Il peut choisir *d'exclure* jusqu'à 10 cibles par NI, mais toutes les autres se trouvant dans son champ de vision sont affectées. La même injonction s'applique à toutes les cibles. Celles ayant 3 DV ou moins sont automatiquement affectées; celles de plus haut niveau ont chacune leur propre jet de sauvegarde. Le clerc peut accompagner l'injonction d'un geste pour clarifier son intention. Par exemple, «attaque» ou «pars» en pointant l'index. La voix du clerc est amplifiée magiquement pour que toutes les cibles puissent l'entendre. Si l'une des créatures échoue à son jet de sauvegarde, elle doit obéir à l'injonction pendant un nombre de jours égal à 1d7+NI. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque matin.

NOURRITURE DIVINE

Niveau : 1 Portée : 9 m Durée : 24 heures (voir ci-dessous) Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc en appelle au pouvoir de son dieu pour nourrir une foule. Ce sort peut soit rendre comestible une nourriture qui ne l'était plus, soit créer des aliments par magie lorsqu'aucune nourriture ou boisson n'est disponible. La nourriture magique est spongieuse, grisâtre, de goût neutre et se gâte au bout de 24 h. L'eau magique ainsi créée est une eau de pluie saine qui reste potable tant qu'elle est stockée convenablement.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une table de banquet apparaît en scintillant, chargée de nourriture, puis disparaît, laissant le repas à disposition (2) une pluie de nourriture tombe du ciel, se déposant sur les surfaces planes ou dans les mains de ceux qui les tendent (3) le clerc vomit la nourriture et l'eau magiquement créées (4) des matériaux non comestibles, comme le bois, la pierre, voire des ordures, se transforment en substances comestibles.

- | | |
|-------|--|
| 1-11 | Échec. |
| 12-13 | Le clerc parvient à purifier assez de nourriture avariée ou d'eau croupie pour subvenir aux besoins de 1d6+NI personnes. Le sort se contente de rendre comestible de la nourriture qui ne l'était plus et n'a aucun effet sur le poison. Il n'est pas possible de créer de la nourriture ou de l'eau avec un tel résultat. |
| 14-17 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 5+NI personnes. |
| 18-19 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 10+NI personnes. |
| 20-23 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 15+NI personnes. |
| 24-27 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 20+NI personnes. |
| 28-29 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 30+NI personnes <i>ou</i> produit un festin héroïque et revigorant pour 5 personnes. La nourriture et les boissons d'un tel festin octroient tous les bénéfices d'une bonne nuit de sommeil, restaurent un point de caractéristique temporairement perdu et soignent 1d4+NI points de dégâts. |
| 30-31 | Le clerc crée assez de nourriture et d'eau pour subvenir aux besoins de 30+NI personnes <i>et</i> produit un festin héroïque et revigorant pour 10 personnes. La nourriture et les boissons d'un tel festin octroient tous les bénéfices d'une bonne nuit de sommeil, restaurent deux points de caractéristique temporairement perdus et soignent 1d6+NI points de dégâts. |
| 32+ | La terre s'ouvre pour révéler une corne d'abondance aux fidèles compagnons du clerc. Tout ce qui peut produire de la nourriture ou de l'eau à portée de vue de clerc se met à en produire avec abondance. Tous les éléments naturels, comme les champs ou les arbres fruitiers, sont subitement chargés de fruits et de grains; les objets et ustensiles, comme les paniers ou les casseroles, se remplissent de mets délicieux; les animaux sauvages eux-mêmes se présentent aux pieds du clerc pour s'offrir en sacrifice. Ce spectacle divin fournit un solide repas, suffisant pour nourrir une centaine de personnes. De plus, ces mets d'exception produisent un festin héroïque et revigorant pour 15 personnes. La nourriture et les boissons d'un tel festin octroient tous les bénéfices d'une bonne nuit de sommeil, restaurent trois points de caractéristique temporairement perdus et soignent 1d10+NI points de dégâts. |



PARALYSIE

Niveau : 1 Portée : Contact ou plus Durée : 1 round ou plus Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation

Général La lumière de la divinité du clerc empêche ses ennemis de lever la main pour commettre des actes malveillants.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) crémement électrique (2) liens noirs et visqueux (3) pâleur cadavérique (4) brouillard éthétré grisâtre.

- 1-11 Échec.
- 12-13 Les mains et les armes de corps à corps du clerc sont chargées d'énergie paralysante. Le clerc doit effectuer une attaque normale au round suivant. Si elle porte, il inflige des dégâts normaux, et son ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être paralysé. La créature ainsi paralysée est incapable de bouger ou d'entreprendre une quelconque action physique pendant 1d6+NI rounds.
- 14-17 Les mains et les armes de corps à corps du clerc sont chargées d'énergie paralysante. La charge persiste pendant 1d4+NI rounds. Toute attaque du clerc pendant cette période inflige des dégâts normaux et paralyse la cible si celle-ci rate un jet de sauvegarde de Volonté. La créature ainsi paralysée est incapable de bouger ou d'entreprendre une quelconque action physique pendant 1d6+NI rounds.
- 18-19 Les armes de corps à corps *et* les armes à distance du clerc sont chargées d'énergie paralysante. La charge persiste pendant 1d4+NI rounds. Toute attaque du clerc pendant cette période inflige des dégâts normaux et paralyse la cible si celle-ci rate un jet de sauvegarde de Volonté. La créature ainsi paralysée est incapable de bouger ou d'entreprendre une quelconque action physique pendant 1d6+NI rounds.
- 20-23 Le clerc désigne une créature dans un rayon de 9 m et la paralyse d'un simple mot. Si la créature possède 2 DV ou moins, elle est automatiquement paralysée. Si elle possède 3 DV ou plus, elle bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. La paralysie dure 1d8+NI rounds.
- 24-27 Le clerc désigne une créature dans un rayon de 30 m et la paralyse d'un simple mot. Si la créature possède 4 DV ou moins, elle est automatiquement paralysée. Si elle possède 5 DV ou plus, elle bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. La paralysie dure 2d6+NI rounds.
- 28-29 Le clerc imprègne ses mains de pouvoir paralysant. Il le conserve de manière latente jusqu'à 24 h. À n'importe quel moment durant cette période, il peut activer ce pouvoir en prononçant un mot. Une attaque au corps à corps peut être nécessaire pour toucher une cible non consentante. La créature touchée est automatiquement paralysée si elle possède 6 DV ou moins. Les créatures de 7 DV ou plus bénéficient d'un jet de sauvegarde. La paralysie dure 4d6+NI heures.
- 30-31 Choisissez n'importe quel effet ci-dessus pour lequel la durée de la paralysie est doublée.
- 32+ Choisissez n'importe quel effet ci-dessus pour lequel la durée de la paralysie est permanente. La paralysie peut uniquement être guérie par des moyens magiques, comme la capacité d'un clerc à imposer les mains ou le sort *guérison de la paralysie*.



PROTECTION CONTRE LE MAL

Niveau : 1 Portée : Personnelle ou plus Durée : 1 tour par NI Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Variable

Général Le clerc implore son dieu de le protéger de tout ce qui pourrait lui nuire. Cette protection lui est accordée même s'il n'est pas conscient du danger. La définition du « mal » dépend du clerc : cela désigne généralement les créatures d'alignement opposé au sien, celles considérées comme impies aux yeux de sa divinité ou celles ayant l'intention de s'en prendre à lui. Selon sa puissance, le sort peut même détecter des dangers plus subtils. Enfin, ce sort peut être inversé pour protéger contre le bien.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) symbole sacré évanescant (2) douce aura protectrice (3) halo scintillant.

- | | |
|-------|---|
| 1-11 | Échec. |
| 12-13 | Le clerc se voit octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets et créatures maléfiques, les morts-vivants, les démons et toute autre chose considérée comme impie au regard de sa foi. |
| 14-17 | Le clerc se voit octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets et créatures maléfiques, les morts-vivants, les démons et toute autre chose considérée comme impie au regard de sa foi. De plus, toutes les attaques perpétrées contre le clerc par des créatures maléfiques ou impies subissent un malus de -1. |
| 18-19 | Le clerc se voit octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets et créatures maléfiques, les morts-vivants, les démons et toute autre chose considérée comme impie au regard de sa foi. De plus, toutes les attaques perpétrées contre le clerc par des créatures maléfiques ou impies subissent un malus de -1. Enfin, tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 1 point par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |
| 20-23 | Le clerc, ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 3 m, se voient octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre tout effet et créature maléfique, et autres éléments considérés comme impies au regard de la foi du clerc. De plus, les attaques qui les ciblent subissent un malus de -1, et tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 1 point par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |
| 24-27 | Le clerc, ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 6 m, se voient octroyer un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tout effet et créature maléfique, et autres éléments considérés comme impies au regard de la foi du clerc. De plus, les attaques qui les ciblent subissent un malus de -2, et tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 2 points par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |
| 28-29 | Le clerc, ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 9 m, se voient octroyer un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre tout effet et créature maléfique, et autres éléments considérés comme impies au regard de la foi du clerc. De plus, les attaques qui les ciblent subissent un malus de -3, et tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 3 points par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |
| 30-31 | Tous les effets, toutes les créatures maléfiques, et autres sources considérées comme impies au regard de la foi du clerc souffrent à l'approche de celui-ci. De telles créatures subissent 1d4+NI points de dégâts par round tant qu'elles se situent à moins de 12 m du clerc. Ces dégâts sont automatiquement infligés, conséquence directe de la présence du clerc. De plus, le clerc, ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 12 m, se voient octroyer un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les créatures maléfiques, les attaques qui les ciblent subissent un malus de -4, et tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 4 points par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |
| 32+ | Tous les effets, toutes les créatures maléfiques, et autres sources considérées comme impies au regard de la foi du clerc souffrent à l'approche de celui-ci. De telles créatures subissent 2d6+NI points de dégâts par round tant qu'elles se situent à moins de 12 m du clerc. Ces dégâts sont automatiquement infligés, conséquence directe de la présence du clerc. De plus, le clerc, ainsi que tous ses alliés dans un rayon de 12 m, se voient octroyer un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les créatures maléfiques, les attaques qui les ciblent subissent un malus de -4, et tous les dégâts infligés par des sources maléfiques ou impies sont réduits de 4 points par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât par dé). |



RÉSISTANCE AU FROID OU À LA CHALEUR

Niveau : 1	Portée : Personnelle ou plus	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Aucun			
Général	Le clerc repousse les effets délétères du froid intense ou des fortes chaleurs, se protégeant lui et ses alliés. Il peut ainsi supporter des conditions difficiles sans aucune gêne. Lorsqu'il lance ce sort, le clerc choisit à quel effet il résiste (froid ou chaud). Il est possible de lancer ce sort deux fois afin de bénéficier des deux résistances.		
Manifestation	Lancez 1d3 : (1) aura rougeoyante (2) vagues de chaleur chatoyante (3) teinte de peau bleutée.		
1-11	Échec.		
12-13	Le clerc contre les effets délétères du froid ou du chaud qui l'affectent. Il peut ignorer jusqu'à 5 points de dégâts de feu ou de froid au prochain round. Si plus de 5 points sont infligés, soustrayez 5 du montant total des dégâts pour déterminer le montant subi par le clerc.		
14-17	Le clerc contre les effets délétères du froid ou du chaud qui l'affectent. Il peut ignorer jusqu'à 5 points de dégâts de feu ou de froid pendant 1d6+NI rounds. Si plus de 5 points sont infligés dans le même round, soustrayez 5 du montant total des dégâts pour déterminer le montant subi par le clerc.		
18-19	Le clerc contre les effets délétères du froid ou du chaud qui l'affectent. Il peut ignorer jusqu'à 10 points de dégâts de feu ou de froid pendant 1d8+NI rounds. Si plus de 10 points sont infligés dans le même round, soustrayez 10 du montant total des dégâts pour déterminer le montant subi par le clerc.		
20-23	Le clerc contre les effets délétères du froid ou du chaud qui l'affectent. Il peut ignorer jusqu'à 10 points de dégâts de feu ou de froid pendant 1d8+NI rounds. Si plus de 10 points sont infligés dans le même round, soustrayez 10 du montant total des dégâts pour déterminer le montant subi par le clerc. De plus, le clerc se voit octroyer un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde visant à résister à des effets basés sur le froid ou la chaleur.		
24-27	Le clerc peut se protéger ainsi que des alliés. Il crée une sphère de résistance qui émane de lui et affecte un rayon de 3 m. Tous les personnages à l'intérieur de cette sphère ignorent 10 points de dégâts de froid ou de chaleur par round et reçoivent un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde visant à résister à des effets basés sur le froid ou la chaleur. Le clerc doit rester concentré pour maintenir l'existence de la sphère qui peut ainsi durer jusqu'à 1 tour entier.		
28-29	Le clerc peut se protéger ainsi que des alliés. Il crée une sphère de résistance qui émane de lui et affecte un rayon de 6 m. Tous les personnages à l'intérieur de cette sphère ignorent 20 points de dégâts de froid ou de chaleur par round et reçoivent un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde visant à résister à des effets basés sur le froid ou la chaleur. Le clerc doit rester concentré pour maintenir l'existence de la sphère qui peut ainsi durer jusqu'à 1 tour entier.		
30-31	Le clerc peut se protéger ainsi que des alliés. Il crée une sphère de résistance qui émane de lui et affecte un rayon de 6 m. Tous les personnages à l'intérieur de cette sphère ignorent 20 points de dégâts de froid ou de chaleur par round et reçoivent un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde visant à résister à des effets basés sur le froid ou la chaleur. La sphère persiste sans que le clerc ait besoin de se concentrer et dure 1d10+NI rounds. Lorsque la sphère est sur le point de disparaître, le clerc peut se concentrer pendant un round afin d'étendre sa durée de 1d10+NI rounds supplémentaires jusqu'à un maximum d'une heure.		
32+	Le clerc peut se protéger ainsi que des alliés. Il crée une sphère de résistance qui émane de lui et affecte un rayon de 15 m. Tous les personnages à l'intérieur de cette sphère ignorent 30 points de dégâts de froid ou de chaleur par round et reçoivent un bonus de +6 à tous les jets de sauvegarde visant à résister à des effets basés sur le froid ou la chaleur. La sphère persiste sans que le clerc ait besoin de se concentrer et dure 1d6+NI tours. Lorsque la sphère est sur le point de disparaître, le clerc peut se concentrer pendant un round afin d'étendre sa durée à 1d6+NI tours supplémentaires jusqu'à un maximum d'une journée.		

SANCTUAIRE

Niveau : 1	Portée : Personnelle ou plus Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 action
Général	Le clerc invoque un lieu sanctuarisé où ses alliés et lui sont en sécurité.		
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) aura brillante (2) halo angélique (3) rai de lumière tombant des cieux (4) «légèreté divine» qui donne l'impression que le clerc flotte juste au-dessus du sol.		
1-11	Échec.		
12-13		Les ennemis du clerc éprouvent des difficultés à l'attaquer. Ils sont distraits, et le clerc a plus de facilité à esquiver leurs attaques. Toute attaque dirigée contre lui au prochain round subit un malus de -2.	
14-17		Les ennemis du clerc sont contraints de concentrer leurs attaques sur d'autres cibles. Tant qu'un assaillant peut raisonnablement attaquer une autre cible que le clerc, il doit le faire. Pour pouvoir résister à cette compulsion et attaquer le clerc, l'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'incantation. Si le clerc est la seule cible raisonnable, la créature n'a pas besoin d'effectuer un jet de sauvegarde pour l'attaquer. L'effet dure 1 tour. Il prend fin immédiatement si le clerc attaque ou agit de façon agressive.	
18-19		Les ennemis du clerc sont contraints de concentrer leurs attaques sur d'autres cibles. Tant qu'un assaillant peut raisonnablement attaquer une autre cible que le clerc, il doit le faire. Pour résister à cette compulsion et attaquer le clerc, l'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'incantation. Ce jet est requis même si le clerc est la <i>seule</i> cible raisonnable. L'effet dure 1 tour. Il prend fin immédiatement si le clerc attaque ou agit de façon agressive.	
20-23		Les ennemis du clerc sont contraints de concentrer leurs attaques sur d'autres cibles. Tant qu'un assaillant peut raisonnablement attaquer une autre cible que le clerc, il doit le faire. Les créatures de 3 DV ou moins ne peuvent en aucun cas attaquer le clerc. Les créatures de 4 DV ou plus peuvent tenter un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à cette compulsion et attaquer le clerc. Ce jet est requis même si le clerc est la <i>seule</i> cible raisonnable. L'effet dure 1 tour. Il prend fin immédiatement si le clerc attaque ou agit de façon agressive.	
24-27		Le clerc peut créer un sanctuaire sacré qui l'enveloppe lui et jusqu'à deux de ses alliés dans un rayon de 1,5 m. Ces derniers doivent rester à moins de 1,5 m ou l'effet se dissipe. Les ennemis sont contraints de concentrer leurs attaques sur d'autres cibles. Tant qu'un assaillant peut raisonnablement attaquer d'autres cibles que le clerc et ses alliés, il doit le faire. Les créatures de 3 DV ou moins ne peuvent en aucun cas les attaquer. Les créatures de 4 DV ou plus peuvent tenter un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à cette compulsion. L'effet dure 1 tour. Il prend fin immédiatement si le clerc ou <i>n'importe lequel</i> de ses alliés protégés attaque ou agit de façon agressive.	
28-29		Le clerc peut choisir un lieu et en faire un sanctuaire sacré. Ce doit être un bâtiment unique ou un lieu indépendant d'une surface de moins de 500 m ² ; par exemple un temple, un bois ou une grotte. L'effet dure 1d7 jours. Les créatures qui y résident bénéficient des effets suivants du <i>sanctuaire</i> , sous réserve qu'ils soient au service de la divinité du clerc : les ennemis de moins de 6 DV ne peuvent les attaquer à moins de disposer d'armes magiques, et les ennemis de 7 DV ou plus ou ceux munis d'armes magiques doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'incantation pour attaquer. L'effet prend fin individuellement pour chaque personnage protégé qui agit de façon agressive. Il est important de noter que les ennemis peuvent toujours <i>pénétrer</i> dans ce lieu et discuter avec ses résidents; ils ne peuvent simplement pas attaquer ou effectuer une quelconque action agressive.	
30-31		Le clerc peut choisir un lieu et en faire un sanctuaire sacré. Ce doit être un bâtiment unique ou un lieu indépendant d'une surface de moins de 500 m ² ; par exemple un temple, un bois ou une grotte. L'effet dure 1d7+3 semaines. Les créatures qui y résident bénéficient des effets suivants du <i>sanctuaire</i> , sous réserve qu'ils soient au service de la divinité du clerc : les ennemis de moins de 6 DV ne peuvent les attaquer à moins de disposer d'armes magiques, et les ennemis de 7 DV ou plus ou ceux munis d'armes magiques doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'incantation pour attaquer. L'effet prend fin individuellement pour chaque personnage protégé qui agit de façon agressive. Il est important de noter que les ennemis peuvent toujours <i>pénétrer</i> dans ce lieu et discuter avec ses résidents; ils ne peuvent simplement pas attaquer ou effectuer une quelconque action agressive.	
32+		Le clerc peut choisir un lieu et en faire un sanctuaire sacré. Ce doit être un bâtiment unique ou un lieu indépendant d'une surface de moins de 1 000 m ² ; par exemple un temple, un bois ou une grotte. L'endroit ainsi désigné est bénit pour l'éternité, tant que la divinité approuve l'œuvre et les actes du clerc. Les créatures qui y résident bénéficient des effets suivants du <i>sanctuaire</i> , sous réserve qu'ils soient au service de la divinité du clerc : les ennemis de moins de 6 DV ne peuvent les attaquer à moins de disposer d'armes magiques, et les ennemis de 7 DV ou plus ou ceux munis d'armes magiques doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'incantation pour attaquer. L'effet prend fin individuellement pour chaque personnage protégé qui agit de façon agressive. Il est important de noter que les ennemis peuvent toujours <i>pénétrer</i> dans ce lieu et discuter avec ses résidents; ils ne peuvent simplement pas attaquer ou effectuer une quelconque action agressive.	

TÉNÈBRES

Niveau : 1 Portée : 6 m de rayon ou plus Durée : 1 tour ou plus Temps d'incantation : 1 action ou plus
Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc occulte la lumière du soleil, démontrant ainsi la puissance de son dieu. Au loin, ces ténèbres apparaissent comme une zone de nuit profonde. Aucune lumière ne peut y pénétrer. Les créatures qui sont à l'intérieur sont aveuglées.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) nuage de ténèbres (2) noir absolu (3) brouillard noir, épais et huileux.

- 1-11 Échec.
- 12-13 La zone immédiate autour du clerc, dans un rayon de 6 m, est plongée dans les ténèbres comme si toute lumière en avait disparu. L'obscurité reste fixe (elle ne suit pas le clerc) et persiste pendant 1 tour.
- 14-17 Le clerc peut désigner un point dans une portée de 6 m et y créer une sphère d'obscurité de 6 m de rayon qui persiste au même endroit pendant 1 tour.
- 18-19 Le clerc peut désigner un point dans une portée de 30 m et y créer une sphère d'obscurité de 6 m de rayon qui persiste au même endroit pendant 1 tour.
- 20-23 Le clerc peut désigner un point dans une portée de 30 m et y créer une sphère d'obscurité de 6 m de rayon. L'obscurité persiste pendant 1 tour. En se concentrant au cours des rounds suivants, le clerc peut déplacer la zone d'obscurité jusqu'à 12 m par round, au-delà de la portée originelle de 30 m s'il le souhaite.
- 24-27 Le clerc peut désigner une zone dans une portée de 60 m et y créer une sphère d'obscurité de 12 m de rayon. L'obscurité persiste pendant 2 tours. En se concentrant lors des rounds suivants, le clerc peut déplacer la zone d'obscurité jusqu'à 24 m par round, au-delà de la portée originelle de 60 m s'il le souhaite.
- 28-29 Le clerc peut étouffer toutes les sources de lumière. Il peut désigner une zone dans une portée de 60 m et y faire apparaître une sphère d'obscurité de 12 m de rayon. Le clerc peut déplacer cette sphère à raison de 24 m par round. Aucune concentration n'est requise. La sphère persiste pendant 1 h. De plus, toutes les sources de lumière terrestres dans la sphère sont étouffées. Les torches s'éteignent, les lanternes crépitent et meurent, les vers luisants s'estompent, etc.
- 30-31 D'un mouvement de bras, le clerc peut plonger dans l'obscurité une zone considérable. Il peut choisir un des trois effets suivants : un cône s'étendant sur 120 m avec une largeur de 30 m à son extrémité; une sphère d'un maximum de 18 m de diamètre centrée sur un point situé à 90 m ou moins; ou une large bande, jusqu'à 300 m de long et 3 m de large. L'obscurité totale règne dans la zone. Aucune source de lumière ne peut y pénétrer. De plus, toutes les sources de lumière terrestres dans la sphère sont étouffées. Les torches s'éteignent, les lanternes crépitent et meurent, les vers luisants s'estompent, etc. Le clerc, par contre, est capable de voir au travers de cette obscurité. La zone de ténèbres peut être déplacée d'un maximum de 30 m par round sans concentration. Elle persiste jusqu'à 1 journée ou jusqu'à sa dissipation.
- 32+ Le clerc peut masquer le soleil, la lune et les étoiles ou d'autres sources de lumière. Cette démonstration extraordinaire de pouvoir divin nécessite une concentration intense. Si ce résultat est obtenu, le clerc doit maintenir sa concentration. Toutes les sources de lumière dans une zone de 150 m de rayon commencent à s'estomper. Pour chaque round où le clerc se concentre, les sources de lumière faiblissent de 1d20 %. Les torches continuent à brûler, mais leurs flammes semblent émettre de moins en moins de lumière à chaque round. Le Juge lance le dé à chaque round durant lequel le clerc se concentre. Quand le total atteint 100 %, toutes les sources de lumière ont été entièrement étouffées, et le paysage autour du clerc est complètement obscurci (du moins aux yeux de toutes les personnes dans les 150 m, car le soleil ne s'arrête pas de briller par ailleurs). Une fois que toutes les sources de lumière sont éteintes, le rayon d'effet commence à s'étendre d'1d6 m par round de concentration. La portée maximale correspond au NI du clerc x 300 m. L'effet dure tant que le clerc reste concentré. Quand la concentration est brisée, la lumière revient au rythme où elle avait disparu. S'il lui avait fallu 7 rounds pour disparaître, il lui faudra 7 rounds pour revenir à sa pleine puissance.



SORTS DE CLERC NIVEAU 2

BANNISSEMENT

Niveau : 2	Portée : 9 m ou plus	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général Le clerc bannit la créature loin de lui, voire la renvoie d'où elle vient. Ce sort est généralement employé pour renvoyer une créature surnaturelle sur son plan d'origine mais peut aussi être utilisé pour forcer les créatures communes à retourner dans leur repaire.

Le clerc désigne une cible unique à portée de vue, ou même absente, si tant est que le clerc possède un élément physique lui appartenant (une mèche de cheveux, un ongle, son arme préférée, une goutte de sang, etc.). Le clerc lance ensuite le sort, et la cible subit les effets décrits ci-dessous.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) des chaînes d'argent éthérées s'entremêlent autour de la cible pour la contraindre (2) une brume dense enveloppe la cible (3) une main griffue descend des cieux pour saisir la cible et la renvoyer d'où elle vient (4) la cible disparaît littéralement.

- 1-13 Échec.
- 14-15 Pendant un tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté si elle veut s'approcher à moins de 9 m du clerc. En cas d'échec, elle ne peut ni s'approcher du clerc, ni tirer de projectiles sur celui-ci, ni s'adresser à lui ou entreprendre une quelconque action contre lui. Si la cible est forcée d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 9 m, elle subit 1d4+NI points de dégâts magiques par round. Cependant, ces dégâts ne peuvent pas la tuer : si elle tombe à 0 point de vie, la cible s'effondre, inconsciente, et guérit au rythme normal une fois mise à distance du clerc. Si le sort est lancé alors que la cible est déjà à moins de 9 m, elle subit immédiatement les dégâts et se trouve repoussée de 9 m par round jusqu'à ce qu'elle soit en dehors de la zone d'effet du sort.
- 16-19 Pour une durée de 1d6 tours, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté si elle veut s'approcher à moins de 18 m du clerc. En cas d'échec, elle ne peut ni s'approcher du clerc, ni tirer de projectiles sur celui-ci, ni s'adresser à lui ou entreprendre une quelconque action contre lui. Si la cible est forcée d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 18 m, elle subit 1d8+NI points de dégâts magiques par round. Cependant, ces dégâts ne peuvent pas la tuer : si elle tombe à 0 point de vie, la cible s'effondre, inconsciente, et guérit au rythme normal une fois mise à distance du clerc. Si le sort est lancé alors que la cible est déjà à moins de 18 m, elle subit immédiatement les dégâts et se trouve repoussée de 9 m par round jusqu'à ce qu'elle soit en dehors de la zone d'effet du sort.
- 20-21 Si la cible du clerc se situe à moins de 27 m de celui-ci, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être renvoyée là d'où elle vient. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, élémentaires et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 27 m du clerc pendant 2d6+NI heures. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre une action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 27 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.
- 22-25 Si la cible du clerc se situe à moins de 36 m de celui-ci, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être renvoyée là d'où elle vient. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, élémentaires et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 36 m du clerc pendant 1d6+NI jours. Elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque jour. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre une action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 36 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.
- 26-29 Le clerc peut cibler jusqu'à deux créatures situées à moins de 36 m de lui et les forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, elles sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, éléments et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 36 m du clerc pendant 1d6+NI jours. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre une action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 36 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.

30-31

Le clerc peut cibler jusqu'à cinq créatures situées à moins de 36 m de lui et les forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, elles sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, élémentaires et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 36 m du clerc pendant 1d6+NI jours. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre d'action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 36 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.

32-33

Le clerc peut cibler jusqu'à dix créatures situées à moins de 36 m de lui et les forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, elles sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, élémentaires et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 36 m du clerc pendant 1d6+NI jours. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre d'action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 36 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.

34+

Le clerc peut cibler autant de créatures qu'il souhaite tant qu'elles sont situées à moins de 36 m de lui et les forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, elles sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures surnaturelles comme les démons, diables, élémentaires et autres habitants des autres plans sont renvoyées sur leur plan d'origine. Les créatures invoquées (par exemple, au moyen des sorts *invocation d'animaux* ou *convocation de monstres*) sont renvoyées d'où elles viennent. Les créatures communes sont repoussées à une distance de 36 m du clerc pendant 1d6+NI jours. Elles ne peuvent ni s'approcher de lui, ni tirer de projectiles sur lui, ni s'adresser à lui ou entreprendre d'action contre lui. Si elles sont forcées d'une manière ou d'une autre à s'approcher à moins de 36 m, elles subissent 1d12+NI points de dégâts magiques par round. Ces dégâts peuvent tuer une créature si ses points de vie sont réduits à 0.

CHARME-SERPENTS

Niveau : 2

Portée : 9 m ou plus

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation (selon le cas)

Général

Le clerc peut contrôler les serpents à proximité ou en invoquer pour obéir à ses ordres. Les serpents peuvent menacer, protéger ou autre en fonction des injonctions.

Manifestation

Lancez 1d4 : les serpents affectés (1) sont enveloppés d'une aura bleue, tout comme le clerc (2) voient leur facies changer pour ressembler à celui du clerc (3) voient leurs écailles prendre des teintes colorées rappelant la couleur des vêtements ou des cheveux du clerc (4) deviennent complètement noirs.

1-13

Échec.

14-15

Les serpents à proximité reconnaissent le clerc comme un ami et un allié. La portée du sort est de 9 m. Les serpents communs de 2 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs de 3 DV ou plus et les créatures serpentines surnaturelles (comme les nagas, méduses et hommes-serpents) de 4 DV ou moins ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures serpentines de 5 DV ou plus ne sont pas affectées. Les créatures n'attaquent jamais le clerc tant qu'elles sont charmées. Elles ne l'aident pas activement mais n'entravent pas son passage. Une fois que le clerc est à une distance supérieure à 9 m, les créatures retrouvent leur comportement habituel.

16-19

Les serpents à proximité reconnaissent le clerc comme leur maître. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles continuent à lui obéir jusqu'à ce que le clerc soit hors de leur champ de vision ou après 1 h, selon ce qui survient en premier.



- 20-21 Les serpents à proximité reconnaissent le clerc comme leur maître. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Ils continuent à lui obéir jusqu'à ce que le clerc soit hors de leur champ de vision ou après 1 journée, selon ce qui survient en premier.
- 22-25 Le sort permet d'invoquer un serpent allié de 2 DV maximum et de soumettre les serpents à proximité à la volonté du clerc. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles continuent à lui obéir jusqu'à ce que le clerc soit hors de leur champ de vision ou après 1 journée, selon ce qui survient en premier.
- Le serpent invoqué possède une CA de 14, 2d8 DV, effectue une attaque de morsure avec un bonus de +4 et inflige 1d6 points de dégâts en plus d'inoculer du poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir l'un des effets suivants, au choix : perte de 1d4 points de Force, 1d4 points d'Agilité, 1d4 points d'Endurance, cécité, sommeil, mouvement divisé par deux). Le serpent peut être invoqué à n'importe quel endroit dans le champ de vision du clerc. Il est invoqué de manière permanente car il a été simplement déplacé depuis un autre lieu sur la planète.
- 26-29 Le sort permet d'invoquer 1d4+1 serpents alliés de 2 DV maximum et de soumettre les serpents à proximité à la volonté du clerc. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles lui obéissent pendant toute une journée, même si le clerc sort de leur champ de vision.
- Les serpents invoqués possèdent une CA de 14, 2d8 DV, effectuent une attaque de morsure avec un bonus de +4 et infligent 1d6 points de dégâts en plus d'inoculer du poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir l'un des effets suivants, au choix : perte de 1d4 points de Force, 1d4 points d'Agilité, 1d4 points d'Endurance, cécité, sommeil, mouvement divisé par deux). Les serpents peuvent être invoqués à n'importe quel endroit dans le champ de vision du clerc. Ils sont invoqués de manière permanente car ils ont été simplement déplacés depuis un autre lieu sur la planète.
- 30-31 Le sort permet d'invoquer 2d4+NI serpents alliés de 2 DV maximum ou 1d4+1 serpents de grande taille de 5 DV et de soumettre les serpents à proximité à la volonté du clerc. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles lui obéissent pendant toute une journée, même si le clerc sort de leur champ de vision.
- Les serpents invoqués possèdent une CA de 14, 2d8 ou 5d8 DV. En fonction du nombre de dés de vie, leur attaque de morsure varie : +4 pour toucher et 1d6 points de dégâts pour les serpents de 2 DV, +8 pour toucher et 3d6 points de dégâts pour les serpents de 5 DV. Leur morsure inocule du poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir l'un des effets suivants, au choix : perte de 1d4 points de Force, 1d4 points d'Agilité, 1d4 points d'Endurance, cécité, sommeil, mouvement divisé par deux). Les serpents peuvent être invoqués à n'importe quel endroit dans le champ de vision du clerc. Ils sont invoqués de manière permanente car ils ont été simplement déplacés depuis un autre lieu sur la planète.
- 32-33 Le sort permet d'invoquer 2d4+NI serpents alliés de 2 DV maximum ou 1d4+1 serpents de grande taille de 5 DV et de soumettre les serpents à proximité à la volonté du clerc. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30 m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles lui obéissent pendant toute une semaine, même si le clerc sort de leur champ de vision.
- Les serpents invoqués possèdent une CA de 14, 2d8 ou 5d8 DV. En fonction du nombre de dés de vie, leur attaque de morsure varie : +4 pour toucher et 1d6 points de dégâts pour les serpents de 2 DV, +8 pour toucher et 3d6 points de dégâts pour les serpents de 5 DV. Leur morsure inocule du poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir l'un des effets suivants, au choix : perte de 1d4 points de Force, 1d4 points d'Agilité, 1d4 points d'Endurance, cécité, sommeil, mouvement divisé par deux). Les serpents peuvent être invoqués à n'importe quel endroit dans le champ de vision du clerc. Ils sont invoqués de manière permanente car ils ont été simplement déplacés depuis un autre lieu sur la planète.
- 34+ Le sort permet d'invoquer 2d4+NI serpents alliés de 2 DV maximum ou 1d4+1 serpents de grande taille de 5 DV et de soumettre les serpents à proximité à la volonté du clerc. Ils obéissent à ses ordres et combattent en son nom. La portée du sort s'étend à 30m. Les serpents communs de 3 DV ou moins sont automatiquement affectés. Les serpents communs plus imposants et les créatures serpentines ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté

pour résister. Les créatures charmées exécuteront les ordres simples donnés par le clerc, comme «garde» ou «attaque». Elles lui obéissent sans limite de durée, sauf si le sort est dissipé : les créatures considéreront toujours le clerc comme un ami.

Les serpents invoqués possèdent une CA de 14, 2d8 ou 5d8 DV. En fonction du nombre de dés de vie, leur attaque de morsure varie : +4 pour toucher et 1d6 points de dégâts pour les serpents de 2 DV, +8 pour toucher et 3d6 points de dégâts pour les serpents de 5 DV. Leur morsure inocule du poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir l'un des effets suivants, au choix : perte de 1d4 points de Force, 1d4 points d'Agilité, 1d4 points d'Endurance, cécité, sommeil, mouvement divisé par deux). Les serpents peuvent être invoqués à n'importe quel endroit dans le champ de vision du clerc. Ils sont invoqués de manière permanente car ils ont été simplement déplacés depuis un autre lieu sur la planète.

GUÉRISON DE LA PARALYSIE

Niveau : 2 Portée : Contact ou plus Durée : Une journée ou permanent (voir ci-dessous) Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc libère une créature de la paralysie. Des incantations plus puissantes peuvent guérir la pétrification et d'autres formes de restriction de mouvement.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) la cible devient invisible pour réapparaître dans son état normal (2) une horde de charpentiers féeriques surgit du sol pour œuvrer à la libération de la cible (3) un voile doré tombe devant la cible, et lorsqu'il disparaît, celle-ci est revenue à son état normal.

- | | |
|-------|--|
| 1-13 | Échec. |
| 14-15 | Une créature touchée est libérée de la paralysie. Si celle-ci était due à une cause naturelle (par exemple, à cause d'une moelle épinière endommagée) ou à un effet magique limité dans le temps (par exemple, un effet non permanent résultant du sort <i>paralysie</i>), la guérison est définitive et continue. Si la paralysie était due à un effet magique permanent, celle-ci n'est guérie que le temps d'une journée, après quoi elle reprend le dessus. |
| 16-19 | Une créature touchée est immédiatement et définitivement guérie de la paralysie. |
| 20-21 | Une créature touchée est immédiatement et définitivement guérie de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint ses mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires. |
| 22-25 | Jusqu'à deux créatures touchées sont immédiatement et définitivement guéries de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint leurs mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires. |
| 26-29 | Jusqu'à deux créatures situées dans un rayon de 9 m du clerc sont immédiatement et définitivement guéries de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint leurs mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires. |
| 30-31 | Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m du clerc sont immédiatement et définitivement guéries de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint leurs mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires. |



- 32-33 Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 m du clerc sont immédiatement et définitivement guéries de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint leurs mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires.
- 34+ Toutes les créatures situées dans un rayon de 36 m du clerc sont immédiatement et définitivement guéries de la paralysie, ainsi que de toute autre affliction qui restreint leurs mouvements. Une créature changée en pierre, par exemple, retrouve son état normal. Le sort peut aussi guérir des transformations en glace et autres substances similaires.

MALÉDICTION

Niveau : 2	Portée : À vue	Durée : Variable (voir ci-dessous)	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation.		

Général	Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'une autre créature, qui bénéficie systématiquement d'un jet de sauvegarde de Volonté pour y résister. Ce sort doit être utilisé avec prudence, car il s'agit d'une intervention majeure de la divinité du clerc. Infliger une malédiction particulièrement grave, de celles qui affectent des familles ou des communautés entières ou qui se transmettent sur plusieurs générations, est perçue comme un péché. Des rituels plus longs impliquant un temps d'incantation étendu peuvent être nécessaires pour proférer des malédictions plus sinistres encore. Vous trouverez dans l'annexe C des exemples de malédictions standards accompagnées d'un historique et de leurs conséquences en terme de jeu.
Manifestation	Le clerc doit proférer la malédiction à voix haute pour lancer le sort. Celui-ci se manifeste d'abord par un changement mineur dans l'apparence de la cible. Par exemple, «Tes cheveux resteront blancs comme neige jusqu'à ce que la malédiction soit levée» ou «La marque du pécheur restera visible sur ton torse jusqu'à ce que la malédiction soit levée.»
1-13	Échec.
14-15	Le clerc profère une malédiction basique à l'encontre d'une cible unique, lui infligeant un malus de -1 en Chance pendant 24 h.
16-19	Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'une cible unique, lui infligeant un malus de -2 en Chance et de -1 à un autre élément de son profil au choix du clerc pendant une semaine. Ce peut être un malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, à une caractéristique, aux tests d'incantation, à la classe d'armure, au mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), aux points de vie, etc.
20-21	Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'une cible unique, lui infligeant un malus de -2 en Chance et de -2 à un autre élément de son profil au choix du clerc pendant une semaine. Ce peut être un malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, à une caractéristique, aux tests d'incantation, à la classe d'armure, au mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), aux points de vie, etc. Le clerc peut choisir à la place de restreindre une capacité physique ou mentale chez la cible pendant une semaine. Celle-ci peut, par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.
22-25	Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'une cible unique, lui infligeant un malus de -2 en Chance, -2 à un autre élément de son profil au choix du clerc <i>ainsi que</i> la restriction d'une capacité physique ou mentale (par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.). Le malus peut concerner les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, une caractéristique, les tests d'incantation, la classe d'armure, le mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), les points de vie, etc. La durée est <i>continue</i> jusqu'à ce que des conditions spécifiques soient remplies. Elles doivent avoir un sens particulier pour la divinité du clerc ou pour la cible, et celle-ci doit être capable de les remplir (même si elles sont particulièrement difficiles). Par exemple : «Tu resteras aveugle tant que tu n'auras pas embrassé la reine des méduses» ou «Tu ne trouveras plus le sommeil jusqu'à ce que tu fermes les yeux dans la tombe du démon qui ne dort jamais.»
26-29	Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'un <i>groupe de personnes</i> : une famille, une communauté, un village, un groupe d'aventuriers, etc. Il peut affecter ainsi jusqu'à 10 personnes tant qu'elles appartiennent à ce groupe. La malédiction leur inflige un malus de -2 en Chance, -2 à un autre élément de leur profil au choix du clerc <i>ainsi que</i> la restriction d'une capacité physique ou mentale (par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.). Le malus peut concerner les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, une caractéristique, les tests d'incantation, la classe d'armure, le mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), les points de vie, etc. La durée est <i>continue</i> jusqu'à ce que des conditions spécifiques soient remplies. Elles doivent avoir un sens particulier pour la divinité du clerc ou pour les cibles, et celles-ci doivent être capables de les remplir (même si elles sont particulièrement difficiles). Par exemple : «Vous resterez aveugles tant que vous n'aurez pas embrassé la reine des méduses» ou «Vous ne trouverez plus le sommeil jusqu'à ce que vous fermiez les yeux dans la tombe du démon qui ne dort jamais.»

30-31

Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'un *groupe étendu de personnes* : une famille, une communauté, un village, un groupe d'aventuriers, les habitants d'un château, etc. Il peut affecter ainsi jusqu'à 50 personnes tant qu'elles appartiennent à ce groupe. La malédiction leur inflige un malus de -2 en Chance, -2 à deux autres éléments de leur profil au choix du clerc *ainsi que la restriction d'une capacité physique ou mentale* (par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.). Les malus de profil peuvent concerner les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, une caractéristique, les tests d'incantation, la classe d'armure, le mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), les points de vie, etc. La durée est *continue* jusqu'à ce que des conditions spécifiques soient remplies. Elles doivent avoir un sens particulier pour la divinité du clerc ou pour les cibles, et celles-ci doivent être capables de les remplir (même si elles sont particulièrement difficiles). Par exemple : « Vous resterez aveugles tant que vous n'aurez pas embrassé la reine des méduses » ou « Vous ne trouverez plus le sommeil jusqu'à ce que vous fermiez les yeux dans la tombe du démon qui ne dort jamais. »

32-33

Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'un *groupe très étendu de personnes* : une famille, une communauté, un village, un groupe d'aventuriers, les habitants d'un château, etc. Il peut affecter ainsi jusqu'à 100 personnes tant qu'elles appartiennent à ce groupe. La malédiction leur inflige un malus de -4 en Chance, -2 à trois autres éléments de leur profil au choix du clerc *ainsi que la restriction d'une capacité physique ou mentale* (par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.). Les malus de profil peuvent concerner les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, une caractéristique, les tests d'incantation, la classe d'armure, le mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), les points de vie, etc. La durée est *continue* jusqu'à ce que des conditions spécifiques soient remplies. Elles doivent avoir un sens particulier pour la divinité du clerc ou pour les cibles, et celles-ci doivent être capables de les remplir (même si elles sont particulièrement difficiles). Par exemple : « Vous resterez aveugles tant que vous n'aurez pas embrassé la reine des méduses » ou « Vous ne trouverez plus le sommeil jusqu'à ce que vous fermiez les yeux dans la tombe du démon qui ne dort jamais. ».

34+

Le clerc profère une malédiction à l'encontre d'un *groupe extrêmement étendu de personnes* : une famille, une communauté, un village, un groupe d'aventuriers, les habitants d'un château, etc. Il peut affecter ainsi jusqu'à 1000 personnes tant qu'elles appartiennent à ce groupe. *De plus*, la malédiction se transmet aux descendants de toutes les personnes affectées sur plusieurs générations tant qu'elle n'est pas levée. La malédiction leur inflige un malus de -4 en Chance, -2 à trois autres éléments de leur profil au choix du clerc *ainsi que la restriction d'une capacité physique ou mentale* (par exemple, ne plus pouvoir parler, marcher, dormir, voir, etc.). Les malus de profil peuvent concerner les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, une caractéristique, les tests d'incantation, la classe d'armure, le mouvement (pour une équivalence de $-1 = -1,5$ m), les points de vie, etc. La durée est *continue* jusqu'à ce que des conditions spécifiques soient remplies. Elles doivent avoir un sens particulier pour la divinité du clerc ou pour les cibles, et celles-ci doivent être capables de les remplir (même si elles sont particulièrement difficiles). Par exemple : « Vous resterez aveugles tant que vous n'aurez pas embrassé la reine des méduses » ou « Vous ne trouverez plus le sommeil jusqu'à ce que vous fermiez les yeux dans la tombe du démon qui ne dort jamais. ».



MALÉDICTION DU BOIS

Niveau : 2 Portée : 9 m + 1,5 m par NI Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc déforme les objets en bois, les rend inutilisables et parfois même les retourne contre leur propriétaire.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le ou les objets ciblé(s) sont parcourus de lueurs colorées correspondant à la divinité du clerc (2) les doigts du clerc se transforment temporairement en petits bâtons et sont couverts de feuillages (3) l'odeur du bois fraîchement coupé et des feuilles d'automne emplit l'air tout autour du clerc (4) des vignes protoplasmiques s'enroulent autour de l'objet ciblé.

- 1-13 Échec.
- 14-15 Le clerc ploie et déforme un objet en bois de 1,5 m de côté au maximum, le rendant inutilisable. Les volets s'ouvrent violemment, les flèches et les lances se tordent et deviennent inutilisables, les coffres s'éventrent, etc. Les armes de corps à corps affectées infligent un malus de -4 aux jets d'attaque.
- 16-19 Le clerc ploie et déforme un objet en bois de 3 m de côté au maximum, le rendant inutilisable. Les portes se coincent dans leur encadrement, les petites embarcations se mettent à prendre l'eau, les roues des chariots se déforment, etc. Le clerc peut affecter plusieurs petits objets en bois, tant qu'ils ne dépassent pas la taille totale indiquée.
- 20-21 Le clerc ploie et déforme un objet en bois de 6 m de côté au maximum, le rendant inutilisable. Les ponts se brisent, les plafonds s'écroulent, les murs s'effondrent, les bateaux à voile coulent, etc. Le clerc peut affecter plusieurs petits objets en bois, tant qu'ils ne dépassent pas la taille totale indiquée.
- 22-25 Le clerc fait surgir des épines et échardes d'un nombre d'objets en bois égal à son niveau. Les objets infligent 1d6+NI points de dégâts aux créatures qui les tiennent, les portent ou qui sont en contact avec ceux-ci. Ces objets sont automatiquement lâchés par leur propriétaire. Ils ne peuvent être d'une taille supérieure à celle d'une lance ou d'un bouclier. Les objets magiques en bois ne sont pas affectés.
- 26-29 Le clerc transforme un objet en bois par niveau (de la taille d'une lance au maximum) en serpent qui attaque immédiatement les créatures, suivant les ordres du clerc. Les objets magiques en bois ne sont pas affectés. Chaque serpent ainsi créé possède le profil suivant : Init +1; Att morsure +2 corps à corps (1d3+NI points de dégâts); CA 12; DV 1d8+NI; Mvt 9 m; JS Vig +3, Réf +4, Vol +2; AL N. De plus, il y a 5 % de chances cumulatives par NI que le serpent soit venimeux (JS Vigueur DD 12 ou perte de 1d3 points d'Endurance).
- 30-31 Le clerc transforme un objet en bois par niveau (de la taille d'une lance au maximum) en imposant serpent qui attaque immédiatement les créatures, suivant les ordres du clerc. Les objets magiques en bois ne sont pas affectés. Chaque serpent ainsi créé possède le profil suivant : Init +3; Att morsure +4 corps à corps (1d6+NI points de dégâts); CA 14; DV 2d8+NI; Mvt 9 m; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL N. De plus, il y a 10 % de chances cumulatives par NI que le serpent soit venimeux (JS Vigueur DD 14 ou mort immédiate).
- 32-33 Le clerc impose sa terrifiante volonté aux objets en bois. Il peut déformer des objets de la taille de grands arbres, détruire des palissades, faire s'effondrer d'énormes ponts, faire s'écrouler des catapultes et autres engins de siège, etc. De plus, il peut assembler des éléments de bois ainsi détruits (comme un énorme tronc) en serpent titanesque ayant le profil d'un boa constrictor (voir l'annexe P) qui obéit à ses ordres.
- 34+ Au travers d'une invocation impressionnante, le clerc invoque la puissance de son dieu pour détruire tous les objets en bois à proximité. Dans un rayon de 30 m par NI, il fait instantanément pourrir le bois, n'en laissant rien d'autre qu'un amas spongieux. Les objets magiques en bois peuvent être affectés, à raison de 5 % de chances par NI. Ce sort désarme automatiquement les troupes de lanciers, fait disparaître des palissades, sombrer les navires et autres effets spectaculaires.



NEUTRALISATION DU POISON ET DES MALADIES

Niveau : 2 Portée : Contact ou plus Durée : Permanente Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général Ce sort stoppe la progression d'un poison ou d'une maladie et peut en annuler les effets. Le clerc peut lancer ce sort sur lui-même ou sur une autre personne qu'il touche. Si les effets des poisons sont aisément identifiables, les maladies sont souvent de nature plus complexe. Le Juge déterminera ce qui pourra être soigné ou pas au moyen de ce sort.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) la cible est guérie sans effet visible notable (2) la cible est guérie et porte dorénavant le symbole de la divinité du clerc sous la forme d'une marque de naissance ou d'une petite cicatrice, là où le poison ou la maladie l'affectait (3) des rais d'une lumière céleste éblouissante tombent sur la cible, lui faisant ressentir une chaleur intense, presque douloureuse, consumant les toxines présentes dans son corps (4) la peau de la cible pèle instantanément, comme si elle avait subi un violent coup de soleil, et tandis que son ancien épiderme desquame, sa nouvelle peau apparaît, plus jeune et en meilleure santé, toutes les toxines présentes ayant été éliminées.

1-13	Échec.
14-15	Le clerc stoppe les effets d' <i>un</i> poison ou d'une maladie qui affecte la cible et en élimine les dernières traces. Tout effet déjà subi ne peut être annulé. Par exemple, un allié ayant perdu 3 points de Force à la suite d'une maladie ne subira plus d'autres pertes de caractéristique, mais elle ne récupérera pas les points déjà perdus.
16-19	Le clerc stoppe les effets d' <i>un</i> poison ou d'une maladie qui affecte la cible et en élimine les dernières traces. De plus, tout effet déjà subi est annulé, au rythme auquel il a été infligé. Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Par exemple, un allié ayant perdu 3 points de Force en trois semaines à la suite d'une maladie regagnera ses points de Force perdus au bout de trois nouvelles semaines.
20-21	La cible reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Vigueur visant à résister aux poisons et aux maladies pendant une journée. Le clerc stoppe également les effets d' <i>un</i> poison ou d'une maladie qui affecte la cible et en élimine les dernières traces. De plus, tout effet déjà subi est annulé, au rythme auquel il a été infligé. Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Par exemple, un allié ayant perdu 3 points de Force en trois semaines à la suite d'une maladie regagnera ses points de Force perdus au bout de trois nouvelles semaines.
22-25	La cible reçoit un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de Vigueur visant à résister aux poisons et aux maladies pendant une journée. Le clerc stoppe également les effets de <i>deux</i> poisons ou maladies qui affectent la cible et en élimine les dernières traces. De plus, tout effet déjà subi est annulé, au rythme auquel il a été infligé. Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Par exemple, un allié ayant perdu 3 points de Force en trois semaines à la suite d'une maladie regagnera ses points de Force perdus au bout de trois nouvelles semaines.
26-29	Le clerc peut conduire une prière impliquant jusqu'à 4 autres créatures. Les participants doivent se tenir les mains et former un cercle fermé par le clerc. Ceux qui participent à la prière avec le clerc sont guéris de <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies qui les affectent. De plus, tout effet déjà subi est annulé, au rythme auquel il a été infligé. Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Par exemple, un allié ayant perdu 3 points de Force en trois semaines à la suite d'une maladie regagnera ses points de Force perdus au bout de trois nouvelles semaines. Enfin, tous les alliés participant à la prière bénéficient d'un bonus de +4 pour résister aux poisons et aux maladies pendant une <i>semaine</i> .
30-31	Le clerc peut conduire une prière impliquant jusqu'à 12 autres créatures. Les participants doivent se tenir les mains et former un cercle fermé par le clerc. Ceux qui participent à la prière avec le clerc sont guéris de <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies qui les affectent. De plus, tout effet déjà subi est annulé <i>au bout de 24 h</i> . Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Enfin, tous les alliés participant à la prière sont complètement immunisés aux poisons et maladies terrestres et bénéficient d'un bonus de +4 pour résister aux poisons et aux maladies surnaturels pendant une <i>semaine</i> .
32-33	Le clerc peut conduire une prière impliquant jusqu'à 50 autres créatures. Les participants doivent se tenir les mains et former un cercle fermé par le clerc. Ceux qui participent à la prière avec le clerc sont guéris de <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies qui les affectent. De plus, tout effet déjà subi est annulé <i>au bout de 24 h</i> . Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Enfin, tous les alliés participant à la prière sont complètement immunisés à <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies pendant un <i>mois</i> .
34+	Le clerc peut conduire une prière impliquant jusqu'à 200 autres créatures. Les participants doivent être à portée de vue du clerc. Ceux qui participent à la prière avec le clerc sont guéris de <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies qui les affectent. De plus, tout effet déjà subi est annulé <i>immédiatement</i> . Cependant, une créature morte sous les effets d'un poison ou d'une maladie ne reviendra pas à la vie. Enfin, tous les alliés participant à la prière sont complètement immunisés à <i>tous</i> les poisons et <i>toutes</i> les maladies pendant un <i>mois</i> .

PIERRE VENIMEUSE

Niveau : 2	Portée : Objets au contact	Durée : Voir ci-dessous	Temps d'incantation : 1 tour
	Jet de sauvegarde : Vigueur vs DD test d'incantation		

Général Le clerc transforme un objet en créature venimeuse. Par exemple, il peut changer une pierre de fronde en araignée, une flèche en aspic ou un bâton en serpent. Les spécificités du sort sont les suivantes :

- Avec un faible résultat au test d'incantation (voir ci-dessous), le clerc peut transformer un petit objet en araignée venimeuse. L'objet affecté peut être une pièce, une gemme, une pierre de fronde, une pomme, une chope de bière ou autres petits objets. La description du sort part du principe qu'il s'agit d'une pierre de fronde. Pendant toute la durée du sort, l'objet conserve sa forme initiale, jusqu'à ce qu'il touche un ennemi. Par exemple, le clerc peut cacher dans un coffre une gemme qui se transformera lorsqu'on l'aura saisie ou effectuer une attaque à la fronde, la pierre se transformant en araignée ou en scorpion lorsqu'elle touchera son ennemi. Lorsque l'objet atteint l'adversaire du clerc (parce qu'il s'en est saisi ou parce qu'une attaque l'a touché), il se transforme en araignée et conserve cette nouvelle forme pendant un certain temps. L'araignée peut immédiatement effectuer une attaque de morsure au round où l'attaque porte, puis une nouvelle attaque à chaque round jusqu'à la fin de la durée du sort. Notez qu'une pierre de fronde qui ne touche pas son adversaire ne se transformera pas. L'objet reprend sa forme originelle à la fin de la durée du sort. L'araignée possède une CA de 14 (grâce à sa petite taille et son agilité), 1 seul PV et se précipite sur le moindre morceau de peau exposé pour mordre l'ennemi du clerc. La première attaque de l'araignée touche automatiquement, infligeant 1 point de dégâts en plus d'inoculer du poison. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur avec un DD égal au résultat du test d'incantation ou subir les effets d'un poison tiré au hasard (lancez 1d3) : (1) veuve noire (2) tarantule (3) scorpion (voir l'annexe P pour les effets). Les rounds suivants, l'araignée doit effectuer un jet d'attaque avec un bonus de +2 pour infliger des dégâts. L'araignée cherche sans cesse à mordre pendant toute la durée du sort. Les attaques portées contre elle ont 50 % de chances de toucher la cible du sort à la place.
- Avec un résultat intermédiaire au test d'incantation (voir ci-dessous), le clerc peut transformer une flèche en aspic ou vipère péliade. (Il est aussi possible de transformer des objets de forme similaire : un bout de bois, un levier, un sceptre de métal, etc.). Comme ci-dessus, l'objet conserve sa forme initiale jusqu'à ce qu'il touche un ennemi du clerc, auquel cas, il se transforme. L'aspic ou la vipère péliade peut immédiatement effectuer une attaque de morsure au round où l'attaque porte, puis une nouvelle attaque à chaque round jusqu'à la fin de la durée du sort. La première attaque touche automatiquement, infligeant 2 points de dégâts en plus d'inoculer du poison. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur avec un DD égal au résultat du test d'incantation ou subir les effets du venin d'aspic ou de vipère péliade (voir l'annexe P pour les effets). Les rounds suivants, le serpent doit effectuer un jet d'attaque avec un bonus de +4 pour infliger des dégâts. Le serpent cherche sans cesse à mordre pendant toute la durée du sort. Les attaques portées contre lui ont 50 % de chances de toucher la cible du sort à la place.
- Avec un résultat élevé au test d'incantation (voir ci-dessous), le clerc peut transformer un bâton en cobra ou vipère. (Il est aussi possible de transformer des objets de forme similaire : une branche, une arme d'hast, etc.). Dans ce cas, lorsque le clerc frappe avec le bâton, celui-ci se transforme pour mordre, puis reprend sa forme initiale. Le bâton-serpent est considéré comme une arme magique +4, octroyant ainsi un bonus de +4 aux attaques du clerc. Toute attaque réussie inflige les dégâts de l'arme +4 et inocule le venin d'un cobra ou d'une vipère (voir l'annexe P pour les effets). Le jet de sauvegarde pour résister aux effets du poison s'effectue avec un DD égal au résultat du test d'incantation. Si le clerc effectue une attaque puis lâche le bâton, celui-ci conserve sa forme de serpent et continue d'attaquer pendant toute la durée du sort. Dans ce cas, il attaque avec un bonus de +6 et inflige 1d4+4 points de dégâts en plus d'inoculer du poison.

Dans tous les cas, l'araignée ou le serpent est sauvage et incontrôlé. Il n'obéit pas aux ordres du clerc. Une flèche transformée en aspic, par exemple, ne reviendra pas vers le clerc après avoir tué sa cible. Il continuera à se comporter comme un serpent sauvage.

Manifestation L'objet ne change pas d'apparence mais se transforme au contact.

1-13	Échec.
14-15	Le clerc peut transformer un petit objet de la taille d'une pierre de fronde en araignée venimeuse. L'objet en question conserve sa forme naturelle pendant 1d4+NI tours, jusqu'à ce qu'il touche un ennemi du clerc. Auquel cas, il prend la forme d'une araignée pendant 2 rounds.
16-19	Le clerc peut transformer un petit objet de la taille d'une pierre de fronde en araignée venimeuse. L'objet en question conserve sa forme naturelle pendant 1d4+NI jours, jusqu'à ce qu'il touche un ennemi du clerc. Auquel cas, il prend la forme d'une araignée pendant 1d4+NI rounds.

- 20-21 Le clerc peut transformer jusqu'à 5 objets de la taille d'une pierre de fronde en araignées venimeuses. Ou il peut transformer une flèche en aspic ou en vipère péliade (voir l'annexe P). Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d4+NI$ jours, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $1d4+NI$ rounds.
- 22-25 Le clerc peut transformer jusqu'à 10 objets de la taille d'une pierre de fronde en araignées venimeuses. Ou il peut transformer jusqu'à trois flèches en aspics ou en vipères péliades (voir l'annexe P). Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d4+NI$ jours, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $1d4+NI$ rounds.
- 26-29 Le clerc peut transformer jusqu'à 25 pierres de fronde en araignées venimeuses, jusqu'à 10 flèches en aspics ou en vipères péliades, ou un bâton en cobra ou en vipère. Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d4+NI$ jours, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $1d6+NI$ rounds.
- 30-31 Le clerc peut transformer jusqu'à 25 pierres de fronde en araignées venimeuses, jusqu'à 10 flèches en aspics ou en vipères péliades, ou un bâton en cobra ou en vipère. Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d4+NI$ semaines, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $2d6+NI$ rounds.
- 32-33 Le clerc peut transformer jusqu'à 50 pierres de fronde en araignées venimeuses, jusqu'à 20 flèches en aspics ou en vipères péliades, ou deux bâtons en cobra ou en vipère. Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d4+NI$ semaines, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $3d6+NI$ rounds.
- 34+ Le clerc peut transformer jusqu'à 100 pierres de fronde en araignées venimeuses, jusqu'à 40 flèches en aspics ou en vipères péliades, ou quatre bâtons en cobra ou en vipère. Les objets en question conservent leur forme naturelle pendant $1d8+NI$ semaines, jusqu'à ce qu'ils touchent un ennemi du clerc. Auquel cas, ils prennent la forme d'araignées ou de serpents pendant $3d6+NI$ rounds.
- Le clerc peut choisir à la place de transformer un objet de manière *permanente*. Il désigne une pierre de fronde, une flèche ou un bâton, qui se transforme définitivement, comme décrit ci-dessus. Une fois l'objet changé en araignée ou en serpent, il conserve cette forme pendant $3d6+NI$ rounds, puis reprend sa forme initiale, jusqu'à ce que la transformation soit de nouveau déclenchée. Si «l'objet» est tué sous sa forme de serpent ou d'araignée, il reste dans cet état, et ses propriétés magiques sont perdues.



RESTAURATION DE LA VITALITÉ

Niveau : 2 Portée : Contact ou plus Durée : Permanent Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc restaure la vitalité d'une créature : points de caractéristiques perdus, membres cassés ou blessés, et peut aussi soigner les points de vie perdus. Le sort ne peut cependant pas restaurer la Chance et ne peut être lancé que sur le clerc ou l'un de ses alliés.

Lors des séances de test, certains groupes ont essayé de combiner ce sort avec le brûlesort du mage pour tenter de créer un « combo » : le mage consumait des points de caractéristique, que le clerc aurait immédiatement restaurés, afin de permettre au mage d'en consumer de nouveau et ainsi de suite. Même s'il est techniquement possible de le faire, le Juge rappellera que DCC est un jeu dans lequel la magie n'est *pas* une « petite tambouille », mais bien l'invocation de la volonté de créatures surnaturelles. La magie cléricale est l'acte de créatures divines, tandis que celle des mages résulte de négociations, arrangements, pactes avec les démons, les diables, les fantômes et les patrons surnaturels. Utiliser *restauration de la vitalité* pour compenser un brûlesort va forcément mettre le clerc dans une position inconfortable, son dieu n'appréciant pas que son pouvoir soit utilisé pour guérir des blessures délibérément subies pour bénéficier à une *autre* créature surnaturelle !

Manifestation Lancez 1d3 : (1) la cible est guérie sans effet visible notable (2) la cible est guérie et porte dorénavant le symbole de la divinité du clerc sous la forme d'une marque de naissance ou d'une petite cicatrice là où il était blessé (3) un rayon de lumière divine illumine la cible, la baignant de lumière tandis que ses caractéristiques sont restaurées.

- 1-13 Échec.
- 14-15 Le clerc restaure une perte de caractéristique non permanente. Qu'elle soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé, ou autre, le sort restaure 1 point temporairement perdu de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. La caractéristique ne peut dépasser sa valeur maximale initiale. Le clerc peut choisir de soigner à la place 1 point de dégâts, sans dépasser la valeur maximale de points de vie de la cible.
- 16-19 Le clerc restaure une perte de caractéristique non permanente. Qu'elle soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure 2 points temporairement perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale. Le clerc peut choisir de soigner à la place 4 points de dégâts, sans dépasser la valeur maximale de points de vie de la cible. Il n'est pas possible de combiner restauration de caractéristique et de points de vie.
- 20-21 Le clerc restaure une perte de caractéristiques, même si cette perte est permanente. Qu'elle soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure 1d4+NI points perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Si la perte était liée à une blessure, celle-ci est également guérie. Par exemple, si une jambe cassée ou une main blessée ont occasionné une perte de Force, la restauration régénérera aussi le membre blessé, si tant est que les parties du corps aient été conservées. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale. Le clerc peut choisir de soigner à la place 2d4+NI points de dégâts, sans dépasser la valeur maximale de points de vie de la cible. Il n'est pas possible de combiner restauration de caractéristique et de points de vie.
- 22-25 Le clerc restaure une perte de caractéristiques, même si cette perte est permanente, *et* soigne 2d6+NI points de dégâts. Que la perte de caractéristique soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure 1d6+NI points perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Si la perte était liée à une blessure, celle-ci est également guérie. Par exemple, si une jambe cassée ou une main blessée ont occasionné une perte de Force, la restauration réparera aussi le membre blessé, si tant est que les parties du corps aient été conservées. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale.
- 26-29 Le clerc restaure une perte de caractéristiques, même si cette perte est permanente, *et* soigne 3d6+NI points de dégâts. Que la perte de caractéristique soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure 1d8+NI points perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Si la perte était liée à une blessure, celle-ci est également guérie. Par exemple, si une jambe cassée ou une main blessée ont occasionné une perte de Force, la restauration réparera aussi le membre blessé, si tant est que les parties du corps aient été conservées. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale.
- 30-31 Le clerc peut cibler jusqu'à quatre personnes dans un rayon de 9 m. Pour chacune des cibles, le clerc restaure une perte de caractéristique, même si cette perte est permanente, *et* soigne 4d6+NI points de dégâts. Que la perte de caractéristique soit causée par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure 3d4+NI points perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Si la perte était liée à une blessure, celle-ci est également guérie. Par exemple, si une jambe cassée ou une main blessée ont occasionné une perte de Force, la restauration réparera aussi le membre blessé, si tant est que les parties du corps aient été conservées. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale.
- 32-33 Le clerc peut cibler jusqu'à 10 personnes dans un rayon de 18 m. Pour chacune des cibles, le clerc restaure *toutes* les pertes de caractéristiques, même si ces pertes sont permanentes, *et* les soigne entièrement jusqu'à atteindre

leur maximum de points de vie. Que les pertes de caractéristiques soient causées par un brûlesort, l'attaque d'un monstre, un membre cassé ou autre, le sort restaure tous les points perdus de Force, Endurance, Agilité, Intelligence ou Présence. Si les pertes étaient liées à des blessures, celles-ci sont également guéries. Par exemple, si une jambe cassée ou une main blessée ont occasionné une perte de Force, la restauration réparera aussi le membre blessé, si tant est que les parties du corps aient été conservées. Les caractéristiques ne peuvent dépasser leur valeur maximale initiale.

34+

Le clerc cible une unique personne dans un rayon de 9 m et lui redonne une parfaite santé : ses points de vie sont restaurés à leur maximum, ses caractéristiques à leur valeur normale, et la créature est guérie de toutes les maladies et infections, qu'elles soient d'origine normale ou surnaturelle. La créature est soignée de tout problème de santé non associé à son état naturel, si tant est que son corps existe encore et soit fonctionnel. Par exemple, un personnage aveuglé temporairement retrouvera la vue, s'il est assourdi, il retrouvera l'ouïe, et s'il est estropié, il pourra de nouveau marcher. Les membres perdus *repoussent*, les incapacités de nature physique (par exemple, une cécité causée par la sortie des yeux de leurs orbites) sont *guéries*, même si des membres sont manquants ou incomplets. De plus, la créature gagne 1 point de vie de manière permanente, augmentant définitivement son maximum. Une même créature peut bénéficier de cela plusieurs fois, mais pour chaque point de vie offert ainsi *au-delà* du premier, le clerc perd 1 point de vie de manière permanente.

Soumission

Niveau : 2	Portée : 9 m ou plus	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		

Général

Au moyen de ce sort, le clerc peut soumettre une créature surnaturelle et l'obliger à lui obéir. Ce sort est plus facile à lancer si la créature a déjà été invoquée au moyen d'un autre sort, mais il peut être utilisé pour tenter de contrôler les créatures rencontrées sur leur plan d'origine.

Le clerc peut cibler une créature se trouvant déjà sous le contrôle d'un autre incantateur et invoquée via un autre sort (comme par exemple *invocation d'animaux*, *convocation de monstre* ou *compagnon invisible*) ou une créature native d'un plan immatériel (comme un démon, un diable, un élémentaire, un esprit, un fantôme, etc.). Le clerc force la créature à lui obéir au lieu d'obéir à son maître actuel. Un jet de sauvegarde de Volonté est autorisé pour résister, mais il est effectué par l'autre incantateur, pas par la créature, qui est déjà soumise. Si le clerc remporte l'opposition, le contrôle de la créature lui est transféré pendant un certain temps, au bout duquel il revient à l'incantateur initial (si le sort d'invocation ou de contrôle initial n'a pas déjà pris fin). Ce sort ne peut affecter les familiers ou les autres créatures obéissant de manière consentante à leur maître. Seules les créatures dominées peuvent être affectées.

Dans certaines circonstances, détaillées ci-dessous, le clerc peut affecter d'autres types de cibles.

Le clerc peut obliger une créature sous son contrôle à effectuer n'importe quelle action dans la mesure de ses capacités, à la manière du sort *invocation d'animaux*. La créature doit être capable d'entendre le clerc et exécutera les ordres de son mieux. Les ordres suicidaires ou contradictoires donnent à la cible le droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Volonté pour résister.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) un nuage de poussière scintillante enveloppe la cible (2) une corde magique scintillante s'enroule autour de la cible (3) un joug céleste tombe des cieux et contraint la cible.

- | | |
|-------|---|
| 1-13 | Échec. |
| 14-15 | Le clerc peut cibler une créature de 2 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant 1d6 rounds. |
| 16-19 | Le clerc peut cibler une créature de 4 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant 1d6+NI rounds. |
| 20-21 | Le clerc peut cibler une créature de 6 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant 2d6+NI rounds. |
| 22-25 | Le clerc peut cibler une créature de 6 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant 2d6+NI rounds. Le clerc peut choisir à la place de cibler une créature extraplanéaire non soumise de 4 DV ou moins et située sur un autre plan que son plan d'origine. Elle a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de |



Volonté pour résister, avec ses propres caractéristiques. Si le jet de sauvegarde de la créature échoue, le clerc la contrôle comme s'il avait lancé *invocation d'animaux* avec un résultat équivalent au test d'incantation. À la fin de la durée du sort, la créature retrouve sa liberté.

26-29

Le clerc peut cibler une créature de 8 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant $2d6+NI$ tours. Le clerc peut choisir à la place de cibler une créature extraplanaire non soumise de 6 DV ou moins et située sur un autre plan que son plan d'origine. Elle a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour résister, avec ses propres caractéristiques. Si le jet de sauvegarde de la créature échoue, le clerc la contrôle comme s'il avait lancé *invocation d'animaux* avec un résultat équivalent au test d'incantation. À la fin de la durée du sort, la créature retrouve sa liberté.

30-31

Le clerc peut cibler une créature de 10 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant $2d6+NI$ tours. Le clerc peut choisir à la place de cibler une créature de 8 DV ou moins, qui peut être une créature extraplanaire non soumise et située sur un autre plan que son plan d'origine, une créature commune ou un monstre dénué d'intelligence. Elle a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour résister, avec ses propres caractéristiques. Si le jet de sauvegarde de la créature échoue, le clerc la contrôle comme s'il avait lancé *invocation d'animaux* avec un résultat équivalent au test d'incantation. À la fin de la durée du sort, la créature retrouve sa liberté.

32-33

Le clerc peut cibler une créature de 12 DV maximum. Si le sort fonctionne, le clerc la contrôle pendant $2d6+NI$ heures. Le clerc peut choisir à la place de cibler n'importe quelle créature de 10 DV ou moins qu'elle soit intelligente ou non, extraplanaire ou non. Elle a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour résister, avec ses propres caractéristiques. Si le jet de sauvegarde de la créature échoue, le clerc la contrôle comme s'il avait lancé *invocation d'animaux* avec un résultat équivalent au test d'incantation. À la fin de la durée du sort, la créature retrouve sa liberté.

34+

Le clerc peut cibler n'importe quelle créature sans restriction de nombre de DV, de niveau de puissance, afin de tenter de la dominer pour une durée de $2d6+NI$ jours. À la fin de la durée du sort, la créature retrouve sa liberté.



SYMBOLE DIVIN

Niveau : 2 Portée : Personnelle Durée : 1d6 rounds ou plus Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc canalise la puissance de sa divinité au travers de son symbole divin, qui devient le point de ralliement des dévots, une arme de vertu et un fléau pour les impies.

Manifestation Le clerc brandit son symbole religieux, prononce une prière et se voit soudainement auréolé d'une lumière vive. Même lorsque l'obscurité progresse, le symbole sacré du clerc brûle d'un éclat éblouissant.

1-13

Échec.

14-15

Pendant 1d6 rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +1. Elle inflige $1d8+1$ points de dégâts (modifiés par la Force) et +2 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies.

- 16-19 Pendant 2d6+NI rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +1. Elle inflige 1d10+1 points de dégâts (modifiés par la Force) et +2 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies.
- 20-21 Pendant 2d6+NI rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +2. Elle inflige 1d10+2 points de dégâts (modifiés par la Force) et +2 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral.
- 22-25 Pendant 3d6+NI rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +2. Elle inflige 1d12+2 points de dégâts (modifiés par la Force) et +4 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral.
- 26-29 Pendant 3d6+NI rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +2. Elle inflige 1d14+2 points de dégâts (modifiés par la Force) et +4 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral. *Enfin*, le clerc bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'incantation visant à repousser les impies, tant qu'il utilise pour cela le symbole sacré affecté par ce sort.
- 30-31 Pendant 3d6+NI rounds, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +3. Elle inflige 1d16+3 points de dégâts (modifiés par la Force) et +4 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral. *Enfin*, le clerc bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'incantation visant à repousser les impies, tant qu'il utilise pour cela le symbole sacré affecté par ce sort.
- 32-33 Pendant 1d6+NI jours, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +4. Elle inflige 1d16+4 points de dégâts (modifiés par la Force) et +4 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral. *Enfin*, le clerc bénéficie d'un bonus de +6 aux tests d'incantation visant à repousser les impies, tant qu'il utilise pour cela le symbole sacré affecté par ce sort.
- 34+ Pendant 1d6+NI jours, le clerc peut attaquer au moyen de son symbole sacré comme s'il s'agissait d'une arme magique +4. Elle inflige 1d20+5 points de dégâts (modifiés par la Force) et +4 points de dégâts supplémentaires aux créatures impies. *De plus*, tant que le clerc est dans le champ de vision de ses alliés, ceux-ci reçoivent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et aux tests de moral. *Enfin*, le clerc bénéficie d'un bonus de +6 aux tests d'incantation visant à repousser les impies, tant qu'il utilise pour cela le symbole sacré affecté par ce sort.



TRANSE DU LOTUS

Niveau : 2	Portée : À vue	Durée : 1 round ou plus	Temps d'incantation : 1 round
	Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation		
Général	Le clerc hypnotise une cible en la plongeant dans la profondeur insondable de son regard de lotus.		
Manifestation	Les yeux du clerc, ainsi que ceux de ses victimes, s'emplissent d'un tourbillon kaléidoscopique de lumières et de ténèbres.		
1-13	Échec.		
14-15	Par contact visuel, le clerc force une cible à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Si elle échoue, elle reste immobile et ne peut entreprendre aucune action tant que le clerc maintient le contact visuel. Si celui-ci est rompu volontairement par le clerc ou si la victime est bousculée violemment, aveuglée ou mise hors de vue du clerc d'une manière ou d'une autre, elle recouvre ses esprits et peut agir à nouveau normalement.		
16-19	Par un bref contact visuel, le clerc force une cible à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Si elle échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et maintenir sa cible hypnotisée pendant $1d6+NI$ rounds ou jusqu'à ce qu'une attaque ou une action physique brutale (comme être vigoureusement secouée par un allié) vienne rompre l'hypnose. Tant que la cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc à la manière d'un zombie drogué, se déplaçant de la moitié de son mouvement et subissant un malus de -2 à toutes ses actions. Les ordres peuvent être de n'importe quelle nature, même suicidaire. On considère que la victime hypnotisée possède une intelligence animale, ce qui peut l'empêcher d'exécuter des ordres complexes (par exemple incanter, pour un lanceur de sorts).		
20-21	Par un bref contact visuel, le clerc force une cible à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Si elle échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et maintenir sa cible hypnotisée pendant $2d6+NI$ rounds. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant que la cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc à la manière d'un zombie drogué, se déplaçant de la moitié de son mouvement et subissant un malus de -2 à toutes ses actions. Les ordres peuvent être de n'importe quelle nature, même suicidaire. On considère que la victime hypnotisée possède une intelligence animale, ce qui peut l'empêcher d'exécuter des ordres complexes (par exemple incanter, pour un lanceur de sorts).		
22-25	Par un bref contact visuel, le clerc force une cible à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté. Si elle échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et maintenir sa cible hypnotisée pendant $1d4+NI$ jours. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant que la cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc à la manière d'un zombie drogué, se déplaçant de la moitié de son mouvement et subissant un malus de -2 à toutes ses actions. Les ordres peuvent être de n'importe quelle nature, même suicidaire. On considère que la victime hypnotisée possède une intelligence animale, ce qui peut l'empêcher d'exécuter des ordres complexes (par exemple incanter, pour un lanceur de sorts). La victime a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque jour pendant la durée du sort.		
26-29	Par un bref contact visuel, le clerc force plusieurs cibles à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Le clerc peut ainsi affecter jusqu'à 10 personnes dans un «cône de vision» de 12 m de long et 12 m de large à son extrémité. Les cibles bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté. Pour chaque cible qui échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et la maintenir hypnotisée pendant $1d8+NI$ jours. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant qu'une cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc à la manière d'un zombie drogué, se déplaçant de la moitié de son mouvement et subissant un malus de -2 à toutes ses actions. Les ordres peuvent être de n'importe quelle nature, même suicidaire. On considère que les victimes hypnotisées possèdent une intelligence animale, ce qui peut les empêcher d'exécuter des ordres complexes (par exemple incanter, pour les lanceurs de sorts). Les victimes ont droit à un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque jour pendant la durée du sort.		
30-31	Par un bref contact visuel, le clerc force plusieurs cibles à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Le clerc peut ainsi affecter jusqu'à 10 personnes dans un «cône de vision» de 12 m de long et 12 m de large à son extrémité. Les cibles bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté. Pour chaque cible qui échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et la maintenir hypnotisée pendant $1d8+NI$ semaines. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant qu'une cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc à la manière d'un zombie drogué, se déplaçant de la moitié de son mouvement et subissant un malus de -2 à toutes ses actions. Les ordres peuvent être de n'importe quelle nature, même suicidaire. On considère que les victimes hypnotisées possèdent une intelligence animale, ce qui peut les empêcher d'exécuter des ordres complexes (par exemple incanter, pour les lanceurs de sorts). Les victimes ont droit à un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque jour pendant la durée du sort.		

32-33

Par un bref contact visuel, le clerc force plusieurs cibles à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Le clerc peut ainsi affecter jusqu'à 20 personnes dans un « cône de vision » de 24 m de long et 24 m de large à son extrémité. Les cibles bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté. Pour chaque cible qui échoue, le clerc peut rompre le contact visuel et la maintenir hypnotisée pendant 1d8+NI semaines. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant qu'une cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc au maximum de ses capacités, se déplaçant normalement et ne subissant aucune pénalité. Les victimes conservent leur intelligence et peuvent incanter normalement (le cas échéant). Cependant, elles restent visiblement hypnotisées, les yeux remplis d'étranges motifs en forme de lotus. Les victimes ont droit à un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque semaine pendant la durée du sort.

34+

Par un bref contact visuel, le clerc force plusieurs cibles à se plonger dans le tourbillon hypnotique de son regard. Le clerc peut ainsi affecter toutes les personnes situées dans un « cône de vision » de 24 m de long et 24 m de large à son extrémité. Les créatures possédant 2DV ou moins sont automatiquement affectées. Les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde de Volonté. Pour chaque cible affectée, le clerc peut rompre le contact visuel et la maintenir hypnotisée pendant 1d8+NI semaines. L'hypnose ne peut être rompue par des moyens physiques (comme une attaque ou une bousculade). Tant qu'une cible est affectée, elle obéit aux ordres du clerc au maximum de ses capacités, se déplaçant normalement et ne subissant aucune pénalité. Les victimes conservent leur intelligence et peuvent incanter normalement (le cas échéant). Cependant, elles restent visiblement hypnotisées, les yeux remplis d'étranges motifs en forme de lotus. Les victimes ont droit à un nouveau jet de sauvegarde de Volonté chaque semaine pendant la durée du sort.

SORTS DE CLERC NIVEAU 3

ANIMATION DES MORTS

Niveau : 3 Portée : Contact Durée : Variable Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc invoque la puissance de son dieu pour animer la chair décomposée et les os fragiles de créatures mortes afin de créer des sbires soumis à sa volonté pour harceler ses ennemis.

Le nombre et le type de morts-vivants créés dépendent du résultat du test d'incantation, ainsi que des créatures mortes disponibles : un clerc peut créer des squelettes à partir de simples ossements mais aura besoin d'un corps complet pour animer un zombie. Il ne peut pas non plus créer plus d'exemplaires d'un type de mort-vivant que ce qu'il a comme «matériel» sous la main (il ne peut pas créer cinq squelettes à partir de seulement trois dépouilles).

Les morts-vivants restent animés et sous le contrôle du clerc pendant une heure, voire plus, selon le résultat du test d'incantation. À la fin de la durée du sort, la créature s'effondre, retrouvant son état normal de chair et d'os inanimés.

Un clerc ne peut pas contrôler plus de 4 fois son NI en DV de morts-vivants au même moment, mais il peut en «libérer» certains pour en diriger d'autres, potentiellement plus puissants. Les morts-vivants hors de contrôle tendent cependant à se retourner contre leur invocateur, et le clerc doit être prudent lorsqu'il décide d'en libérer.

Il est conseillé au joueur de noter les profils des différents morts-vivants présentés plus loin dans ce livre, en fonction de ce qu'il pourra invoquer. Néanmoins, n'oubliez pas que ces profils ne sont que des bases à adapter. Une dépouille humanoïde permet de créer un squelette de 1 DV ou un zombie de 3 DV. Des squelettes plus puissants peuvent être créés en utilisant par exemple des os de géants. Vous trouverez les profils des morts-vivants suivants, mais un clerc un peu créatif pourra imaginer des morts-vivants originaux : fantôme (page 408), goule (page 412), momie (page 420), ombre (page 421), squelette (page 427) et zombie (page 431).

Manifestation L'atmosphère se remplit de relents de corruption tandis que les morts se lèvent au contact du clerc.

- | | |
|-------|---|
| 1-15 | Échec. |
| 16 | Le clerc anime un squelette de 1 DV maximum, si tant est qu'il ait une dépouille appropriée. La créature reste animée une journée entière. |
| 17 | Le clerc anime un squelette ou un zombie de 3 DV maximum, si tant est qu'il ait une dépouille appropriée. La créature reste animée pendant une journée entière. |
| 18-21 | Le clerc anime un nombre de squelettes <i>ou</i> de zombies pour un total de DV maximum égal à son NI. Par exemple, un clerc niveau 5 peut créer 5 squelettes (5 DV au total) ou un seul zombie (3 DV). Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc doit choisir quel type de morts-vivants il anime : il ne peut créer à la fois des squelettes et des zombies en une seule incantation. Le clerc perd le surplus de DV qu'il peut animer lorsqu'ils excèdent le nombre de corps disponibles. Les créatures restent animées pendant une semaine. |
| 22-23 | Le clerc anime un nombre de squelettes ou de zombies pour un total de DV maximum égal à 2 fois son NI. Par exemple, un clerc niveau 5 peut créer 10 squelettes (10 DV au total) ou 3 zombies (9 DV). Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc doit choisir quel type de morts-vivants il anime : il ne peut créer à la fois des squelettes et des zombies en une seule incantation. Le clerc perd le surplus de DV qu'il peut animer lorsqu'ils excèdent le nombre de corps disponibles. Les créatures restent animées pendant un mois. |
| 24-26 | Le clerc anime un nombre de squelettes ou de zombies pour un total de DV maximum égal à 2 fois son NI. Par exemple, un clerc niveau 5 peut créer 10 squelettes (10 DV au total) ou 3 zombies (9 DV). Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer <i>differentes</i> sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à 2 fois son NI, ni le nombre de corps disponibles. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, le clerc pourrait créer trois zombies (3 DV x 3 = 9 DV) plus un squelette (1 DV), ou deux zombies (3 DV x 2 = 6 DV) plus quatre squelettes (1 DV x 4 = 4 DV). Le clerc perd le surplus de DV qu'il peut animer lorsqu'ils excèdent le nombre de corps disponibles. Les créatures restent animées pendant un mois. |
| 27-31 | Le clerc anime un nombre de squelettes ou de zombies redoutables pour un total de DV maximum égal à 3 fois son NI. Il peut choisir d'animer la dépouille de <i>grandes créatures</i> , afin de créer des squelettes et des zombies possédant plus de DV que leur version commune. Un clerc de niveau 5 peut, par exemple, animer les ossements d'un lézard géant (3 DV) pour créer un squelette de 3 DV ou la dépouille d'un ogre (4 DV) pour créer un zombie de 4 DV. Il ne peut cependant pas animer une créature possédant plus de 2 fois son NI. Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer différentes sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à son NI ni le nombre de corps disponibles. Ces morts-vivants «avancés» ne conservent aucune |

des capacités ni aucun déplacement particulier qu'ils possédaient de leur vivant (pas de vol, souffle, etc.). Le Juge peut décréter que certains types de monstres (comme les démons, les monstruosités fabriquées en laboratoire, etc.) ne peuvent être réanimés. Les créatures restent animées pendant une année.

32-33

Le clerc anime un nombre de morts-vivants pour un total de DV maximum égal à 3 fois son NI. Il peut créer n'importe quel type de mort-vivant dénué d'intelligence, si tant est qu'il dispose des dépouilles adéquates. Cela inclut les momies, les goules, les fantômes, les ombres et autres, à l'exclusion des liches et des vampires. Il peut aussi choisir d'animer la dépouille de *grandes créatures*, afin de créer des squelettes et des zombies possédant plus de DV que leur version commune. Un clerc de niveau 5 peut, par exemple, animer les ossements d'un lézard géant (3 DV) pour créer un squelette de 3 DV ou la dépouille d'un ogre (4 DV) pour créer un zombie de 4 DV. Il ne peut cependant pas animer une créature possédant plus de 3 fois son NI. Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer *differentes* sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à 3 fois son NI, ni le nombre de corps disponibles. Le clerc perd le surplus de DV qu'il peut animer lorsqu'ils excèdent le nombre de corps disponibles. Les créatures restent animées pendant une année.

34-35

Le clerc anime un nombre de morts-vivants pour un total de DV maximum égal à 4 fois son NI. Il peut créer n'importe quel type de mort-vivant dénué d'intelligence, si tant est qu'il dispose des dépouilles adéquates. Cela inclut les momies, les goules, les fantômes, les ombres et autres, à l'exclusion des liches et des vampires. Il peut aussi choisir d'animer la dépouille de *grandes créatures*, afin de créer des squelettes et des zombies possédant plus de DV que leur version commune. Un clerc de niveau 5 peut, par exemple, animer les ossements d'un troll (8 DV) pour créer un squelette de 8 DV ou la dépouille d'un dragon (15 DV) pour créer un zombie de 15 DV. Il ne peut cependant pas animer une créature possédant plus de 3 fois son NI. Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer différentes sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à 3 fois son NI, ni le nombre de corps disponibles. Ces morts-vivants « avancés » ne conservent aucune des capacités ni aucun déplacement particulier qu'ils possédaient de leur vivant (pas de vol, souffle, etc.). Le Juge peut décréter que certains types de monstres (comme les démons, les monstruosités fabriquées en laboratoire, etc.) ne peuvent être réanimés. Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer *differentes* sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à 3 fois son NI, ni le nombre de corps disponibles. Le clerc perd le surplus de DV qu'il peut animer lorsqu'ils excèdent le nombre de corps disponibles. Les créatures sont animées de manière *permanente*, jusqu'à ce qu'elles soient vaincues ou libérées.

36+

Le clerc est capable de créer un mort-vivant terrifiant. Il peut animer n'importe quel type de mort-vivant, y compris les morts doués d'intelligence comme les liches et les vampires, si tant est qu'il ait à disposition les dépouilles adéquates et qu'il accomplisse les rituels nécessaires. La créature ainsi créée possède un total de DV maximum égal à 4 fois son NI. Il peut aussi choisir d'animer la dépouille de grandes créatures, afin de créer des squelettes et des zombies possédant plus de DV que leur version commune. Si plusieurs types de dépouilles sont disponibles, le clerc peut animer différentes sortes de morts-vivants tant qu'il ne dépasse pas un total de DV égal à 4 fois son NI, ni le nombre de corps disponibles. En plus des capacités et résistances propres aux morts-vivants, ces créatures peuvent avoir de curieuses particularités. Le clerc peut les orienter avec des recherches, du matériel et de la préparation, ou le Juge peut les déterminer aléatoirement (en utilisant, par exemple, la table des traits des squelettes pages 427-428). Les morts ainsi animés conservent aussi certaines capacités de déplacement, à la discréction du Juge. Un dragon zombie, par exemple, peut toujours voler au moyen de ses ailes en décomposition, mais un squelette ne le pourrait pas, étant donné qu'il n'aurait aucune membrane à cet effet. Les créatures sont animées de manière *permanente*, jusqu'à ce qu'elles soient vaincues ou libérées.



ARME SPIRITUELLE

Niveau : 3 Portée : 18 m + 6 m par NI Durée : 1 round par NI Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc imprègne son arme de sa foi, l'animant afin de frapper ses ennemis comme si elle était brandie par un guerrier invisible. Les attaques portées par l'arme du clerc utilisent le modificateur et le dé d'attaque de celui-ci, mais le jet est ajusté par son modificateur de Force ou de Présence (selon ce qui est le plus avantageux). Des résultats élevés au test d'incantation peuvent améliorer les jets d'attaque ou de dégâts, voire conférer des dés d'action supplémentaires. L'arme utilise le dé et la table critique du clerc. Si le sort est lancé sur une arme magique, le clerc ajoute le bonus de l'arme à son test d'incantation. *L'arme spirituelle* en elle-même ne peut être la cible d'attaque ni subir de dégâts physiques mais peut être neutralisée par un sort de *dissipation de la magie* ou par d'autres effets similaires.

De plus, tant que l'arme est imprégnée de puissance, elle gagne aussi une ou plusieurs capacités. Le clerc peut choisir parmi les suivantes, en fonction de la description des effets du sort :

Fléau des impies : L'arme inflige 1 point de dégâts supplémentaire aux créatures impies.

Choc sacré : Les créatures frappées par l'arme doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou se retrouver hébétées (-1 à tous les jets pendant un tour).

Lumière du Seigneur : L'arme luit d'une lumière éclatante, illuminant les alentours à la manière d'une torche.

Saint protecteur : L'arme pare les attaques des créatures engagées au corps à corps avec le clerc, leur infligeant un malus de -2.

Manifestation L'arme du clerc émet une lueur divine et s'élève dans les airs, comme si elle était brandie par un champion invisible.

1-15 Échec.

16-17 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle frappe avec les modificateurs du clerc (utilisant au choix le modificateur de Force ou de Présence) et inflige des dégâts normaux (également modifiés par la Force ou la Présence). Elle possède une capacité spéciale, choisie par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, mais s'il souhaite changer de cible, il doit rappeler son arme à lui pour l'envoyer contre une autre créature, ce qui lui prend une action.

18-21 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 pour toucher et 1d3 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). Elle possède une capacité spéciale, choisie par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, mais s'il souhaite changer de cible, il doit rappeler son arme à lui pour l'envoyer contre une autre créature, ce qui lui prend une action.

22-23 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 pour toucher et 1d4 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). Elle possède une capacité spéciale, choisie par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.

24-26 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle bénéficie d'un bonus supplémentaire de +3 pour toucher et 1d5 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). Elle possède deux capacités spéciales, choisies par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.

27-31 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle gagne un dé d'action supplémentaire pour effectuer plusieurs attaques par round. Ce dé supplémentaire correspond au dé d'action du clerc dégradé une fois sur la chaîne de dés. Ces attaques peuvent viser deux cibles distantes entre elles de 3 m maximum. Les attaques bénéficient d'un bonus supplémentaire de +3 pour toucher et 1d5 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). L'arme possède deux capacités spéciales, choisies par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.

32-33 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle gagne un dé d'action supplémentaire pour effectuer plusieurs attaques par round. Ce dé supplémentaire correspond au dé d'action du clerc dégradé une fois sur la chaîne de dés. Ces attaques peuvent viser deux cibles distantes entre elles de 3 m maximum. Les attaques bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 pour toucher et 1d6 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). L'arme possède trois capacités spéciales, choisies par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.

- 34-35 Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle gagne *deux* dés d'action supplémentaires pour effectuer plusieurs attaques par round. Ces dés supplémentaires correspondent au dé d'action du clerc dégradé une fois sur la chaîne de dés. Ces attaques peuvent viser trois cibles distantes entre elles de 3 m maximum. Les attaques bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 pour toucher et 1d6 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). L'arme possède *trois* capacités spéciales, choisies par le clerc parmi celles listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.
- 36+ Le clerc peut ordonner à son arme d'attaquer une cible à portée. Elle gagne *deux* d24 d'action supplémentaires pour effectuer plusieurs attaques par round. Ces attaques peuvent viser trois cibles distantes entre elles de 3 m maximum. Les attaques bénéficient d'un bonus supplémentaire de +5 pour toucher et 1d8 aux dégâts (en plus de tout autre modificateur). L'arme possède les *quatre* capacités spéciales listées ci-dessus. L'arme attaque sans que le clerc ait besoin de se concentrer, et il peut changer de cible à volonté. Lorsque le sort prend fin, l'arme revient dans la main du clerc.

DÉSENVOUTEMENT

Niveau : 3 Portée : Contact Durée : Instantanée Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous.

Général Le clerc invoque la puissance divine pour annuler les effets délétères d'une malédiction affectant une personne ou un objet. Différents degrés de malédictions sont évoqués dans la description des effets du sort : on considère une malédiction comme mineure si elle provoque une perte de 2 points de caractéristique ou moins, modérée si elle provoque la perte de 3-4 points ou si elle impacte le profil de sa victime (malus aux différents jets, mouvement réduit, etc.), et majeure si elle provoque la perte de 5 points de caractéristiques ou plus, ou si elle inflige des effets débilitants (cécité, surdité, paralysie, etc.). Lorsque les effets du sort indiquent d'effectuer un jet de sauvegarde, l'individu ou l'objet a alors droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction (les valeurs de la sauvegarde et du DD sont alors les mêmes que les valeurs utilisées lorsque la malédiction d'origine a été invoquée), ou, dans le cas où aucun jet de sauvegarde n'était autorisé par la malédiction d'origine, la créature ou l'objet peut effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur ou de Volonté (au choix du joueur) contre un DD de 10 + les DV de la créature qui a proféré la malédiction. Si le jet est réussi, la malédiction cesse d'affecter la personne ou l'objet. S'il échoue, la malédiction perdure, et le clerc doit attendre 24 h avant de pouvoir tenter de la lever à nouveau.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une eau scintillante jaillit de la main du clerc pour purifier la cible (2) la cible vomit une sorte de mélasse noire qui s'évapore rapidement (3) le clerc passe sa main sur la peau de sa cible, lui ôtant des chairs corrompues et révélant une peau immaculée (4) un feu divin consume la malédiction.

- 1-15 Échec.
- 16-17 Un objet ou un individu maudit a le droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction mineure.
- 18-21 Un nombre d'objets ou d'individus égal au NI du clerc a le droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction mineure. Si une seule cible est choisie, elle bénéficie d'un bonus à son jet de sauvegarde égal au NI du clerc.
- 22-23 Le clerc lève automatiquement une malédiction mineure affectant un individu ou permet d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction modérée affectant un individu ou un objet.
- 24-26 Le clerc lève automatiquement une malédiction mineure affectant un nombre d'individus ou d'objets égal à son NI, ou leur permet d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction modérée. S'il ne cible qu'un seul individu ou objet, celui-ci bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde égal au NI du clerc.
- 27-31 Le clerc lève automatiquement une malédiction mineure ou modérée affectant un individu, ou permet d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction majeure affectant un individu ou un objet.
- 32-33 Le clerc lève automatiquement une malédiction mineure ou modérée affectant un nombre d'individus ou d'objets égal à son NI, ou leur permet d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour lever une malédiction majeure. S'il ne cible qu'un seul individu ou objet, celui-ci bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde égal au NI du clerc.
- 34-35 Le clerc lève automatiquement une malédiction affectant un individu ou un objet, et ce quelle que soit sa puissance.
- 36+ Le clerc lève automatiquement une malédiction affectant un nombre de créatures égal à son NI. De plus, si la ou les créature(s) qui ont infligé la malédiction sont actuellement en vie, la malédiction se retourne contre elle(s), peu importe la distance qui la ou les sépare du clerc.

ÉCLAIR DIVIN

Niveau : 3 Portée : 30 m Durée : 1 round Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général Le clerc invoque le châtiment de son dieu qui s'abat sur ceux qui s'opposent à ses projets divins, leur infligeant souffrance physique et mentale, perte de points de caractéristiques et autres effets débilitants.

Manifestation Un trait de flammes divines s'abat sur les ennemis de la foi du clerc.

- 1-15 Échec.
- 16-17 Un trait de feu s'abat sur une cible désignée par le clerc à une portée maximale de 30 m. Il inflige 1d6 points de dégâts, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou perdre temporairement un point de caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement).
- 18-21 Un trait de feu s'abat sur une cible désignée par le clerc à une portée maximale de 30 m. Il inflige 1d8 points de dégâts, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur au round suivant pour pouvoir entreprendre la moindre action.
- 22-23 Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à son NI sur une cible unique à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d10 points de dégâts et force la victime à effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur. Si elle échoue, elle est paralysée pendant 1d4 rounds et perd temporairement un point de caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). Les pertes de points de caractéristiques et les durées de paralysie se cumulent lorsque plusieurs jets de sauvegarde sont ratés.
- 24-26 Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à son NI sur plusieurs cibles à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d12 points de dégâts et provoque la perte de 1d2+1 points dans une caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). De plus, chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou devenir folle pendant 1d4 rounds. Le Juge déterminera aléatoirement les actions de la victime tant qu'elle est dans cet état. Chaque round, il y a 50 % de chances qu'elle ne fasse rien à part s'arracher les cheveux, babiller de manière incohérente et écumer, 25 % de chances qu'elle attaque une créature à proximité déterminée aléatoirement, et 25 % de chances qu'elle agisse normalement.
- 27-31 Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à *deux fois* son NI sur plusieurs cibles à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d14 points de dégâts et provoque la perte de 1d3 points dans une caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). De plus, chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou se retrouver estropiée pendant 1d4 rounds. Durant cette période, son mouvement est réduit à 1,5 m, et elle subit un malus de -4 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et à ses tests d'incantation.
- 32-33 Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à *deux fois* son NI sur plusieurs cibles à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d16 points de dégâts et provoque la perte de 1d4 points dans une caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). De plus, chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir les effets du sort *malédiction*. Un nouveau test d'incantation est alors nécessaire pour en déterminer les effets, en utilisant les mêmes modificateurs que pour le test d'incantation initial. Le résultat est alors reporté sur la table du sort *malédiction* (voir page 273).
- 34-35 Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à *deux fois* son NI sur plusieurs cibles à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d20 points de dégâts et provoque la perte de 1d5+1 points dans une caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). De plus, chaque victime doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou perdre un point dans la caractéristique affectée de manière permanente.
- 36+ Le clerc fait déferler un nombre de traits de feu égal à *deux fois* son NI sur plusieurs cibles à une portée maximale de 30 m. Chaque trait inflige 1d30 points de dégâts et provoque la perte *permanente* de 1d3 points dans une caractéristique (choisie par le Juge ou déterminée aléatoirement). De plus, chaque cible est marquée d'un symbole évoquant le courroux de la divinité du clerc. Ces individus marqués sont systématiquement traités comme des ennemis de la foi du clerc et attaqués à vue par ceux qui la suivent. Pour finir, tous les tests d'incantation les visant, effectués par des clercs de la divinité offensée, se voient octroyer un bonus de +10. Seules une magie quasi miraculeuse incantée par un puissant clerc ou une quête effectuée avec sincérité au nom de l'Église de la divinité du clerc peuvent retirer cette marque après qu'elle a été apposée sur quelqu'un.

ENTRETIEN AVEC LES MORTS

Niveau : 3 Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 heure Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc s'entretient avec une créature morte qui répond à ses questions. Le clerc doit être en présence de la dépouille de la créature et capable de parler une langue que celle-ci comprend. Elle répondra aux questions du clerc dans la mesure de ses connaissances, qui correspondent à celles dont elle disposait de son vivant. Notez bien que les créatures d'un naturel borné et indocile pourront présenter les mêmes travers au-delà de la mort.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le corps de la créature «guérit» miraculeusement et se lève afin de discuter avec le clerc, pour redevenir un cadavre pourri à la fin de la durée du sort (2) la dépouille se met à luire tandis que ses lèvres ou sa mâchoire s'anime(nt) pour répondre au clerc (3) l'esprit du cadavre apparaît sous une forme fantomatique, flottant au-dessus de la dépouille pour répondre aux questions du clerc (4) le corps s'anime pour écrire les réponses aux questions du clerc, grattant la terre ou utilisant son sang coagulé pour les écrire sur les murs.

- 1-15 Échec.
- 16-17 Le clerc peut poser une question à une créature morte depuis moins *d'une semaine*, la conversation ne pouvant excéder un round. Le corps de la créature doit être globalement intact : le fragment d'un crâne ne suffira pas, mais un cadavre fera l'affaire.
- 18-21 Le clerc peut poser deux questions à une créature morte depuis moins *d'un mois*, la conversation ne pouvant excéder deux rounds. Le corps de la créature doit être globalement intact : le fragment d'un crâne ne suffira pas, mais un cadavre fera l'affaire.
- 22-23 Le clerc peut poser trois questions à une créature morte depuis moins *d'un an*, la conversation ne pouvant excéder deux tours. Le corps de la créature doit être globalement intact : le fragment d'un crâne ne suffira pas, mais un cadavre fera l'affaire.
- 24-26 Le clerc peut poser quatre questions à une créature morte depuis moins de *dix ans*, la conversation ne pouvant excéder deux tours. Le clerc n'a besoin que d'un fragment du corps de la créature (son crâne ou sa tête, par exemple), mais la capacité de la créature à communiquer est alors limitée par ce qui reste de son anatomie. Si le clerc ne possède qu'une dent ou un morceau d'articulation, le mort ne sera pas capable de parler, et il sera nécessaire de recourir à un autre sort pour établir un mode de communication. Le clerc peut aussi communiquer avec les morts-vivants au moyen de ce sort, ces derniers sont alors considérés comme «morts» dans le cadre de son utilisation.
- 27-31 Le clerc peut poser cinq questions à une créature morte depuis moins de *cent ans*, la conversation ne pouvant excéder deux tours. Le clerc n'a besoin que d'un fragment du corps de la créature (son crâne ou une écharde d'os, par exemple), et la créature est capable de communiquer sans restriction par rapport aux restes de son anatomie, son esprit parlant directement au travers de ceux-ci. Le clerc peut aussi communiquer avec les morts-vivants au moyen de ce sort, ainsi qu'avec d'autres créatures aux âmes défunter suite à un quelconque phénomène magique. Ils sont alors considérés comme «morts» dans le cadre de son utilisation.



32-33	Le clerc peut poser six questions à une créature morte depuis moins de <i>mille ans</i> , la conversation ne pouvant excéder une heure. Le clerc n'a besoin que d'un fragment du corps de la créature (son crâne ou une écharde d'os, par exemple), et la créature est capable de communiquer sans restriction par rapport aux restes de son anatomie, son esprit parlant directement au travers de ceux-ci. Le clerc peut aussi communiquer avec les morts-vivants au moyen de ce sort, ainsi qu'avec d'autres créatures aux âmes défuntées suite à un quelconque phénomène magique. Ils sont alors considérés comme «morts» dans le cadre de son utilisation.
34-35	Le clerc peut poser autant de questions qu'il souhaite à une créature morte depuis moins de <i>dix mille ans</i> , la conversation ne pouvant excéder une heure. Le clerc n'a besoin que d'un fragment du corps de la créature (son crâne ou une écharde d'os, par exemple), et la créature est capable de communiquer sans restriction par rapport aux restes de son anatomie, son esprit parlant directement au travers de ceux-ci. Le clerc peut aussi communiquer avec les morts-vivants au moyen de ce sort, ainsi qu'avec d'autres créatures aux âmes défuntées suite à un quelconque phénomène magique. Ils sont alors considérés comme «morts» dans le cadre de son utilisation.
36+	Le clerc peut poser autant de questions qu'il souhaite à une créature morte depuis moins de <i>cent mille ans</i> , la conversation ne pouvant excéder une journée. Il peut discuter mentalement avec la créature et n'a besoin d'aucun élément physique de son corps. Il doit simplement connaître son identité précise, son lieu de naissance, de mort, ou ses exploits passés.

EXORCISME

Niveau : 3	Portée : 1,5 km par NI (voir ci-dessous)	Durée : Instantanée	Temps d'incantation : 1 heure
	Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous		

Général	<p>Le clerc invoque la puissance de son dieu pour rompre le lien entre un mortel et son patron surnaturel au risque d'attirer l'attention de celui-ci par mégarde. Ce sort est éreintant à lancer, au point qu'il ne peut l'être qu'une fois tous les sept jours, après une période de jeûne, de prière et de préparation mentale. Un objet appartenant à la cible ou un élément physique de celle-ci (comme une mèche de cheveux, du sang, un ongle, etc.) est nécessaire pour l'incanter. Sans cela, le clerc subit un malus de -4 au test d'incantation et voit la portée du sort réduite à 30 m par NI.</p> <p>Lorsqu'il lance ce sort, le clerc effectue normalement son test d'incantation. Si le résultat de celui-ci est supérieur au résultat du test d'incantation effectué pour <i>lier un patron</i>, le lien est alors rompu, et la cible perd immédiatement tous les bénéfices octroyés par celui-ci. Cela inclut les sorts de patron qu'elle aura pu apprendre. La victime ne peut pas retenter d'incanter <i>lier un patron</i> avant un mois entier, sauf si une puissante magie vient dissiper l'exorcisme. De plus, la cible peut aussi subir des effets secondaires (voir ci-dessous).</p> <p>Si le résultat du test du clerc n'est pas assez élevé pour rompre le lien, il peut arriver que le patron impliqué veuille châtier celui-ci pour son ingérence. Le clerc doit alors réussir un test de Chance pour éviter d'attirer l'attention sur lui et faire face au courroux de la créature surnaturelle. Si le test échoue, le clerc peut s'attendre à affronter les sbires du patron, voire à haut niveau, le patron lui-même !</p> <p>Si la description de ce sort se réfère au sort <i>lier un patron</i>, notez que l'exorcisme peut aussi être utilisé pour rompre d'autres types de pactes similaires, le cas échéant.</p>
Manifestation	L'image fantomatique du dieu du clerc ou de l'un de ses agents se manifeste et entreprend de rompre les liens cosmiques qui unissent la cible et son patron surnaturel.

1-15	Échec. Le clerc doit réussir un test de Chance DD 5 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, la cible se rend compte que quelqu'un tente de rompre le lien avec son patron.
16-17	Le clerc exorcise le sort <i>lier un patron</i> si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. La cible est hébétée durant 1d6 rounds tandis que le lien se rompt, subissant un malus de -2 à tous ses jets. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le <i>lien</i> , le clerc doit réussir un test de Chance DD 10 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent mineur du patron (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d5 jours après l'incantation ratée.
18-21	Le clerc exorcise le sort <i>lier un patron</i> si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. La cible est paralysée pendant 1d6 rounds tandis que le lien se rompt. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le <i>lien</i> , le clerc doit réussir un test de Chance DD 12 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent mineur du patron (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d4 jours après l'incantation ratée.

- 22-23 Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. La cible subit 1d6+NI points de dégâts tandis que le lien se rompt. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, le clerc doit réussir un test de Chance DD 14 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent du patron de puissance modérée (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d3 jours après l'incantation ratée.
- 24-26 Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. La cible subit 1d8+NI points de dégâts plus la perte temporaire de 1 point de caractéristique (déterminée aléatoirement) tandis que le lien se rompt. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, le clerc doit réussir un test de Chance DD 16 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent du patron de puissance modérée (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d2 jours après l'incantation ratée.
- 27-31 Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. Tandis que le lien se rompt, la cible subit 1d10+NI points de dégâts, plus la perte temporaire de 1 point de caractéristique (déterminée aléatoirement), et perd la capacité d'incanter un sort au hasard pour le restant de la journée s'il s'agit d'un lanceur de sort. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, le clerc doit réussir un test de Chance DD 18 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent du patron de puissance modérée (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d2 jours après l'incantation ratée.
- 32-33 Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. Tandis que le lien se rompt, la cible subit 2d6+NI points de dégâts, plus la perte temporaire de 2 points dans une caractéristique (déterminée aléatoirement), et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour éviter de perdre connaissance pendant 1d6 heures. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, le clerc doit réussir un test de Chance DD 20 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un puissant agent du patron (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient le jour même de l'incantation ratée. Si le test de Chance est réussi, le clerc subit malgré tout un contrecoup cosmique sous la forme d'une *malédiction mineure* au choix du Juge.
- 34-35 Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. Tandis que le lien se rompt, la cible subit 3d6+NI points de dégâts, plus la perte temporaire de 3 points dans une caractéristique (déterminée aléatoirement), et doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou perdre tous ses sorts pendant 24 h s'il s'agit d'un lanceur de sort. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, le clerc doit réussir un test de Chance DD 22 pour éviter d'attirer l'attention du patron. S'il échoue, un agent particulièrement puissant du patron (au choix du Juge) se met à pourchasser le clerc. Il survient 1d12 heures après l'incantation ratée. Si le test de Chance est réussi, le clerc subit malgré tout un contrecoup cosmique sous la forme d'une *malédiction mineure* au choix du Juge.
- 36+ Le clerc exorcise le sort *lier un patron* si le résultat du test d'incantation originel de celui-ci est inférieur à celui du clerc. Tandis que le lien se rompt, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 22. Si elle réussit, elle subit 3d8+NI points de dégâts, plus la perte temporaire de 4 points dans une caractéristique (déterminée aléatoirement), plus 1 point de manière permanente. Si elle échoue, elle subit une ignoble métamorphose physique, sa structure corporelle se rompant sous le déferlement de puissance surnaturelle. La nature exacte de la transformation est laissée au choix du Juge : la cible peut être changée en horrible monstre, en limon, en une pierre intelligente mais totalement immobile, etc. Si le résultat du test d'incantation n'est pas assez élevé pour rompre le *lien*, il attire automatiquement l'attention du patron, qui apparaît immédiatement à proximité du clerc avec la ferme intention de le détruire.



Nom Secret

Niveau : 3 Portée : 30 m par NI ou sans limite de portée (voir ci-dessous) Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation

Général Le clerc implore sa divinité de lui révéler le véritable nom d'un individu ou d'une créature, lui permettant de l'affecter plus efficacement au moyen de sa magie. Ce sort ne fonctionne que sur les créatures intelligentes ou les créatures magiques artificielles ayant reçu un nom de leur créateur. Les morts-vivants, limons, animaux et créatures similaires n'ayant pas de nom sont immunisés contre ce sort. Les autres créatures peuvent être affectées ou non, à la discréption du Juge. Un jet de sauvegarde de Volonté réussi indique que le véritable nom de la cible n'est pas révélé au clerc.

Pour apprendre le véritable nom d'une créature (ou l'un de ses noms, certaines créatures possédant plusieurs noms secrets de puissance différente), le clerc doit être à portée et avoir une ligne de vue dégagée sur sa cible, ou encore, posséder un objet personnel ou un élément physique de celle-ci (du sang, un cheveu, un ongle, etc.). Si le clerc possède un élément physique de sa cible, le sort peut être lancé sans restriction de distance, tant que la cible et le clerc sont sur le même plan d'existence.

Une fois le nom secret d'une créature connu, le clerc bénéficie de manière permanente des effets décrits ci-dessous en fonction du résultat du test d'incantation. Il peut tenter de relancer le sort pour affiner sa connaissance et découvrir d'autres noms secrets de la cible, mais un échec immunisera cette dernière contre les tentatives ultérieures du clerc : il aura appris tout ce qu'il pouvait apprendre. De par la nature magique et complexe des noms secrets, partager celui d'une créature est difficile. Si le clerc tente de le dire ou de l'écrire à quelqu'un d'autre, le nom est brouillé, confus, et celui à qui le clerc s'adresse doit réussir un test d'incantation avec un résultat égal ou supérieur à celui du clerc pour le comprendre. Un échec indique qu'il est impossible à cette personne de comprendre le clerc, et il ne pourra pas tenter à nouveau tant que le clerc n'aura pas relancé le sort.

Un individu dont le nom secret est connu d'un autre peut tenter de supprimer ce nom pour annuler tous les bonus octroyés à celui qui le connaît. Cela nécessite généralement l'intervention d'un patron ou d'un dieu, l'accomplissement d'une quête, le recours à une puissante magie effaçant sa propre mémoire ou son identité et autres méthodes exceptionnelles déterminées par le Juge.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) un serviteur de la divinité du clerc apparaît pour lui murmurer à l'oreille le nom secret de sa cible (2) le véritable nom de la cible apparaît dans les airs sous les yeux du clerc, écrit dans un feu céleste et visible de lui seul (3) le clerc est en proie à une brève hallucination lui montrant la naissance de sa cible et le moment où elle a reçu son nom (4) un animal à proximité croasse le nom secret de la cible d'une voix sévère et surnaturelle.

- | | |
|-------|---|
| 1-15 | Échec. |
| 16-17 | Le clerc obtient une vague idée du nom secret mineur de la cible. Celle-ci subit un malus de -1 à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. |
| 18-21 | Le clerc apprend la prononciation exacte du nom secret mineur de la cible. Celle-ci subit un malus de -2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. |
| 22-23 | Le clerc apprend le nom secret majeur de la cible. Celle-ci subit un malus de -3 à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. De plus, toutes les tentatives visant à influencer magiquement, dominer ou renvoyer la cible (<i>bannissement, soumission, charme-personne, transe du lotus, injonction</i> , etc.) bénéficient d'un bonus de +2 au test d'incantation. |
| 24-26 | Le clerc apprend le nom secret majeur de la cible. Celle-ci subit un malus de -3 à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. De plus, toutes les tentatives visant à influencer magiquement, dominer ou renvoyer la cible (<i>bannissement, soumission, charme-personne, transe du lotus, injonction</i> , etc.) bénéficient d'un bonus de +3 au test d'incantation. |
| 27-31 | Le clerc apprend le vrai nom secret de la cible. Celle-ci subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. De plus, toutes les tentatives visant à influencer magiquement, dominer ou renvoyer la cible (<i>bannissement, soumission, charme-personne, transe du lotus, injonction</i> , etc.) bénéficient d'un bonus de +4 au test d'incantation. Enfin, tous les autres sorts lancés contre la cible bénéficient d'un bonus de +1 au test d'incantation. |
| 32-33 | Le clerc apprend le vrai nom secret de la cible. Celle-ci subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession de son vrai nom. De plus, toutes les tentatives visant à influencer magiquement, dominer ou renvoyer la cible (<i>bannissement, soumission, charme-personne, transe du lotus, injonction</i> , etc.) bénéficient d'un bonus de +4 au test d'incantation. Enfin, tous les autres sorts lancés contre la cible bénéficient d'un bonus de +2 au test d'incantation. |

34-35

Le clerc apprend non seulement le vrai nom secret de la cible mais aussi de tous ceux qui partagent le même sang et qui sont encore vivants. Tous ceux qui appartiennent à la famille de la cible subissent un malus de -5 à tous leurs jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession du vrai nom de la cible. De plus, toutes les tentatives visant à influencer magiquement, dominer ou renvoyer la cible (*bannissement, soumission, charme-personne, transe du lotus, injonction, etc.*) bénéficient d'un bonus de +5 au test d'incantation. Enfin, tous les autres sorts lancés contre la cible bénéficient d'un bonus de +3 au test d'incantation.

36+

Le clerc apprend le véritable nom de toutes les personnes appartenant à la dynastie de la cible, lui permettant d'affecter plus efficacement non seulement la cible mais aussi tous ceux de sa lignée, qu'ils soient vivants, morts ou à naître. Tous ceux qui appartiennent à la lignée de la cible subissent un malus de -5 (ou égal au NI du clerc +2, selon ce qui est le plus avantageux) à tous ses jets de sauvegarde pour contrer les sorts lancés par le clerc et autres personnages en possession du vrai nom de la cible. De plus, tous les sorts (quel que soit le type) lancés contre la cible ou ceux de sa lignée bénéficient d'un bonus de +4 au test d'incantation (ou égal au NI du clerc +2, selon ce qui est le plus avantageux).



SORTS DE CLERC NIVEAU 4

CALAMITÉ DES DIEUX

Niveau : 4	Portée : 15 m + 3 m par NI	Durée : Variable	Temps d'incantation : 1 action
	Jet de sauvegarde : Vigueur vs DD test d'incantation		

Général Le clerc abat toutes sortes d'afflictions sur ses ennemis. Les créatures s'opposant à la foi du clerc (considérés comme impies ou d'alignement opposé) subissent un malus de -2 à leur jet de sauvegarde de Vigueur. Tous les autres effectuent leur jet de sauvegarde normalement. Le sort affecte tous les adversaires dans une zone de 3 m de côté par NI. Les créatures alliées situées dans la zone d'effet ne sont pas affectées.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) la peau de la victime commence à cloquer tandis que la corruption envahit son corps (2) des anneaux de lumière divine tombent sur les cibles ou s'élèvent du sol pour les encercler (3) des rayons d'énergie jaillissent du symbole sacré du clerc et touchent chacun de ses ennemis (4) des apparitions fantomatiques entourent les cibles, effleurant leur visage de leurs mains intangibles.

- 1-17 Échec.
- 18-19 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être atteints de surdité. Les créatures sourdes subissent un malus de -4 aux jets d'initiative et à tous les tests visant à éviter d'être surprises. Les lanceurs de sorts subissent un malus de -2 aux tests d'incantation tant qu'ils sont dans cet état. Cette affliction persiste pendant NI heures.
- 20-23 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou se retrouver handicapées. Les créatures handicapées voient leur Mouvement réduit à 1,5 m et subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux tests d'incantation. Cette affliction persiste pendant NI heures.
- 24-25 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou devenir aveugles. Les créatures aveuglées subissent un malus de -4 aux jets d'initiative, d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests d'incantation, et sont faciles à surprendre. De plus, un personnage aveugle subit un malus de -8 pour toucher avec des armes de jet, et toute attaque à distance ratée a 50 % de chances d'atteindre l'un de ses alliés déterminé au hasard. Cette affliction persiste pendant NI heures.
- 26-27 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou perdre temporairement 1d8 points de Force par NI. Ces points se récupèrent au rythme habituel à partir du moment où le sort a pris fin. Les créatures dont la valeur de Force est réduite à 0 tombent inconscientes jusqu'à ce qu'elles aient regagné au moins un point de Force. Cet affaiblissement perdure pendant 24 h.
- 28-33 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet sont atteints par une ignoble bactérie dévoreuse de chairs. Ils doivent réussir à chaque round un jet de sauvegarde de Vigueur ou subir 1d6 points de dégâts *cumulatifs* par round pendant NI rounds : 1d6 au premier round, 2d6 au second, 3d6 au troisième, etc. Un jet de sauvegarde réussi n'évite de subir les dégâts que pour le round en cours, il n'arrêtera pas cette affliction pour les rounds suivants. La bactérie dévore toutes les matières organiques portées ou tenues par les victimes, détruisant le cuir, les tissus, le bois et autres matériaux similaires en 1d4 rounds. Le sort *neutralisation du poison et des maladies* éradique la bactérie, tout comme les sorts produisant des flammes magiques (*boule de feu, contrôle du feu, etc.*), mais la cible subira les dégâts de feu du sort.
- 34-35 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou se voir frappés par un fléau divin. La pestilence inflige immédiatement 1d10+NI points de dégâts ainsi que la perte d'un point de Chance. La maladie continue de progresser et de ravager le corps de ses victimes même après la fin du sort et peut rapidement s'avérer fatale. Chaque jour passé après avoir contracté la maladie, les victimes doivent effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 25. En cas d'échec, elles restent malades, perdent un nouveau point de Chance et subissent 1d6 points de dégâts. Chaque jour après le premier, le DD du jet de sauvegarde est réduit de 1 point jusqu'à ce que les victimes réussissent leur jet de sauvegarde ou décèdent. La maladie perdure pendant 4 jours + 1 jour par NI.
- 36-37 Tous les ennemis situés dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être sujets à une combustion spontanée ! Les victimes ainsi que toutes leurs possessions non magiques se consument dans les flammes qui leur infligent 1d10 points de dégâts par round. Éteindre les flammes demande un round complet à la victime, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour y parvenir. Le feu persiste jusqu'à ce qu'on l'éteigne ou que la victime meure.
- 38+ Le regard de la divinité du clerc se pose depuis les cieux sur la zone et y décime tous ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde de Vigueur. Les victimes fondent littéralement pour devenir des flaques de chairs sanglantes qui s'évaporent rapidement, ne laissant rien derrière elles. Après une telle intervention de la divinité, le clerc subit un malus de -10 aux tests d'incantation pendant une semaine. Son dieu l'a assez aidé et ignorera la majorité de ses requêtes durant ce laps de temps. Le malus peut cependant être levé si le clerc accomplit entre-temps une tâche majeure au nom de sa divinité.

CONSACRER/DECONSACRER

Niveau : 4 Portée : 6 x 6 m par NI Durée : Variable Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général

Le clerc consacre un espace au nom de sa divinité, lui octroyant une protection surnaturelle et l'harmonisant aux projets de son divin maître. Ce sanctuaire devient un refuge pour le clerc ainsi que pour tous ceux qui suivent la même foi. Le sort peut être lancé sur une zone déjà dédiée à un autre dieu. Si le résultat du test d'incantation du clerc est supérieur à celui du sort initial qui avait déjà *consacré* les lieux, la zone est alors *déconsacrée* et n'accorde plus aucun bénéfice à ceux qui y pénètrent. Un espace ayant été *déconsacré* doit être purifié de toute trace de la précédente divinité (ce qui prend généralement un bon mois) avant de pouvoir être à nouveau *consacré* au nom d'une nouvelle divinité. Il n'est cependant pas nécessaire de purifier un lieu pour le reconsacrer au nom de sa divinité initiale.

Le clerc, ceux qui suivent la même foi, ainsi que ceux qui partagent l'alignement du clerc, bénéficient pleinement des bienfaits octroyés par le sanctuaire, qui dépendent du résultat du test d'incantation. Ceux dont l'alignement est différent ou qui vénèrent une divinité qui n'est pas en opposition directe avec celle du clerc bénéficient de la moitié des effets du sanctuaire (arrondi au supérieur). Par exemple, un clerc d'une autre foi mais qui n'est pas un antagoniste du dieu du clerc bénéficie d'un bonus de +1 à l'imposition des mains si le clerc ayant consacré les lieux a obtenu un résultat de 20 au test d'incantation. Les créatures considérées comme impies (selon la foi du clerc) ou qui vénèrent une divinité opposée subissent des malus égaux aux bonus octroyés aux dévots par le sanctuaire et peuvent même subir des dégâts.

Chaque sanctuaire octroie un bonus aux tests d'incantation, à l'imposition des mains et à l'invocation de l'aide divine. De plus, il octroie aussi des bonus pour toute action liée à la divinité à laquelle les lieux sont consacrés. Le Juge les déterminera au cas par cas en fonction des prérogatives de chaque divinité, mais ces bonus s'appliqueront toujours aux actions caractéristiques de ce dieu. Par exemple, les bonus d'un sanctuaire dédié à Klazath, le dieu de la Guerre peuvent s'appliquer à tous les jets de dés relatifs au combat. Les dévots de Amun Tor, dieu des Mystères et des Énigmes, bénéficieront des bienfaits du sanctuaire pour déchiffrer un code secret ou trouver des indices. Et enfin, des fidèles de Bobugubilz, seigneur démon des Amphibiens maléfiques, verront leurs serviteurs batraciens et autres créatures invoquées dans l'enceinte du sanctuaire ajouter le bonus à leurs points de vie, aux jets de sauvegarde et d'attaque.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) la zone affectée est envahie d'un feu divin et inoffensif, qui purifie magiquement le sanctuaire (2) les lieux s'illuminent d'une radiance divine, dont la couleur dépend de la divinité du clerc (3) une explosion de musique céleste jaillit de la bouche du clerc, faisant résonner dans la zone la musique des sphères supérieures (4) des larmes d'eau bénie/impie coulent des yeux du clerc, sanctifiant ou maudissant les lieux.

1-17

Échec.



18-19

Le clerc crée un sanctuaire mineur. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +1. La zone reste consacrée pendant 3 h.

20-23

Le clerc crée un sanctuaire inférieur. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +2. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 1 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d3 points de dégâts. La zone reste consacrée pendant 6 h.

24-25

Le clerc crée un sanctuaire modéré. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +3. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 2 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d5 points de dégâts. Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -1 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée pendant 12 h.

26-27

Le clerc crée un sanctuaire majeur. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +4. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 3 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d6 points de dégâts. Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -2 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée pendant 1 journée.

28-33

Le clerc crée un sanctuaire supérieur. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +5. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 4 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur

lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d8 points de dégâts. Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -4 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée pendant 1 semaine.

- 34-35 Le clerc crée un véritable sanctuaire. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +6. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 5 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d10 points de dégâts, puis 1 point de dégâts les rounds suivants (jet de sauvegarde de Vigueur pour résister). Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -4 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée pendant 1 mois.
- 36-37 Le clerc crée un sanctuaire divin. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +7. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 6 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 1d20 points de dégâts, puis 2 points de dégâts les rounds suivants (jet de sauvegarde de Vigueur pour résister). Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -5 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée de manière permanente ou jusqu'à ce qu'elle soit *déconsacrée*.
- 38+ Le clerc consacre un lieu qui sera pour toujours vénéré par les tenants de sa foi. Les fidèles effectueront des pèlerinages jusqu'à ce sanctuaire pour le contempler avant de mourir. Il devient un lieu de miracles, et on raconte que la divinité du clerc y apparaît parfois pour s'adresser à ses fidèles les plus sincères. Pour les ennemis de la foi du clerc, ce lieu deviendra un symbole exécable représentant la religion du clerc, et des croisades seront organisées pour tenter de le raser. Tous les tests d'incantation effectués pour repousser les impies, imposer les mains, implorer l'aide divine et toutes les actions favorisées par la divinité du clerc bénéficient d'un bonus de +10. Les créatures impies (selon la foi du clerc) possédant 8 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur lorsqu'elles entrent dans la zone ou subir 2d20 points de dégâts, puis 4 points de dégâts les rounds suivants (jet de sauvegarde de Vigueur pour résister). Les sorts ciblant le clerc ou ses alliés à l'intérieur du sanctuaire subissent un malus de -10 aux tests d'incantation. La zone reste consacrée de manière permanente ou jusqu'à ce qu'elle soit physiquement détruite, *déconsacrée*, et que le sol ait été salé, voire aspergé d'une eau ou d'une huile impie.

INFESTATION

Niveau : 4 Portée : 60 m + 3 m par NI Durée : 1 round par NI Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc invoque une nuée d'insectes pour attaquer ses ennemis. Reportez-vous à la page 420 pour trouver le profil des nuées d'insectes.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) le clerc susurre, imitant un bruissement d'ailes, et la nuée apparaît (2) les insectes surgissent des mains du clerc (3) les insectes sortent de terre au pied de la cible de clerc (4) des chrysalides poussent sur le corps du clerc et éclosent pour libérer la nuée.

- 1-17 Échec.
- 18-19 Le clerc invoque une nuée d'insectes. La nuée attaque toutes les créatures dans sa zone mais ne se déplace pas pendant toute la durée du sort. Elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +3 contre les créatures impies.
- 20-23 Le clerc invoque deux nuées d'insectes qui occupent deux zones adjacentes dans la limite de la portée du sort. Les nuées attaquent toutes les créatures hostiles dans leurs zones mais ne s'en prennent pas aux créatures amicales ou alliées. Elles ne se déplacent pas pendant toute la durée du sort. Enfin, les nuées bénéficient d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +6 contre les créatures impies.
- 24-25 Le clerc invoque trois nuées d'insectes qui occupent trois zones déterminées par celui-ci, tant qu'elles restent dans la limite de la portée du sort. Elles ne sont pas nécessairement adjacentes. Les nuées attaquent toutes les créatures hostiles ou inamicales dans leurs zones mais ne se déplacent pas pendant toute la durée du sort. Enfin, les nuées bénéficient d'un bonus de +6 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +9 contre les créatures impies.
- 26-27 Le clerc invoque quatre nuées d'insectes qu'il peut diriger à volonté. Les nuées grouillent et rampent à la poursuite d'une ou plusieurs cibles désignées par le clerc, tant qu'elles restent dans la limite de la portée du sort. Commander les nuées ne requiert que peu de concentration de la part du clerc, qui peut effectuer d'autres actions à sa guise. Les nuées n'attaquent que les ennemis du clerc. Enfin, elles bénéficient d'un bonus de +8 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +12 contre les créatures impies.
- 28-33 Le clerc invoque huit nuées d'insectes qu'il peut diriger à volonté. Les nuées grouillent et rampent à la poursuite d'une ou plusieurs cibles désignées par le clerc, tant qu'elles restent dans la limite de la portée du sort. Commander les nuées ne requiert que peu de concentration de la part du clerc, qui peut effectuer d'autres actions à sa guise.

Les nuées n'attaquent que les ennemis du clerc. Enfin, elles bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +15 contre les créatures impies.

- 34-35 Le clerc invoque une nuée titanique qui remplit une zone de 30 m de côté par NI. Tous les ennemis dans la zone sont attaqués. Les nuées bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, qui passe à +15 contre les créatures impies. De plus, les insectes dévorent toutes les substances organiques de la zone (qu'elles appartiennent à des ennemis ou à des alliés), ce qui inclut les vêtements, les attaches de cuir, les sacoches, les selles, etc.
- 36+ Le ciel s'assombrit, rempli d'une nuée biblique de sauterelles. Le clerc peut abattre ce fléau sur toute une région, affectant 2,5 km² par NI. Il perdure pendant plus d'une semaine, dévorant toute matière vivante dans la zone. Les insectes ravagent les terres, dévastent les champs, arrachent les feuilles et l'écorce des arbres, déciment les troupeaux, dévorent les récoltes et provoquent d'autres calamités similaires dans la région. Toutes les créatures vivantes y subissent 1d4 points de dégâts par jour, mordues et griffées par les milliers d'insectes. Les ennemis du clerc subissent automatiquement 1d4+10 points de dégâts par round et les créatures impies 2d6+20 points de dégâts. Le seul moyen de se prémunir de ces créatures est de s'enfermer dans un espace clos (comme une tombe de pierre ou des caves souterraines) dans lequel les insectes ne peuvent pénétrer.



SÉISME

Niveau : 4 Portée : Variable Durée : 1 round Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général Le clerc provoque un tremblement de terre aussi intense que localisé, détruisant tout ce qui est situé dans sa zone d'effet. Le choc bouleverse les créatures, met à bas les structures, fait s'ouvrir des crevasses et cause des avalanches et autres glissements de terrain.

Manifestation La terre commence à remuer et se soulever tandis que le clerc frappe le sol à ses pieds.

- 1-17 Échec.
- 18-19 Le sol frémît et se soulève dans un rayon de 12 m autour d'un point situé à une distance maximale de 30 m du clerc. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre, subissent un malus de -2 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 11 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures volantes et intangibles ne sont évidemment pas affectées par ce sort.
- 20-23 Le sol tremble dans un rayon de 18 m autour d'un point situé à une distance maximale de 45 m du clerc. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Elles subissent 1d3 points de dégâts de chute en cas d'échec. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre, subissent un malus de -4 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures volantes et intangibles ne sont évidemment pas affectées par ce sort. Des effets supplémentaires peuvent survenir en fonction du terrain :

Dans les grottes, tunnels, bâtiments ou sur terrain rocheux : Il y a 50 % de chances que le plafond s'effondre, qu'un mur s'écroule ou qu'un éboulement se produise, infligeant 6d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone tandis que les débris les frappent de plein fouet. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Un échec indique que les créatures sont ensevelies sous les décombres et commencent à étouffer. Elles doivent réussir un test d'Endurance DD 10 à chaque round ou subir 1d3 points de dégâts jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

À l'air libre : Il y a 25 % de chances qu'une faille s'ouvre au pied de chaque créature dans la zone d'effet (un jet de sauvegarde de Réflexes est autorisé pour éviter de chuter). La fissure mesure 3 m de profondeur, et une créature qui y tombe subit 1d6 points de dégâts.

Rivière, marais ou lac : Des failles s'ouvrent au fond du lac ou dans le lit de la rivière, provoquant un écoulement rapide de celle-ci et laissant un bourbier poisseux derrière elle. Il y a alors 25 % de chances que les créatures situées dans la zone se retrouvent embourbées, devant réussir un test de Force DD 10 pour se libérer. Au round suivant, l'eau reflue dans la zone, pouvant alors provoquer une noyade.

24-25

Le sol tremble violemment dans un rayon de 24 m autour d'un point situé à une distance maximale de 60 m du clerc. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Elles subissent 1d6 points de dégâts de chute en cas d'échec. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre, subissent un malus de -4 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures volantes et intangibles ne sont évidemment pas affectées par ce sort. Des effets supplémentaires peuvent survenir en fonction du terrain :

Dans les grottes, tunnels, bâtiments ou sur terrain rocheux : Il y a 75 % de chances que le plafond s'effondre, qu'un mur s'écroule ou qu'un éboulement se produise, infligeant 7d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone tandis que les débris les frappent de plein fouet. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Un échec indique que les créatures sont ensevelies sous les décombres et commencent à étouffer. Elles doivent alors réussir un test d'Endurance DD 12 à chaque round ou subir 1d4 points de dégâts jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

À l'air libre : Il y a 50 % de chances qu'une faille s'ouvre au pied de chaque créature dans la zone d'effet (un jet de sauvegarde de Réflexes est autorisé pour éviter de chuter). La fissure mesure 1d4x3 m de profondeur, et la créature qui y tombe subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute.

Rivière, marais ou lac : Des failles s'ouvrent au fond du lac ou dans le lit de la rivière, provoquant un écoulement rapide de celle-ci et laissant un bourbier poisseux derrière elle. Il y a alors 50 % de chances que les créatures situées dans la zone se retrouvent embourbées, devant réussir un test de Force DD 14 pour se libérer. Au round suivant, l'eau reflue dans la zone, pouvant alors provoquer une noyade.

26-27

Le sol tremble violemment dans un rayon de 30 m autour d'un point situé à une distance maximale de 120 m du clerc. Ce séisme persiste pendant 1d3+1 rounds, affectant tout ce qui se situe dans sa zone d'effet comme suit : toutes les créatures prises dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Elles subissent 1d8+1 points de dégâts de chute en cas d'échec. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre et subissent un malus de -4 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 17 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures volantes et intangibles ne sont évidemment pas affectées par ce sort. Des effets supplémentaires peuvent survenir en fonction du terrain :

Dans les grottes, tunnels, bâtiments ou sur terrain rocheux : Il y a 90 % de chances que le plafond s'effondre, qu'un mur s'écroule ou qu'un éboulement se produise, infligeant 8d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone tandis que les débris les frappent de plein fouet. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Un échec indique que les créatures sont ensevelies sous les décombres et commencent à étouffer. Elles doivent réussir un test d'Endurance DD 12 à chaque round ou subir 1d5 points de dégâts jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

À l'air libre : Il y a 75 % de chances qu'une faille s'ouvre au pied de chaque créature dans la zone d'effet (un jet de sauvegarde de Réflexes est autorisé pour éviter de chuter). La fissure mesure 1d6x3 m de profondeur, et la créature qui y tombe subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute. De plus, il y a 25 % de chances que chaque fissure se referme 1d4+3 rounds plus tard. Toute créature prise dans une faille qui se referme subit 10d10 points de dégâts tandis que la terre les broie inexorablement. Celles qui survivent commencent à suffoquer et doivent réussir un test d'Endurance DD 16 à chaque round ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou meurent.

Rivière, marais ou lac : Des failles s'ouvrent au fond du lac ou dans le lit de la rivière, provoquant un écoulement rapide de celle-ci et laissant un bourbier poisseux derrière elle. Il y a alors 75 % de chances que les créatures situées dans la zone se retrouvent embourbées, devant réussir un test de Force DD 14 pour se libérer. Au round suivant, l'eau reflue dans la zone, pouvant alors provoquer une noyade.

28-33

Le sol tremble dans un rayon de 40 m autour d'un point situé à une distance maximale de 150 m du clerc. Ce séisme persiste pendant 1d4+1 rounds, affectant tout ce qui se situe dans sa zone d'effet comme suit : toutes les créatures prises dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Elles subissent 1d8+3 points de dégâts de chute en cas d'échec. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre et subissent un malus de -4 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 19 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures intangibles ne sont pas affectées par ce sort, mais les créatures volantes peuvent être prises dans des courants ascendants. Toute créature volant à moins de 15 m du sol doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 ou se voir jetée au sol, subissant 2d6 points de dégâts. Des effets supplémentaires peuvent survenir en fonction du terrain :

Dans les grottes, tunnels, bâtiments ou sur terrain rocailleux : Le plafond s'effondre, un mur s'écroule ou un éboulement se produit, infligeant 9d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone tandis que les débris les frappent de plein fouet. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Un échec indique que les créatures sont ensevelies sous les décombres et commencent à étouffer. Elles doivent réussir un test d'Endurance DD 14 à chaque round ou subir 1d6 points de dégâts jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

À l'air libre : Une faille s'ouvre aux pieds de chaque créature dans la zone d'effet (un jet de sauvegarde de Réflexes est autorisé pour éviter de chuter). La fissure mesure 2d6x3 m de profondeur, et la créature qui y tombe subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute. De plus, il y a 50 % de chances que chaque fissure se referme 1d4+1 rounds plus tard. Toute créature prise dans une faille qui se referme subit 10d10 points de dégâts tandis que la terre le broie inexorablement. Celles qui survivent commencent à suffoquer et doivent réussir un test d'Endurance DD 16 à chaque round ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

Rivière, marais ou lac : Des failles s'ouvrent au fond du lac ou dans le lit de la rivière, provoquant un écoulement rapide de celle-ci et laissant un bourbier poisseux derrière elle. Toutes les créatures situées dans la zone se retrouvent embourbées et doivent réussir un test de Force DD 16 pour se libérer. Au round suivant, l'eau reflue dans la zone, pouvant alors provoquer une noyade.

34-35

Le sol tremble dans un rayon de 45 m autour d'un point situé à une distance maximale de 180 m du clerc. Ce séisme persiste pendant 1d5+2 rounds, affectant tout ce qui se situe dans sa zone d'effet comme suit : toutes les créatures prises dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour rester debout. Elles subissent 1d8+5 points de dégâts de chute en cas d'échec. Il s'agit de la seule action autorisée pendant ce round : les cibles affectées ne peuvent ni attaquer ni lancer de sort tandis qu'elles luttent pour garder leur équilibre. Elles ne sont plus en mesure de se défendre et subissent un malus de -4 à la CA, et les incantateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 21 pour maintenir leur concentration sur un sort préalablement lancé. Les créatures intangibles ne sont pas affectées par ce sort, mais les créatures volantes peuvent être prises dans des courants ascendants. Toute créature volant à moins de 15 m du sol doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 ou se voir jetée au sol, subissant 2d6 points de dégâts. Des effets supplémentaires peuvent survenir en fonction du terrain :

Dans les grottes, tunnels, bâtiments ou sur terrain rocailleux : Le plafond s'effondre, un mur s'écroule ou un éboulement se produit, infligeant 10d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone tandis que les débris les frappent de plein fouet. Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Un échec indique que les créatures sont ensevelies sous les décombres et commencent à étouffer. Elles doivent réussir un test d'Endurance DD 16 à chaque round ou subir 1d6 points de dégâts jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

À l'air libre : Une faille s'ouvre aux pieds de chaque créature dans la zone d'effet (un jet de sauvegarde de Réflexes est autorisé pour éviter de chuter). La fissure mesure 3d6x3 m de profondeur, et la créature qui y tombe subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute. De plus, il y a 50 % de chances que chaque fissure se referme 1d4+1 rounds plus tard. Toute créature prise dans une faille qui se referme subit 10d10 points de dégâts tandis que la terre le broie inexorablement. Celles qui survivent commencent à suffoquer et doivent réussir un test d'Endurance DD 16 à chaque round ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires jusqu'à ce qu'elles soient secourues ou qu'elles meurent.

Rivière, marais ou lac : Des failles s'ouvrent au fond du lac ou dans le lit de la rivière, provoquant un écoulement rapide de celle-ci et laissant un bourbier poisseux derrière elle. Toutes les créatures situées dans la zone se retrouvent embourbées et doivent réussir un test de Force DD 18 pour se libérer. Au round suivant, l'eau reflue dans la zone, pouvant alors provoquer une noyade.

36-37

Le clerc sème la destruction dans un rayon de 800 m autour d'un point situé à une distance maximale de 15 km de celui-ci. Il n'est pas nécessaire qu'il ait une ligne de vue dégagée sur la zone. Un séisme massif abat des forteresses entières, fend les digues, engouffre les villages, fermes, animaux et peuples, des flammes rugissantes jaillissent des éruptions de laves, ainsi que d'autres événements cataclysmiques. Le Juge peut autoriser tous ceux qui se tiennent dans la zone d'effet à effectuer un jet de sauvegarde pour éviter une mort immédiate, mais la puissance des tremblements et les dégâts causés sont tels qu'ils sont souvent inévitablement fatals. Même les créatures volantes sont prises dans des courants et des vents tempétueux. Le paysage est définitivement altéré suite à ces événements.

38+

Le clerc sème la destruction dans un rayon de 5 km autour d'un point qu'il peut voir, et ce même s'il est situé sur un autre plan. Des instruments de divination peuvent lui permettre de lancer ce sort sur de très longues distances. Un séisme massif abat des forteresses entières, fend les digues, engouffre les villages, fermes, animaux et peuples, des flammes rugissantes jaillissent des éruptions de laves, ainsi que d'autres événements cataclysmiques. Le Juge peut autoriser tous ceux qui se tiennent dans la zone d'effet à effectuer un jet de sauvegarde pour éviter une mort immédiate, mais la puissance des tremblements et les dégâts causés sont tels qu'ils sont souvent inévitablement fatals. Même les créatures volantes sont prises dans des courants et des vents tempétueux. Le paysage est définitivement altéré suite à ces événements.

SORTS DE CLERC NIVEAU 5

CONTRÔLE DU CLIMAT

Niveau : 5 Portée : 3 km Durée : 4d12+NI heures Temps d'incantation : 1 tour, plus 1 tour (voir ci-dessous)
Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le clerc altère le climat pour obtenir les conditions météorologiques de son choix, et ce même s'il crée des événements climatiques inhabituels pour la saison ou la région. Le sort prend 1 tour à être lancé, après quoi 10 autres minutes sont encore nécessaires pour voir apparaître les premiers changements. Les vents soufflent toujours dans la direction indiquée par le clerc, et les changements météorologiques s'adaptent en général (mais pas toujours) à la saison.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) des éclairs surgissent des yeux du clerc (2) la poitrine du clerc se soulève de manière anormale, avant que celui-ci n'exhale une rafale de vent (3) des nuages aux formes et aux couleurs étranges se massent au-dessus du clerc (4) l'atmosphère et les animaux sont étrangement calmes tandis que le climat commence à changer.

- 1-19 Échec.
- 20-21 Le clerc altère légèrement le climat afin d'obtenir de meilleures conditions météorologiques. Une légère brume apparaît alors que le temps est dégagé, une fine pluie s'interrompt, une légère brise s'élève, la neige commence doucement à tomber, etc.
- 22-25 Le clerc modifie notablement le climat, créant ou interrompant des rafales de vent. La brume s'abat sur les terres, la pluie commence à tomber, la neige s'accumule, les vents gagnent en puissance, etc. Le clerc peut créer des effets météorologiques assez puissants pour altérer les récoltes.
- 26-27 Le clerc influe fortement le climat local et provoque des événements météorologiques impressionnantes. Une forte neige se met à tomber, une violente pluie s'abat, de puissants vents se lèvent, une épaisse brume enveloppe les terres, etc. Le clerc peut créer des effets météorologiques assez puissants pour influer le cours d'une bataille terrestre ou navale.
- 28-29 Le clerc provoque ou interrompt des effets météorologiques destructeurs. Un blizzard envahit la zone, la grêle se met à tomber, des vents violents emportent les toitures, une tempêtelarde le paysage d'éclairs, une tornade se lève, etc. Ces manifestations destructrices sont assez puissantes pour infliger des dégâts aux créatures qui y sont exposées (en général entre 1 et 1d4 points de dégâts par round). Le changement climatique s'adapte aux saisons, et le clerc n'a aucun contrôle sur son évolution. Il ne peut diriger une tornade sur un bâtiment spécifique ou faire tomber la foudre sur une personne en particulier. Il peut cependant contrôler la direction du vent.
- 30-35 Le clerc provoque des effets météorologiques destructeurs et clairement inhabituels. La neige tombe en plein été, les chaleurs provoquent la fonte des glaciers, une tempête de neige ravage le désert, etc. Ces manifestations destructrices sont assez puissantes pour infliger des dégâts aux créatures qui y sont exposées (en général entre 1 et 1d4 points de dégâts par round). Le clerc peut provoquer des événements climatiques anormaux s'il le souhaite. Par exemple, une neige d'une teinte inhabituelle, une pluie de poissons ou de grenouilles, des nuages d'une forme particulière, etc.
- 36-37 La capacité du clerc à manipuler le climat est terrifiante. Il peut non seulement provoquer des événements météorologiques inhabituels pour la saison ou le climat mais peut aussi les diriger comme s'ils étaient une extension de son propre corps. La foudre peut frapper les cibles qu'il désigne (infligeant 10d6 points de dégâts), les tempêtes peuvent affecter des bâtiments spécifiques et en épargner d'autres, un ouragan peut s'abattre sur certains navires et éviter les autres, etc. Le Juge a le dernier mot sur les effets précis de ce résultat, mais ils sont en général dévastateurs.
- 38-39 Le clerc crée un maelström climatique d'une puissance incommensurable. Il peut provoquer simultanément jusqu'à trois événements climatiques différents tant qu'ils ne s'annulent pas les uns les autres. Il peut ainsi faire se lever des vents violents, pleuvoir du grésil et faire tomber la foudre au sein de la même tempête. Ou encore invoquer des tornades, faire tomber la grêle et un rideau de pluie simultanément. Mais il peut aussi ravager les côtes avec d'énormes vagues, provoquer un tsunami et invoquer une brume impénétrable. Le clerc ne peut cependant pas invoquer en même temps une chaleur insoutenable et une neige glaçante. Le Juge a le dernier mot sur les possibilités de combinaisons autorisées et leurs effets.
- 40+ Le clerc apporte la destruction ou le calme absolu dans une zone. Des tornades remplies d'éclairs dévastent les places fortifiées, des tsunamis charriant des icebergs ravagent les côtes, un grésil et des vents glaçants gèlent instantanément toutes les créatures et toute la végétation, etc. La tempête fera l'objet de récits légendaires. Le Juge a le dernier mot sur les dommages provoqués, mais ils sont inexorablement catastrophiques, bien au-delà de toutes les tempêtes qu'on ait pu voir.

FLAMMES DU JUSTE

Niveau : 5 Portée : 30 m + 3 m par NI Durée : Instantanée Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général Le clerc invoque une conflagration divine pour incinérer ses ennemis.

Manifestation Voir ci-dessous.

- 1-19 Échec.
- 20-21 Le clerc désigne une cible, qui se voit soudainement enveloppée de flammes sacrées. La créature subit $1d6+2$ points de dégâts par NI (maximum $10d6+20$). Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.
- 22-25 Une colonne de feu rugissante tombe du ciel pour remplir un cube de 6 m de côté. Les flammes infligent $1d6+1$ points de dégâts par NI (maximum $10d6+10$). Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.
- 26-27 Une colonne de feu rugissante tombe du ciel pour remplir un cube de 6 m de côté. Les flammes infligent $1d10+2$ points de dégâts par NI (maximum $10d10+20$). Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Toute créature tuée par ce feu est entièrement incinérée, ne laissant rien derrière elle, annihilant toute possibilité de régénération.
- 28-29 Le clerc invoque deux colonnes de feu divin. Chacune s'abat sur un cube de 6 m de côté. Les flammes infligent $1d12+3$ points de dégâts par NI (maximum $10d12+30$). Un jet de sauvegarde de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Une créature touchée par plusieurs colonnes ne subit qu'une seule fois les dégâts. Toute créature tuée par ce feu est entièrement incinérée, ne laissant rien derrière elle et annihilant toute possibilité de régénération.
- 30-35 Le clerc invoque trois colonnes de feu divin. Chacune s'abat sur un cube de 6 m de côté. Les flammes infligent $1d20+4$ points de dégâts par NI (maximum $10d20+40$). Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé. Une créature touchée par plusieurs colonnes ne subit qu'une seule fois les dégâts. Toute créature tuée par ce feu est entièrement incinérée, ne laissant rien derrière elle et annihilant toute possibilité de régénération.
- 36-37 Le clerc désigne un nuage proche dans le ciel, qui se met à déverser une pluie de flammes et de lave s'abattant sur une zone de 1 km^2 . (Ce sort est aussi efficace sous terre ou dans les bâtiments.) Toutes les créatures prises dans la conflagration subissent $1d20$ points de dégâts par NI. De plus, toute créature touchée par les flammes doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou prendre feu et subir $1d6$ points de dégâts par round tant que les flammes n'ont pas été éteintes au moyen d'un jet de sauvegarde réussi. Les créatures tuées par ce déluge de feu sont entièrement incinérées.
- 38+ Le clerc désigne une montagne, une colline ou un roc dans son champ de vision puis, levant les bras vers le ciel, y invoque un volcan. Des gerbes de liquide incandescent jaillissent tandis que la lave se déverse tout autour. Toutes les créatures dans un rayon de 2 km sont immédiatement tuées, carbonisées, à moins qu'elles soient immunisées contre le feu, comme les élémentaires de feu, ou qu'elles bénéficient d'une protection magique extraordinaire. Les créatures situées dans les 8 km alentour sont frappées par la lave et les flammes et subissent $6d6$ points de dégâts, plus $2d6$ points de dégâts supplémentaires par round (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé) à cause du déluge de feu, de suie, de charbons ardents et de cendres, jusqu'à ce qu'elles parviennent à s'éloigner à une distance suffisante, au-delà de ces 8 km. Le ciel est obscurci par la cendre volcanique, les conditions météorologiques sont perturbées, les champs ravagés, les cités rasées, et il est évident que ce phénomène est la manifestation d'une colère divine.



TOURBILLON DE LAMES

Niveau : 5 Portée : 15 m par NI Durée : 1 round par niveau Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général Le clerc invoque une barrière statique de lames tourbillonnantes pour bloquer le passage et évicerer ceux qui tentent de l'approcher. Les ennemis peuvent tenter de tirer au travers du rideau d'acier, mais toutes les créatures qui bénéficient du couvert de la barrière reçoivent un bonus de +4 à la CA et +2 aux jets de sauvegarde de Réflexes pour se défendre contre les attaques à distance.

Manifestation Un nuage de lames dansantes effilées comme des rasoirs apparaît dans les airs.

- 1-19 Échec.
- 20-21 Le rideau de lames forme un mur vertical de 6 m de côté. Ceux qui passent au travers subissent 1d6 points de dégâts par NI. Si la barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes pour se jeter de côté avant que les lames ne se mettent à tournoyer. Si le jet de sauvegarde est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts.
- 22-25 Le rideau de lames forme un mur vertical de 12 m de côté. Ceux qui passent au travers subissent 1d8 points de dégâts par NI. Si la barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes pour se jeter de côté avant que les lames ne se mettent à tournoyer. Si le jet de sauvegarde est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts.
- 26-27 Le rideau de lames forme un mur vertical de 18 m de côté ou prend la forme d'un mur circulaire de 6 m de diamètre. Ceux qui passent au travers subissent 1d10 points de dégâts par NI. Si la barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes pour se jeter de côté avant que les lames ne se mettent à tournoyer. Si le jet de sauvegarde est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts.
- 28-29 Le rideau de lames forme un mur vertical de 25 m de côté ou prend la forme d'un mur circulaire de 9 m de diamètre. Ceux qui passent au travers subissent 1d12 points de dégâts par NI. Si la barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes pour se jeter de côté avant que les lames ne se mettent à tournoyer. Si le jet de sauvegarde est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts.
- 30-35 Le clerc invoque deux rideaux de lames distincts. Chacun est un mur vertical de 12 m de côté ou prend la forme d'un mur circulaire de 6 m de diamètre. Ceux qui passent au travers subissent 1d12 points de dégâts par NI. Si une barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes pour se jeter de côté avant que les lames ne se mettent à tournoyer. Si le jet de sauvegarde est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts.
- 36-37 Le clerc invoque deux rideaux de lames distincts. Chacun est un mur vertical de 18 m de côté ou prend la forme d'un mur circulaire de 9 m de diamètre. Ceux qui passent au travers subissent 1d20 points de dégâts par NI. Si une barrière est invoquée dans une zone déjà occupée par des créatures vivantes, elles subissent automatiquement les dégâts, sans jet de sauvegarde.
- Le clerc peut sinon choisir d'invoquer une barrière de 3 m de côté qui se déplace de 6 m par round dans la direction de son choix. Les créatures situées sur le chemin des lames doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou subir 1d20 points de dégâts par NI. Elles ne subissent aucune blessure si elles réussissent. Déplacer la barrière de lames demande au clerc une pleine concentration, mais il peut choisir de faire autre chose s'il laisse la barrière statique. Il peut la déplacer à nouveau par la suite jusqu'à la fin de la durée du sort.
- 38+ Le clerc crée un terrifiant tourbillon de mort. Les lames remplissent une zone de 6 m de côté par NI et peuvent s'orienter dans la direction de son choix (horizontalement, verticalement, selon un angle particulier, etc.) Les créatures touchées par les lames doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou subir 2d20 points de dégâts par NI. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé. La barrière ne peut être déplacée, mais elle s'adapte à tout espace libre dans la zone, modifiant sa forme pour remplir de longs couloirs, des salles de forme biscornue, etc.



CHAPITRE SIX

QUÊTES & VOYAGES

Un héros répond toujours à l'appel de l'aventure, qu'il s'agisse de sauver son duché ou d'entreprendre un périple par-delà les océans.



Nun héros répond toujours à l'appel, que ce soit pour sauver son duché ou entreprendre un périple par-delà les océans. Les voyages dans des contrées ou des lieux lointains font partie intégrante de chaque aventure. Tout comme les quêtes visant à obtenir des pouvoirs extraordinaires. Ce court chapitre traite de ces deux sujets.

EN QUÊTE DE L'IMPOSSIBLE

Les jeux de rôle modernes proposent énormément de règles pour gérer sorts, rituels, talents et autres mécanismes pour réaliser des choses extraordinaires. Ressusciter un mort, augmenter une valeur de caractéristique, améliorer ses capacités martiales, gagner des faveurs divines, tout n'est plus géré que par de simples jets de dés. DCC se pose en contrepoint de cette approche et conseille aux joueurs comme au Juge de suivre les exemples donnés par la mythologie et autres œuvres de fiction pour résoudre de telles situations au travers de véritables quêtes!

Voici une liste de pouvoirs extraordinaires que les personnages pourraient vouloir obtenir, et le genre de quêtes que nous proposons pour chacun d'eux. Toutes sont évidemment des aventures en elles-mêmes. Nous conseillons d'ailleurs au Juge d'intégrer dans DCC toutes ces possibilités extraordinaires pour les joueurs. Rappelez-vous que ce jeu fait avant tout la part belle à l'aventure plus qu'aux résolutions purement mécaniques!

Il existe des pouvoirs au-delà de la compréhension des personnages. Un PNJ sorcier peut connaître un sort ou un rituel capable de résoudre l'impasse dans laquelle se trouvent les PJ. Pour autant, ces derniers n'ont pas besoin d'apprendre ce sort. Il n'est pas nécessaire d'expliquer tout ce qui concerne la magie. Gardez en tête qu'il n'y a pas vraiment de « règles » pour la gérer. La magie est, intrinsèquement, *magique*. Peut-être que le PJ mage n'est pas capable d'apprendre ce sort pour d'obscures raisons. Lancez les personnages sur des quêtes pour trouver des alliés plus puissants qu'eux plutôt que de chercher des solutions mécaniques à leurs problèmes.

Voici quelques idées de quêtes pouvant permettre aux personnages d'obtenir des pouvoirs extraordinaires :

Apprivoiser un dragon pour en faire une monture : Volez tout simplement un œuf de dragon, puis elevez-le depuis son éclosion. Ou alors, apprivoisez un dragon adulte en trouvant la coquille dont il est issu, gardée par celui-ci dans un lieu tenu secret.

Bénédiction : Accomplissez une tâche pour une divinité, et celle-ci vous récompensera en retour.

Communiquer avec un mort : Récupérez la langue d'une sorcière encore vivante, qui accepte de vous la donner de son plein gré, puis placez-la dans la bouche du défunt.

Devenir le porteur d'une arme magique légendaire : Récupérez l'arme enchantée en vous rendant là où elle aura été vue pour la dernière fois.

Eradication complète du groupe : Ne stoppez pas le jeu ! Les personnages se réveillent en enfer, où ils pourront négocier avec la Mort ou tenter de s'en échapper de force !

Guérir d'un puissant poison, d'une maladie terrible, soigner la cécité ou la surdité : Retrouvez la panacée perdue ou soyez charitable envers une créature blessée incarnant la bonté

Habileté martiale : Trouvez un authentique maître d'armes, expert dans votre arme de prédilection, et partez avec lui à l'aventure. Au bout d'un certain temps, vous obtiendrez de +1 à +3 aux jets d'attaque avec cette arme. Bien évidemment, votre maître aura régulièrement des requêtes et sera très exigeant avec son apprenti.

Invoquer des créatures de l'au-delà : Trouvez la statue représentant la créature dans l'immense collection de Gorgone, divinité des méduses, ramenez-la dans les royaumes mortels et transformez-la en chair.

Lever une malédiction : Au-delà des méthodes classiques exposées dans l'annexe C, imaginez un voyage dans les souterrains de la Vénérable Carogne, patronne des sorcières, pour détruire la pierre noire sur laquelle est scellée cette malédiction.

Respirer sous l'eau : Allez trouver le roi triton et offrez-lui la plus parfaite des perles.

Ressusciter un mort : Rendez-vous dans le territoire des morts pour récupérer l'âme perdue du défunt en dansant, jouant, ou jouant avec la Mort elle-même. (Note : le scénario DCC n°08 : *Quand les lames défient la mort* donne un exemple d'une telle quête.)

Trouver un chemin sûr dans un lieu terriblement dangereux : Négociez avec Dame Fortune une semaine de voyage en toute sérénité maintenant... contre une semaine de dangers plus tard. C'est elle qui choisira évidemment quand.

Un pouvoir sans pareil : Pour obtenir un tel pouvoir, pactisez avec une divinité d'une puissance incommensurable et promettez-lui la seule chose qui soit hors de sa portée.

Vaincre un immortel : Trouvez la salle des âmes, où une bougie est allumée pour chaque être vivant, quelque part sur un plan divin de l'existence, et soufflez la flamme en même temps que l'âme de l'immortel.

VOYAGER DANS UN MONDE RESTREINT

Ce manuscrit va régulièrement souligner les limites de ce que l'on connaît du monde dans un univers médiéval. Vous, messire, qui le lisez, avez accès à une quantité folle d'informations. Que ce soit via Internet, les téléphones portables, la télévision, la radio, les livres, les bibliothèques, les universités et tous les experts existant dans votre monde. Dans un univers médiéval, rien de tout cela n'existe. Papier et crayons sont hors de prix, l'imprimerie n'existe pas, et un scribe met une année entière à fabriquer un seul livre. La plupart des gens sont illétrés, les transports ne sont pas mécanisés, la communication à longue distance est impossible, et la photographie n'existe pas. L'information ne circule qu'oralement, sans illustrations ni photographies, et à la vitesse de la foulée d'un voyageur ou de celle de son cheval ou de sa carrière. *Le voyageur est la principale source d'informations dans ce monde.* La connaissance vient avec le voyage. Sans lui, pas d'informations.

Dans ce genre d'univers, la plupart des paysans n'ont jamais été au-delà de quelques kilomètres de leur lieu de naissance. Leurs vies sont circonscrites par les limites naturelles de leurs terres : une rivière à l'est, des collines au nord, le village puis une ville au sud. Pour un jeu qui s'efforce de rendre cette expérience d'aventure médiévale, ou autrement dit, un jeu qui reprend l'esprit de l'annexe N, vous n'avez pas besoin



dénormément d'espace pour partir à l'aventure. Une zone de 150 km carrés est suffisante pour des années d'aventure. Elle est déjà significativement plus grande que ce que la plupart des gens n'exploreront jamais.

VOYAGER DANS UN UNIVERS MÉDIÉVAL

Les héros de bas niveau et sans le sou voyagent généralement à pied ou en profitant des carrioles de fermiers ou de caravanes. En progressant en renommée et en statut, ils auront l'occasion d'acquérir des mules, des poneys ou même de fiers destriers. Voici quelques points à bien garder en tête.

D'abord, tout voyage est dangereux. Une fois franchies les limites des terres de son seigneur et de sa soldatesque, on est seul. Même sur des terres dites « civilisées », nul n'est à l'abri d'attaques de brigands. Les chevaliers des duchés voisins peuvent s'en prendre aux mercenaires de passage. Et c'est sans parler des monstres errants.

Ensuite, les trajets sont rarement directs, tout particulièrement à bas niveau, lorsque les personnages ne sont que des passagers payant leur voyage à des caravaniers. Ceux-ci ont des affaires plus urgentes à mener que celles des PJ. Une caravane s'arrête là où elle peut vendre ou acheter des biens intéressants. D'autres passagers peuvent vouloir gagner d'autres destinations, effectuer des pèlerinages, rendre visite à leur famille ou avoir encore bien d'autres requêtes. Il peut être préférable d'éviter certains lieux : une tribu primitive belliqueuse, une baronne aux taxes particulièrement élevées ou encore une région qualifiée de « hantée » par les superstitieux.

Enfin, voyager n'est pas chose aisée. Une cité peut éventuellement avoir quelques rues pavées, ou un royaume opulent une route royale bien entretenue. Mais la plupart du temps, les voyageurs devront se contenter de routes boueuses, de pistes à moitié effacées, de simples empreintes ou du lit d'une rivière asséchée. Une journée de voyage peut se terminer de manière précoce pour la simple raison que la prochaine auberge est trop loin pour être atteinte avant la nuit, faisant ainsi « perdre » le temps qui aurait permis d'aller plus avant

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Tout ceci en tête, vous trouverez ci-dessous les différentes durées de voyage en fonction du mode de transport, en considérant que les conditions sont normales : temps clément, routes correctes et sans ralentissements. Les vitesses peuvent être ajustées, réduites de moitié en cas de mauvais temps, terrain difficile, présence de brigands (ou autres), arrêts de la caravane, encombrement excessif et autres considérations. Elle peut être augmentée d'un tiers en cas de marche forcée (généralement lors de manœuvres militaires), mais cela infligera à chaque personnage 1 point de dégâts par jour (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour y échapper). Les chevaux et autres montures peuvent aussi accélérer en prenant les mêmes risques. Il est aussi possible d'alterner avec des montures fraîches pour maintenir une certaine vitesse. Enfin, des montures exceptionnelles peuvent voyager bien plus rapidement.

Mode de transport	Vitesse	Distance journalière*
Marche	5 km/h	40 km
Âne ou mule	5 km/h	40 km
Cheval ou poney	6,5 km/h	52 km
Cheval de guerre	8 km/h	64 km
Charrette de fermier**	3 km/h	24 km
Carriole***	5 km/h	40 km
Caravane marchande	5 km/h	40 km
Radeau ou barque	0,8 km/h	8 km
Canot	2,5 km/h	25 km
Bateau à voile	3 km/h	72 km
Navire de guerre (voile et rames)	4 km/h	96 km
Drakkar (voile et rames)	5 km/h	120 km
Galère	6,5 km/h	156 km

*En partant du principe que l'on voyage durant 8 heures par jour, par voie de terre. Sur l'eau, le voyage peut se poursuivre plus longtemps sous l'action humaine (barques et canots, par exemple) voire toute la nuit pour des voiliers, ce qui est pris en compte pour le calcul des distances journalières.

**Une charrette à bras avec deux essieux, tractée par une mule et utilisée pour transporter des légumes.

***Couverte et conçue pour transporter des passagers payants. Disponible uniquement entre des destinations majeures (de grandes cités ou des ports marchands, par exemple).

VOYAGES ET DANGERS

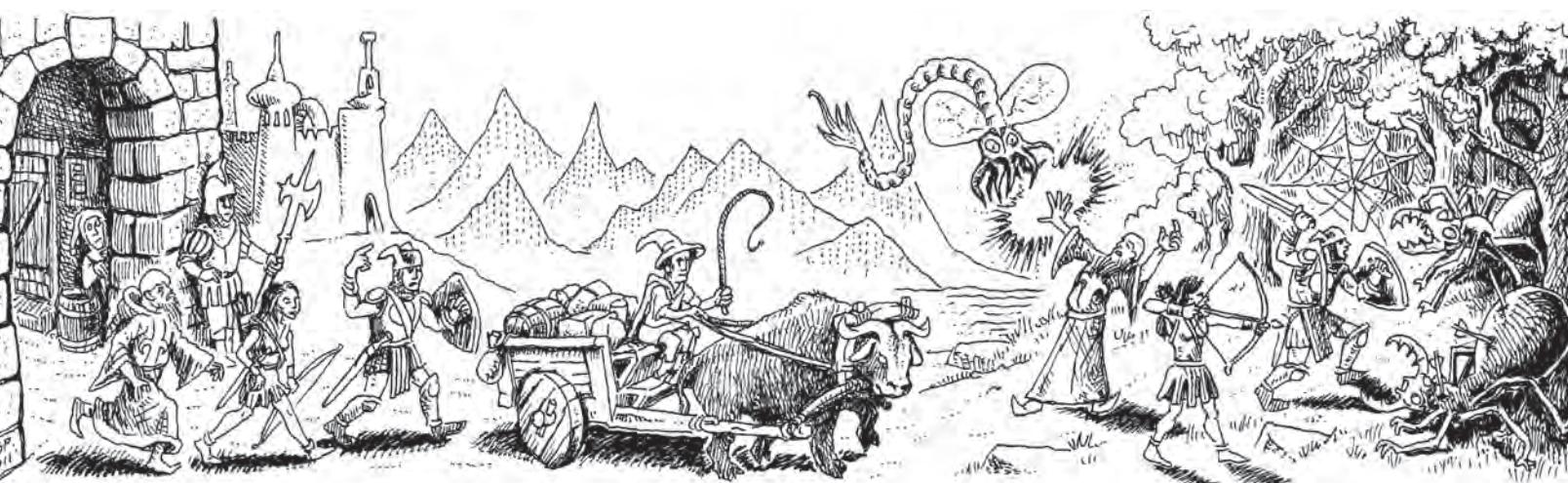
Bivouaquer est dangereux. Des créatures errent la nuit, tout comme les brigands et les sauvages. Un groupe qui n'effectue pas de tours de garde sera à la merci des prédateurs. Une surveillance attentive permettra de repérer ces yeux luisant à la lumière du feu n'allant jamais jusqu'à sortir de l'ombre, ces mystérieux bruits d'ailes et ces bourrasques soudaines qui révèlent les créatures guettant dans l'obscurité.

Les voyageurs planifient leur voyage en pensant aux lieux sûrs dans lesquels ils pourront passer la nuit. Auberges et fermes proposent divers services rémunérés aux personnages, même s'il ne s'agit parfois que d'un simple toit, d'une paillasse pleine de puces et de navets bouillis pour dîner. Les quelques nobles assez fortunés pour bâtir des forteresses sont fortement sollicités. Les voyageurs peuvent être invités à y séjourner, mais leur sécurité n'est pas forcément garantie. Porteraient-ils par mégarde des armoiries hostiles aux alliés du château ? Sont-ils prêts à rendre hommage au seigneur local ? Une vieille rancune tenace entre le grand-père du maître des lieux et le grand-oncle d'un des personnages va-t-elle ressurgir ? Les héros vont-ils contribuer par quelques pièces d'or, ou une dette d'honneur, à l'entretien de ces murs ?

Un château est un élément important de tout jeu médiéval fantastique. Et de ce fait, il doit rester mystérieux et ne jamais être tenu pour acquis. Même s'il ne s'agit que d'une étape pour la nuit, faites courir des rumeurs : dans cette tour murée, une princesse s'est un jour pendue ; l'aile orientale en ruine n'a jamais été reconstruite depuis ce terrible incendie qui a emporté tant de vies ; cette cheminée scellée par des briques contiendrait les ossements d'un bouffon ayant parlé trop crûment de la femme du seigneur ; et que dire de cet escalier obscur qui mène aux caves, dans lequel retentissent d'étranges hululements lors des nuits sans lune ?

De la même manière, le seigneur de chaque château doit être un personnage à part entière. Donnez-lui une personnalité et une apparence. Faites-lui demander aux personnages de porter d'importants messages à la prochaine ville, et autres requêtes plus singulières. Donnez-lui des hobbies et passe-temps particuliers ou d'étranges activités et exigences. Les voyages sont autant d'occasions de faire de nouvelles et intéressantes rencontres dans un monde où la plupart des habitants ne s'éloignent guère plus que de quelques kilomètres de leur lieu de naissance.

Rappelez-vous que dans un univers médiéval, les voyageurs sont aussi rares que courageux. Ils colportent bonnes



et mauvaises nouvelles, et sont le principal moyen de communication à longue distance. Comme le souligne régulièrement cet ouvrage, il n'existe aucune manière aisée de s'échanger des informations. Le commun des mortels, sans l'aide de la magie, s'appuie sur les nouvelles portées par les voyageurs. À chacune des étapes d'un aventurier, on attend de lui qu'il les partage et qu'il relaye les nouvelles informations qu'on lui donne. Nous encourageons le Juge à imaginer des rumeurs à chaque étape, allant d'histoires triviales des paysans du coin (un tel s'est marié, est malade, a eu un enfant...) aux intrigues politiques, religieuses et même arcaniques (tel monstre a été récemment aperçu, telle armée est en mouvement, tel prêtre a changé de paroisse...). On peut aller jusqu'à considérer l'information comme un moyen pour le voyageur de rémunérer son hôte.

LA COSMOLOGIE DE LA GRANDE ROUE

Vos personnages ne vivent qu'à la surface de la Terre, autrement appelée les Royaumes Connus ou les Terres du Milieu. Sous les cavernes et les souterrains gît le monde d'en bas, aussi connu comme l'Outreterre ou l'Ombreterre. Au-delà des domaines compréhensibles par les mortels se trouve le Monde Supérieur, qui s'étend sur d'autres plans de la réalité. Tous ces lieux font partie de ce que l'on nomme la Grande Roue, une représentation schématisée des nombreux lieux et plans d'existence.

Depuis les débuts des jeux de rôle, des systèmes ont organisé les différents plans. Nous n'allons pas ici réinventer la roue, pour ainsi dire. Et n'allons pas vous présenter une autre organisation des plans au-delà de la métaphore de la Grande Roue. Nous encourageons vivement les Juges à utiliser les nombreuses publications déjà existantes sur le sujet pour développer leur univers de jeu. Voici cependant quelques conseils :

- Si vous souhaitez proposer une expérience ancrée dans les merveilles de l'annexe N, n'hésitez pas à introduire des rencontres extraplanaires à bas niveau. Ce qui ne signifie pas introduire des adversaires imbattables ou immunisés aux armes des personnages. Cela pourrait être un souterrain aux dimensions intérieures supérieures à ses dimensions extérieures, correspondant à une jonction planaire; ou une créature étrange, pouvant être bannie par des moyens que même des personnages de bas niveau sont en mesure d'obtenir, et ce même si leurs armes sont

incapables de la blesser; voire encore un portail arcanique conduisant à un royaume magique, identifié plus tard par les personnages comme étant un autre plan de la réalité. Au final, un plan extraplanatoire n'est qu'un lieu magique comme un autre. Alors, n'hésitez pas à en proposer dès les premières aventures.

- Évitez de structurer à outrance les plans. Et plus encore, évitez de donner trop d'éléments aux personnages (ainsi qu'aux joueurs) quant à leur structure. Tout comme la géographie terrestre n'a réellement été comprise que des siècles après la période médiévale, avec des continents entiers mal cartographiés, il n'y a pas de raison de croire que la géographie des plans puisse être réellement comprise par de simples mortels. Laissez-les dans la confusion, se méprendre des liens entre les lieux, se perdre dans de complexes transitions et dans d'obscurs passages. Comprendre la structure des différents plans devrait être l'objectif de toute une vie pour les personnages.
- Entre ces différents plans, le *temps* est une destination comme une autre. Le voyage temporel est un thème récurrent dans les ouvrages de l'annexe N. Ce qui n'implique pas forcément que les personnages eux-mêmes voyagent dans le temps : ils peuvent rencontrer des voyageurs du futur (voir page 431) ou encore de grands sorciers venus du passé.
- Les plans peuvent aussi inclure *d'autres dimensions*. Des lieux déroutants en quatre dimensions, d'étranges agrégats d'angles, des géographies improbables. Tous peuvent être autant de plans, de lieux d'ombres et de lumières. Encore une fois, inspirez-vous de l'annexe N.
- Pour terminer, considérez le système solaire entier comme pouvant faire l'objet de voyages planaires. Pour un paysan sans éducation, quitter sa région est déjà quelque chose d'extraordinaire. Imaginez alors ce qu'est pour lui le voyage vers une autre planète. Faites des lunes, planètes, astéroïdes et soleils autant d'éléments «extraplanaires» de votre univers. Du reste, il faut recourir à la magie pour voyager vers d'autres astres, de la même manière que pour se rendre sur le plan du feu : le concept de «voyage spatial» n'existe pas.



SERVITEURS, MERCENAIRES ET SUIVANTS

Les aventuriers renommés et fortunés engagent souvent des mercenaires et autres hommes de main pour partir en exploration. Cependant, l'attrait du danger et l'excitation de la découverte ne motivent pas tout le monde, et les suivants peuvent exiger un salaire ou une part de butin. Un groupe d'aventuriers peut recruter d'autres personnages en suivant les règles ci-dessous.

Notez cependant que tous les suivants ne souhaitent pas toujours voyager. La plupart ne veulent gagner qu'une pièce ou deux pour nourrir leur famille. Il n'est donc pas garanti que les aventuriers puissent engager les mêmes personnes d'une aventure à l'autre.

Recrutement : Pour chaque tranche de 100 habitants dans une ville ou un village, il y a 1 personne (pas forcément quelqu'un en bonne condition physique, d'ailleurs) prête à risquer sa vie pour aider les aventuriers. Les zones en proie à la famine et autres épreuves, où la population n'a guère d'autre solution, peuvent faire augmenter le nombre de candidats, tandis que les grandes cités marchandes proposant d'autres manières de s'enrichir peuvent le faire diminuer.

Équipement : Les suivants ne sont souvent équipés que d'une simple armure de cuir ou de peau, d'une cape, une hache, une masse ou une lance. Environ 20 % d'entre eux possèdent leur propre épée longue, voire parfois une armure, mais leur salaire sera dans ce cas certainement supérieur. Toute autre pièce d'équipement devra être fournie par les personnages.

Salaire : Une mission soldatesque classique, comme homme d'armes dans une armée par exemple, demandera la prise en charge du logement et de la nourriture + 1 à 4 pièces de cuivre par semaine. Si les suivants sont bien équipés, ajoutez 1 à 4 autres pièces de cuivre par semaine.

Un suivant confronté à des horreurs surnaturelles, des morts-vivants et autres monstres féroces, demandera au moins 1 pièce d'argent par jour, et jusqu'à 1 pièce d'or s'il doit affronter des dangers extraordinaires.

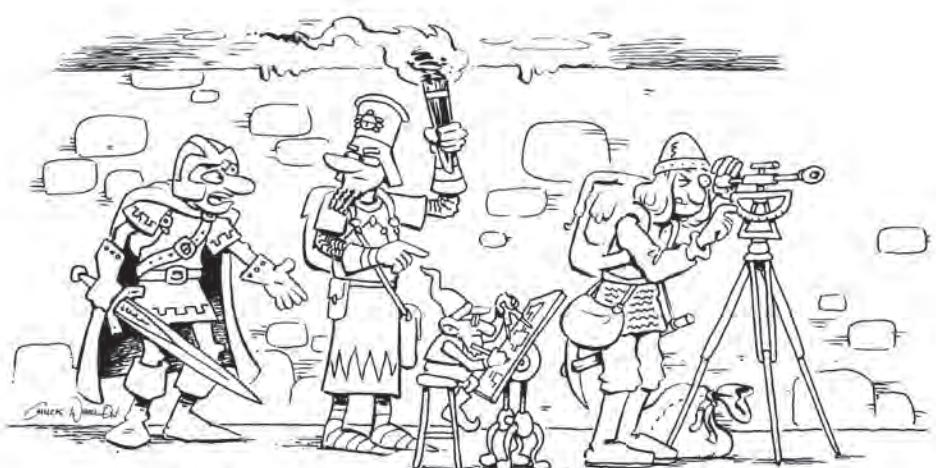
Les suivants de niveau supérieur au niveau 0 sont rares. S'ils sont engagés, ils demanderont le double du salaire maximum.

Lorsque des trésors seront découverts, les suivants pourront aussi demander légitimement leur part.

Moral : Comme le décrit le chapitre sur le combat, un suivant doit effectuer un test de moral à la première rencontre. Il est assez probable qu'il parte en courant en réalisant le danger qu'il affronte. Mais contrairement aux monstres, les suivants peuvent être plus ou moins loyaux envers leur employeur. Ainsi, le test de moral du suivant s'effectue avec un Jet de sauvegarde de Volonté auquel s'applique le modificateur de Présence de son employeur.

À la fin de chaque aventure, un suivant effectue un nouveau test de moral. Le Juge y applique un modificateur compris entre -4 et +4 en fonction des blessures subies, de la manière dont il a été traité, de son salaire, de sa part de butin et de la réalisation des objectifs du groupe. S'il échoue à son test, il est définitivement dégoûté de la vie d'aventurier et choisit de retourner à sa dure vie de villageois.

Profils : Les suivants sont des personnages de niveau 0. Ils ont des caractéristiques moyennes, 3 points de vie et +0 aux jets de sauvegarde.



« Je ne suis pas sûr que la carte doive être AUSSI précise ! »





CHAPITRE SEPT

CONSEILS AU JUGE

Le Juge a toujours raison. C'est vous qui pliez les règles à votre convenance.
Pas l'inverse.



AVERTISSEMENT

Vous qui prévoyez d'embrasser la carrière de Juge, voici quelques recommandations que moi, Joseph Goodman, auteur de ces lignes, je me permets de vous donner :

- Le Juge a toujours raison. C'est vous qui pliez les règles à votre convenance. Pas l'inverse.
- Lancez toujours vos dés aux yeux de tous et «laissez le destin s'accomplir», comme on dit. Les joueurs connaîtront la peur, connaissant votre totale objectivité lors de leurs aventures.
- Laissez mourir les personnages si les dés l'ont décidé. Rien n'est plus précieux que la vie d'un PJ quand on sait qu'elle peut s'interrompre à tout moment. Et il n'y a rien de pire qu'une partie dans laquelle les joueurs savent que le Juge ne tuera jamais leurs personnages. DCC est pensé pour avoir un fort taux de mortalité, faites-le bien ressentir dans vos parties. Atteindre le niveau 5 à ce jeu est un véritable exploit.
- N'ayez pas peur des règles. Je sais pertinemment que vous allez concevoir vos règles maison pour faire de ce jeu quelque chose d'à la fois familier et différent de ce que j'ai imaginé. C'est exactement ce qu'il faut faire.

LE MONDE CONNU

Me monde est bien trop vaste pour que vos personnages puissent en percer tous les secrets. Gardez bien en tête les idées suivantes lorsqu'ils partiront l'explorer :

- La plupart des gens du commun vivent et meurent à quelques kilomètres à peine de leur lieu de naissance.
- Le voyage est aussi dangereux qu'onéreux. La marche est le seul moyen de locomotion pour la majorité des paysans.
- Les variations culturelles ne se mesurent pas à l'échelle des continents ou des nations, mais à celle des villes et des vallées.
- La plupart des gens sont illétrés.
- Rare sont ceux qui se sont éloignés de plus de 30 km de leur foyer.
- Il n'existe aucune forme fiable de communication à longue distance.

Rendez votre univers mystérieux en le pensant à petite, *très petite* échelle. Qu'est-ce qui se cache par-delà la prochaine vallée? Nul ne peut l'affirmer. Lorsqu'un voyage d'à peine 8 km devient une aventure, c'est que vous êtes parvenu à donner vie à votre univers.

SORTS DE MAGE

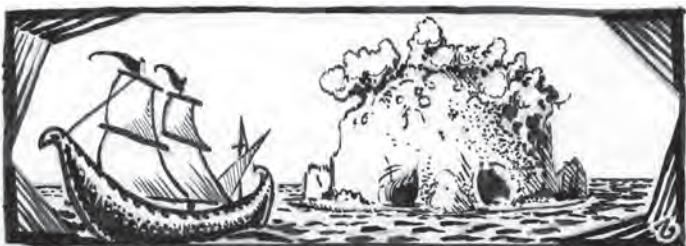
TApprendre les sorts de mage n'est pas chose aisée. Alors que les entités divines peuvent insuffler la connaissance directement dans le cœur des clercs, les sorts des mages résultent de dangereuses interactions dont les rouages sont absolument imprévisibles. La magie déroge aux règles de la physique. Elle est imprécise. Comme Harold Shea a pu le constater à ses dépens, invoquer «1», «0,1» ou «100» dragons est affaire de pratique, pas de mathématiques. Un phénomène surnaturel peut être déclenché par de multiples méthodes : un magicien peut chanter, un autre effectuer un étrange rituel, un troisième brûler de l'encens, tous produisant au final un résultat semblable. De plus, la méthode utilisée par un mage peut ne pas convenir à un autre, pour d'obscures raisons d'hérédité, d'allégeances extraplanaires ou simplement de destinée cosmique. La magie est ce qu'elle est : *magique*.

La table de progression de la classe de mage donne le nombre de sorts connus à chaque niveau. Cela ne signifie pas que le mage apprend automatiquement de nouveaux sorts en progressant. Il s'agit d'une convention qui se traduit en termes de jeu comme suit.

PRINCIPES GÉNÉRAUX DES SORTS DE MAGE

Lorsqu'un Juge discute avec le joueur d'un mage de ses sorts, il doit toujours garder en tête les principes suivants.

- 1 Le savoir est une denrée rare. Il n'existe aucune «encyclopédie de la magie». Internet n'existe pas ni même l'imprimerie de Gutenberg! Il s'agit d'un univers médiéval, d'une société féodale sans aucune technique mécanisée de reliure. Et si le savoir est une denrée rare, celui qui concerne les sorts est plus rare encore. L'obtenir est plus souvent une affaire d'aventure que de lecture. «Effectuer des recherches» au sens moderne de «aller en bibliothèque» avec des indications claires pour trouver ce que l'on cherche n'est pas une option. Le simple fait d'apprendre que tel ou tel sort existe est déjà un exploit en soi. Apprendre à le lancer l'est finalement beaucoup moins.
- 2 Les mages sont jaloux, de vrais salauds! Ne le prenez pas mal, hein, mais c'est vrai. Si le savoir est une denrée rare, celui qui le possède a un avantage sur ses pairs. Et les mages adorent dominer les autres. Identifier, obtenir et apprendre un sort est un sacré investissement. Aucun mage ne dilapidera le fruit de ses efforts gratuitement et il faut y mettre le prix pour réussir à desserrer les lèvres de celui qui a des secrets à transmettre.
- 3 Les voies de la magie sont impénétrables. Quand bien même un mage apprendrait l'existence d'un sort, puis trouverait le moyen de l'apprendre, le lancer pourrait rester hors de sa portée. Il faut sans cesse pratiquer et pratiquer encore.
- 4 Acquérir des connaissances arcaniques devrait toujours être une aventure en soi. Découvrir un nouveau sort ou acquérir de nouveaux savoirs arcaniques doit être une motivation suffisante en soi pour tout joueur mage.
- 5 Les magiciens cherchent la connaissance, mais restent des créatures faillibles. Si les clercs *utilisent* la magie pour



servir une cause, les mages cherchent à comprendre la magie dans leur propre intérêt. Mais ils restent de simples humains, aux capacités limitées. La main capricieuse du destin, reflétée par le hasard d'un d20, influencera toujours le résultat de leurs efforts.

Apprendre de nouveaux sorts en montant de niveau : Lorsqu'un mage progresse à un niveau supérieur, il peut «apprendre» un nouveau sort ainsi :

- 1 S'il a entendu parler d'un sort en particulier (durant une aventure, par un autre personnage, en découvrant un sort dans un parchemin ou un grimoire, ou de toute autre manière), il peut l'identifier comme étant un sort à apprendre. Sinon, son prochain nouveau sort est déterminé aléatoirement (voir plus loin).
- 2 Le mage doit consacrer un certain temps à l'apprentissage et la pratique pour apprendre son nouveau sort. Considérez qu'il faut en moyenne une semaine par niveau de sort.
- 3 Le mage peut se voir obligé de trouver un lieu particulier où apprendre ce nouveau sort, et peut devoir en payer le prix. Voir plus loin à ce sujet.
- 4 Après avoir passé assez de temps à étudier le sort, le mage doit effectuer un test DD 10 + le niveau du sort, en additionnant 1d20 + son niveau d'incantateur + son modificateur d'Intelligence. S'il réussit, le sort est appris. Sinon, il ne peut plus tenter de l'apprendre avant d'avoir gagné un nouveau niveau.

INTRODUIRE DE NOUVEAUX SORTS

Nous vous encourageons à introduire les nouveaux sorts par le biais de rumeurs, parchemins, démons, patrons, grimoires, artefacts rares; au détour d'une conversation avec un confrère, par des connaissances perdues, des mythes et des légendes. Les mages n'ayant pas eu l'occasion d'obtenir de nouveaux sorts lors d'une aventure peuvent cependant les déterminer aléatoirement.

À chaque fois que le mage accède à un nouveau sort, tirez-en aléatoirement 1 à 3 que le personnage est capable d'apprendre concrètement. Proposer ainsi plusieurs options offre un «plan de secours» au mage s'il échoue à apprendre le premier sort qu'il aura choisi.

Ainsi, s'il échoue, laissez-lui une chance d'acquérir le sort suivant.

La quête du savoir : Vous pouvez tout à fait imaginer des aventures ayant pour objectif l'acquisition de certaines connaissances. Puisque les mages sont censés apprendre de nombreux sorts tout au long de leur carrière, nous vous conseillons d'en introduire via de multiples sources lors de leurs aventures. Identifier un «puits de savoir» sera une motivation majeure pour un mage.

Vous trouverez ci-dessous quelques tables aléatoires proposant diverses sources de sorts, le prix qu'il en coûtera et quels composants rares seront nécessaires pour que le sort puisse fonctionner. Votre rôle de Juge sera de broder autour de ces éléments afin d'en faire une aventure à part entière.

Souvenez-vous que l'incantation varie en fonction des mages. Celui dont l'arrière-arrière-grand-père est un semi-démon aura plus de facilités à lancer des sorts de feu qu'un banal cultiste mortel. Ainsi, un sort n'aura pas les mêmes prérequis en fonction de celui qui l'incante.

TABLE 7-1 : SOURCES DE CONNAISSANCES ARCANIQUES

1d16 Résultat

- | | |
|----|--|
| 1 | Susurré par la dépouille de Thaka-khan, un puissant mage enterré depuis des siècles sous les sables du désert |
| 2 | Dans la bibliothèque secrète d'Alexandrie, le seul lieu au monde dans lequel on peut trouver plus de 50 livres au sein de la même pièce |
| 3 | Les sorcières de Rahdomir, dont les chants hallucinés apportent la folie aux mortels qui les entendent |
| 4 | Enseigné de la bouche du plus vieux des sphinx |
| 5 | En plongeant le regard dans le bassin du hall des Rois Dragons |
| 6 | Dans le Nécronomicon, dont il n'existe que sept exemplaires, tous répertoriés dans un parchemin appartenant à un halfelin excentrique vivant reclus dans une forêt |
| 7 | En empoignant l'épée magique Voleuse d'Âmes, une lame gravée de sombres runes au tranchant acéré dont on a perdu la trace depuis au moins cinq cents ans |
| 8 | Sculpté sur les ziggourats de la cité engloutie de Lemuria |
| 9 | En négociant avec les démons du plan d'Asmodée |
| 10 | Dans la plus pure goutte de rosée du matin |
| 11 | En traduisant le langage secret des dryades |
| 12 | En contemplant votre propre âme dans toute sa vérité, au travers d'un miroir d'une pureté sans pareil |
| 13 | Sur la tablette de pierre d'Hammurabi |
| 14 | Inscrit à l'arrière d'une pierre tombale dans le cimetière d'un nécromancien |
| 15 | En s'entretenant avec les derniers cyclopes |
| 16 | Sur le parchemin de Shubteth, fragilisé par le temps |



TABLE 7-2 : COÛT DES SAVOIRS ARCANIQUES

1d10	Résultat
1	Un an de loyaux services
2	100 000 pièces d'or
3	Vaincre la némésis de la personne qui partage ses connaissances
4	Une partie de l'âme du mage (ce qui peut provoquer la diminution d'une caractéristique)
5	Épouser une fille particulièrement laide
6	Partager son savoir en retour
7	Retrouver un artefact unique (le cœur d'un seigneur démon, le dernier rayon d'un soleil mourant, la fleur bleue des Amazones, etc.)
8	Vœu de silence
9	Bâtir un monument grandiose
10	Porter un chignon à la manière d'une secte monacale oubliée

TABLE 7-3 : COMPOSANTS NÉCESSAIRES POUR LANCER LE SORT

1d10	Résultat
1	Une écaille de dragon
2	L'œil d'une méduse
3	La plume d'une harpie
4	Le regard d'un basilic
5	Le cœur d'une vierge pure
6	Le sang d'un mort-vivant
7	Le rire d'une hyène
8	L'amour d'une mère pour son enfant
9	La voix d'un septième fils
10	Le diamant le plus brillant



INVOQUER UN FAMILIER

Un mage peut invoquer un familier au moyen du sort *appel de familier*. Le type de créature dépend à la fois du résultat du test d'incantation et de l'alignement de l'incantateur. Plus le résultat est élevé, plus le familier sera puissant et plus grande sera son influence sur la magie de son maître.

- Déterminez le type de familier invoqué : gardien, focalisateur, arcane ou démoniaque (voir la table 7-4).
- Déterminez son apparence physique (table 7-5).
- Déterminez sa personnalité (table 7-6).

Première étape : Type de familier. Déterminez celui-ci en vous basant sur le résultat du test d'incantation et sur l'alignement de l'incantateur. Les familiers accordent à leur mage des capacités dépendant de leur type, comme suit.

Pour tous les types de familiers : Tous les familiers possèdent les caractéristiques suivantes :

- 1d4+2 points de vie.
- une CA 14 (de par leur petite taille et leur agilité).
- Les mêmes jets de sauvegarde que le mage.
- Ils sont plus intelligents que la moyenne de leur espèce, disposant de l'équivalent d'une valeur d'Intelligence humaine de 5.
- Le mage peut communiquer télépathiquement avec son familier, tout en respectant les limites sensorielles et intellectuelles de celui-ci (par exemple, une tortue de quinze centimètres ne peut voir ce qu'il y a sur le dessus d'une table et ne sait pas lire).
- Le familier est d'une loyauté sans faille envers son maître.
- Le mage gagne des points de vie supplémentaires égaux à ceux du familier.
- Si le familier possède des capacités naturelles, le mage gagne un bonus de +4 dans les situations où ces capacités offrent un avantage. Par exemple, un mage ayant un chat pour familier gagne un bonus de +4 pour tenter de se déplacer silencieusement.

Familiers de type gardien : Les familiers de ce type sont orientés vers le combat. Ils s'efforcent de défendre leur mage et ne sont jamais effrayés par les affrontements. Ils possèdent les caractéristiques suivantes :

- 1d4+2 points de vie supplémentaires (dont le mage bénéficie aussi).
- Une attaque à +4, qui inflige 1d6 points de dégâts (1d12 pour dé critique et critiques de la table III).
- Bonus de +2 à la CA (pour un total de 16).

TABLE 7-4 : TYPE DE FAMILIER

Résultat du test par alignement	12-17	18-23	24-29	30+
Loyal	Gardien	Focalisateur	Focalisateur	Arcanique
Neutre	Gardien	Arcanique	Focalisateur	Démoniaque
Chaotique	Gardien	Démoniaque	Arcanique	Focalisateur

- Bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.
 - Une amélioration du jet d'attaque égale au bonus à l'attaque du mage. Par exemple, lorsque le mage atteint le niveau 2, il obtient +1 au jet d'attaque, et son familier passe donc à un bonus de +4 à +5. Lorsque le mage atteint le niveau 5, il obtient +2 au jet d'attaque, et le familier passe de +5 à +6.
- Familiers de type focalisateur :** Ces familiers permettent de concentrer l'énergie magique en eux et peuvent servir à lancer des sorts. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- En plus de pouvoir communiquer télépathiquement avec son familier, le mage peut littéralement voir à travers ses yeux.
- Le mage peut lancer un sort à partir de son familier au lieu de lui-même. Cette capacité permet notamment de lancer des sorts qui nécessitent au mage de toucher sa cible en utilisant son familier à la place.
- Tout sort lancé à partir du familier octroie un bonus de +1 au test d'incantation.
- Ces familiers possèdent une attaque à +1, infligeant 1d3 points de dégâts.

Familiers arcaniques : Ce type de familier est imprégné d'un pouvoir particulier. Il octroie au mage la capacité d'utiliser un sort ou un pouvoir qu'il ne possède normalement pas. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- Lorsque le mage obtient ce familier, celui-ci connaît aléatoirement un sort de niveau 1 que le mage ne connaît pas. Le Juge peut aussi imaginer un pouvoir particulier potentiellement lié au patron du mage ou à la Chance.
- Le mage peut lancer le sort du familier en effectuant un test d'incantation normal, comme s'il faisait partie de son répertoire. De la même manière, il peut perdre temporairement ce sort pour le regagner le jour suivant.
- Ces familiers possèdent une attaque à +1, infligeant 1d3 points de dégâts.

Familier démoniaque : Ce type de familier vient d'un domaine infernal ou d'un plan extérieur. Il est parfois aussi le fruit d'un échange de faveurs avec un patron surnaturel. Il présente des caractéristiques d'un autre monde :

- Une sensibilité particulière à la corruption et aux énergies négatives. Lorsque le mage obtient un 1 naturel à un test d'incantation et subit une corruption, le familier absorbe automatiquement la moitié des effets de celle-ci, en arrondissant si besoin en faveur du mage. Par exemple, si la corruption provoque la perte de 1 point de Force, c'est le familier qui sera affecté, le mage, lui, ne subira rien. Si la corruption provoque la perte de 2 points de Force, tous les deux seront affectés, perdant chacun 1 point.
- Une appétence pour l'âme du mage. Si celui-ci meurt et que son familier est toujours vivant, l'âme du mage sera absorbée par le familier. Le mage et son familier cohabiteront pour l'éternité dans un même corps (ou jusqu'à ce que la forme physique du familier soit détruite). L'âme du mage peut être transférée dans un autre corps à l'aide d'un rituel approprié.

• Une immunité à toutes les maladies, poisons et infections mortels. En conséquence, le mage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de Vigueur contre ce genre d'effets débilitants. De plus, en cas d'échec à son jet de sauvegarde, tout effet est partagé entre le mage et son familier (arrondi si besoin en faveur du mage). Par exemple, si la morsure d'une araignée provoque une perte de 2 points d'Endurance, le familier et le mage perdront 1 point chacun. Si la perte n'est que de 1 point, seul le familier sera affecté.

- Ce familier possède une attaque à +2 infligeant 1d4 points de dégâts.

Deuxième étape : Apparence physique. Lancez 1d14 et consultez la table 7-5 pour déterminer le résultat en fonction de l'alignement du mage. Certains familiers possèdent des capacités particulières en fonction de leur apparence. Leur maître obtient alors des bonus lorsqu'il effectue une action en lien avec cette capacité, comme indiqué entre parenthèses.

Troisième étape : Personnalité. Lancez 1d20 et consultez la table 7-6 pour déterminer la personnalité du familier.



TABLE 7-5 : APPARENCE PHYSIQUE (ET BONUS POUR LE MAGE)

d14	Loyal	Neutre	Chaotique
1	Aigle (acuité visuelle)	Blaireau (les attaques de corps à corps infligent +1 point de dégâts)	Mille-pattes géant (Mouvement escalade 3 m)
2	Chat blanc (déplacement très silencieux)	Serval (+2 points de vie)	Chat noir (déplacement très silencieux)
3	Faucon (acuité visuelle)	Hibou (vision nocturne équivalente à la vision diurne d'un humain, acuité auditive)	Chauve-souris (audition extraordinaire)
4	Lutin (camouflage sylvestre)	Pixie (camouflage sylvestre)	Cobra (morsure empoisonnée, JS Vig DD 16 pour éviter de perdre 1d6 points d'Endurance)
5	Chevalier miniature en armure dont le heaume est perpétuellement fermé (CA +1)	Minotaure miniature (+1 en Force)	Tarentule (attaques au corps à corps empoisonnées, JS Vig DD 14 pour éviter la perte temporaire d'1 point d'Agilité)
6	Abeille géante (attaques au corps à corps infligeant +1 point de dégâts d'estoc)	Criquet géant (voix puissante et impérieuse)	Belette (habileté surnaturelle à se faufiler dans les passages étroits)
7	Chien fidèle (tous les suivants, mercenaires, etc. bénéficient de +2 aux tests de moral)	Lézard (Mouvement 12 m)	Singe (Mouvement escalade 6 m)
8	Fourmi géante (+1 à toute tentative de PES, télépathie, divination, etc.)	Tortue (CA +2, mais Mouvement réduit de 1,5 m)	Pseudodragon (souffle 1 fois par jour : cône de 6 m de long et 3 m de large, 2d6 points de dégâts de feu)
9	Fourmi extraplanaire (+1 à toute tentative de voyage planaire)	Crapaud (respiration aquatique jusqu'à 20 minutes)	Femme miniature d'une beauté extraordinaire (+2 en Présence)
10	Version miniature et vieillie du mage (offre une vie supplémentaire : la première fois que le mage meurt, le familier meurt à sa place, le mage revient à la vie avec tous ses points de vie, moins toutes les conséquences de la perte de son familier)	Élémentaire miniature (+1 à tous les jets de sauvegarde en rapport avec son élément. Déterminez son type aléatoirement avec 1d12 : (1) terre (2) air (3) feu (4) eau (5) cendres (6) lave (7) glace (8) brume (9) poussière (10) vapeur (11) boue (12) quelque chose d'encore plus exotique (par exemple : or, argent, cyclone, rosée, pierre, etc.))	Python (attaques de constriction au corps à corps : +1d4/+2d4/+3d4, etc. points de dégâts automatiques après le premier round)
11	Guêpe géante (attaques au corps à corps empoisonnées : JS Vig DD 12 pour éviter la perte temporaire d'1 point de Force)	Pie (mystérieuse capacité à dénicher les gemmes et autres objets brillants)	Petite vipère (odorat extraordinaire)
12	Mage miniature au visage perpétuellement dissimulé par une cagoule (+1 aux tests d'incantation pour un sort déterminé au hasard)	Limace cornue (les attaques au corps à corps provoquent la paralysie : JS Vig DD 12 pour résister, sinon paralysie pour 1d4+NI rounds)	Démon minusculé (par exemple, diablotin ou quasit, +2 en Chance qui se régénère chaque nuit, à la manière de la capacité du voleur ou du halfelin)
13	Gorille miniature (+1 en Force)	Scarabée géant (CA +1)	Scorpion (JS Vig +2 contre le poison)
14	Version miniature rajeunie et alerte du mage (+1 en Endurance)	Rat (infravision 36 m)	Rat squelette (+1 point de dégâts contre les morts-vivants)

TABLE 7-6 : PERSONNALITÉ DU FAMILIER

d20 Personnalité

- 1 Renfrogné
- 2 Colérique
- 3 Enthousiaste et curieux
- 4 Se plaint tout le temps de ses articulations qui craquent
- 5 Habituellement d'humeur égale, mais s'agit inexplicablement lorsque l'on parle (1d6) : (1) du sexe opposé (2) des gnomes (3) des nuages (4) des fleurs (5) des pancakes (6) des armures de cuir
- 6 Grincheux
- 7 Narcissique
- 8 Ouvert
- 9 Inintéressant (se fait les ongles tout le temps)
- 10 Volubile (ne la ferme jamais)
- 11 Pingre
- 12 Jovial
- 13 Introspectif
- 14 Convivial
- 15 Paresseux
- 16 Distant
- 17 Charitable
- 18 Sexy
- 19 D'humeur égale
- 20 Somnolent



d10 Type d'esprit

- 1 Le fantôme d'une créature mortelle défunte. Elle était autrefois (lancez 1d8) : (1) mage (2) guerrier (3) voleur (4) clerc (5) nain (6) elfe (7) halfelin (8) gobelinoïde. Elle est morte (lancez 1d4) : (1) naturellement de vieillesse (2) dans un terrible accident (3) bravement au combat (4) violemment, en cherchant à se venger.
- 2 Un esprit de la nature, gardien d'un élément naturel à proximité (colline, lac, arbre, montagne, bosquet, fleur, etc.).
- 3 Un démon de bas rang venu des neuf Enfers, aux maigres connaissances, mais prêt à aider quiconque peut lui permettre d'obtenir de l'avancement.
- 4 Un seigneur djinn, satrape de son propre plan miniature, et (lancez 1d6) : (1) agacé d'être dérangé (2) curieux quant à son interlocuteur (3) effrayé à l'idée d'avoir été découvert (4) introverti, uniquement intéressé par les livres (5) reconnaissant de ce rebondissement dans sa vie ennuyeuse (6) conquérant agressif, intrigué à l'idée de découvrir de nouvelles terres à envahir.
- 5 Un élémentaire «moyen» sans aucune particularité, associé à un élément (lancez 1d12) : (1) terre (2) air (3) feu (4) eau (5) cendres (6) lave (7) glace (8) brume (9) poussière (10) vapeur (11) boue (12) quelque chose d'encore plus exotique (par exemple : or, argent, cyclone, rosée, pierre, etc.).
- 6 Un ange ou une autre créature céleste, ayant pour objectif de (lancez 1d4) : (1) protéger les faibles (2) lutter contre le mal (3) convertir de nouveaux fidèles (4) anéantir les païens.
- 7 Un démon de haut rang (10 % de chances qu'il soit prince démon) certainement agacé, énervé, voire fou de rage d'avoir été dérangé. Il ajoutera le mage à sa liste d'ennemis jurés.
- 8 Un seigneur du Chaos (10 % de chances qu'il appartienne aux Cours du Chaos) et (lancez 1d4) : (1) intrigué par la possibilité de se trouver un nouvel agent mortel (2) enthousiaste à l'idée de semer le chaos par la désinformation (3) craignant la rivalité (4) souhaitant lever une armée mortelle.
- 9 Une divinité en devenir ou un demi-dieu (10 % de chances qu'il s'agisse d'un dieu à part entière, 1 % qu'il s'agisse d'une ancienne divinité) et (lancez 1d4) : (1) difficile à comprendre à cause de sa perception étendue du temps (2) soucieux avant tout de ses propres plans et de ses adorateurs (3) recrutant agressivement pour s'opposer à une autre divinité (4) somnolent, pas encore totalement éveillé.
- 10 Une intelligence extraterrestre tellement étrangère à notre univers que toute tentative de communication est difficile, au-delà de la compréhension des mortels et basée sur un énigmatique sens du temps et de l'espace.

CONSULTER LES ESPRITS

Le sort *consulter les esprits* permet à un mage d'atteindre un esprit d'un autre monde et d'entrer en contact avec lui. Un magicien entreprenant peut ainsi interroger le fantôme d'une créature dont il a découvert le cadavre, afin de connaître la raison de son décès. D'autres, plus curieux, peuvent utiliser ce sort pour deviser avec les puissances spirituelles qui les entourent, dans le but d'obtenir des informations utiles, ou de comprendre le fonctionnement de certaines magies.

Nous encourageons le Juge à utiliser ce sort pour relancer les aventures et pousser les mages vers de nouveaux niveaux de connaissances. Voici une table pour vous inspirer divers types de rencontres spirituelles. Lancez 1d10 ou choisissez parmi les propositions suivantes :

MAGIE MERCURIELLE ET ÉCOLES DE MAGIE

La magie mercurielle rend chaque sort unique. Comme l'explique le chapitre destiné au joueur, la magie mercurielle différencie un même sort entre deux mages. Ce concept peut être développé plus en profondeur encore. Voici quelques pistes à suivre pour votre propre campagne.

Écoles de Magie : Lorsqu'un illusionniste lance *projectile magique*, ce sort partage-t-il les mêmes origines arcaniques que pour un nécromancien ? C'est peu probable. Vous pouvez créer vos propres tables de magie mercurielle en fonction des écoles de magie que vous souhaitez intégrer à votre campagne. Magie noire et blanche ; illusionnistes, élémentalistes, conjurateurs, diabolistes, nécromants, invocateurs ; pyromanciens et cryomanciens ; sorcières, ensorceleurs et protecteurs : tous les types de mages peuvent avoir leur propre magie mercurielle, afin de les rendre encore plus singuliers les uns des autres.

Differences culturelles : Pourquoi le sort d'un elfe serait-il semblable à celui d'un mage humain ? De la même manière, le sort d'un haut elfe est-il le même que celui d'un elfe noir ? Comment un orque shaman pourrait lancer le même sort qu'un elfe ou un humain ? La magie mercurielle peut aussi aider à différencier les sorts en fonction des cultures.

Influence du patron : Enfin, il est aussi possible de modifier les tables de magie mercurielle en fonction des différents patrons que vous intégrez à votre campagne. À partir du moment où un mage s'est lié à un patron, tous ses sorts pourraient être affectés par la marque mercurielle de celui-ci (ce qui rejoint l'idée développée pour les souillures de patron décrite un peu plus loin).

PATRONS SURNATURELS

La magie des patrons est puissante. C'est grâce à elle qu'un mage peut repousser les limites de la magie mortelle. À bas niveau, un patron peut se contenter d'aider ponctuellement, tandis qu'à haut niveau, il peut substantiellement relever le niveau d'incantateur d'un mage.

Se lier à un patron : Tandis que les clercs vénèrent une divinité dont ils partagent les croyances, l'alignement, l'éthique et les valeurs, un mage suit un patron dans le seul but d'obtenir du pouvoir. Rien de plus. Un clerc peut rejoindre son dieu après une vie pleine de sens. Un mage, quant à lui, met la main sur une terrifiante invocation lui permettant de se lier, lui simple mortel, à une puissance démoniaque, et à partir de là, de solliciter son aide. L'efficacité de cette invocation dépend de l'ascendant que le mage prend dans la négociation avec le démon, le fantôme, l'esprit, l'élémentaire ou toute autre entité surnaturelle pouvant répondre à son appel.

Le lien entre le mage et son patron est établi après avoir conduit le rituel adéquat pour incanter le sort *lier un patron*. Il effectue alors son test d'incantation. En cas d'échec, il doit recommencer toute la cérémonie. Sur une réussite, le patron accepte un nouvel adepte. À partir de là, le mage peut invoquer son patron avec le sort *invoquer un patron* au moins une fois par jour, parfois plus en fonction du résultat du test initial.

Quid pro quo : Le patron demandera diverses contreparties en échange de son aide, sous forme de sacrifices, de missions, voir d'objets particuliers. Le Juge transmettra ces différentes requêtes au mage, qui pourra par exemple les entendre susurrées à son oreille à chaque invocation, les voir en rêve ou les entendre de la bouche même d'autres serviteurs de son patron. Un mage qui refuse d'obéir ou qui lambine à s'exécuter peut voir son patron le dédaigner par la suite.

Pactiser avec un patron ne fonctionne pas comme la dévotion des clercs envers leur divinité. Les dieux écrasent leurs ennemis, construisent des temples en leur nom, renforcent leurs principes par l'action, tandis que le patron d'un mage négociera uniquement pour des questions de pouvoir, offrant ses services contre une aide. C'est du mercenariat, rien de plus.

Les patrons ne sont pas non plus toujours des divinités. Il peut s'agir de n'importe quel type de créature surnaturelle, habituellement des démons, des diables, des demi-dieux, mais rarement des divinités à proprement parler. S'abaisser à pactiser avec les mortels ne serait pas vraiment flatteur pour l'ego d'une vraie divinité.

Sorts de patron : Invoquer l'aide d'un patron est un processus particulièrement hasardeux. Les caprices d'un démon font que l'aide reçue est rarement celle demandée. En lançant *invoquer un patron*, les résultats varient considérablement, comme décrit ci-dessous. Mais dans certains cas, un patron peut accorder un sort spécifique, en fonction de sa nature et de son humeur.

Les tables de sorts comportent une possibilité d'acquérir un «sort de patron» à chaque niveau. Les exemples qui suivent décrivent les sorts de patron de niveau 1 à 3. Nous invitons les Juges à créer leurs propres sorts pour d'autres patrons.

Notez bien que les sorts de patron sont, de manière générale, considérablement plus puissants que les autres sorts de même niveau. Mais ce n'est pas sans contrepartie. Chaque fois que le mage lance *invoquer un patron*, celui-ci agit en faveur du mage, mais ne manquera pas de venir réclamer son dû plus tard.



Brûlesort : Dans le chapitre consacré aux joueurs, une table suggère différentes contreparties associées au brûlesort. Jouer activement le brûlesort renforce la connexion entre le personnage et son patron. Le Juge se doit de toujours rappeler aux joueurs la nature réelle d'un brûlesort, car il ne s'agit pas d'un simple mécanisme de jeu, mais d'une réelle transaction entre une créature mortelle et une créature immortelle. Après avoir introduit les patrons dans vos parties, le brûlesort sera d'autant plus intéressant pour impliquer les personnages. En même temps que vous créez vos propres patrons, rédigez vos tables de brûlesort maison en fonction de ceux-ci, et préparez une liste de contreparties que peuvent exiger ces patrons, afin de l'avoir toujours sous la main. Ainsi, lorsqu'un personnage a recours au brûlesort, vous aurez l'occasion de renforcer le lien avec le patron et de créer autant de pistes pour de nouvelles aventures. Vous aurez plus loin quelques exemples pratiques pour certains patrons.

Souillure de patron : L'aspect des sorts lancés par un mage lié à un patron est parfois marqué par l'influence de celui-ci. Un mage lié à Azi Dahaka, par exemple, pourrait projeter de petits nuages de poussière en lançant *projectile magique*, même s'il ne s'agit pas d'un sort de patron.

La première fois qu'un mage lance *invoquer un patron, lier un patron*, ou n'importe quel autre sort de patron, il y a 1 % de chances qu'il soit marqué par l'influence de son patron. À chaque nouvelle incantation, les probabilités augmentent de 1 %, atteignant 2, 3, 4 %, etc. Notez bien que cet accroissement de 1 % se produit lorsqu'on tente de *lancer* un sort de patron, que l'incantation soit couronnée de succès ou pas.

Les souillures de patron reflètent l'influence du patron sur son adepte, qui est telle que sa capacité à lancer des sorts est définitivement liée à son maître. Cela peut avoir des conséquences cosmétiques, comme décrites précédemment, ou octroyer certains bonus. Mais encore une fois, gardez en tête que cela signifie que le mage est toujours plus redoutable envers son patron. La seule manière de se délier de celui-ci est de pratiquer une forme d'exorcisme irrévocable.

Si un jet de dé provoque une souillure de patron, servez-vous des exemples donnés plus loin pour en déterminer les conséquences. Plusieurs types de souillures sont proposés pour chaque patron, et chaque jet sur cette table permet à l'une de ces souillures de se manifester. Une fois qu'un mage a développé à son maximum tous les types de souillures, il n'est plus nécessaire de faire de jet.

Lorsqu'un mage acquiert une souillure, les probabilités d'en gagner une nouvelle retombent à 1 %. Puis 2, 3, 4 %, etc. jusqu'à ce qu'une nouvelle souillure soit acquise, auquel cas les probabilités retombent de nouveau à 1 %.

Des exemples concrets pour cinq patrons sont donnés dans les pages qui suivent. Le Juge est libre d'en développer d'autres pour sa campagne de jeu.

Patrons les plus courants : Les pages suivantes décrivent des patrons relativement connus de ceux qui recherchent le pouvoir. À savoir :

- Bobugubilz, seigneur démon des amphibiens
- Sezrekan l'Ancien, le plus diabolique des sorciers
- Azi Dahaka, prince démon des tempêtes et de la désolation
- Le Roi des Terres elfiques, seigneur féerique des contrées au-delà du crépuscule
- Les Trois Grées, qui veillent sur la destinée des hommes et des dieux et s'assurent de son accomplissement

En plus de ceux-ci, nous vous proposons trois autres patrons, pour lesquels ne sont listés que les résultats d'*invoquer un patron*, sans sorts ni souillures spécifiques. Vous pouvez ainsi vous en inspirer pour développer vos propres campagnes !

- Yddgrrl, la racine du monde
- Obitu-Que, seigneur des Cinq, diantrefosse et balor
- Ithha, prince du vent élémentaire

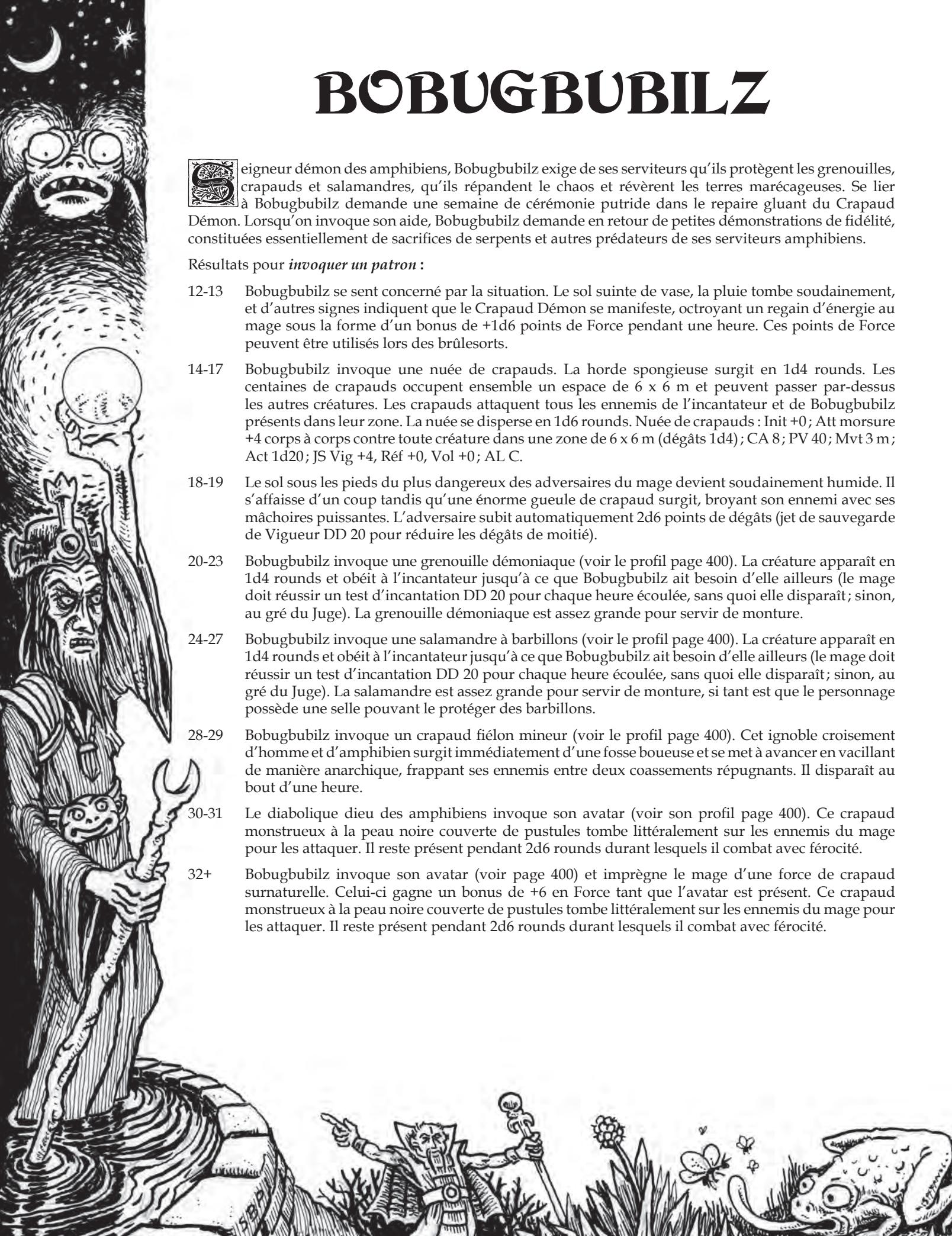
Créer vos propres patrons : En tant que Juge, nous vous invitons à concevoir vos propres patrons surnaturels, à la fois pour correspondre au mieux à votre campagne et pour répondre aux attentes des joueurs. En effet, certains des patrons décrits ici ont été spécifiquement pensés pour les testeurs de DCC. La création d'un patron suit cinq courtes étapes :

- 1 Thème. Chaque patron surnaturel est un être sensible à part entière. Il vit quelque part parmi les plans, avec ses centres d'intérêt et ses affinités, et suit ses propres désirs, qu'ils soient matériels, spirituels ou émotionnels. Pensez à la nature profonde du patron que vous souhaitez créer et comment cela pourrait se traduire en termes de magie.
- 2 Conséquences du sort *invoquer un patron*. Créez une table indiquant les différentes réponses que ce patron peut apporter lorsqu'on l'invoque.
- 3 Souillure de patron. Créez une table aléatoire décrivant plusieurs types de souillures.
- 4 Sorts de patron. Inventez un sort de patron par niveau.
- 5 Brûlesort. Faites une liste ou créez une table aléatoire de «requêtes sur le pouce» que le patron pourrait formuler lors des brûlesorts.

Vous pouvez vous servir des exemples suivants comme base.



BOBUGBUBILZ



Seigneur démon des amphibiens, Bobugbubilz exige de ses serviteurs qu'ils protègent les grenouilles, crapauds et salamandres, qu'ils répandent le chaos et révèrent les terres marécageuses. Se lier à Bobugbubilz demande une semaine de cérémonie putride dans le repaire gluant du Crapaud Démon. Lorsqu'on invoque son aide, Bobugbubilz demande en retour de petites démonstrations de fidélité, constituées essentiellement de sacrifices de serpents et autres prédateurs de ses serviteurs amphibiens.

Résultats pour *invoquer un patron* :

- 12-13 Bobugbubilz se sent concerné par la situation. Le sol suinte de vase, la pluie tombe soudainement, et d'autres signes indiquent que le Crapaud Démon se manifeste, octroyant un regain d'énergie au mage sous la forme d'un bonus de +1d6 points de Force pendant une heure. Ces points de Force peuvent être utilisés lors des brûlesorts.
- 14-17 Bobugbubilz invoque une nuée de crapauds. La horde spongieuse surgit en 1d4 rounds. Les centaines de crapauds occupent ensemble un espace de 6 x 6 m et peuvent passer par-dessus les autres créatures. Les crapauds attaquent tous les ennemis de l'incantateur et de Bobugbubilz présents dans leur zone. La nuée se disperse en 1d6 rounds. Nuée de crapauds : Init +0; Att morsure +4 corps à corps contre toute créature dans une zone de 6 x 6 m (dégâts 1d4); CA 8; PV 40; Mvt 3 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf +0, Vol +0; AL C.
- 18-19 Le sol sous les pieds du plus dangereux des adversaires du mage devient soudainement humide. Il s'affaisse d'un coup tandis qu'une énorme gueule de crapaud surgit, broyant son ennemi avec ses mâchoires puissantes. L'adversaire subit automatiquement 2d6 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour réduire les dégâts de moitié).
- 20-23 Bobugbubilz invoque une grenouille démoniaque (voir le profil page 400). La créature apparaît en 1d4 rounds et obéit à l'incantateur jusqu'à ce que Bobugbubilz ait besoin d'elle ailleurs (le mage doit réussir un test d'incantation DD 20 pour chaque heure écoulée, sans quoi elle disparaît; sinon, au gré du Juge). La grenouille démoniaque est assez grande pour servir de monture.
- 24-27 Bobugbubilz invoque une salamandre à barbillons (voir le profil page 400). La créature apparaît en 1d4 rounds et obéit à l'incantateur jusqu'à ce que Bobugbubilz ait besoin d'elle ailleurs (le mage doit réussir un test d'incantation DD 20 pour chaque heure écoulée, sans quoi elle disparaît; sinon, au gré du Juge). La salamandre est assez grande pour servir de monture, si tant est que le personnage possède une selle pouvant le protéger des barbillons.
- 28-29 Bobugbubilz invoque un crapaud fiélon mineur (voir le profil page 400). Cet ignoble croisement d'homme et d'amphibien surgit immédiatement d'une fosse boueuse et se met à avancer en vacillant de manière anarchique, frappant ses ennemis entre deux coassements répugnants. Il disparaît au bout d'une heure.
- 30-31 Le diabolique dieu des amphibiens invoque son avatar (voir son profil page 400). Ce crapaud monstrueux à la peau noire couverte de pustules tombe littéralement sur les ennemis du mage pour les attaquer. Il reste présent pendant 2d6 rounds durant lesquels il combat avec férocité.
- 32+ Bobugbubilz invoque son avatar (voir page 400) et imprègne le mage d'une force de crapaud surnaturelle. Celui-ci gagne un bonus de +6 en Force tant que l'avatar est présent. Ce crapaud monstrueux à la peau noire couverte de pustules tombe littéralement sur les ennemis du mage pour les attaquer. Il reste présent pendant 2d6 rounds durant lesquels il combat avec férocité.

SOUILLURE DE PATRON : BOBUGBUILZ

Lorsqu'un mage lié à Bobugbubilz subit une souillure de patron, lancez 1d6 et consultez la table suivante. Une fois les 6 souillures acquises à leur degré le plus élevé, il n'est plus nécessaire de tirer sur cette table.

d6 Résultat

- 1 Des mouches vrombissantes et agressives apparaissent à chaque fois que le mage lance un sort. Elles sont aussi agaçantes que perturbantes mais inoffensives. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, il s'amplifie : une énorme nuée de mouches apparaît alors à chaque incantation. La nuée est assez imposante pour distraire ennemis et alliés dans un rayon de 3 m (jet de sauvegarde de Volonté DD 8 pour éviter de subir un malus de -1 à tous les jets de dés pendant un round). Le mage, quant à lui, est immunisé. Si cette souillure est tirée une troisième fois, la nuée suit le mage nuit et jour, quelle que soit son activité.
- 2 Le mage est moite en permanence, comme s'il était dans un sauna ou sur des terres marécageuses tropicales. Ses sourcils sont mouillés, il transpire en permanence, et en fin de journée, ses vêtements finissent systématiquement trempés. Il peut être gêné pour transporter des parchemins, des livres et autres objets de ce type. Si ce résultat survient une deuxième fois, le mage transpire tellement que ses vêtements sont trempés dès midi. Si le mage obtient cette souillure une troisième fois, il ruisselle littéralement, est tout le temps assoiffé, doit se réhydrater en permanence et, pour finir, laisse une petite flaue lorsqu'il reste en place quelques instants au même endroit.
- 3 Le visage de l'incantateur prend des airs de batracien. Ses yeux s'écartent, ses sourcils s'épaissent, sa bouche s'agrandit tandis que ses lèvres s'affinent. Sa voix devient grave et profonde, laissant parfois s'échapper de curieux coassements. Si cette souillure est obtenue une deuxième fois, le visage du mage se rapproche encore plus de celui d'une grenouille : sa langue s'allonge, et des sortes d'arêtes oculaires commencent à apparaître. La nuit, durant son sommeil, il coasse involontairement. Il peut encore passer pour un humain la majorité du temps, mais est obligé de prétendre être frappé d'une difformité quelconque. Si le résultat tombe une troisième fois, la tête entière du mage devient celle d'une grenouille. Il peut toujours parler, d'une déroutante voix amphibiennne, mais ne peut définitivement plus se faire passer pour un humain normal.



- 4 Chaque fois que le mage lance un sort, la zone d'effet est envahie par une horrible odeur de marais, mélange de végétation pourrissante et de fragrance de poisson absolument déplaisante. Si le résultat tombe une deuxième fois, un parfum nauséabond suit le mage en permanence, tellement infect que les passants ne peuvent s'empêcher de le commenter. Si la souillure est obtenue une troisième fois, le mage pue au point de ne jamais pouvoir être accepté en société (bien que cette odeur soit par ailleurs considérée comme suave par les suivants de Bobugubilz).
- 5 Chaque fois que le mage lance un sort, ses jambes s'allongent et les articulations se déforment, l'obligeant à se mouvoir par petits bonds pendant 1d4 rounds, avant de reprendre leur apparence normale. (Si les effets d'un sort vont à l'encontre de cette transformation, ils prennent le dessus sur la souillure.) Si cette souillure est tirée une deuxième fois, la transformation perdure de telle sorte que les jambes du mage ressemblent à s'y méprendre à celles d'une grenouille pendant 1d4 tours. S'il ne bénéficie pas de capacités de saut particulières, il doit tout de même se mouvoir en bondissant plutôt qu'en marchant, ce qui lui donne un air étrange. Si le résultat est obtenu une troisième fois, les jambes du mage sont transformées de manière définitive. Il gagne la capacité de sauter l'équivalent de son mouvement (par exemple, s'il a un mouvement de 9 m, il peut bondir de 9 m et ainsi sauter aisément les ravins et fossés).
- 6 Chaque fois que le mage lance un sort, de petits crapauds apparaissent autour de lui. Ils tombent du ciel, s'extirpent des plis de ses vêtements, sortent de terre à ses pieds ou parfois se matérialisent au travers du sort qui est lancé. Ils détalent ensuite rapidement dans les fourrés. Si ce résultat est tiré une deuxième fois, les crapauds n'apparaissent plus seulement lors des incantations, mais aussi à n'importe quel moment 1d4 fois par jour : lorsque le mage s'attable pour dîner, s'apprête à étudier son grimoire, ou encore, lorsqu'il dégaine son arme pour combattre ! Les crapauds apparaissent, tout simplement. Si cette souillure est acquise une troisième fois, les crapauds restent auprès du mage et l'accompagnent partout. Il est ainsi en permanence suivi par une cohorte coassante, fouissante et bondissante de crapauds de dimensions diverses, allant de simples têtards à d'énormes crapauds-bubbles. Peu importe le nombre de fois où il les chasse, de nouveaux surviendront inlassablement. Autant dire qu'il devient particulièrement difficile au mage de frayer avec la bonne société.

SORTS DE PATRON : BOBUGBUILZ

Le seigneur démon des amphibiens octroie trois sorts uniques :

Niveau 1 : *Transformation en têtard*

Niveau 2 : *Bourbier grandiose*

Niveau 3 : *Lien du gobeur d'insectes*

BRÛLESORT : BOBUGBUILZ

Bobugubilz ne raisonne pas comme les humains, et ses requêtes ne suivent pas toujours une logique à court terme. Lorsque le mage a recours au brûlesort, lancez 1d4 sur la table ci-dessous. Ces quelques idées peuvent vous fournir des pistes à développer pour votre propre campagne.

d4 Résultat du brûlesort

- 1 Bobugubilz a besoin du sang d'un « sec » (une créature vivant exclusivement sur terre). Le sang du mage fait l'affaire (ce qui provoquera en priorité une perte d'Endurance, Force ou Agilité).
- 2 Le seigneur démon des amphibiens demande les pieds d'une chose-humaine. Dans cette situation particulière, le personnage peut choisir de consumer jusqu'à 10 points de caractéristiques, mais ne doit rien faire de particulier sur le moment et ne perd aucun point dans l'immédiat. S'il parvient à sacrifier les pieds d'une chose-humaine (une créature humanoïde conviendra) à Bobugubilz avant le prochain lever de soleil, le personnage ne subira aucune conséquence de son brûlesort. S'il n'y arrive pas, il subit la perte de la totalité des 10 points de brûlesort répartis entre ses différentes caractéristiques (au choix du Juge) au lever du soleil.
- 3 Bobugubilz a besoin de la douce voix du mage pour effectuer une incantation que ses propres serviteurs sont incapables de prononcer correctement. Le temps ralentit et s'arrête tandis que le personnage est téléporté dans un autre plan, vertigineux, composé de cavernes étroites et humides, semblables à un ventre maternel. Il est alors forcé de lire un texte rédigé dans sa langue, mais dont le sens obscur est au-delà de sa compréhension. Une fois l'incantation terminée, il réapparaît sur son plan d'origine, à l'instant même où il est parti, mais se retrouve diminué d'autant de points de caractéristiques qu'il en a consumé lors du brûlesort.
- 4 Une horde de serpents se tortille aux pieds de l'incantateur, lui mord les chevilles et commence à lui sucer le sang. Si le mage résiste, les serpents s'enfuient, et le brûlesort échoue. S'il se laisse faire, les serpents absorbent autant de sang que le nombre de points consumés, puis s'enfoncent dans le sol. Avant qu'ils aient tous disparu, l'un d'eux tourne la tête et présente les remerciements de Bobugubilz... puis s'en va.

TRANSFORMATION EN TÊTARD

Niveau : 1 (Bobugubilz) Portée : Personnelle
Jet de sauvegarde : Aucun

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 round

Général Un authentique serviteur de Bobugubilz apprécie la quiétude des marécages profonds, le bourdonnement relaxant des moustiques et des taons, le contact rafraîchissant de l'eau boueuse, les éclaboussures des poissons et des grenouilles sautillantes et les chants gutturaux des crapauds-buffles. Voilà ce qui apporte de la joie à Bobugubilz et ses suivants. Ce sort permet à l'incantateur de transformer son corps de telle sorte qu'il s'accorde de telles sensations et puisse les apprécier à leur juste valeur.

Manifestation Voir ci-dessous.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Les chevilles du mage s'allongent, ses jambes doublent de volume et se replient comme celles d'une grenouille. Il peut dorénavant sauter une distance égale au double de son mouvement. Cela lui permet de bondir par-dessus les fosses ou les crevasses, ou de se déplacer au double de sa vitesse normale en bondissant. La transformation dure 1d6 tours. |
| 14-17 | Le mage se voit pousser un flagelle semblable à celui d'un têteard. Il peut maintenant nager au double de sa vitesse normale. La transformation dure 1d6 tours. |
| 18-19 | Des branchies apparaissent dans le cou du mage. Il peut dorénavant respirer sous l'eau pendant 1d6 tours. |
| 20-23 | La bouche de l'incantateur se dilate pour former une énorme gueule goulue de grenouille, tandis que sa langue s'allonge. Il gagne une attaque de morsure qui inflige 1d6 points de dégâts + modificateur de Force. De plus, le mage est capable de projeter sa langue avec une grande précision. Il peut, en guise d'attaque à distance, cibler un objet à une distance maximale de 12 m. Si l'attaque est réussie, il parvient à attraper l'objet et à le ramener à lui comme s'il avait une Force effective de 20 (mais uniquement dans le cadre de l'utilisation de sa langue gluante). Sa cible doit effectuer un test opposé de Force pour résister le cas échéant. Cette transformation dure 1d6 tours. |
| 24-27 | Le mage subit une transformation globale et obtient à la fois la gueule et les pattes d'une grenouille, la queue d'un têteard et des branchies, comme décrit pour les résultats précédents. Cette transformation dure 1d6 tours. |
| 28-29 | L'incantateur gagne la transformation décrite précédemment (résultat de 24-27), mais elle dure 1d6 heures. |
| 30-31 | Le mage se transforme en véritable avatar de Bobugubilz. Son volume double, ses bras et jambes s'affinent, un flagelle de têteard lui pousse, et sa gueule de grenouille prend des proportions incroyables. Il obtient tous les bénéfices des résultats 12 à 23 pour une durée d'1d6 heures, mais peut interrompre la transformation à tout moment s'il le souhaite. En plus de cela, son énorme taille et sa constitution lui font bénéficier de 2d6 points de vie temporaires, et sa Force passe à 18 (y compris pour le combat au corps à corps). |
| 32+ | Le mage se transforme en véritable avatar de Bobugubilz. Son volume triple, ses bras et jambes s'affinent, un flagelle de têteard lui pousse, et sa gueule de grenouille prend des proportions incroyables. Il obtient tous les bénéfices des résultats 12 à 23 pour une durée de 1d6 jours, mais peut interrompre la transformation à tout moment s'il le souhaite. En plus de cela, son énorme taille et sa constitution lui font bénéficier de 3d6 points de vie temporaires, et sa Force passe à 22 (y compris pour le combat au corps à corps). |



STEFAN 21

BOURBIER GRANDIOSE

Niveau : 2 (Bobugubilz) Portée : Contact
Jet de sauvegarde : Aucun

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 round

Général Le seigneur démon des amphibiens est bien plus à l'aise dans les terres marécageuses sans fin où il demeure. Ces fosses de boue saumâtres s'étendent à perte de vue sous un ciel bas et marron, envahies de racines enchevêtrées et plongées au milieu de végétaux gris et raides et de ruines moisies et broussailleuses. Avec ce sort, l'incantateur transforme son voisinage immédiat pour en faire des marécages où Bobugubilz se sent chez lui. Les sols de pierre ramollissent et se transforment en boue, les arbres sont déséquilibrés et se mettent à vaciller sur leurs bases désormais liquides, et les châteaux s'enfoncent dans la fange. À bas niveau, l'incantateur ne peut affecter qu'une zone limitée, mais à plus haut niveau, ce sort peut provoquer l'effondrement de châteaux tout entiers.

Manifestation Voir ci-dessous.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 14-15 | Le mage transforme une petite zone en marais pour une durée de 1d6 tours. Il doit pour cela toucher la zone, équivalente à 200 l ou aux dimensions d'une porte de taille humaine, ou encore à un cube de 60 cm d'arête. Tout matériau commun et non vivant peut être affecté (bois, pierre, or, poussière, etc.). Il se change alors en flaue boueuse semi-liquide. Si le sort cible une porte, elle s'écoule alors au sol en un petit monticule de bouillasse. S'il cible le sol d'un donjon, celui-ci devient une mare de boue de quelques centimètres de profondeur. Les créatures vivantes ne sont pas affectées, mais leur équipement (armure, épée...) peut l'être, à l'exception des objets magiques. Lorsque le sort prend fin, la zone reprend sa forme et sa nature originelle. |
| 16-19 | Le mage transforme une zone de taille moyenne en marais pour une durée de 1d6 tours. Il doit pour cela toucher la zone, équivalente à 25 m ² , ou à un bloc de 3 x 1,5 x 1,5 m d'arête. Tout matériau commun et non vivant peut être affecté (bois, pierre, or, poussière, etc.). Il se change alors en flaue boueuse semi-liquide. Si le sort cible une porte, elle s'écoule alors au sol en un petit monticule de bouillasse. S'il cible le sol d'un donjon, celui-ci devient une mare de boue de quelques centimètres de profondeur. Les créatures vivantes ne sont pas affectées, mais leur équipement (armure, épée...) peut l'être, à l'exception des objets magiques. Les créatures qui se tiennent dans la zone affectée commencent à s'enfoncer dans la boue comme si elles étaient dans un marais. Si elles sont assez légères et capables de nager, cela peut n'avoir que peu d'incidence. Mais les créatures lourdement harnachées, en armure, peuvent couler et se noyer. Lorsque le sort prend fin, la zone reprend sa forme et sa nature originelle. |
| 20-21 | Le mage transforme une zone de taille moyenne en marais pour une durée de 1d6 heures. Il doit pour cela toucher la zone, équivalente à 25 m ² , ou à un bloc de 3 x 1,5 x 1,5 m d'arêtes. Tout matériau commun et non vivant peut être affecté (bois, pierre, or, poussière, etc.). Il se change alors en flaue boueuse semi-liquide. Si le sort cible une porte, elle s'écoule alors au sol en un petit monticule de bouillasse. Sur le sol d'un donjon, celui-ci devient une mare de boue de quelques centimètres de profondeur. Les créatures vivantes ne sont pas affectées, mais leur équipement (armure, épée...) peut l'être, à l'exception des objets magiques. Les créatures qui se tiennent dans la zone affectée commencent à s'enfoncer dans la boue comme si elles étaient dans un marais. Si elles sont assez légères et capables de nager, cela peut n'avoir que peu d'incidence. Mais les créatures lourdement harnachées, en armure, peuvent couler et se noyer. Lorsque le sort prend fin, la zone reprend sa forme et sa nature originelle. |
| 22-25 | Le mage transforme une vaste zone en marais pour une durée de 1d6 jours. Il doit pour cela toucher un point puis façonner la forme de la zone à partir de celui-ci, en ayant une ligne de vue dégagée sur les limites de l'espace qu'il souhaite transformer. Le mage peut affecter une zone de 30 m de chaque côté, qu'il transforme en marais boueux, plein de vase et d'eau croupie, de quelques dizaines de centimètres de profondeur selon les endroits. La zone devient un terrain difficilement praticable. Les créatures dotées d'une armure légère peuvent s'y déplacer à la moitié de leur mouvement, mais celles vêtues d'armures lourdes, ainsi que les créatures lourdes comme les vaches, chevaux, minotaures, s'enlisent et sont incapables de se mouvoir. Certaines créatures peuvent même s'enfoncer et se noyer si elles ne sont pas aidées. Les bâtisses et autres structures fixes s'enfoncent aussi de quelques centimètres. Les objets magiques ne sont pas affectés. Lorsque le sort prend fin, la zone reprend sa forme et sa nature originelle. Cependant, certains objets qui ont coulé peuvent se retrouver partiellement enfouis dans le sol. |
| | Le mage peut choisir de transformer à la place une masse solide d'une taille équivalente à celle d'une grande bâtisse. Seuls les matériaux communs et non vivants sont affectés (bois, pierre, or, poussière, etc.). La structure se liquéfie pour devenir une motte de boue et de vase. La transformation dure 1d6 jours, au bout desquels la structure reprend sa forme originelle. |

26-29

Le mage transforme une vaste zone en marais de manière *permanente*. Il doit pour cela toucher un point puis façonner la forme de la zone à partir de celui-ci, en ayant une ligne de vue dégagée sur les limites de l'espace qu'il souhaite transformer. Le mage peut affecter une zone de 30 m de chaque côté, qu'il transforme en marais boueux, plein de vase et d'eau croupie, de quelques dizaines de centimètres de profondeur selon les endroits. La zone devient un terrain difficilement praticable. Les créatures dotées d'une armure légère peuvent s'y déplacer à la moitié de leur mouvement, mais celles vêtues d'armures lourdes, ainsi que les créatures lourdes comme les vaches, chevaux, minotaures, s'enlisent et sont incapables de se mouvoir. Certaines créatures peuvent même s'enfoncer et se noyer si elles ne sont pas aidées. Les bâtisses et autres structures fixes s'enfoncent aussi de quelques centimètres. Les objets magiques ne sont pas affectés. Si le sort est dissipé, la zone reprend sa forme et sa nature originelle. Cependant, certains objets qui ont coulé peuvent se retrouver partiellement enfouis dans le sol.

Le mage peut choisir de transformer à la place une masse solide d'une taille équivalente à celle d'une grande bâtie de manière *permanente*. Seuls les matériaux communs et non vivants sont affectés (bois, pierre, or, poussière, etc.). La structure se liquifie pour devenir une motte de boue et de vase.

30-31

Le mage transforme de manière *permanente* une vaste étendue en marais putride. La zone occupe un espace équivalent à 6000 m^3 ou $60 \times 30 \text{ m}$ pour une profondeur de 3 m. Il peut aussi affecter une masse de $18 \times 18 \times 18 \text{ m}$, ou encore un gros château. Il est aussi possible de créer une fosse boueuse, large de 3 m et incroyablement profonde. Les objets lourds s'y enfouissent, les créatures en armure s'y noient, les châteaux et autres demeures coulent et s'effondrent tandis que leurs fondations sont ébranlées. Les objets magiques ne sont pas affectés.

32-33

Le mage transforme une vaste étendue en marais putride *ou* un unique objet magique de manière *permanente*.

Si le mage choisit une étendue, la zone occupe alors un espace équivalent à 6000 m^3 ou $60 \times 30 \text{ m}$ pour une profondeur de 3 m. Il peut aussi affecter une masse de $18 \times 18 \times 18 \text{ m}$, ou encore un gros château. Il est aussi possible de créer une fosse boueuse, large de 3 m et incroyablement profonde. Les objets lourds s'y enfouissent, les créatures en armure s'y noient, les châteaux et autres demeures coulent et s'effondrent tandis que leurs fondations sont ébranlées.

Si le mage cible un objet magique, celui-ci doit être de dimension humaine au maximum (par exemple, une épée, un bouclier, un bâton, une armure, etc.), et le sort n'a d'effet que sur celui-ci. Les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde de Vigueur pour résister. Sinon, ils sont transformés en boue.

34+

Le mage transforme une vaste étendue en marais putride *ou* un unique objet magique *ou* une créature vivante en boue de manière *permanente*.

Si le mage choisit une étendue, la zone occupe alors un espace équivalent à 6000 m^3 ou $60 \times 30 \text{ m}$ pour une profondeur de 3 m. Il peut aussi affecter une masse de $18 \times 18 \times 18 \text{ m}$, ou encore un gros château. Il est aussi possible de créer une fosse boueuse, large de 3 m et incroyablement profonde. Les objets lourds s'y enfouissent, les créatures en armure s'y noient, les châteaux et autres demeures coulent et s'effondrent tandis que leurs fondations sont ébranlées.

Si le mage cible un objet magique, celui-ci doit être de dimension humaine au maximum (par exemple, une épée, un bouclier, un bâton, une armure, etc.), et le sort n'a d'effet que sur celui-ci. Les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde de Vigueur pour résister. Sinon, ils sont transformés en boue.

Pour cibler une créature vivante, le mage doit la toucher, et le sort n'a d'effet que sur celle-ci. Une créature vivante a droit à un jet de sauvegarde de Vigueur pour résister. En cas de réussite, elle est épargnée. Sinon, elle est transformée en boue et meurt sur le coup.



LIEN DU GOBEUR D'INSECTES

Niveau : 3 (Bobugubilz) Portée : 9 m ou plus Durée : 1 tour ou plus Temps d'incantation : 2 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation pour les créatures intelligentes

Général Bobugubilz tient sa cour sur un plan lointain couvert de marais à perte de vue. En ces lieux, il est le maître de tous les amphibiens et autres arpenteurs des marécages, comme les crocodiles, poissons-chats, serpents venimeux, taons... Ce sort renforce le lien entre le mage et Bobugubilz aux yeux de ses serviteurs mortels, ce qui donne à l'incantateur un certain degré de contrôle sur de telles créatures.

Manifestation Voir ci-dessous.

- | | |
|-------|--|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-15 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 16-17 | Toutes les créatures communes des marais dans un rayon de 9 m autour du mage adoptent une attitude neutre envers celui-ci. Les créatures des marais incluent tous les amphibiens, les crocodiles, les poissons, les serpents et autres reptiles, les insectes : toutes les créatures vivant dans les marécages. Les créatures des marais intelligentes, comme les hommes-lézards, ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister aux effets du sort. En cas d'échec, ils ne perçoivent pas le mage comme un danger. Les effets durent 1 tour, ou jusqu'à ce que le mage accomplisse une action qui menace ou blesse une de ces créatures. |
| 18-21 | Comme précédemment, mais les créatures magiques, mortes-vivantes et extraplanaires sont affectées aussi. Cela inclut les lacédons (des goules aquatiques), les zombies des marais, les sorciers, les scrags (trolls aquatiques) et autres variantes primitives de n'importe quelle créature des marais. Les créatures intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister, comme ci-dessus. |
| 22-23 | Comme précédemment, mais <i>tous</i> les types de reptiles, amphibiens, poissons et insectoïdes sont affectés, en plus des variétés spécifiques aux marais. Les dragons ne sont cependant <i>pas</i> considérés comme des reptiles. Les créatures intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister, comme ci-dessus. |
| 24-26 | Comme précédemment, mais la portée du sort passe à 30 m. |
| 27-31 | Comme précédemment, mais la durée du sort passe à 1 h. |
| 32-33 | Tous les reptiles, amphibiens, poissons et insectes non seulement considèrent le mage comme inoffensif, mais le voient en plus comme un ami ou un allié. Les créatures communes non intelligentes de 4 DV ou moins sont affectées automatiquement, tandis que les créatures magiques, intelligentes ou extraplanaires, ou celles ayant 5 DV ou plus ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour résister. Toutes les créatures affectées bondissent, glissent, se faufilent auprès de l'incantateur pour lui offrir leur assistance. Le sort dure $1d6+2$ tours. Tant qu'elles sont sous l'influence du mage, les créatures lui obéissent de leur mieux (dans la limite de leur intelligence et de leurs capacités physiques). Si le mage les confronte à un danger ou s'il leur demande des tâches en contradiction avec leur nature, les créatures ont droit à un nouveau jet de sauvegarde avec un bonus de +4. Par exemple, demander à un poisson de sortir hors de l'eau, à une grenouille d'affronter un adversaire bien plus grand qu'elle, etc. |
| 34-35 | Comme précédemment, mais la portée passe à 60 m et la durée à $2d6+4$ tours. |
| 36+ | Comme précédemment, mais la portée passe à 60 m et la durée à $1d6$ jours. Les créatures affectées restent sous l'influence du mage pour toute la durée du sort. Le mage se retrouve alors comme le joueur de flûte de Hamelin, suivi par une cohorte de créatures des marais, crocodiles, serpents, poissons, crapauds, grenouilles, têtards et autant d'insectes. Lorsque le sort s'interrompt, la horde se disperse en rampant sur le sol boueux. |



AZI DAHAKA

Aprince démon des tempêtes et de la désolation, Azi Dahaka est tout sauf subtil. Il est la tempête de sable destructrice, l'aspic mortel, le corps desséché sous le soleil impitoyable. Il apparaît sous la forme d'une hydre infernale et attend de ses suivants qu'ils apportent ruine et désolation où qu'ils soient. Il veut faire de ce monde un désert sur lequel il règnera. Le rituel du lien doit s'effectuer en plein désert au zénith, alors que le mage n'a rien bu pendant un jour et une nuit. Très exigeant avec ses adeptes, il provoque chez eux déshydratation et visions, par le biais de coups de chaleur, durant lesquelles il leur confie diverses missions pour répandre le chaos.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Azi Dahaka projette un éclair d'électricité statique sur l'ennemi du mage, lui infligeant 2d6 points de dégâts (Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour réduire les dégâts de moitié). Le mage peut désigner n'importe quelle cible dans un rayon de 30 m.
- 14-17 Un cyclone surgit autour des ennemis de l'incantateur. Ses alliés et lui ne sont pas affectés, mais toutes les autres créatures dans un rayon de 9 m subissent 1d8 points de dégâts d'abrasion par round. De plus, à chaque round, tous les ennemis pris dans le cyclone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes ou être mis à terre par les vents tourbillonnants. Le cyclone disparaît au bout de 1d4+NI rounds.
- 18-19 Une tempête de sable envahit l'espace de poussière opaque. Le mage et ses alliés peuvent voir normalement, mais tous ses ennemis dans un rayon de 18 m sont aveuglés tant qu'il maintient sa concentration, pour une durée maximale de 1 mn.
- 20-23 Un minuscule aspic se glisse hors de la manche du mage pour s'enrouler autour de sa main. Il mordra tout ennemi que l'incantateur touchera jusqu'à ce qu'il disparaisse, au bout de 1 minute. Le mage doit effectuer une attaque au corps à corps, avec un bonus de +4 octroyé par l'aspic. L'attaque peut être de n'importe quel type, tant qu'elle reste de corps à corps : le mage peut, par exemple, porter un coup de dague tandis que l'aspic en profite pour mordre sa proie. Tout ennemi touché par l'attaque du mage et de son aspic subit les effets d'un terrible poison. La morsure inflige automatiquement 1 point de dégâts le premier round, puis le poison s'insinue dans sa victime, infligeant automatiquement 2 points de dégâts au second round. À chaque round qui suit, la victime doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 20, sinon les dégâts doublent : 4 points au troisième round, puis 8, puis 16, etc. Les dégâts continuent de doubler tant que la victime ne réussit pas un jet de sauvegarde de Vigueur.
- 24-27 Azi Dahaka invoque une masse enchevêtrée de serpents ondulants. La nuée sifflante surgit au bout de 1d3 rounds, occupe un espace équivalent à 9 x 9 m et attaque tout ennemi présent dans la zone. Les serpents se dispersent au bout de 1 mn. Nuée de serpents : Init +0; Att morsure +2 corps à corps contre tout ennemi dans une zone de 9 x 9 m (2d8 points de dégâts + JS Vigueur DD 20 pour éviter 1d6 points de dégâts de poison supplémentaires); CA 12; PV 60; Mvt 9 m; Act 1d20 (attaque tous les ennemis dans la zone); JS Vig +2; Réf +2; Vol +0; AL C.
- 28-29 Azi Dahaka invoque un vigoureux serpent à trois têtes pour venir en aide à son suivant. Il apparaît au bout de 1d3 rounds, mesure 6 m de long et obéit au mage durant 1 mn avant de disparaître. Serpent à trois têtes : Init +6; Att morsure +12 corps à corps (2d8 + Jet de sauvegarde de Vigueur DD 24 pour éviter de subir 3d6 points de dégâts de poison supplémentaires); CA 16; PV 24; Mvt 9 m; Act 3d20; JS Vig +2, Réf +4, Vol +0; AL C.
- 30-31 Une hydre spectrale apparaît, tel un mirage scintillant dans les dunes. Ses sept têtes mordent et crachent des flammes pour défendre le mage avant de disparaître au round suivant. L'incantateur peut immédiatement répartir ses sept attaques entre n'importe quels ennemis dans un rayon de 18 m autour de lui. Chaque attaque est, au choix, une morsure (attaque +10, 4d6 points de dégâts) ou un jet de flammes (attaque +15, 2d6 points de dégâts + JS Réflexes DD 20 pour éviter de s'enflammer et subir 2d6 points de dégâts supplémentaires chaque round jusqu'à ce que le JS soit réussi).
- 32+ Azi Dahaka dépêche une hydre spectrale, qui ne disparaît qu'au bout de 1d4+NI rounds. Le mage peut ainsi répartir 7 attaques par round, mais doit pour cela rester concentré.

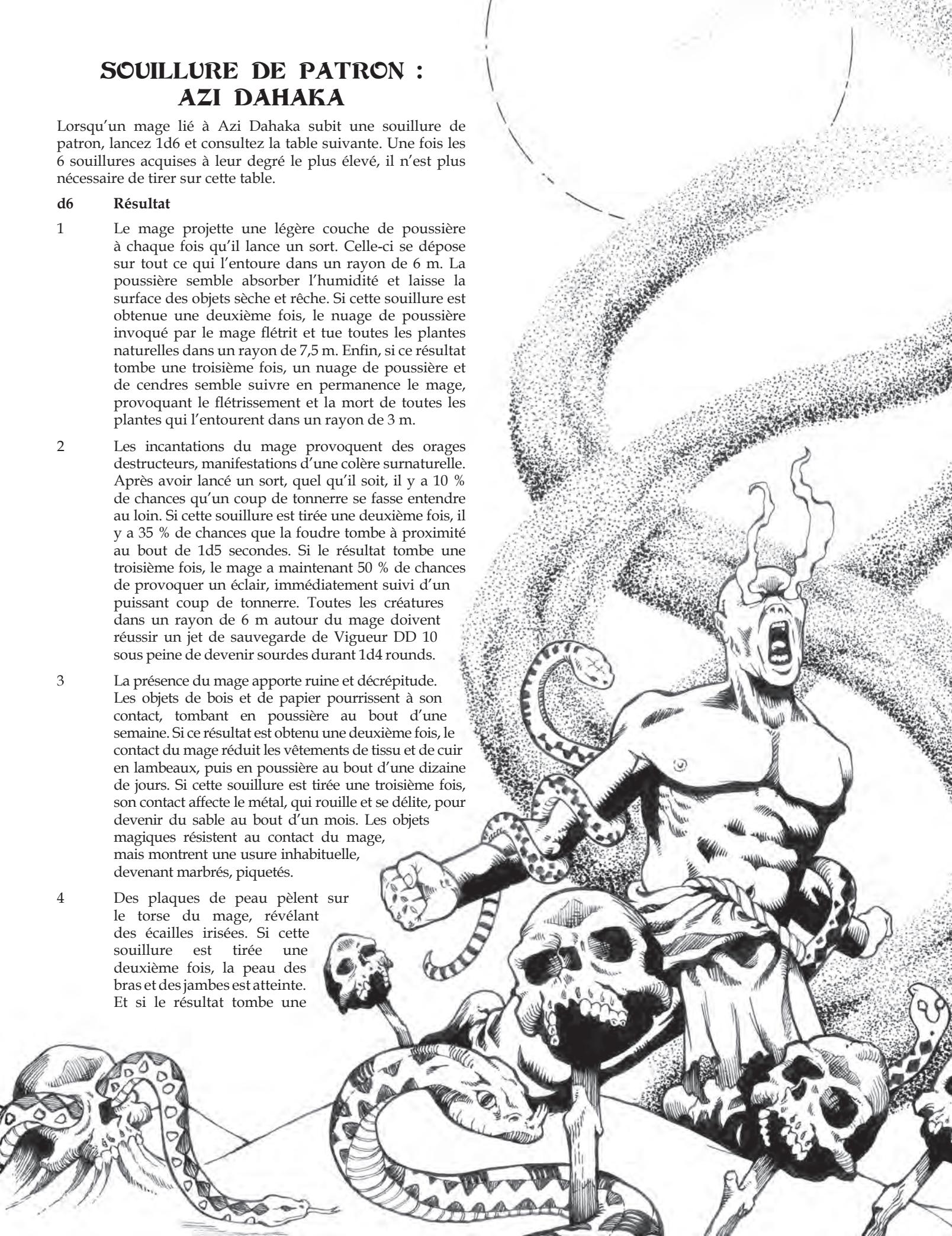


SOUILLURE DE PATRON : AZI DAHAKA

Lorsqu'un mage lié à Azi Dahaka subit une souillure de patron, lancez 1d6 et consultez la table suivante. Une fois les 6 souillures acquises à leur degré le plus élevé, il n'est plus nécessaire de tirer sur cette table.

d6 Résultat

- 1 Le mage projette une légère couche de poussière à chaque fois qu'il lance un sort. Celle-ci se dépose sur tout ce qui l'entoure dans un rayon de 6 m. La poussière semble absorber l'humidité et laisse la surface des objets sèche et râche. Si cette souillure est obtenue une deuxième fois, le nuage de poussière invoqué par le mage flétrit et tue toutes les plantes naturelles dans un rayon de 7,5 m. Enfin, si ce résultat tombe une troisième fois, un nuage de poussière et de cendres semble suivre en permanence le mage, provoquant le flétrissement et la mort de toutes les plantes qui l'entourent dans un rayon de 3 m.
- 2 Les incantations du mage provoquent des orages destructeurs, manifestations d'une colère surnaturelle. Après avoir lancé un sort, quel qu'il soit, il y a 10 % de chances qu'un coup de tonnerre se fasse entendre au loin. Si cette souillure est tirée une deuxième fois, il y a 35 % de chances que la foudre tombe à proximité au bout de 1d5 secondes. Si le résultat tombe une troisième fois, le mage a maintenant 50 % de chances de provoquer un éclair, immédiatement suivi d'un puissant coup de tonnerre. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m autour du mage doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 sous peine de devenir sourdes durant 1d4 rounds.
- 3 La présence du mage apporte ruine et décrépitude. Les objets de bois et de papier pourrissent à son contact, tombant en poussière au bout d'une semaine. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, le contact du mage réduit les vêtements de tissu et de cuir en lambeaux, puis en poussière au bout d'une dizaine de jours. Si cette souillure est tirée une troisième fois, son contact affecte le métal, qui rouille et se délite, pour devenir du sable au bout d'un mois. Les objets magiques résistent au contact du mage, mais montrent une usure inhabituelle, devenant marbrés, piquetés.
- 4 Des plaques de peau pèlent sur le torse du mage, révélant des écailles irisées. Si cette souillure est tirée une deuxième fois, la peau des bras et des jambes est atteinte. Et si le résultat tombe une



troisième fois, l'ensemble de l'épiderme du mage se désagrège pour révéler un corps couvert d'écaillles.

5 Les blessures du mage exsudent un suintement clair, comme une offrande à Azi Dahaka, asséchant lentement l'incantateur. Lorsque celui-ci subit une blessure, il perd 1 PV supplémentaire à cause de cette déperdition. Si cette souillure est acquise une deuxième fois, le mage développe des plaies suintantes sur l'ensemble de son corps. Si elles ne sont pas soignées et bandées régulièrement, elles lui font perdre 1d3 PV par jour. Enfin, si ce résultat est obtenu une troisième fois, le corps du mage est couvert de plaies et de croûtes qui menacent de se rouvrir au moindre effort. Chaque fois qu'il a recours au brûlesort, le mage perd 1 PV pour chaque point de caractéristique dépensé.

6 Le mage revêt l'aspect d'Azi Dahaka : une deuxième paire d'yeux lui pousse quelque part sur les épaules ou dans le dos. Une mutation guère utile, car ces yeux sont aveugles, mais clignent régulièrement de manière perturbante. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, deux autres paires d'yeux lui poussent dans les mêmes zones. Enfin, si cette souillure est obtenue une troisième fois, un visage émerge du corps du mage. Sa bouche prononce d'étranges et lugubres louanges à la gloire d'Azi Dahaka dans des langues oubliées, ses narines projettent des flammèches, et ses yeux aveugles bougent de manière imprévisible, comme s'ils fixaient et suivaient des choses invisibles.

SORTS DE PATRON : AZI DAHAKA

Le prince démon des tempêtes et de la désolation octroie trois sorts uniques :

Niveau 1 : *Malédiction serpentine*

Niveau 2 : *Rituel de l'hydre*

Niveau 3 : *Récolter la tempête*

BRÛLESORT : AZI DAHAKA

Azi Dahaka se délecte des pleurs et des gémissements de ses adeptes, et encourage ceux qui ne le suivent pas à se tourner vers lui lorsqu'ils sont en détresse. Lorsqu'un mage a recours au brûlesort, lancez 1d4 et consultez la table suivante, ou développez les idées proposées pour alimenter votre campagne.

d4 Résultat du brûlesort

1 Un vent furieux et brûlant enveloppe le mage, absorbant ses fluides corporels pour le laisser desséché, cloqué et épuisé (les caractéristiques consumées sont prioritairement l'Endurance, la Force et l'Agilité).

2 Le prince démon exige plus du mage que ce qu'il est en mesure d'offrir. Celui-ci peut brûler jusqu'à 10 points de caractéristiques, mais le coût final sera doublé et devra être payé soit avec les caractéristiques du mage, soit en DV de créatures sacrifiées. Pour cela, l'incantateur ne peut recourir à des créatures invoquées et doit impérativement leur porter le coup fatal avec une lame cérémoniale consacrée pour l'occasion.

3 Azi Dahaka demande une faveur particulière au mage. Durant les 24 h qui suivent le brûlesort, celui-ci est en proie à une fièvre brûlante et perd les points de caractéristiques consumés tandis que les visions des exigences de son maître l'assaillent. Si le mage s'acquitte de sa tâche pleinement (il s'agit le plus souvent d'une quête annexe ne prenant pas plus de 5 jours), Azi Dahaka le récompense selon son bon vouloir.

4 Le mage tombe à genoux et se met à vomir une bile pleine de serpents huileux se tordant dans tous les sens, le laissant épuisé par l'effort (les caractéristiques consumées sont prioritairement l'Endurance, la Force et l'Agilité). Les serpents s'enfuient rapidement en fouissant dans le sol.



MALÉDICTION SERPENTINE

Niveau : 1 (Azi Dahaka) Portée : Variable

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation si l'objet est tenu par une créature non consentante ; les objets magiques ont toujours droit à un jet de sauvegarde

Général

En tant que serviteur d'Azi Dahaka, le mage est l'allié des aspics et autres serpents communs. D'un mot, il est capable de transformer n'importe quel objet inanimé en serpent ondulant. Ce dernier n'est cependant pas sous le contrôle du mage et fait de son mieux pour se défendre, fuir au loin ou attaquer, en fonction de la situation. L'objet ciblé doit être plus long que large. Par exemple, une couronne peut être transformée en serpent, mais pas une caisse en bois.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les doigts du mage se changent en serpents ondulants (2) le mage est recouvert d'ombres serpentines (3) le sifflement de plusieurs centaines de serpents résonne dans les airs (4) le regard du mage devient aussi froid et « métallique » que celui d'un serpent.

- 1 Perdu, échec et souillure de patron.
- 2-11 Perdu. Échec.
- 12-13 Le mage transforme de manière permanente un objet non magique, d'une taille maximale égale à celle d'une dague, en serpent de même taille. L'objet doit se trouver à moins de 4,5 m. S'il est tenu par un ennemi, le serpent l'attaque immédiatement (Att morsure +1, 1 point de dégât + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter la perte de 1 point de Force) avant de s'enfuir.
- 14-17 Le mage transforme de manière permanente un objet non magique, d'une taille maximale égale à celle d'une épée longue, en serpent de même taille. L'objet doit se trouver à moins de 7,5 m. S'il est tenu en main par un ennemi, le serpent l'attaque immédiatement (Att morsure +3, 1d3 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter la perte de 1d4 point de Force) avant de s'enfuir.
- 18-19 Le mage transforme de manière permanente un objet non magique, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpent de même taille. L'objet doit se trouver à moins de 15 m. S'il est tenu en main par un ennemi, le serpent l'attaque immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir.
- 20-23 Le mage transforme de manière permanente 1d3 objets non magiques, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpents de même taille. Les objets doivent se trouver à moins de 30 m. S'ils sont tenus en main par des ennemis, les serpents les attaquent immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir.
- 24-27 Le mage transforme de manière permanente 1d12 objets non magiques, ou un seul objet magique, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpents de même taille. Les objets doivent être à portée de vue. S'ils sont tenus en main par des ennemis, les serpents les attaquent immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir.
- 28-29 Le mage transforme de manière permanente 1d24 objets non magiques, ou un seul objet magique, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpents de même taille. Les objets doivent être à portée de vue. S'ils sont tenus en main par des ennemis, les serpents les attaquent immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir.
- 30-31 Le mage transforme de manière permanente 1d100 objets non magiques, ou 1d4 objets magiques, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpents de même taille. Les objets doivent être à portée de vue. S'ils sont tenus en main par des ennemis, les serpents les attaquent immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir.
- 32+ Le mage transforme de manière permanente 3d100 objets non magiques, ou 2d6 objets magiques, d'une taille maximale égale à celle d'une lance, en serpents de même taille. Les objets doivent être à portée de vue. S'ils sont tenus en main par des ennemis, les serpents les attaquent immédiatement (Att morsure +5, 1d4+1 points de dégâts + poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter la perte de 1d6 points de Force) avant de s'enfuir. Le mage peut aussi choisir de transformer une structure de n'importe quelle taille (une tour, un navire, un phare ou encore une auberge) en serpent d'une taille similaire. Cette créature massive possède en général 10 DV, attaque avec un bonus de +20 et inflige 2d12 points de dégâts en plus d'inoculer un puissant poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 24 pour éviter la perte de 2d6 points de Force).



RITUEL DE L'HYDRE

Niveau : 2 (Azi Dahaka) Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 heure Jet de sauvegarde : Aucun

Général

Azi Dahaka est le seigneur des hydres et leur patron. En embrassant le rite secret de l'hydre, le mage échappe au cycle de la vie et de la mort, obtenant le pouvoir de revenir d'entre les morts au prix d'un énorme sacrifice. Ses blessures se referment, ses os brisés se reforment, et même ses jambes peuvent repousser. Notez cependant que les dégâts persistants (par exemple, si le corps du mage reste broyé sous un rocher) ne peuvent être soignés, et que si le corps est totalement détruit, le sort échouera. Enfin, si l'incantateur lance à nouveau ce sort alors qu'il est encore sous l'effet d'un précédent rituel, il est irrémédiablement transformé en hydre décérée. Ce sort exige un brûlesort minimum de 4 points.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une mèche des cheveux du mage se transforme en serpent, implanté dans son cuir chevelu (2) un serpent se forme dans la gorge de l'incantateur, s'exprimant avec une voix sifflante (3) les yeux du mage prennent la forme de ceux d'un serpent (4) l'incantateur mue comme un serpent, toute sa peau pelant lentement.

- | | | |
|-------|---|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |  |
| 2-11 | Perdu. Échec. | |
| 12-13 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |  |
| 14-15 | Si le mage décède durant la prochaine heure, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie lors de la prochaine lune. Lancez 1d3 lors de sa renaissance : le mage subit une perte permanente de (1) 1d5 points d'Endurance (2) 1d5 points de Force (3) 1d5 points d'Agilité. | |
| 16-19 | Si le mage est tué pendant les six prochaines heures, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie lors du prochain crépuscule. Lancez 1d3 lors de sa renaissance : le mage subit une perte permanente de (1) 1d4 points d'Endurance (2) 1d4 points de Force (3) 1d4 points d'Agilité. | |
| 20-21 | Si le mage meurt durant les prochaines 24 heures, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie six heures après son décès. Lancez 1d3 lors de sa renaissance : le mage subit une perte permanente de (1) 1d3 points d'Endurance (2) 1d3 points de Force (3) 1d3 points d'Agilité. | |
| 22-25 | Si le mage est tué au cours de la prochaine semaine, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie dans l'heure qui suit son décès. Lancez 1d3 lors de sa renaissance : le mage subit une perte permanente de (1) 1d2 points d'Endurance (2) 1d2 points de Force (3) 1d2 points d'Agilité. | |
| 26-29 | Si le mage succombe avant la prochaine pleine lune, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie dans le round qui suit son décès. Lancez 1d3 lors de sa renaissance : le mage subit une perte permanente de (1) 1 point d'Endurance (2) 1 point de Force (3) 1 point d'Agilité. | |
| 30-31 | Si le mage est tué avant le prochain solstice, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie dans le round qui suit son décès. Le mage peut revenir à la vie deux fois. Lancez 1d3 lors de ses renaissances : le mage subit une perte permanente de (1) 1 point d'Endurance (2) 1 point de Force (3) 1 point d'Agilité. | |
| 32-33 | Si le mage est occis dans l'année, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie au round qui suit son décès. Le mage peut revenir à la vie trois fois. Lancez 1d3 lors de ses renaissances : le mage subit une perte permanente de (1) 1 point d'Endurance (2) 1 point de Force (3) 1 point d'Agilité. | |
| 34+ | Si le mage est abattu durant les cent prochaines années, son corps est entièrement restauré, avec tous ses points de vie au round qui suit son décès. Le mage peut revenir à la vie un nombre de fois égal à 1d7+NI. Ce tirage doit être effectué par le Juge et le joueur ne doit pas en avoir connaissance. Lancez 1d3 lors de ses renaissances : le mage subit une perte permanente de (1) 1 point d'Endurance (2) 1 point de Force (3) 1 point d'Agilité. | |

RÉCOLTER LA TEMPÊTE

Niveau : 3 (Azi Dahaka) Portée : Personnelle
Jet de sauvegarde : Aucun

Durée : 1d5 rounds + NI

Temps d'incantation : 1 round

Général Azi Dahaka est le patron des tempêtes et de la dévastation. En se transformant en terrifiante tempête de sable, le mage adopte les traits les plus féroces de son patron.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) Le mage et son équipement se désagrègent pour former une tempête de sable tourbillonnant (2) un vent hurlant rugit, réduisant le mage en tas de sable (3) le mage lève la tête vers le ciel comme s'il allait hurler, mais c'est du sable qui jaillit de sa bouche.

- | | | |
|-------|---|--|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |  |
| 2-11 | Perdu. Échec. | |
| 12-15 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. | |
| 16-17 | Le mage et son équipement se transforment en vortex de sable tourbillonnant. Pendant toute la durée du sort, il est totalement immunisé aux attaques physiques non magiques. Tant qu'il est sous cette forme, le mage ne peut effectuer d'attaque physique, mais peut lancer des sorts dans la mesure où sa transformation n'en gêne pas l'incantation. | |
| 18-21 | Le mage se transforme en vortex de sable tourbillonnant d'une taille de 7,5 m sur 3 m. Il peut voler au double de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 1d12+NI points de dégâts. Les objets de moins de 500 g sont soulevés dans les airs et emportés par le tourbillon. | |
| 22-23 | Le mage se transforme en tour de sable tourbillonnant d'une taille de 18 m sur 9 m. Il peut voler au triple de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 1d16+NI points de dégâts. Les objets de moins de 10 kg sont soulevés dans les airs et emportés par le tourbillon. | |
| 24-26 | Le mage se transforme en tempête de sable furieuse de 36 m sur 18 m. Il peut voler au triple de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 1d24+NI points de dégâts. Les objets de moins de 20 kg sont soulevés dans les airs et emportés par le tourbillon. | |
| 27-31 | Le mage se transforme en tempête de sable furieuse de 90 m sur 45 m. Il peut voler au triple de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée, assourdie, et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 2d12+NI points de dégâts. Les objets de moins de 40 kg sont soulevés dans les airs et emportés par le tourbillon. | |
| 32-33 | Le mage se transforme en atroce tempête de sable de 180 m sur 90 m. Il peut voler au triple de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée, assourdie, et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 3d12+NI points de dégâts. Les objets de taille humaine ou plus petits doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou être arrachés du sol. À la fin du sort, ils chutent, subissant 6d6 points de dégâts supplémentaires. | |
| 34-35 | Le mage se transforme en tempête de sable destructrice de 300 m sur 150 m. Il peut voler au triple de son mouvement et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée, assourdie, mise à terre et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 4d12+NI points de dégâts. Les objets de la taille d'un cheval ou plus petits doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou être arrachés du sol. À la fin du sort, ils chutent, subissant 6d6 points de dégâts supplémentaires. Les constructions de bois sont mises à terre, et les objets d'une taille de 1 m et moins sont ensevelis sous le sable. | |
| 36+ | Le mage se transforme en tempête de sable destructrice de 600 m sur 300 m. Il peut voler au triple de son mouvement normal et est immunisé aux attaques physiques non magiques. Toute créature prise dans le vortex est aveuglée, assourdie, mise à terre et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre un DD égal au résultat du test d'incantation, ou être fouettée par les vents et subir 5d12+NI points de dégâts. Les objets de la taille d'un éléphant ou plus petits doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 25 ou être arrachés du sol. À la fin du sort, ils chutent, subissant 6d6 points de dégâts supplémentaires. Les constructions de pierre sont abattues, et tous les objets sur le chemin du mage sont ensevelis sous 3 m de sable. | |

SEZREKAN

Considéré comme le plus diabolique des sorciers ayant arpentré le monde connu, Sezrekan l'Ancien est né dans une famille de paysans, marqué dès sa prime jeunesse par une malédiction : son affinité avec les mondes supérieurs. Avide d'écouter la musique des hautes sphères, l'aspirant mage n'y a trouvé que chaos et folie. Abandonnant patrons et seigneurs, Sezrekan chercha à se libérer du monde et de son enveloppe mortelle, quel qu'en soit le coût. Ceux qui l'ont choisi pour patron se doivent de suivre ses pas, sacrifiant amis et parents dans le seul but d'atteindre la parfaite maîtrise d'eux-mêmes, et ultimement du multivers. Le Vieux Maître a peu de considération pour ceux qui ne parviennent pas à s'en sortir par eux-mêmes et n'apporte son aide qu'aux lanceurs de sorts ayant prouvé leur dévouement et leur talent.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Sezrekan n'apprécie guère d'être dérangé par un personnage aussi insignifiant. Il octroie tout de même au mage 6d4 points de vie supplémentaires, qui peuvent être utilisés pour un brûlesort, à raison de 4 PV pour 1 point de caractéristique. Au bout d'une heure, tous les points de vie supplémentaires sont perdus. Les dégâts et les brûlesorts ponctionnent d'abord ces points de vie. Par exemple, si un mage obtient 16 PV supplémentaires et subit 14 points de dégâts dans l'heure, il perdra les 2 points de vie supplémentaires qui restent au bout du temps imparti.
- 14-17 Sezrekan téléporte le mage à 1d16x10 km. L'incantateur ne peut choisir la destination, mais il n'y sera pas en danger immédiat.
- 18-19 Sezrekan permet au mage de se rappeler un sort qu'il avait perdu précédemment.
- 20-23 Sezrekan remarque le potentiel du personnage et lui octroie un bonus de +5 au prochain test d'incantation.
- 24-27 Sezrekan téléporte le mage et jusqu'à 8 de ses alliés à un lieu distant de 5d16x10 km. L'incantateur ne peut choisir la destination, mais celle-ci ne présente pas de danger immédiat pour le groupe.
- 28-29 Sezrekan est impressionné par la puissance du mage et dagine lui octroyer 10 points de bonus à répartir sur ses deux prochains tests d'incantation. Le mage peut répartir les points à sa guise entre les tests, mais doit le déclarer avant de les effectuer.
- 30-31 Un spectre phantasmatique de Sezrekan apparaît, faisant pleuvoir un véritable enfer sur ceux qui ont osé défier un adepte aussi talentueux. Météorites et comètes tombent du ciel, frappant tous les ennemis dans un rayon de 15 m, et leur infligeant 3d8 points de dégâts (jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du test d'incantation pour esquiver). Le déluge de feu persiste durant 1d3 rounds.
- 32+ Sezrekan reconnaît le mage comme un pair (enfin... comme un pair *inférieur*), digne de son aide dans leur effort conjoint à se libérer des chaînes de cet univers indifférent. Il octroie 30 points de bonus à répartir sur ses cinq prochains tests d'incantation. Le mage peut répartir les points à sa guise entre les tests (jusqu'à un maximum de +10 par jet), mais doit le déclarer avant de les effectuer.

SOUILLURE DE PATRON : SEZREKAN

Là où les autres patrons apposent leurs ignobles marques sur leurs adeptes, ceux qui suivent le Vieux Maître se mutilent eux-mêmes dans leur course pour atteindre la maîtrise arcanique de Sezrekan. Lorsqu'un mage lié à Sezrekan obtient une souillure, lancez 1d6 et consultez la table ci-dessous. Une fois les 6 souillures acquises à leur degré le plus élevé, il n'est plus nécessaire de tirer sur cette table.

d6 Résultat

- 1 Poussé vers la folie par l'excès de connaissances occultes, le mage passe son prochain round à se graver un troisième œil sur le front (s'infligeant 1d3 points de dégâts au passage). De retour dans un lieu civilisé, il cherchera un artisan capable de lui tatouer un troisième œil sur le front au moyen d'encre exotiques et coûteuses, d'une valeur de 1d5x100 po. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, l'incantateur persiste à porter un bandeau sur les yeux pendant 1d4 jours dans l'espoir de réveiller son troisième œil. Si cette souillure est tirée une troisième fois, le mage se crève les yeux, devenant aveugle. (Il y a 3 % de chances par niveau que cette automutilation donne effectivement vie à ce troisième œil.)



Ébloui par ses nouvelles connaissances sur la terrifiante nature du multivers, le mage cherche à remercier le Vieux Maître en lui offrant un sacrifice. L'incantateur doit accomplir son rituel aussi tôt que possible, dans la limite du raisonnable (même si la perception du mage de ce qu'est le raisonnable et du danger immédiat peut être différente de celle de ses compagnons). Lors d'une cérémonie d'une durée de 1 tour, le mage sacrifie ses richesses en l'honneur de Sezrekan pour une valeur d'au moins $1d5 \times 100$ po. Tous les objets se consument dans une flamme bleutée, et il y a 3 % de chances que Sezrekan récompense le mage par un bonus de +1 à son prochain test d'incantation. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, le mage doit sacrifier un objet magique, et il y a 6 % de chances que Sezrekan le remercie en lui octroyant un bonus de +2 à son prochain test d'incantation. Si ce résultat tombe une troisième fois, l'incantateur doit cette fois sacrifier un allié qu'il apprécie pour prouver sa dévotion absolue. Il y a alors 9 % de chances qu'il soit récompensé d'un bonus de +3 à son prochain test d'incantation.

Avec un curieux sentiment de déjà-vu, le mage comprend que Sezrekan requiert ses services. À la discréction du Juge, le mage est missionné par le Vieux Maître pour retrouver un objet occulte ou une ancienne relique située à $1d4$ jours de voyage. Le mage a une vision très précise de l'objet convoité, mais seulement approximative de sa localisation et de ce par quoi il est gardé. Une seconde occurrence de ce résultat place l'objet à $1d4$ semaines de distance et dans un lieu bien protégé. Enfin, si ce résultat tombe une troisième fois, l'objet sera sous la garde de protections anciennes, de pièges et autres démons, et sera situé à $1d4$ mois de trajet dans des conditions de voyage particulièrement dangereuses.

Lors d'un rêve éveillé, le puissant Sezrekan apparaît. Le mage réalise alors l'imperfection de sa magie et sa dépendance trop grande envers les puissances extérieures. Pour s'affranchir de leur influence, le mage abandonne l'un des sorts de niveau 1 qu'il connaît, jurant de ne plus jamais l'incanter. (Si, par la suite, celui-ci découvre un nouveau sort de niveau 1, il peut l'apprendre afin de remplacer le sort oublié.) Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, le mage doit cette fois abandonner un sort de niveau 2. Enfin, s'il est tiré une troisième fois, c'est un sort de niveau 3 que le mage doit écarter. Si le mage refuse d'abandonner l'un de ses sorts, c'est Sezrekan qui l'abandonne alors !

Les perspectives effrayantes induites par les connaissances du mage introduisent peu à peu la folie dans sa vie quotidienne. Il doit choisir une substance (fer, eau, acier, coton, or, argent, soie, bois, cuir, vélin, viande, etc.) et la déclarer tabou. Par conséquent, il fera tout ce qu'il peut pour éviter d'entrer en contact avec elle au quotidien. Si cette



souillure est obtenue à nouveau, le mage doit choisir un deuxième tabou. De plus, le contact avec les substances interdites lui inflige de sévères brûlures à hauteur de 1 point de dégâts par round de contact. Si ce résultat est obtenu une troisième fois, le mage doit choisir une troisième substance, dont le contact lui infligera 1d4 points de dégâts par round.

- 6 Le mage se perd dans un monde onirique et hallucinatoire pendant 1d5 rounds, la vision envahie par la silhouette spectrale de Sezrekan. Le mage peut encore interagir avec le reste du monde, mais s'il décide de l'ignorer et de se concentrer sur l'image du Vieux Maître, il peut en retirer de précieux conseils sur les arcanes de Sezrekan. Si, par la suite, le mage consacre les 1d4 prochains jours à des recherches solitaires en laboratoire, il peut apprendre un nouveau sort de son choix. S'il n'a pas la possibilité de se retirer immédiatement pour ses études, les conseils seront perdus, à la manière du souvenir d'un rêve qui s'estompe petit à petit. Ce résultat peut être tiré jusqu'à trois fois.

SORTS DE PATRON : SEZREKAN

Ceux qui osent suivre la Voie du Mage Dément peuvent apprendre les trois sorts suivants :

Niveau 1 : *Bastion*

Niveau 2 : *Vierge guerrière*

Niveau 3 : *Phylactère de l'âme*

BRÛLESORT : SEZREKAN

Sezrekan a peu de considération pour ses adeptes. Ceux qui sont assez forts, qui possèdent un mental suffisamment solide, peuvent parvenir à se distinguer, tandis que les faibles ne sont que de pitoyables «outils» sans valeur, juste bons à être abandonnés. Le Vieux Maître est connu pour apprécier ceux qui sacrifient leur corps dans cette course vers l'impossible. Lorsqu'un mage a recours au brûlesort, lancez 1d4 et consultez la table suivante, ou développez les idées proposées pour alimenter votre campagne.

d4 Résultat du brûlesort

- 1 La puissance du brûlesort ouvre le mage aux horreurs sans nom tapies dans l'univers, le laissant affaibli et désorienté (l'Endurance, la Force ou l'Agilité sont consumées en priorité). Le mage doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou être incapable de lancer le moindre sort pendant 1d3 rounds. S'il réussit son jet de sauvegarde, le mage gagne un bonus de +1 à tous les futurs tests d'incantation pour ce sort en particulier.
- 2 Admiratif de l'ambition du mage, Sezrekan donne à celui-ci la possibilité de consumer les caractéristiques d'un allié (Endurance, Force ou Agilité) à la place des siennes. La victime doit cependant être consentante. Pour chaque point bonus gagné par le brûlesort, la victime perd 1d3 points de la caractéristique choisie. Si l'une des caractéristiques de la cible tombe à 0 ou moins, celle-ci meurt.
- 3 Sezrekan se moque du pouvoir faiblard du mage. Celui-ci ne reçoit que 1 point bonus pour 2 points de caractéristiques consumés.
- 4 La folie guette l'esprit du mage. La terrifiante absence de sens de l'univers s'implante profondément dans son esprit mortel. Le mage doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15. S'il réussit, il tombe les genoux au sol, affaibli par le brûlesort, mais reste fermement ancré dans la réalité. Sur un échec, le mage reçoit à la place du brûlesort un bonus de +5 à tous ses tests d'incantation pour 1d6 rounds, mais perçoit dorénavant alliés et ennemis comme des abominations dévorantes d'outreterre, une vérité bien trop réelle à contempler.



BASTION

Niveau : 1 (Sezrekan) Portée : Variable Durée : 1d24 heures par NI Temps d'incantation : 1 tour
Jet de sauvegarde : Volonté ou test de compétence vs DD test d'incantation le cas échéant (voir ci-dessous)

Général	La Voie de l'Ancien demande une concentration et un engagement absolus. Le mage protège une zone contre les intrusions, lui laissant le temps de planifier ses prochaines actions.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) une brise de vent arctique jette un froid glacial sur la zone, laissant sur tout ce qui s'y trouve un éclat brillant comme la glace (2) la zone ciblée luit d'un vert pâle dans la pénombre (3) des sons de cadenas qui se verrouillent, de portes qui claquent et d'ouvriers impatients devisant dans des langues inconnues résonnent tandis que la sorcellerie se met en œuvre dans la zone ciblée (4) la zone prend des airs de lieu abandonné : la poussière s'accumule dans les recoins, des toiles d'araignées pendent du plafond, et l'air s'emplit de calme et d'une légère odeur de vieux.
1	Perdu, échec et souillure de patron.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	Le mage sécurise une zone de 10 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 15 pour être ouvertes. Le mage est instantanément averti de toute tentative d'intrusion.
14-17	Le mage sécurise une zone de 50 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 15 ou un mot de passe pour être ouvertes. Le mage peut choisir de piéger 2 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 15, 1d10+NI dégâts de feu). Il est instantanément averti de toute tentative d'intrusion.
18-19	Le mage sécurise une zone de 100 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 18 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant en bois solide si on cherche à les détruire (15 PV). Le mage peut choisir de piéger 4 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 18, 1d12+NI dégâts de feu). Il est instantanément averti de toute tentative d'intrusion.
20-23	Le mage sécurise une zone de 300 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 20 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant bardées de fer si on cherche à les détruire (30 PV). Le mage peut choisir de piéger 6 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 18, 1d14+NI dégâts de feu) et peut placer un piège à fosse d'une profondeur de 6 m là où il le souhaite (Déetecter les pièges DD 18). Il est instantanément averti de toute tentative d'intrusion.
24-27	Le mage sécurise une zone de 600 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 20 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant en fer si on cherche à les détruire (60 PV). Le mage peut choisir de piéger 8 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 20, 1d20+NI dégâts de feu) et peut placer 4 pièges à fosse d'une profondeur de 12 m là où il le souhaite (Déetecter les pièges DD 20). Il est instantanément averti de toute tentative d'intrusion.
28-29	Le mage sécurise une zone de 1000 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 20 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant en fer si on cherche à les détruire (60 PV). Le mage peut choisir de piéger 8 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 20, 1d24+NI dégâts de feu) et peut placer 4 pièges à fosse d'une profondeur de 18 m là où il le souhaite (Déetecter les pièges DD 20). Le mage et ses alliés sont immunisés contre les détections magiques et sont instantanément avertis de toute tentative d'intrusion.
30-31	Le mage sécurise une zone de 1000 m ² . Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 20 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant en fer si on cherche à les détruire (60 PV). Le mage peut choisir de piéger 8 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 20, 1d24+NI dégâts de feu) et peut placer 4 pièges à fosse d'une profondeur de 18 m là où il le souhaite (Déetecter les pièges DD 20). Le mage et ses alliés sont immunisés contre les détections magiques, les invocations et téléportations, et sont instantanément avertis de toute tentative d'intrusion.
32+	Le mage sécurise une structure (une place forte, une tour, un palais, un donjon, etc.), peu importe sa taille. Portes et fenêtres sont scellées magiquement, nécessitant un test pour Crocheter les serrures DD 20 ou un mot de passe pour être ouvertes. Les portes et fenêtres ordinaires sont considérées comme étant en fer si on cherche à les détruire (60 PV). Le mage peut choisir de piéger 8 ouvertures (Déetecter/Désamorcer les pièges DD 20, 1d24+NI dégâts de feu) et peut placer 4 pièges qui téléportent leurs victimes dans une oubliette située à 160 km de là (Déetecter les pièges DD 20) ainsi qu'une troupe de 50 armures animées (utilisez le profil de squelettes ne pouvant être repoussés). Le mage et ses alliés sont immunisés contre les détections magiques, les invocations et téléportations, et sont instantanément avertis de toute tentative d'intrusion.

VIERGE GUERRIÈRE

Niveau : 2 (Sezrekan) Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round Jet de sauvegarde : Aucun

Général En trébuchant au beau milieu des ruines d'un empire oublié, Sezrekan l'Ancien découvrit un dolmen contenant la dépouille de 50 vierges guerrières. Faisant ployer leurs esprits farouches sous sa volonté, il parvint à conclure un pacte lui permettant d'invoquer une fois chacune d'entre elles. Les vierges guerrières sont farouchement loyales, s'interposant devant les attaques qui ciblent leur maître et subissant les dégâts à sa place si l'attaque qui l'atteint touche une CA d'un maximum de 4 points supérieure à la sienne. Une vierge guerrière ne peut pas à la fois attaquer et défendre son maître dans le même round. Si l'une d'elles vient à mourir, elle disparaît avec tout son équipement, et le mage perd 1 point de Présence. Au cours de la campagne, on ne peut invoquer plus de 50 vierges guerrières, et si l'on tente plusieurs invocations en même temps, elles se retournent contre l'incantateur, l'attaquant pendant 1d6 rounds avant de disparaître.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) une simple poupée de chiffon qui grandit et se transforme en vierge guerrière de taille humaine, équipée d'une armure et d'une lance (2) une mèche de cheveux blonds se consume dans une explosion lumineuse, laissant apparaître une vierge guerrière dans la fumée qui se dissipe (3) le mage s'entaille la paume de la main avec une dague, et la vierge émerge de la flaque de sang qui se répand au sol (4) le mage hurle son invocation vers les cieux, et une vierge guerrière en descend, marchant au milieu des rayons de soleil éblouissants.

1	Perdu, échec et souillure de patron.	
2-11	Perdu. Échec.	
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.	
14-15	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 1 doté de 10 PV et d'un équipement standard. Elle sert le mage durant 1 heure avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
16-19	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 2 doté de 15 PV et d'un équipement standard. Elle sert le mage durant 1 journée avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
20-21	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 3 doté de 20 PV et d'un équipement standard. Elle possède en plus un bouclier en losange octroyant à son maître un bonus de +1 à la CA contre les attaques à distance ainsi qu'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Elle sert le mage durant 1 semaine avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
22-25	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 4 ayant des valeurs de caractéristiques moyennes, doté de 25 PV et équipé d'une <i>lance</i> +1. Elle possède en plus un pavois octroyant à son maître un bonus de +2 à la CA, +3 contre les attaques à distance, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Elle sert le mage durant 1 mois avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
26-29	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 4 avec 1 valeur de caractéristique exceptionnelle, doté de 25 PV et équipé d'une <i>lance</i> +2. Elle possède en plus un pavois octroyant à son maître un bonus de +2 à la CA, +3 contre les attaques à distance, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Pour chaque attaque portée avec succès contre son maître, elle a droit à une riposte contre l'assaillant. Elle sert le mage durant 1 an avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
30-31	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 5 ayant 2 valeurs de caractéristiques exceptionnelles, doté de 30 PV et équipé d'une <i>lance</i> +2. Elle possède en plus un pavois octroyant à son maître un bonus de +2 à la CA, +3 contre les attaques à distance, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Pour chaque attaque portée avec succès contre son maître, elle a droit d'effectuer une riposte contre son assaillant. Elle sert le mage durant 1 an avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
32-33	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 6 ayant 3 valeurs de caractéristiques exceptionnelles, doté de 35 PV, équipé d'une <i>lance</i> +2 et chevauchant un pégase. Elle possède en plus un pavois octroyant à son maître un bonus de +2 à la CA, +3 contre les attaques à distance, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Pour chaque attaque portée avec succès contre son maître, elle a droit d'effectuer une riposte contre son assaillant. Elle sert le mage durant 10 ans avant de disparaître dans un nuage de brume, libérée de son serment.	
34+	Une vierge guerrière apparaît. Son profil est celui d'un guerrier de niveau 7 avec 4 valeurs de caractéristiques exceptionnelles, doté de 50 PV, équipé d'une <i>lance</i> +2 et chevauchant un pégase. Elle possède en plus un <i>pavois</i> +1 octroyant à son maître un bonus de +3 à la CA, +4 contre les attaques à distance, ainsi qu'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les dégâts physiques. Pour chaque attaque portée avec succès contre son maître, elle a droit d'effectuer une riposte contre son assaillant. Elle sert le mage pour le restant de ses jours. À la mort de celui-ci, elle disparaît dans un nuage de brume, libérée de son serment.	

PHYLACTÈRE DE L'ÂME

Niveau : 3 (Sezrekan) Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 jour Jet de sauvegarde : Voir ci-dessous

Général En empruntant la voie du Vieux Maître, le mage a appris à transférer son âme dans une amulette ou dans une gemme (d'une valeur minimale de 1d8x100 po) tout en conservant le contrôle de son corps mortel. Tant que le mage possède un corps, sa conscience ne réside pas dans le phylactère et il ne perçoit rien de l'environnement de celui-ci, mais lorsque sa dépouille mortelle est tuée, sa conscience est transférée dans le phylactère, lui laissant un certain temps pour se trouver un nouveau corps à habiter avant que son âme ne se dissipe définitivement. Le nouveau corps doit être vivant et doit entrer en contact physique avec le phylactère. La victime a alors droit à un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation pour résister au sort, sinon elle est expulsée de son enveloppe corporelle.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) le corps du mage pâlit et ses yeux se troublent tandis que son âme est transférée dans le phylactère (2) un coup de tonnerre retentit dans les cieux et l'air se charge d'une odeur de cuivre et d'offrandes consumées (3) le mage tombe à genoux, hurlant dans une agonie spirituelle tandis que son âme est extirpée de son enveloppe mortelle.

- | | |
|-------|--|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-15 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 16-17 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 16 km de celui-ci. S'il s'aventure plus loin, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d6+NI heures avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 18-21 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 80 km de celui-ci. S'il s'aventure plus loin, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d10+NI jours avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 22-23 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 160 km de celui-ci. S'il s'aventure plus loin, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d16+NI jours avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 24-26 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 800 km de celui-ci. S'il s'aventure plus loin, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d20+NI jours avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 27-31 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 1600 km de celui-ci. S'il s'aventure plus loin, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d6+NI semaines avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 32-33 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il peut s'éloigner à n'importe quelle distance tant qu'il reste sur le même plan que le phylactère. S'il entreprend un voyage extraplanéaire, même pour une fraction de seconde, son corps meurt et sa conscience retourne dans son réceptacle. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d10+NI semaines avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 34-35 | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il peut voyager n'importe où dans le multivers sans aucune restriction. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d16+NI semaines avant que son âme se disperse dans le néant. |
| 36+ | Le mage transfère son âme dans le phylactère de son choix. Il peut voyager n'importe où dans le multivers sans danger. S'il est tué, le mage peut survivre dans l'attente d'un nouveau corps pendant 1d100+NI années avant que son âme se disperse dans le néant. |

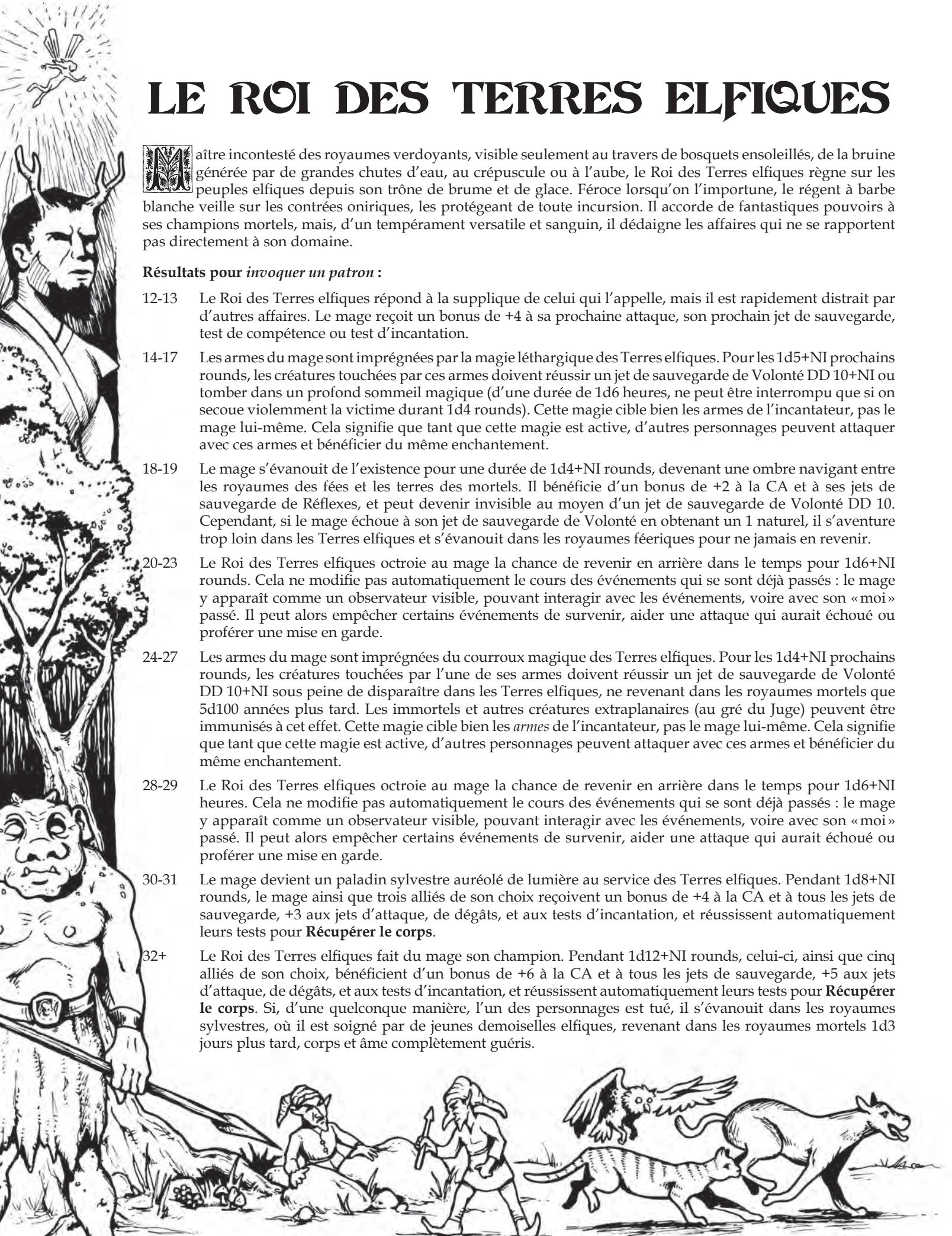


LE ROI DES TERRES ELFiques

Maître incontesté des royaumes verdoyants, visible seulement au travers de bosquets ensoleillés, de la bruine générée par de grandes chutes d'eau, au crépuscule ou à l'aube, le Roi des Terres elfiques règne sur les peuples elfiques depuis son trône de brume et de glace. Féroce lorsqu'on l'importe, le régent à barbe blanche veille sur les contrées oniriques, les protégeant de toute incursion. Il accorde de fantastiques pouvoirs à ses champions mortels, mais, d'un tempérament versatile et sanguin, il dédaigne les affaires qui ne se rapportent pas directement à son domaine.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Le Roi des Terres elfiques répond à la supplique de celui qui l'appelle, mais il est rapidement distrait par d'autres affaires. Le mage reçoit un bonus de +4 à sa prochaine attaque, son prochain jet de sauvegarde, test de compétence ou test d'incantation.
- 14-17 Les armes du mage sont imprégnées par la magie léthargique des Terres elfiques. Pour les 1d5+NI prochains rounds, les créatures touchées par ces armes doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10+NI ou tomber dans un profond sommeil magique (d'une durée de 1d6 heures, ne peut être interrompu que si on secoue violemment la victime durant 1d4 rounds). Cette magie cible bien les armes de l'incantateur, pas le mage lui-même. Cela signifie que tant que cette magie est active, d'autres personnages peuvent attaquer avec ces armes et bénéficier du même enchantement.
- 18-19 Le mage s'évanouit de l'existence pour une durée de 1d4+NI rounds, devenant une ombre navigant entre les royaumes des fées et les terres des mortels. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et à ses jets de sauvegarde de Réflexes, et peut devenir invisible au moyen d'un jet de sauvegarde de Volonté DD 10. Cependant, si le mage échoue à son jet de sauvegarde de Volonté en obtenant un 1 naturel, il s'aventure trop loin dans les Terres elfiques et s'évanouit dans les royaumes féériques pour ne jamais en revenir.
- 20-23 Le Roi des Terres elfiques octroie au mage la chance de revenir en arrière dans le temps pour 1d6+NI rounds. Cela ne modifie pas automatiquement le cours des événements qui se sont déjà passés : le mage y apparaît comme un observateur visible, pouvant interagir avec les événements, voire avec son «moi» passé. Il peut alors empêcher certains événements de survenir, aider une attaque qui aurait échoué ou proférer une mise en garde.
- 24-27 Les armes du mage sont imprégnées du courroux magique des Terres elfiques. Pour les 1d4+NI prochains rounds, les créatures touchées par l'une de ses armes doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10+NI sous peine de disparaître dans les Terres elfiques, ne revenant dans les royaumes mortels que 5d100 années plus tard. Les immortels et autres créatures extraplanaires (au gré du Juge) peuvent être immunisés à cet effet. Cette magie cible bien les *armes* de l'incantateur, pas le mage lui-même. Cela signifie que tant que cette magie est active, d'autres personnages peuvent attaquer avec ces armes et bénéficier du même enchantement.
- 28-29 Le Roi des Terres elfiques octroie au mage la chance de revenir en arrière dans le temps pour 1d6+NI heures. Cela ne modifie pas automatiquement le cours des événements qui se sont déjà passés : le mage y apparaît comme un observateur visible, pouvant interagir avec les événements, voire avec son «moi» passé. Il peut alors empêcher certains événements de survenir, aider une attaque qui aurait échoué ou proférer une mise en garde.
- 30-31 Le mage devient un paladin sylvestre auréolé de lumière au service des Terres elfiques. Pendant 1d8+NI rounds, le mage ainsi que trois alliés de son choix reçoivent un bonus de +4 à la CA et à tous les jets de sauvegarde, +3 aux jets d'attaque, de dégâts, et aux tests d'incantation, et réussissent automatiquement leurs tests pour **Récupérer le corps**.
- 32+ Le Roi des Terres elfiques fait du mage son champion. Pendant 1d12+NI rounds, celui-ci, ainsi que cinq alliés de son choix, bénéficient d'un bonus de +6 à la CA et à tous les jets de sauvegarde, +5 aux jets d'attaque, de dégâts, et aux tests d'incantation, et réussissent automatiquement leurs tests pour **Récupérer le corps**. Si, d'une quelconque manière, l'un des personnages est tué, il s'évanouit dans les royaumes sylvestres, où il est soigné par de jeunes demoiselles elfiques, revenant dans les royaumes mortels 1d3 jours plus tard, corps et âme complètement guéris.



SOUILLURE DE PATRON : LE ROI DES TERRES ELFIQUES

Le Roi des Terres elfiques est un patron frustrant, tour à tour indifférent et exigeant. Ceux qui le servent doivent se dévouer totalement à leur suzerain et exercer sa vengeance contre ses ennemis. Peu sont capables de le contempler sans être subjugués par son incroyable vitalité.

Lorsqu'un mage lié au Roi des Terres elfiques obtient une souillure, lancez 1d6 et consultez la table ci-dessous. Une fois les 6 souillures acquises à leur degré le plus élevé, il n'est plus nécessaire de tirer sur cette table.

d6 Résultat

1 Le mage est saisi par une attirance inexplicable pour les forêts des Terres elfiques et aspire à visiter ces terres mythiques. Si ce résultat est obtenu une deuxième fois, cette attirance le submerge : dès que l'opportunité se présente, il doit accomplir un pèlerinage dans les Terres elfiques. Si cette souillure est tirée une troisième fois, l'incantateur ne peut rien faire d'autre qu'entreprendre immédiatement un voyage vers les Terres elfiques. Une fois que l'incantateur a réussi à effectuer son pèlerinage sur ces terres légendaires, il est libre de repartir après une brève visite (retrouvant le monde mortel 3d100 années plus tard).

2 La puissance verdoyante et vigoureuse des Terres elfiques imprègne le mage. Sa peau prend une teinte verte, particulièrement à l'aube et au crépuscule. Si cette souillure est acquise de nouveau, il voit apparaître sur son front une petite paire de bois de cerf recouverts de velours. Si ce résultat est obtenu une troisième fois, les bois se développent et ornent son crâne, tandis que sa peau se recouvre d'une fine couche de fourrure teintée de vert.

3 Le mage adopte la fogueuse indifférence de son patron. Il devient distant, facilement distrait, et voit sa valeur de Présence diminuer de 1 point. Si ce résultat est tiré une deuxième fois, le mage se sent de moins en moins concerné par les affaires mortelles, et les promesses d'or et de gloire n'ont plus autant d'attrait pour lui. Sa valeur de Présence est une nouvelle fois diminuée de 1



point. Enfin, si cette souillure est acquise une troisième fois, il se détache complètement du monde de souffrance des mortels. Sa Présence diminue encore de 1 point, et il ne trouve de motivation que pour ce qui l'implique personnellement ou pour ce qui concerne les Terres elfiques.

4 Les animaux sont inexplicablement attirés par l'incantateur. Bien qu'ils n'obéissent pas à celui-ci (et du coup ignorent ses tentatives pour les renvoyer), les animaux domestiques de toutes sortes recherchent la présence du mage. Si ce résultat tombe une deuxième fois, ce phénomène s'étend aux petits animaux sauvages : oiseaux, rats, etc. qui l'accompagnent où qu'il aille. Si ce résultat est obtenu une troisième fois, le mage ne peut aller nulle part sans être approché par des animaux de toutes sortes.

5 Le mage voit en permanence de petits êtres, farfadets et lutins, à la limite de son champ de vision. Si cette souillure est tirée une deuxième fois, le mage réalise de manière viscérale que le monde entier est rempli d'esprits. Et lorsqu'il est confronté à des difficultés, il se perd souvent dans ses pensées pour les consulter. Enfin, si le mage obtient une troisième fois ce résultat, sa perception du monde naturel des esprits devient bien plus claire que celle des royaumes mortels. Il doit maintenant faire des efforts considérables (jet de sauvegarde de Volonté DD 15) pour interagir avec les mortels en toute situation, excepté les questions de vie ou de mort.

6 Le mage est facilement distrait et lutte pour maintenir sa concentration. Le Juge choisit un sort dont le temps d'incantation est de 1 round. Le mage doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 quand il le lance, sinon son temps d'incantation augmentera de 1d3 rounds supplémentaires. Si ce résultat est tiré une deuxième fois, le Juge choisit un autre sort. Pour celui-ci, le mage doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou augmenter son temps d'incantation de 1d3 rounds supplémentaires. Enfin, si cette souillure est acquise une troisième fois, le Juge peut choisir un troisième sort, pour lequel le mage doit maintenant réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 ou augmenter son temps d'incantation de 1d3 rounds supplémentaires.

BRÛLESORT : LE ROI DES TERRES ELFIQUES

Le Roi des Terres elfiques partage volontiers sa puissance avec ses champions, mais peu sont les élus capables de retenir l'attention de leur maître bien longtemps. Ceux qui souhaitent obtenir le soutien de leur patron doivent être à la fois rusés, astucieux et courageux. Lorsqu'un mage a recours au brûlesort, lancez 1d4 et consultez la table suivante, ou développez les idées proposées pour alimenter votre campagne.

d4 Résultat du brûlesort

1 Un redoutable dragon scintillant se dessine sur l'épaule du mage. Tandis qu'il effectue son brûlesort, le dragon disparaît, comme absorbé à l'intérieur du mage qui, sous le choc, perd ses points de caractéristiques.



2

Le mage obtient le bonus au test d'incantation souhaité mais doit accomplir en échange une quête mineure dans les 1d4 prochaines semaines. Tant qu'il n'a pas accompli la quête, le mage est incapable de regagner les points de caractéristiques consommés par le brûlesort. Sa mission est aussi triviale que complexe. Typiquement : retrouver un objet dont la valeur n'existe qu'aux yeux du roi des Terres elfiques : l'enclume préférée d'un forgeron nain, la tiare d'une dame d'honneur, le bouclier du Chevalier Noir, le diadème favori de l'Empereur du Monde...

3

Pour quérir l'aide des royaumes sylvestres, le mage y dépêche un morceau de son ombre, ce qui lui demande une telle force mentale qu'il en résulte une perte de points de caractéristiques.

4

Pour aller au bout de son brûlesort, le mage doit trouver un jeu de mots, une énigme ou une rime qui plaise au Roi des Terres elfiques. Si le roi est divertie, le PJ n'a pas besoin de consumer de points de caractéristiques. Sinon, il devra en payer le double!

SORTS DE PATRON : LE ROI DES TERRES ELFIQUES

Le Roi des Terres elfiques octroie trois sorts uniques :

Niveau 1 : *Marche sylvestre*

Niveau 2 : *Cor de guerre des Terres elfiques*

Niveau 3 : *Rêverie*

MARCHE SYLVESTRE

Niveau : 1 (Le Roi des Terres elfiques) Portée : Variable
Jet de sauvegarde : Aucun

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 action

Général Familiar des esprits et des puissances des Terres elfiques, le mage connaît les chemins secrets et autres raccourcis menant aux royaumes féériques, lui permettant de se téléporter d'un arbre à l'autre. L'incantateur doit emprunter la même espèce d'arbres, ce qui limite généralement ses déplacements à des biomes similaires. Par exemple, il ne peut voyager depuis une forêt tropicale vers une forêt d'arbres au feuillage caduc, ou encore d'une forêt de conifères nordiques vers une forêt de feuillus dans un climat tempéré. Surgir ainsi d'un arbre confère généralement l'effet de surprise (à la discréption du Juge). Le mage peut choisir le type d'arbre duquel il émerge mais n'a pas besoin de connaître les terres sur lesquelles il souhaite voyager. Il peut déclarer par exemple : « Je souhaite émerger d'un chêne dans le royaume des orques à 160 km au nord d'ici. »

Manifestation Lancez 1d3 : (1) une porte apparaît soudainement dans la souche d'un arbre (2) le mage s'estompe peu à peu, ne devenant qu'une ombre disparaissant dans l'arbre (3) le mage voit des feuilles lui pousser et sa peau se changer en écorce tandis qu'il est rapidement absorbé dans l'arbre.

-
- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Le mage pénètre dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé à une distance maximale de 90 m. |
| 14-17 | Le mage pénètre dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé dans la même forêt, jusqu'à 1,6 km de distance. |
| 18-19 | Le mage pénètre dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé dans la même forêt, jusqu'à 160 km de distance. |
| 20-23 | Le mage ainsi que 1d4+NI de ses alliés pénètrent dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé dans la même forêt, jusqu'à 160 km de distance. |
| 24-27 | Le mage ainsi que 1d8+NI de ses alliés pénètrent dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé dans la même forêt, jusqu'à 160 km de distance. |
| 28-29 | Le mage ainsi que 1d12+NI de ses alliés pénètrent dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé dans la même forêt, jusqu'à 1600 km de distance. |
| 30-31 | Le mage ainsi que 100xNI de ses alliés pénètrent dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé sur le même plan. Ce sort reste actif le temps que tous les alliés puissent passer et peut être utilisé pour faire parvenir une armée entière vers un lieu distant. Les alliés peuvent monter des chevaux ou utiliser des embarcations si tant est que les arbres soient à proximité d'un cours d'eau. |
| 32+ | Le mage, ainsi que le nombre d'alliés de son choix, pénètrent dans un arbre pour émerger instantanément d'un autre situé sur n'importe quel plan. Évidemment, les arbres d'une même espèce poussent généralement sur des plans qui se ressemblent, ce qui limite les possibilités de voyage planaire, mais si l'on cultive avec soin les bonnes espèces en prévision de l'utilisation de ce sort, elles peuvent servir de points d'ancrage sur d'autres plans. Les serviteurs du Roi des Terres elfiques utilisent ainsi ce sort pour voyager instantanément entre des points précis situés sur leur plan d'existence ainsi que sur d'autres. |



COR DE GUERRE DES TERRES ELFIQUES

Niveau : 2 (Le Roi des Terres elfiques) Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Aucun

Général Le mage fait sonner un formidable cor de guerre, appelant à lui les armées des Terres elfiques. Ce sort requiert l'utilisation d'un cor sculpté dans les os d'une bête de 5 DV ou plus. S'il est incrusté de joyaux et de métaux précieux (d'une valeur minimale de 500 po), le mage bénéficie d'un bonus de +2 au test d'incantation (cependant, un 1 naturel provoque toujours une souillure de patron). Pour maintenir le sort, il est nécessaire de faire résonner le cor une fois tous les trois rounds, ce qui prend systématiquement une action. S'il n'est pas possible de le faire sonner au bout de trois rounds, le sort prend fin. Les corps et l'équipement des guerriers invoqués disparaissent lorsqu'ils meurent ou que le sort prend fin. Les profils des différents alliés invoqués sont les suivants :

Lanciers trollesques : Init +0; Att lance +1 corps à corps (1d8); CA 15; DV 1d8; PV 1; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +1, Réf +1, Vol +0; AL C.

Farfadets frondeurs : Init +0; Att fronde +1 distance (1d4) ou épée courte +1 corps à corps (1d6-1); CA 14; DV 1d6; PV 1; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +0, Réf +1, Vol -1; AL C.

Soldats hobgobelins : Init +0; Att épée longue +2 corps à corps (1d8+2); CA 17; DV 2d8; PV 1; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +1, Réf +1, Vol +1; AL C.

Fées archères : Init +0; Att petite épée +2 corps à corps (1d4 + sommeil) ou arc de fée +2 distance (1d4 + sommeil); CA 16; DV 2d6; PV 1; Mvt 12 m vol; Act 1d20; AS armes saupoudrées de poussière de fée (la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 ou s'endormir 1d6 heures); JS Vig +1, Réf +2, Vol +0; AL C.

Fomoriens : Init +0; Att grande étoile du matin +4 corps à corps (1d12+4) ou jet de rochers +2 distance (1d8+4); CA 16; DV 5d10; PV 1; Mvt 13,5 m; Act 2d20; JS Vig +4, Réf +1, Vol +0; AL C.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) des silhouettes soldatesques émergent des ombres, prenant forme physique en quelques instants (2) une brume émeraude passe sur les terres, laissant les guerriers dans son sillage (3) un arc-en-ciel brûlant se dessine depuis l'horizon, amenant avec lui ses féroces guerriers.

1	Perdu, échec et souillure de patron.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	Échec, mais le sort n'est pas perdu.
14-15	Un groupe de 1d5 farfadets frondeurs répond à l'appel. Chacun est doté d'une fronde, d'une sacoche remplie de billes de fronde et d'une épée courte. Ils disparaissent au premier PV perdu. Le sort dure 1d6+NI rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
16-19	Une escouade de 1d5+NI lanciers trollesques accompagnés de 1d5 farfadets frondeurs surgissent. Les lanciers sont armés de longues lances rutilantes. Tous disparaissent au premier PV perdu. Le sort dure 1d8+NI rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
20-21	Une bande de 1d12+NI lanciers trollesques accompagnés de 1d8+NI farfadets frondeurs répondent à l'appel. Tous disparaissent au premier PV perdu. Le sort dure 1d10+NI rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
22-25	Une troupe de 1d16+NI lanciers trollesques accompagnés de 1d8+NI farfadets frondeurs et de 1d8 soldats hobgobelins répondent à l'appel. Le sort dure 1d12 rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
26-29	Une féroce maraude de 1d20+NI lanciers trollesques, 1d16+NI farfadets frondeurs, 1d12+NI soldats hobgobelins et 1d10 fées archères répondent à l'invocation. Le sort dure 1d16 rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
30-31	Une compagnie tonitruante de 1d24+NI lanciers trollesques, 1d20+NI farfadets frondeurs, 1d16+NI soldats hobgobelins, 1d12+NI fées archères et 1d8 fomoriens répondent à l'invocation. Le sort dure 1d20 rounds tant que le cor retentit tous les trois rounds, ou jusqu'à ce que les créatures féeriques soient renvoyées.
32-33	L'appel du mage est entendu par une immense horde venue des Terres elfiques. Le sort dure 1d24+NI rounds. Relancez un nouveau test d'incantation immédiatement après le premier pour déterminer le type de créatures invoquées et leur nombre, en relançant tous les échecs et les résultats supérieurs ou égaux à 32. Tant que le mage continue à sonner du cor, effectuez un nouveau test d'incantation tous les trois rounds, de nouveaux alliés continuant à répondre à l'appel.
34+	La horde tout entière des Terres elfiques vient en aide au mage, prenant complètement corps dans le royaume des mortels. Relancez un nouveau test d'incantation immédiatement après le premier pour déterminer le type de créatures invoquées et leur nombre, en relançant tous les échecs et les résultats supérieurs ou égaux à 32. Tant que le mage continue à sonner du cor, effectuez un nouveau test d'incantation tous les trois rounds, de nouveaux alliés continuant à répondre à l'appel. Toutes les créatures féeriques apparaissent dans le monde des mortels avec <i>tous</i> leurs points de vie, pas seulement 1 point, et ils ne disparaissent pas tant qu'il leur reste plus de 1 PV. Le sort ne prend fin que lorsque le mage ou le Roi des Terres elfiques lui-même le décide.

RÊVERIE

Niveau : 3 (Le Roi des Terres elfiques) Portée : Personnelle
Jet de sauvegarde : Aucun

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1 round

Général Le mage invoque les anciennes arcanes du sommeil des Terres elfiques. Le temps ralentit tandis que des rêveries féeriques nées du crépuscule et de la lueur des étoiles s'insinuent dans les royaumes mortels.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) une brume luisante envahit la zone (2) une poussière scintillante et un carillon de petites clochettes emplissent l'air (3) le mage prend une curieuse apparence, comme s'il était éclairé par la lumière mourante du crépuscule.

1 Perdu, échec et souillure de patron.

2-11 Perdu. Échec.

12-15 Échec, mais le sort n'est pas perdu.



16-17 Un sommeil magique invoqué depuis les royaumes féeriques se répand dans le monde réel autour du mage, ralentissant le cours du temps. Versé dans les arts des Terres elfiques, le mage peut effectuer une action supplémentaire chaque round et bénéficie d'un bonus de +1 à la CA, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux jets d'attaque. L'action supplémentaire du mage utilise son dé d'action le plus bas. L'enchantement dure 1d4 rounds.

18-21 La maîtrise des arts des Terres elfiques que possède le mage agit comme une aura, le protégeant, lui et ses alliés, des esprits et magies maléfiques. Le mage et tous ses alliés dans un rayon de 15 m peuvent effectuer une action supplémentaire à chaque round (avec leur dé d'action le plus bas) et bénéficient d'un bonus de +1 à la CA, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux jets d'attaque. L'enchantement dure 1d4 rounds.

22-23 Le temps ralentit à l'extrême. Le mage et tous ses alliés dans un rayon de 15 m peuvent effectuer deux actions supplémentaires par round (avec leur dé d'action le plus bas) et bénéficient d'un bonus de +2 à la CA, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux jets d'attaque. L'enchantement dure 1d3 rounds.

24-26 Le mage et tous ses alliés dans un rayon de 15 m peuvent effectuer trois actions supplémentaires par round (avec leur dé d'action le plus bas) et bénéficient d'un bonus de +3 à la CA, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux jets d'attaque. L'enchantement dure 1d3 rounds.

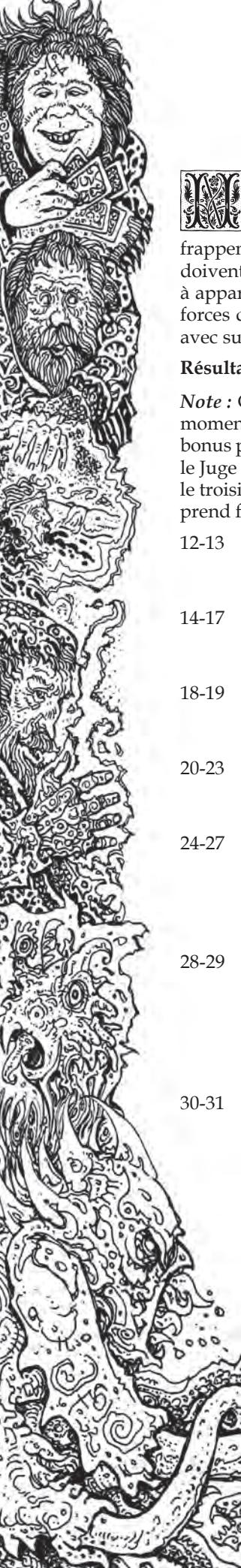
27-31 Le mage et tous ses alliés dans un rayon de 15 m peuvent effectuer trois actions supplémentaires par round (avec leur dé d'action le plus bas) et bénéficient d'un bonus de +3 à la CA, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux jets d'attaque. L'enchantement dure 1d3 rounds mais peut être prolongé au moyen d'un brûlesort. Lorsque le sort est sur le point de se terminer, le mage peut consumer 1 point de caractéristique pour prolonger le sort de 1 round. Il peut ainsi le prolonger de round en round, mais recourir au brûlesort lui prend à chaque fois une action (qui peut être l'une de celles qu'il obtient grâce à ce sort).

32-33 Le cours du temps se fige pour 1d3+NI rounds. Le mage est le seul mortel immunisé contre cet effet, bien que les dieux et autres immortels le soient aussi. Pendant la durée du sort, le mage peut agir normalement, tandis que toutes les autres créatures sont figées. Cela peut lui permettre de lancer plusieurs sorts, porter des attaques, fuir ou n'importe quoi d'autre sans que personne ne puisse réagir.

34-35 Le temps s'arrête complètement, ne reprenant son cours que lorsque le mage ou le Roi des Terres elfiques lui-même interrompt l'enchantement. Le mage est le seul mortel immunisé contre cet effet, bien que les dieux et autres immortels le soient aussi. Pendant la durée du sort, le mage peut agir normalement, pendant que toutes les autres créatures sont figées. Cela peut lui permettre de lancer plusieurs sorts, porter des attaques, fuir ou n'importe quoi d'autre sans que personne ne puisse réagir.

36+ Le temps se fige, de la même manière que précédemment (résultat 34-35). De plus, le mage peut revenir en arrière dans le temps en consommant de manière *permanente* des points de caractéristiques au moyen d'un brûlesort, pour un coût de 2 points de caractéristiques par tranche de 10 minutes.





LES TROIS GRÉES

Me rendant de comptes ni aux dieux ni aux hommes, les Trois Grées façonnent le destin de l'univers tout entier sur leur métier à tisser le temps. Gardiennes de l'ordre, elles luttent contre les puissances diaboliques, les dieux malfaisants et les forces des terres sombres qui cherchent à défaire l'œuvre de la création. Elles frappent d'anathème les magies déchues et la corruption engendrée par celles-ci. Ceux qui suivent les Trois Grées doivent respecter une discipline stricte afin de ne pas eux-mêmes devenir les monstres qu'ils combattent. Ils tendent à appartenir à deux catégories : ils deviennent soit de vieux archipaladins, canalisant la magie blanche contre les forces du Chaos, soit des chasseurs de sorcières aussi féroces que paranoïques, traquant la corruption (souvent avec succès) derrière les apparences illusoires.

Résultats pour invoquer un patron :

Note : Ces résultats ont la particularité de demander au Juge de prendre aléatoirement un dé qui déterminera le moment où les bonus octroyés seront effectifs. Le résultat du dé donne soit le nombre de rounds au bout duquel le bonus prend effet, soit le nombre de rounds consécutifs durant lesquels le bonus octroyé est effectif. Par exemple, si le Juge fouille dans ses dés, pioche un dé à six faces et qu'il obtient un 3 sur celui-ci, le bonus octroyé prendra effet le troisième round suivant l'invocation de son patron. *Ou*, en fonction du résultat de l'invocation, le bonus octroyé prend fin au bout de trois rounds.

- 12-13 Les Grées influent le destin de l'univers en faveur du mage. Elles lui octroient un bonus de +10 à un test, mais le mage n'a pas connaissance du moment où le bonus prendra effet. Le Juge lance secrètement un dé pioché au hasard, son résultat indique à quel round le bonus prendra effet.
- 14-17 Les Grées faussent le destin en faveur du mage. Elles lui octroient un bonus de +10 à trois tests, mais le mage n'a pas connaissance du moment où les bonus prendront effet. Le Juge lance secrètement trois dés piochés au hasard, leurs résultats indiquent à quels rounds les bonus prendront effet.
- 18-19 Les Grées tissent le destin en faveur du mage. Elles lui octroient un bonus de +10 à cinq tests, mais le mage n'a pas connaissance du moment où les bonus prendront effet. Le Juge lance secrètement cinq dés piochés au hasard, leurs résultats indiquent à quels rounds les bonus prendront effet.
- 20-23 Les Grées cherchent à protéger le mage de toute atteinte physique. Le Juge lance secrètement un dé pioché au hasard, son résultat indique le nombre de rounds durant lesquels le mage échappe miraculeusement aux dégâts, ne subissant que 1 point de dégâts par « attaque réussie ».
- 24-27 Les Grées interviennent directement en faveur de l'incantateur. Le Juge lance secrètement deux dés piochés au hasard. Le résultat du premier indique le nombre de rounds durant lesquels le mage échappe miraculeusement aux dégâts, ne subissant que 1 point de dégâts par « attaque réussie ». Le second indique le nombre de rounds durant lesquels le mage bénéficie d'un bonus de +3 à toutes ses actions. Un 1 naturel provoque cependant toujours un échec critique.
- 28-29 Les Grées accordent une faveur au mage et à ses alliés (qui devra être intégralement compensée en retour un jour ou l'autre, afin de respecter l'équilibre éternel). Le Juge lance secrètement deux dés piochés au hasard. Le résultat du premier indique le nombre de rounds durant lesquels le mage et ses alliés échappent miraculeusement aux dégâts, ne subissant que 1 point de dégâts par « attaque réussie ». Le second indique le nombre de rounds durant lesquels le mage et ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 à toutes leurs actions. Un 1 naturel provoque cependant toujours un échec critique.
- 30-31 Les Grées accordent une grande faveur au mage et à ses alliés (qui devra être intégralement compensée en retour un jour ou l'autre, afin de respecter l'équilibre éternel). Le Juge lance secrètement trois dés piochés au hasard. Le résultat du premier indique le nombre de rounds durant lesquels le mage et ses alliés échappent miraculeusement aux dégâts, ne subissant que 1 point de dégâts par « attaque réussie ». Le second indique le nombre de rounds durant lesquels le mage et ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 à toutes leurs actions (un 1 naturel provoque cependant toujours un échec critique). Enfin, le troisième dé indique le nombre de rounds durant lesquels aucun des personnages affectés ne peut mourir, le destin leur évitant inexplicablement la mort. (Un personnage peut toujours finir à 1 PV et être assommé, voire estropié ! Mais il échappera toujours miraculeusement à la mort.)
- 32+ Même effet qu'avec un résultat de 30, à ceci près que les trois dés sont lancés au vu et au su de tous.

SOUILLURE DE PATRON : LES TROIS GRÉES

«Souillure de patron» est une formulation inappropriée en ce qui concerne les adeptes des Trois Grées. En effet, le mage a tendance à croire qu'il a acquis ses souillures, qu'elles soient réelles ou imaginaires, d'une autre source de magie, généralement maléfique (comme une corruption chaotique provoquée par les sorts classiques). Ainsi, le mage cherchera toujours à s'en purifier. S'il échoue à le faire, il perd immédiatement tous les bénéfices que lui confère son patron, y compris les sorts spécifiques. Lorsqu'un mage lié aux Trois Grées obtient une souillure, lancez 1d6 et consultez la table ci-dessous. Une fois les 6 souillures acquises à leur degré le plus élevé, il n'est plus nécessaire de tirer sur cette table. De plus, le mage est dorénavant protégé contre toute nouvelle corruption.

d6 Résultat

1 Le mage pense que son sang a été souillé par le Chaos. Avant la prochaine aube, il doit accomplir une saignée rituelle, diminuant sa Force, son Endurance et son Agilité de 1 point pour 1d3 jours. Si ce résultat est tiré une deuxième fois, l'incantateur doit aller plus loin et s'appliquer sur les veines des sangsues sanctifiées d'ici les prochaines 24 heures. Pour que ce rituel soit efficace, les sangsues doivent rester en place durant une semaine entière, pendant laquelle le mage perd 3 points de Force, d'Endurance et d'Agilité. Si cette souillure est acquise une troisième fois, l'incantateur doit s'infliger le rite des Crochets et des Aiguilles, réduisant sa Force, son Endurance et son Agilité de 3 points pendant un mois. Accomplir les rituels des trois niveaux de cette souillure guérit le mage d'1d3 corruptions.

2 Le mage s'aperçoit avec horreur que son âme s'est corrompue au fil de son combat contre le Chaos. Il redouble alors d'efforts pour purger le monde de la corruption, accomplissant sa mission au maximum de ses capacités. Le Juge peut ainsi l'envoyer détruire une relique déchue du Chaos située à 1d4 jours de voyage. Le mage a une vision claire de l'objet en question, mais floue de sa localisation et de ce qui le protège. Si ce résultat est acquis à nouveau, le mage devra vaincre une abomination chaotique située à 1d4 semaines de voyage. Enfin, si cette souillure tombe une troisième fois, le mage devra s'aventurer dans une grande cité afin d'assassiner un dignitaire ayant secrètement vendu son âme au Chaos. Réaliser les missions des trois niveaux de cette souillure guérit le mage d'1d3 corruptions.

3 L'un des membres du mage est infecté par une sombre magie chaotique. Il doit se couper le doigt (subissant 1d2 points de dégâts), espérant



avoir été assez prompt pour éviter que la corruption ne se répande. Si ce résultat est tiré une deuxième fois, le mage réalise qu'il a été corrompu à force de contempler les horreurs du Chaos de ses propres yeux... et décide de se les ôter (s'infligeant 1d3 points de dégâts). Si ce résultat est obtenu une troisième fois, l'incantateur croit que l'un de ses membres est entièrement corrompu par le Chaos. Il s'inflige alors un rituel terrifiant, extirpant ses veines et ses muscles de son membre infecté et subissant 4d8 points de dégâts dans le processus. S'il survit, le mage doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15, sous peine de voir son membre définitivement perdu sous l'effet de la nécrose.

4 Le mage réalise que son combat contre le Chaos a relâché son double maléfique sur le monde. Le Juge peut l'envoyer à 1d4 jours de voyage afin de trouver et occire son image corrompue. Le mage comme son double savent intuitivement où se trouve l'autre, et chacun souhaite ardemment la mort de son autre moi. Si le résultat est tiré une deuxième fois, le doppelgänger se situe à 1d4 semaines de voyage, possède 1d3 niveaux de plus que le mage, est protégé et accompagné d'un groupe de sbires. Si le résultat tombe une dernière fois, le double maléfique se situe à 1d3 mois de voyage, possède 1d5 niveaux de plus que l'incantateur et se terre dans une sombre citadelle défendue par une armée entière de démons.

5 La vue continue des horreurs du Chaos a souillé irrémédiablement les pensées du mage. Il doit immédiatement reprendre le contrôle de son esprit à l'aide d'une méditation d'1d3 heures. S'il obtient à nouveau ce résultat, le mage doit méditer jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 ou après un mois entier de méditation. Le mage a droit à un jet par jour. Si ce résultat tombe une troisième fois, il doit se retirer pour méditer jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de sauvegarde de Volonté DD 25 ou après une année entière de méditation. Le mage a droit à un jet par jour. Achever les méditations des trois niveaux de cette souillure guérit le mage d'1d3 corruptions et lui octroie un bonus de +2 à tous ses futurs jets de sauvegarde de Volonté.

6 Se prenant pour la main du destin, le mage abandonne toute peur de mourir, acceptant pleinement son rôle dans la danse cosmique. Si le mage meurt, il a droit à un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15. S'il réussit, le mage survit miraculeusement pour servir les Trois Grées. Si cette souillure est obtenue une deuxième fois, le mage considère avoir un rôle majeur dans le dessein des Grées. Réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 lui permet d'échapper une deuxième fois à la mort. Enfin, si ce résultat est tiré une troisième fois, réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 25 peut lui permettre d'échapper une troisième et ultime fois à la mort.

SORTS DE PATRON : LES TROIS GRÉES

Les agents des Trois Grées apprennent les trois sorts uniques suivants :

Niveau 1 : *Lame d'Atropos*

Niveau 2 : *Malédiction de Moirae*

Niveau 3 : *Tisser les fils du destin*



BRÛLESORT : LES TROIS GRÉES

Alors que l'univers peut sembler froid et indifférent, les agents des Trois Grées le voient suivre un destin écrit d'avance et craignent qu'un excès de Chaos menace de déchirer l'écheveau de la création. Ceux qui ont recours au brûlesort au nom des Trois Grées le font généralement au moyen de rituels bien ordonnés, s'en remettant à la connaissance naturelle des Grées quant au mécanisme des sphères. En retour, elles confèrent aux sorts de l'incantateur une puissance supplémentaire. Lorsqu'un mage a recours au brûlesort, lancez 1d4 et consultez la table suivante, ou développez les idées proposées pour alimenter votre campagne.

d4 Résultat du brûlesort

- 1 Le mage est épuisé par la compréhension de son rôle dans l'ordre universel (ce qui puise en priorité dans son Endurance, sa Force ou son Agilité). Il doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou perdre tout bénéfice du brûlesort. Si le mage réussit son jet de sauvegarde, sa nouvelle sagesse durement acquise lui octroie un bonus de +1 à tous les futurs tests d'incantation pour ce sort en particulier. Un tel bonus ne peut être acquis qu'une seule fois par sort.
- 2 Le mage puise dans le pouvoir latent des lignes et des courants telluriques, et utilise les forces naturelles pour améliorer son sort. En réussissant un test d'Intelligence DD 15 + niveau du sort, le mage gagne un bonus de +3 pour lancer ce sort sans avoir à consumer ses caractéristiques. Le mage est libre d'en consumer tout de même pour obtenir un bonus plus élevé.
- 3 Le mage s'en remet à la volonté des Grées, qui puissent dans ses caractéristiques en fonction de leurs propres plans. Lancez 1d4 pour déterminer quelle caractéristique est consumée : (1) Force (2) Agilité (3) Endurance (4) aucune caractéristique n'est consumée, mais le mage obtient malgré tout son bonus.
- 4 Le mage ne peut user du brûlesort sans avoir recours à un obscur rite chaotique. La culpabilité le ronge, et les sombres sacrifices nécessaires consument son Endurance, sa Force ou son Agilité. S'il devait recourir au brûlesort devant d'autres agents des Grées, il le paierait sûrement de sa vie.

LAME D'ATROPOS

Niveau : 1 (Les Trois Grées) Portée : Personnelle Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté vs 15+NI le cas échéant (voir ci-dessous)

Général	La Lame d'Atropos est offerte à ceux qui œuvrent pour les Grées et cherchent à occire les créatures chaotiques et ceux qui portent la marque d'une corruption arcanique. Lancer ce sort nécessite de posséder une épée non magique. Si celle-ci est ornée de joyaux et de métaux précieux (d'une valeur minimale de 1000 po), le mage bénéficie d'un bonus de +2 à son test d'incantation. Si le mage lâche son épée, le sort prend immédiatement fin. Tant qu'il manie cette lame, le mage n'utilise pas son modificateur de Force (qu'il soit positif ou négatif) pour toucher ou pour calculer ses dégâts.
Manifestation	Lancez 1d4 : (1) l'épée du mage se met à luire d'une puissance vertueuse, illuminant tout dans un rayon de 18 m (2) l'épée du mage crête de magie, comme si des toiles d'araignées bleu électrique en parcouraient la lame de haut en bas (3) la lame de l'incantateur clignote, surgissant et disparaissant, enveloppée de vrilles de brume verte (4) une lumière violette et mauve émane de l'intérieur de l'épée, brillant au travers de fissures qui se dessinent le long de sa lame.
1	Perdu, échec et souillure de patron.
2-11	Perdu. Échec.
12-13	Les attaques portées avec la lame enchantée bénéficient d'un bonus de +1 (+3 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 1d12+NI points de dégâts. Le sort dure 1d3+NI rounds.
14-17	Les attaques portées avec la lame enchantée bénéficient d'un bonus de +2 (+4 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 1d14+NI points de dégâts. Le sort dure 1d5+NI rounds.
18-19	Les attaques portées avec la lame enchantée bénéficient d'un bonus de +3 (+5 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 1d16+NI points de dégâts. Le sort dure 1d6+NI rounds.
20-23	Une seconde épée apparaît dans les airs, copie conforme de la première. Le mage peut diriger cette nouvelle arme vers d'autres cibles dans un rayon de 3 m (en utilisant son dé d'action le plus bas) en même temps qu'il manie la première lame enchantée. Aucune concentration n'est nécessaire pour diriger la seconde épée. Les attaques portées avec les lames enchantées bénéficient d'un bonus de +3 (+5 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 1d16+NI points de dégâts. Le sort dure 1d8+NI rounds.
24-27	Deux nouvelles épées apparaissent dans les airs, copies conformes de la première. Le mage peut diriger ces nouvelles armes vers d'autres cibles dans un rayon de 15 m (en utilisant son dé d'action le plus bas) en même temps qu'il manie la première lame enchantée. Aucune concentration n'est nécessaire pour diriger les épées supplémentaires. Les attaques portées avec les lames enchantées bénéficient d'un bonus de +4 (+6 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus), et infligent 1d20+NI points de dégâts. Le sort dure 1d10+NI rounds.
28-29	Deux nouvelles épées apparaissent dans les airs, copies conformes de la première. Le mage peut diriger ces nouvelles armes vers d'autres cibles dans un rayon de 30 m (en utilisant son dé d'action le plus bas) en même temps qu'il manie la première lame enchantée. Aucune concentration n'est nécessaire pour diriger les épées supplémentaires. Les attaques portées avec les lames enchantées bénéficient d'un bonus de +5 (+7 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 2d12+NI points de dégâts, excepté contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus qui doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou, selon ce qui leur infligera le plus de dégâts : perdre la moitié de leurs PV restants (arrondis au supérieur) ou subir 2d12+NI points de dégâts. Le sort dure 1d12+NI rounds.
30-31	Deux nouvelles épées apparaissent dans les airs, copies conformes de la première. Le mage peut diriger ces nouvelles armes vers d'autres cibles dans un rayon de 150 m (en utilisant son dé d'action le plus bas) en même temps qu'il manie la première lame enchantée. Aucune concentration n'est nécessaire pour diriger les épées supplémentaires. Les attaques portées avec les lames enchantées bénéficient d'un bonus de +6 (+8 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 2d14+NI points de dégâts. Les créatures du Chaos et les mages corrompus blessés par ces armes doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être bannis de ce plan d'existence. Le sort dure 1d14+NI rounds.
32+	Deux nouvelles épées apparaissent dans les airs, copies conformes de la première. Le mage peut diriger ces nouvelles armes contre d'autres cibles à portée de vue (en utilisant son dé d'action le plus bas) en même temps qu'il manie la première lame enchantée. Aucune concentration n'est nécessaire pour diriger les épées supplémentaires. Les attaques portées avec les lames enchantées bénéficient d'un bonus de +7 (+9 contre les créatures du Chaos ou les mages corrompus) et infligent 2d16+NI points de dégâts. Les créatures du Chaos et les mages corrompus blessés par ces armes doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou tomber immédiatement et irrémédiablement raides mortes. Le sort dure 1d16+NI rounds.

MALÉDICTION DE MOIRAE

Niveau : 2 (Les Trois Grées) Portée : Contact Durée : Variable Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation le cas échéant

Général Le mage prend la mesure du temps de vie restant de sa cible (aussi bien que le peut un mortel), augmentant les probabilités qu'elle meure de manière prématurée (même si, au final, sa fin est évidemment écrite d'avance). Après avoir lancé ce sort, le mage a 1d4+NI rounds pour réussir à porter une attaque au corps à corps contre sa cible afin de lui transmettre la malédiction. Si l'incantateur ne parvient pas à transférer la malédiction à quelqu'un, il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10+NI ou subir 1d3 points de dégâts par NI.

Manifestation Lancez 1d4 : (1) les extrémités des doigts du mage s'imprègnent de suie, qui marque la cible en cas d'attaque réussie (2) une petite araignée noire apparaît dans la paume de la main du mage et saute sur sa cible si le mage parvient à la toucher avec une attaque (3) les attaques physiques du mage projettent des gouttelettes de brume noire sur sa victime (4) les lèvres du mage deviennent aussi noires que le charbon, et la malédiction est transmise au moyen d'un baiser (une attaque réussie).

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 14-15 | La victime subit un malus de -2 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d4+NI rounds. Elle subit 1d4 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 16-19 | La victime subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d6+NI rounds. Elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 20-21 | La victime subit un malus de -6 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d8+NI rounds. Elle subit 1d8 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 22-25 | La victime subit un malus de -8 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d10+NI rounds. Elle subit 1d10 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 26-29 | La victime subit un malus de -10 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d12+NI rounds. Elle subit 1d12 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 30-31 | La victime subit un malus de -10 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d12+NI rounds. Elle subit 1d14 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. |
| 32-33 | La victime subit un malus de -10 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d12+NI rounds. Elle subit 1d16 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. De plus, la victime finira par mourir de cause naturelle (au choix du Juge) au bout de 24 heures. Cette dernière malédiction est levée si la victime réussit un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15+NI ou si le mage est tué avant que le sort n'arrive à sa macabre conclusion. |
| 34+ | La victime subit un malus de -10 à tous ses jets de sauvegarde, à la CA et aux attaques ciblant le mage et ses alliés, pour une durée de 1d12+NI rounds. Elle subit 1d20 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est blessée pendant toute la durée du sort. De plus, la victime finira par mourir de cause naturelle (au choix du Juge) au bout d'une heure. Cette dernière malédiction est levée si la victime réussit un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15+NI, mais cette fois-ci, même la mort du mage ne met pas fin au sort. |

TISSER LES FILS DU DESTIN

Niveau : 3 (Les Trois Grées) Portée : 1d30+3 m par NI

Durée : 1d3+NI tours, sauf précision contraire

Temps d'incantation : 2 rounds Jet de sauvegarde : Volonté vs DD test d'incantation si la cible est récalcitrante

Général En servant les Trois Grées, le mage peut plier, étirer et parfois même tisser les fils du destin qui régissent l'univers. Utiliser un tel pouvoir ne se fait pas sans risque, et les maîtresses de l'incantateur craignent d'altérer ce qui a déjà été écrit. Une fois lancé, les effets du sort peuvent être déclenchés par le mage à tout moment, quel que soit l'ordre d'initiative. À chaque fois que l'incantation du sort échoue, il y a une chance cumulative de 1 % que le mage soit purement et simplement rayé de l'existence, pour ne jamais reparaître. Si le mage veut lui-même bénéficier des effets du sort, il doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation ou être rayé immédiatement de l'existence.

Manifestation Lancez 1d3 : (1) le mage se fige durant l'incantation du sort, percevant les entrelacs des fils du destin qui dessinent l'univers (2) d'énormes araignées blafardes interdimensionnelles surgissent des failles de la réalité, laissant derrière elles un sillage de soie en tissant le destin (3) une teinte sombre envahit le regard de l'incantateur, toutes les créatures dans son champ de vision lui apparaissent comme des cadavres tandis qu'il contemple la mort inévitable de toute chose.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Perdu, échec et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-15 | Échec, mais le sort n'est pas perdu. |
| 16-17 | Le mage ne peut altérer qu'un seul jet de sauvegarde, s'assurant qu'un échec devienne une réussite et vice versa. |
| 18-21 | Le mage peut altérer 1d3 jets de sauvegarde ou d'attaque, transformant les échecs en réussites et vice versa. |
| 22-23 | Le mage peut altérer 1d5 jets de sauvegarde, d'attaque ou de dégâts, transformant les échecs en réussites et vice versa, ou s'assurant que les dégâts infligés soient réduits au minimum ou augmentés à leur maximum. |
| 24-26 | Le mage peut altérer 1d7 jets de sauvegarde, d'attaque ou de dégâts ainsi que les tests de compétences (y compris les capacités du voleur). Il peut ainsi transformer les échecs en réussites et vice versa, ou s'assurer que les dégâts infligés soient réduits au minimum ou augmentés à leur maximum. Les tests d'incantation sont réussis à leur niveau de résultat minimum, ou échouent, mais les sorts ne sont jamais perdus. |
| 27-31 | Au choix : même résultat que pour 24-26, ou le mage peut provoquer chez 1d3 cibles des échecs ou des réussites critiques aux jets d'attaque ou aux tests d'incantation. |
| 32-33 | Au choix : même résultat que pour 24-26, ou le mage peut provoquer chez 1d5 cibles des échecs ou des réussites critiques aux jets d'attaque ou aux tests d'incantation. |
| 34-35 | Même résultat que pour 24-26, et le mage peut provoquer chez 1d7 cibles des échecs ou des réussites critiques aux jets d'attaque ou aux tests d'incantation. |
| 36+ | Le mage peut altérer 1d7 jets de sauvegarde, d'attaque, ou de dégâts ainsi que les tests de compétences (y compris les talents du voleur) et peut provoquer chez 1d7 cibles des échecs ou des réussites critiques aux jets d'attaque ou aux tests d'incantation. Sinon, le mage peut déterminer l'issue de tous les jets de dés pendant 1d5+NI rounds et dans un rayon égal à la portée du sort. Cela inclut les jets d'attaque, de sauvegarde, de dégâts, les tests d'incantation et de compétence (incluant les capacités du voleur). Les dégâts peuvent être réduits au minimum ou portés à leur maximum. Les tests d'incantation sont réussis à leur niveau de résultat minimum, ou échouent, mais les sorts ne sont jamais perdus. La maîtrise du destin que possède le mage n'est pas assez fine pour provoquer des échecs et réussites critiques à l'attaque ou aux tests d'incantation (même si de tels résultats peuvent toujours survenir naturellement). Il y a 5 % de chances par round, cumulatives, que les Grées mettent fin à l'action du mage, arrêtant le sort et infligeant 1d20 points de dégâts à toutes les créatures à portée. |



YDDGRRL, LA RACINE DU MONDE

Yddgrrl est la racine de toute plante vivante. Il est le gardien des forêts, vénéré par les Sylvaniens, les plantes dotées de conscience ainsi que par quelques druides. Sa présence peut être ressentie dans l'apaisante rosée du matin, dans le calme profond de la végétation, lorsque, méditative, elle puise sa subsistance. Il contrôle l'humus, l'air, les pluies forestières, et se manifeste sous la forme d'une gigantesque racine qui croît et fend le sol des forêts pour venir en aide à ceux qui en ont besoin. Yddgrrl demande peu à ses adeptes, tant qu'ils méditent régulièrement sur la sérénité de la végétation et défendent les forêts contre ses ennemis, tout particulièrement contre ses deux némésis : le feu et les coups de hache. Yddgrrl réside dans un plan singulier et unique, intersection des plans élémentaires de l'air, de l'eau et de la terre, dans lequel il mène un combat perpétuel contre les forces élémentaires du feu.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Yddgrrl protège le mage contre les ennemis naturels de la forêt. Des racines croissent autour de son corps, de ses membres, sans pour autant le gêner dans ses mouvements. Pour une durée de $1d6+NI$ rounds, les racines lui offrent une protection : il ne subit plus que la moitié des dégâts de feu et des armes tranchantes.
- 14-17 Yddgrrl provoque une pluie torrentielle pour protéger le mage. Un nuage se matérialise au-dessus de la tête de celui-ci (même s'il est sous terre), et le déluge commence. La pluie est centrée sur l'incantateur et s'étend sur un rayon de $1d4 \times 3$ m autour de lui. Les feux naturels sont immédiatement éteints, tandis que les feux magiques ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation (la Volonté utilisée est celle du mage ayant provoqué le feu magique). Les sorts de feu (par exemple, une *boule de feu*) lancés sous cette pluie sont en grande partie étouffés et n'infligent que la moitié des dégâts. La visibilité y est restreinte, faisant subir un malus de -2 aux jets d'attaque à distance. La pluie torrentielle perdure pendant $1d6+NI$ rounds.
- 18-19 Yddgrrl renforce la peau du mage pour lui permettre de résister à la lame d'une hache. Tout son épiderme s'épaissit et prend l'apparence de l'écorce, lui octroyant +4 à la CA. Ce phénomène persiste pendant $1d4$ tours.
- 20-23 Yddgrrl sustente son adepte. De fines racines poussent le long des jambes du mage et fouillent le sol. S'il se tient immobile sur un terrain terreux ou rocheux, il récupère $1d8$ points de vie à la fin de chaque round. Cet effet perdure jusqu'à ce qu'il soit revenu au maximum de ses points de vie ou qu'il bouge.



- 24-27 Yddgrrl envoie la racine du monde aider son serviteur. La pointe d'une gigantesque racine surgit du sol, ondulant comme un serpent, et attaque une cible désignée par le mage. Elle frappe avec un bonus de +8, inflige 1d6+6 points de dégâts, agit à l'initiative de l'incantateur et peut atteindre n'importe quelle créature dans un rayon de 12 m autour du mage. La racine disparaît au bout de 1d6+NI rounds, durant lesquels elle ne peut être tuée. Même si on parvenait à l'endommager ou à la détruire, une autre racine surgirait à sa place. Le mage n'a pas besoin de se concentrer pour diriger les attaques de la racine.
- 28-29 Un amas complexe de racines surgit de terre pour agripper un ennemi désigné par le mage, situé dans un rayon de 30 m. La victime a droit à un jet de sauvegarde de Réflexes d'un DD égal au résultat du test d'incantation pour esquiver les racines. S'il échoue, il est cloué sur place. Les racines sont permanentes, et ses prisonniers ne peuvent être libérés qu'en les coupant (il faut pour cela infliger 40 points de dégâts pour une CA de 12).
- 30-31 Un homme-arbre colossal émerge du sol et se bat au service du mage. Il agit à la même initiative que celui-ci, et le mage peut effectuer d'autres actions tandis qu'il le dirige. L'homme-arbre persiste pour 1d4+NI rounds. Homme-arbre : Att coup +12 corps à corps (2d6+6) ; CA 17 ; PV 6d8 ; Mvt 6 m ; Act 2d20 ; AS subit double dégâts de feu ; JS Vig +8, Réf +1, Vol +8 ; AL N.
- 32+ Yddgrrl convoque *deux* hommes-arbres pour combattre au service du mage, comme indiqué pour un résultat de 30-31.

OBITU-QUE

e seigneur des Cinq est un général, un diantrefosse et un balor, doté de cinq yeux rouge rubis dus à des mutations expérimentales. Sa forme physique a été détruite par une lignée de nobles barbares, mais son esprit dominateur a survécu, tapi dans les zones envahies par le déclin et la pourriture, où sont accomplies les cérémonies pour se lier à lui. Il exige de ses adeptes qu'ils poursuivent son plan de conquête cryptique, et s'il est prompt à répondre quand on l'invoque, l'aide qu'il procure a souvent pour contrepartie d'accroître sa domination sur l'incantateur.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Flétrissement. Toutes les plantes dans un rayon de 30 m dépérissent et se flétrissent. Toutes les créatures vivantes à portée (en dehors du mage et ses alliés) sont soudainement affaiblies, perdant 1d4 points de Force pendant une heure.
- 14-17 Lame de flétrissement. Le mage choisit une arme (y compris un bâton ou un sceptre), qui s'assombrit jusqu'à devenir noir de jais. Jusqu'au prochain lever du soleil, toute créature frappée par cette arme doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 ou être empoisonnée, frappée par une terrifiante décrépitude qui lui fait perdre 1d4 points de Force de manière permanente.
- 18-19 Flammes ensorcelées. Le corps du mage se met à crémier, enveloppé de flammes rouges qui ne dégagent aucune chaleur, même si elles sont clairement visibles. Ce feu confère au mage un bonus de +6 aux jets d'attaque pendant un tour, et lorsque celui-ci combat, les flammes tourbillonnent devant lui pour former le visage d'Obitu-Que déformé par un rictus de délectation impie.
- 20-23 Flammes des Enfers. Le mage subit 1 point de dégâts tandis qu'un jet de flammes jaillit du sol à ses pieds, le blessant au passage, pour venir frapper l'ennemi le plus proche. Celui-ci subit immédiatement 2d6 points de dégâts puis 1d6 points de dégâts de brûlure au prochain round.
- 24-27 Domination. Le démon envahit l'esprit du mage et de son ennemi le plus proche. L'incantateur perd 1d4 points de Présence pendant une heure et se sent irrésistiblement enclin à suivre les plans d'Obitu-Que (au choix du Juge). Sa victime, à une portée maximale de 30 m, doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 24 ou être dominée pendant 1d6 tours. Le mage contrôle alors toutes les actions de son ennemi mais doit pour cela rester concentré. S'il rompt sa concentration, sa victime se contente de se tenir debout en silence, immobile comme un zombie.
- 28-29 Même résultat que pour 24-27, à ceci près que le DD du jet de sauvegarde de Volonté de la victime est de 28.
- 30-31 Le crâne aux cinq yeux d'Obitu-Que apparaît près du mage, enveloppé par les flammes rubis des Enfers. Il persiste cinq rounds, durant lesquels le mage ne peut lancer d'autre sort. Chaque round, et ce dès celui où le mage invoque son patron, le mage peut demander à l'un des yeux de dominer l'un de ses ennemis dans un rayon de 30 m. Pour résister, sa victime doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 30. Elle reste dominée 1d4 rounds après la disparition du crâne. Le mage contrôle toutes les actions de ses victimes mais doit pour cela rester concentré. S'il rompt sa concentration, ses victimes se contentent de se tenir debout en silence, immobiles comme des zombies. Lorsque la domination se dissipe, le mage perd temporairement 1d4 points de Présence et doit suivre la volonté d'Obitu-Que pendant une heure.
- 32+ Même résultat que pour 30-31, à ceci près que le DD du jet de sauvegarde de Volonté de la victime est de 32.

ITHHA, PRINCE ÉLÉMENTAIRE DU VENT

 Ithha, le prince élémentaire du vent, est un exemple type des pactes élémentaires qui peuvent être conclus. Ithha est un demi-dieu qui n'a d'autre objectif que de vaincre Grom, l'élémentaire de terre et ses serviteurs. Il accorde à ses adeptes un contrôle limité des vents et la capacité d'invoquer des élémentaires d'air.

Résultats pour invoquer un patron :

- 12-13 Ennemi de la terre. Pendant un tour, le mage et ses alliés dans un rayon de 3 m bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et aux tests d'incantation contre les créatures de terre ou de pierre.
- 14-17 Vortex protecteur. Le mage est enveloppé d'un vortex tourbillonnant qui dévie tous les projectiles qui le visent et qui repousse les attaques au corps à corps. Pendant un tour, toutes les attaques à distance qui « touchent » le mage ont 50 % de chances d'être déviées, et le mage bénéficie d'un bonus de +2 à la CA.
- 18-19 Tempête de sable. Un cône d'air tourbillonnant surgit de l'extrémité des doigts de l'incantateur, emportant sable et poussière pour provoquer une véritable tempête de sable. Le mage peut cibler un ennemi à une portée maximale de 15 m et lui infliger 1d12 points de dégâts abrasifs. La tempête enveloppe ensuite sa cible, le suivant dans ses mouvements et lui infligeant 1d10 points de dégâts au deuxième round, puis 1d8 au troisième, puis 1d6, et enfin 1d4 au cinquième et dernier round. À chaque round, la cible a droit à un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour résister.
- 20-23 Suffocation. Le mage cible une créature dotée d'un système respiratoire dans une portée maximale de 30 m. Tout l'air de ses poumons est aspiré, et la victime se met à suffoquer, perdant 1d6 points d'Endurance immédiatement, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20. Si elle échoue, la cible perd *une nouvelle fois* 1d6 points d'Endurance le round suivant et peut tenter de résister avec un nouveau jet de sauvegarde. À chaque fois qu'elle échoue à son jet de sauvegarde, elle continue à suffoquer un round de plus, jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet ou qu'elle tombe à 0 point d'Endurance et meure sur le coup.
- 24-27 Transformation élémentaire. Le mage et tout son équipement prennent une forme gazeuse. Il peut ainsi voler au double de son mouvement et est immunisé contre les attaques physiques portées avec des armes normales. Il reste cependant vulnérable aux sorts et aux attaques magiques. Il peut conserver cette forme durant une heure ou redevenir normal à volonté. Tant qu'il est transformé, le mage ne peut pas porter d'attaques physiques mais peut lancer des sorts, dans la mesure où cette forme n'en gêne pas l'incantation.
- 28-29 Invocation d'un serviteur invisible. Le serviteur invisible accomplit les tâches données par le mage pendant toute une journée. Il peut voler avec un mouvement de 30 m, effectuer n'importe quelle action qu'un homme normal est capable d'accomplir, mais reste totalement invisible. Il attaque avec un bonus de +6 et inflige 2d6 points de dégâts. S'il est attaqué, considérez qu'il a une CA de 16 et 60 points de vie. Il ne peut cependant être touché qu'au corps à corps (sauf idée particulièrement astucieuse), et même dans ce cas, les attaques le ratent 75 % du temps.
- 30-31 Invocation d'élémentaire. Le mage invoque une bourrasque de vent douée de conscience. Elle apparaît immédiatement et obéit à l'incantateur pendant 2d6 rounds avant de repartir. Son profil est celui d'un élémentaire d'air de 8 DV (voir page 408).
- 32+ Invocation d'élémentaires. Le mage invoque deux bourrasques de vent douées de conscience. Elles apparaissent immédiatement et obéissent à l'incantateur pendant 2d6 rounds avant de repartir. Leurs profils sont ceux d'élémentaires d'air de 12 DV (voir page 408).



SORTS DE CLERC

Ces dieux ne sont généralement pas patients. Les sorts de clerc illustrent parfaitement l'idée selon laquelle un dieu n'est pas forcément disponible lorsque son serviteur a besoin de lui. En termes mécaniques, cette idée se traduit par un test d'incantation. Mais d'un point de vue narratif, le Juge doit essayer de retranscrire les raisons d'un tel échec. Si un clerc enchaîne les mauvais jets pour incanter, il est peut-être temps pour lui de faire un peu d'introspection. A-t-il été bien fidèle à ses croyances ? A-t-il consacré assez de son temps à œuvrer pour son dieu ? Doit-il redoubler d'efforts ?

Lorsqu'un clerc échoue trois fois de suite à un test d'incantation (que les échecs soient critiques ou non) ou (à la discréption du Juge) s'il n'a pas agi en serviteur fidèle à sa divinité, celle-ci peut exiger de lui d'accomplir une quête spécifique. La table 7-7 propose 10 pistes pour de telles situations. Dans tous les cas, le Juge peut infliger des malus (suggérés ci-dessous) au clerc jusqu'à ce qu'il obéisse.

AIDE DIVINE

Les clercs peuvent invoquer l'aide directe de leur dieu. Ce n'est pas quelque chose à prendre à la légère, même si les serviteurs les plus pieux peuvent espérer des faveurs régulières. Pour demander l'assistance de leur dieu, les clercs brandissent généralement leur symbole sacré, marquent leur respect par des génuflexions et des prières, évoquent leurs actes de dévotion les plus récents ou promettent encore plus de dévouement.

L'aide divine donne aux prêtres une certaine flexibilité dans leur utilisation de la magie. Un DD indicatif pour le test d'incantation est proposé plus loin en fonction du type d'aide demandée. Les requêtes raisonnables sont accordées généralement plus facilement que les interventions plus complexes. Le Juge déterminera le DD final sur cette base, mais en guise de repère, considérez que la difficulté d'une requête sera comparable à celle d'un sort de niveau équivalent. Toutefois, contrairement aux sorts, les effets ne suivent pas une graduation. La demande est honorée ou pas, point.

Lorsqu'un clerc en appelle à l'aide de son dieu, celui-ci lui demande d'accomplir une quête en retour, comme indiqué sur la table 7-7.

TABLE 7-7 : QUÈTES DIVINES

d10	Quête
1	Le cadavre du prochain adversaire du clerc s'anime brièvement et l'exhorté à occire 20 des ennemis de son dieu en autant de jours, sinon il subira une grande infortune (sous forme d'un malus de Chance de -4) à partir du vingt et unième jour.
2	Lors d'une méditation dans son temple, le clerc entend une voix qui l'enjoint à mettre à sac un temple du rival de son dieu. Les prières du clerc ne seront désormais plus entendues, jusqu'à ce qu'il prie au milieu des décombres du temple ennemi.
3	Alors qu'il chemine dans une zone inhabitée, un cerf ou un aigle s'arrête pour parler au clerc, l'enjoignant à bâti un temple dédié à son dieu et à faire don de suffisamment d'or pour qu'il soit opérationnel une année entière. Tant que cela n'est pas accompli, il perd tout lien avec son dieu s'il s'éloigne de plus d'un kilomètre et demi de cette région.
4	Pendant une semaine, le clerc voit chaque matin un autre visage que le sien dans le miroir, et ce, durant sept jours consécutifs. D'une manière ou d'une autre, il comprend qu'il doit retrouver ces sept personnes et les conduire à un endroit précis dans un but inconnu. Pendant ce laps de temps, il souffre chaque jour d'un malus cumulatif de -1 aux tests d'incantation jusqu'à un maximum de -7 au dernier jour. Chaque personne retrouvée le soulage de l'un des malus (ce qui lui permet d'annuler l'ensemble des malus s'il les retrouve toutes).
5	Tandis qu'il déambule dans la rue marchande d'une cité, le clerc ne peut s'empêcher de remarquer un objet porté par un parfait étranger qui luit de manière surnaturelle. Ses compagnons, eux, ne peuvent pas voir cette lumière. Et quelque chose le pousse compulsivement à tenter de dérober cet objet afin de le livrer à une personne précise. Tant qu'il ne l'a pas fait, le clerc est tellement obsédé par l'idée de voler l'objet qu'il subit un malus de -4 à toute autre action.
6	Une croisade religieuse menée dans un duché voisin requiert l'intervention du clerc. Celui-ci est appelé à mener des raids à la tête d'une armée de pèlerins, ce pour quoi il sera récompensé par de l'équipement lié à ses nouvelles fonctions de chef de guerre.
7	Une relique sacrée nuisible à la divinité du clerc vient d'être découverte et doit être détruite. Le clerc reçoit un message urgent durant son prochain temps de prière et apprend que si cette relique était effectivement utilisée, son dieu serait expulsé du plan matériel, et le clerc perdrait tout accès à ses sorts.
8	Le clerc doit persuader une faction neutre de prendre parti dans un conflit. C'est un mendiant boiteux qui l'apprend au clerc, le mettant en garde : s'il échoue, le clerc subira la même infortune que le pauvre hère.
9	Le clerc doit sacrifier l'un de ses biens personnels de valeur (subissant un malus de Chance de -4 tant qu'il ne l'a pas fait). Son dieu lui suggère les offrandes suivantes (lancez 1d8) : (1) 100 pièces d'or (2) un objet magique précieux (3) un symbole sacré (4) sa meilleure arme (5) son pire ennemi (6) l'un de ses doigts (7) tous ses cheveux (8) sa monture favorite.
10	Le clerc doit convertir de nouveaux fidèles (il perd l'accès à la moitié de ses sorts jusqu'à ce qu'il le fasse). Lancez 1d4 : (1) 100 nouveaux fidèles (2) 7 nouveaux adeptes (3) un fidèle par niveau du clerc, plus un à chaque niveau suivant (4) un seul nouvel adepte, mais celui-ci devra être persuadé d'abandonner sa foi pour une divinité opposée.

TABLE 7-8 : DD POUR L'AIDE DIVINE

DD 10 : De simples tours : allumer une bougie, faire léviter un caillou ou disparaître une plume, produire un son.

DD 12 : Actions mécaniques mineures (comme soulever un loquet), effets visuels (créer des lueurs semblables à des lanternes au loin), auditifs (bruits de pas), bénir une action (bonus de +1 ou +2 pour un jet de dé précis et dans un court laps de temps), effets psychologiques simples (induire la suspicion ou un comportement amical chez une cible humaine).

DD 14 : Effets mécaniques ou sensoriels plus complexes (débloquer une porte courante ou dénouer une corde, produire une image miroir), bénédiction plus puissante (+4 pour une action précise ou une bénédiction affectant plusieurs personnes), une invocation mineure (du matériel, comme une arme).

DD 16 : Actions physiques incroyables (sauter un énorme fossé, soulever un rocher), effet psychologique impressionnant (amplifier la voix pour motiver toute une armée), invoquer une aide vivante (envoyer des guerriers divins pour soutenir une charge), frapper un ennemi (celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir des dégâts significatifs ou une perte de caractéristique).

DD 18 : Intervention manifestement divine : influer sur le climat (faire tomber un éclair, dissiper un orage, invoquer un cyclone), démonstration de force surhumaine (renverser une pyramide, briser une statue gigantesque en mille morceaux), démonstration d'un incroyable pouvoir magique (contrôler une colonne de feu tourbillonnante, se scinder en une centaine d'images miroirs).

DD 20 : Et ainsi de suite. Les actes divins de plus haut niveau sont laissés à l'appreciation du Juge.

LIEUX D'INCANTATION

Ies lanceurs de sort sensibles au flux des énergies naturelles peuvent vouloir chercher les meilleurs lieux pour incanter. Par exemple, l'énergie du feu est puissante sur certains plans élémentaires, tandis que les ombres des marais gris du nord renforcent les rituels nécromantiques. Vous pouvez renforcer la nature magique des sorts dans votre campagne en mettant en avant l'influence de l'environnement sur leur incantation. Voici deux approches possibles pour retranscrire cela.

Pour faire au plus simple, vous pouvez vous contenter d'imposer des bonus ou des malus aux tests d'incantation. Par exemple, dans un cimetière, tous les tests pour repousser les impies peuvent subir un malus de -2, tandis que les animations nécromantiques bénéficient d'un bonus de +2. Les lignes telluriques peuvent conduire l'énergie magique sur de longues distances, et lorsqu'elles se croisent, peuvent générer des phénomènes chaotiques. Les pierres dressées et autres autels primitifs abominables peuvent produire des effets similaires sur la magie païenne.

Une approche plus excitante serait d'inclure des effets secondaires. Laissez le sort agir normalement, mais ajoutez-lui une petite touche particulière. Par exemple, sur le plan élémentaire du feu, tous les sorts affectant un ennemi en utilisant l'énergie magique, comme *couleurs dansantes* ou *projectile magique*, peuvent se voir appliquer les effets secondaires ci-contre, en fonction du résultat du test d'incantation. Ce tableau n'est qu'un exemple, que nous vous invitons à développer.

Test	Effet secondaire
1-11	Aucun effet.
12-13	Un nuage de cendres explose autour de la cible, le recouvrant d'une fine couche de poussière grise.
14-17	Des étincelles surgissent de l'extrémité des doigts du mage pour venir frapper sa cible, créant un grand arc lumineux. Les étincelles ne sont pas assez vives pour infliger des dégâts, mais les objets facilement inflammables (comme le papier ou les feuilles mortes) peuvent prendre feu sur leur passage, y compris sur le mage ou sa cible.
18-19	Une explosion de cendres rougeoyantes éclate autour de la cible du mage, lui infligeant 1 point de dégâts de feu.
20-23	Un nuage de cendres rougeoyantes enveloppe la cible du mage, lui infligeant 1d3 points de dégâts de feu.
24-27	La cible est prise dans une véritable colonne de flammes. Elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires, et tous les objets inflammables qu'elle possède prennent feu.
28-29	La cible est submergeée par une énorme boule de feu. Elle subit 2d6 points de dégâts supplémentaires, et tous les objets inflammables qu'elle possède prennent feu.
30-31	Le sort devient un sort de feu à part entière au lieu de son type habituel. Il inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires, et sa cible s'enflamme, subissant 1d6 points de dégâts chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 en début de round.
32+	Le sort devient un sort de feu à part entière au lieu de son type habituel. Il inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires, et sa cible s'enflamme, subissant 1d6 points de dégâts chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 en début de round.



HÉROS

es héros comme les monstres sont rares. Lorsque vous avez besoin de peupler votre monde, utilisez ce tableau pour déterminer la fréquence de rencontre de tels personnages de haut niveau.

Niveau	Rang	% de la population
0	Roturier	95 % de la population
1	Expert dans son domaine	2 sur 100
2	Dirigeant ou maître-artisan	1 sur 100
3	Génie	1 sur 1000
4	Sage, grand savant	1 sur 5000
5	Unique à l'échelle d'une génération	1 sur 10000
6	Personne accomplie au-delà des capacités des mortels	1 sur 50 000
7	Unique à l'échelle d'un continent ou d'un siècle	1 sur 250 000
8	Le plus grand esprit dans son domaine	1 sur 1 000 000
9	« Le meilleur qui ait jamais vécu »	1 sur 10 000 000
10+	Immortel ou demi-dieu	2-3 par époque



POINTS D'EXPÉRIENCE

endant que les aventuriers explorent d'étranges donjons, leurs congénères œuvrent aux champs, récoltant le blé sous un soleil brûlant. Et lorsque les aventuriers retrouvent la lumière du soleil, qui sera d'un niveau plus élevé ? Eux, ou leurs amis paysans ? Comme indiqué ci-dessus, seul 1 homme sur 100 atteint le niveau 2. Et seul 1 sur 10 000 atteint le niveau 5. Pour les fermiers comme pour les oracles divins, la progression est un processus lent et mesuré. La survie étant une récompense en elle-même, le fait de se surpasser est un bonus.

En général, la pratique d'une profession rapporte des points d'expérience (PX), et l'accumulation de PX fait progresser de niveau. La profession des aventuriers consiste à relever de dangereux défis incluant, quoique de manière non systématique, des combats.

Échelle de récompense en PX : Comme le stipule le chapitre consacré aux personnages, l'expérience conditionne la progression. Votre tâche, en tant que Juge, sera de les récompenser en PX à la fin de chaque rencontre. Notez que l'expérience est acquise lors des rencontres, pas simplement à chaque créature combattue ou chaque défi relevé. En général, une rencontre d'une difficulté adéquate au niveau du groupe rapporte 2 PX, sur une échelle allant de 0 à 4 :

PX	Description
0	Rencontre très facile n'ayant occasionné que peu ou pas de dégâts, ni perte de ressources pour les aventuriers. Le genre de rencontre qui ne représente plus aucun défi et ne fait clairement pas progresser leur expertise.
1	Rencontre ayant causé quelques dégâts, nécessité la dépense de ressources, mais qui reste relativement facile. Une rencontre banale, en quelque sorte.
2	Rencontre ordinaire. Les personnages ont essuyé des dégâts, ont dû puiser dans leurs ressources pour survivre. Rien de fatal, pas de pertes significatives.
3	Rencontre difficile, même avec une bonne stratégie. Les dégâts sont significatifs, les conséquences permanentes, parfois fatales.
4	Rencontre extrêmement difficile, à laquelle le groupe survit de justesse. Plusieurs personnages peuvent y succomber, d'autres y auront subi des dégâts significatifs, voire auront dû battre en retraite d'une manière ou d'une autre.

PX en dehors du combat : Si des PX sont toujours octroyés suite à des combats, d'autres types de rencontres peuvent aussi valoir leur pesant d'expérience. Désamorcer ou déclencher des pièges peut donner des indications précieuses aux personnages pour leurs stratégies futures. Les énigmes aussi peuvent rapporter de l'expérience en arpantant les donjons. En d'autres termes, le

critère pouvant être retenu serait «l'évitement» des dangers : franchir d'une manière ou d'une autre ces obstacles périlleux vaut sa part de PX. Les voleurs reçoivent par exemple de l'expérience en surmontant les pièges (en général 1 à 2 PX, en fonction du type de piège), les énigmes rapportent de l'expérience à tous ceux qui participent à leur résolution.

Le Juge peut aussi choisir d'offrir des PX pour des activités hors combat liées à la classe. Tout comme il existe des mages niveau 2, il y a des fermiers niveau 2 et d'autres professions non sélectionnables par les personnages. Ces paysans progressent par leurs activités hors combat, et les personnages le peuvent aussi. Le rythme de progression pour de telles activités est très lent (en général, 1 PX par période d'activité). Pour un fermier, une période d'activité peut correspondre à une saison de semis; pour un forgeron, cela peut représenter une année de travail.

Les personnages peuvent aussi être récompensés pour des activités hors combat, si elles sont appropriées à leur classe, à raison de 1 ou 2 PX pour chaque action significative. En voici quelques exemples :

- Guerrier : engager un entraîneur pour s'exercer à l'escrime, aux arts martiaux, à l'archerie, la joute, et autres activités militaires; bâtir une citadelle ou un navire; engager, recruter des hommes d'armes pour fonder une milice; monter une expédition; payer un tribut à un seigneur de haut rang, etc.
- Clerc : payer sa dîme à un temple; construire un mausolée, un autel ou une idole; donner aux nécessiteux; organiser un pèlerinage; traduire ou restaurer des parchemins sacrés; convertir de nouveaux fidèles, etc.
- Mage : concevoir des objets magiques; rechercher ou créer de nouveaux sorts; construire une tour de mage; fabriquer un golem ou un homoncule; dénicher des composants de sorts rares et coûteux, etc.
- Voleur : acheter de bons tuyaux; dépenser sa fortune en alcools, festins et fêtes pour se faire de nouveaux contacts; trouver des éléments pour un futur chantage; fabriquer des pièges; se bâtir un repaire secret, etc.
- Elfe : toutes les activités envisageables pour un guerrier ou un mage.
- Nain : toutes les activités proposées pour le guerrier.
- Halfelin : toutes les activités du guerrier ou du voleur.

Progresser en niveau : Lorsqu'un personnage accumule assez de PX pour monter de niveau (voir la table de PX page 26), il acquiert automatiquement toutes les capacités de son nouveau niveau. Il n'a pas besoin de s'entraîner particulièrement ou d'effectuer quoi que ce soit d'autre, si ce n'est que, comme indiqué ci-dessus, certaines activités peuvent accélérer le processus.

CHANCE

Vous aurez compris que l'univers est régi par des règles qui dépassent l'échelle des personnages, qu'ils ne sont que des pions dans une lutte perpétuelle. La Chance est là pour refléter cette réalité, ce qui se traduit de la manière suivante.

Modificateurs : Le modificateur de Chance s'applique à un jet précis différent pour chaque personnage (table 1-2). Il s'applique aussi aux échecs et réussites critiques, ainsi qu'à certains jets spécifiques à chaque classe.

Tests de Chance : Les personnages peuvent être amenés à effectuer des tests de Chance pour survivre dans des situations impossibles, à la discréption du Juge. Elle peut être aussi utilisée pour effectuer des tests de compétences, lorsque la réussite ne dépend que du pur hasard.

Effort héroïque : Tous les personnages peuvent choisir de consumer des points de Chance de manière permanente pour obtenir un bonus à un jet unique. Il est par exemple possible de consumer 6 points pour obtenir un bonus de +6 à un jet, mais la valeur de Chance du personnage est définitivement réduite de 6.

Liens avec l'alignement : La Chance est un mécanisme permettant de s'assurer que les personnages respectent leur alignement. Ceux qui agissent systématiquement en contradiction avec celui-ci peuvent subir un malus permanent de Chance, qui peut s'aggraver s'ils persistent dans leur attitude. Quant aux personnages qui incarnent littéralement les valeurs de leur alignement, ils se verront au fil du temps gratifiés par des points de Chance. En termes non mécaniques, cela reflète les faveurs que peuvent accorder les dieux et démons qui partagent les mêmes alignements. Un personnage qui souhaite changer d'alignement peut prêter allégeance à une nouvelle divinité afin d'éviter de voir sa Chance impactée.

L'alignement des étoiles : Les malédictions et autres calamités peuvent influer sur la Chance, à la manière des bienfaits et bénédictions. Le Juge peut ainsi écrire des scénarios qui utilisent ce mécanisme pour motiver les joueurs ou s'en servir d'intrigue principale. Certains personnages de la culture fantastique sont ainsi connus pour être maudits, condamnés à jouer un rôle dans un drame qui les dépasse complètement, tandis que d'autres ont une chance tout simplement insolente. Voici quelques pistes à développer :



- Introduisez un ennemi qui maudit les personnages, leur infligeant un malus de Chance. Cette malédiction peut être atténuée par l'utilisation de charmes et amulettes, annulée par d'autres malédictions ou des bénédictions, ou levée grâce à des actes de bravoure. On peut imaginer par exemple un esprit des forêts qui condamne son assaillant à «une longue vie de souffrance» (réflétée par un malus de -4 en Chance). Pour lever cette malédiction, le compagnon malchanceux doit trouver un charme, rendre un service précis au peuple de l'esprit qui l'a maudit ou espérer être condamné plus tard à «une mort rapide», ce qui viendrait contredire et ainsi annuler la malédiction précédente.
- Introduisez un événement qui vient modifier la nature même de la Chance. Une constellation, par exemple, qui apparaîtrait sur le méridien planaire pour la première fois depuis 1000 générations, dessinant ainsi un nouveau signe zodiacal. La Chance de tous les personnages serait ainsi remise à zéro, les obligeant à tirer un nouveau résultat sur la table 1-2. Évidemment, un devin aura prédit ce changement et déclaré que, pour l'éviter, il faut impérativement partir en quête dans un lieu distant dans l'espace et le temps.
- Introduisez un patron surnaturel dont l'influence cosmique vient perturber le cours de l'histoire. Les personnages qui souhaitent le défier le feront au péril de leur Chance! On peut ainsi imaginer le réveil d'un esprit maléfique et de son sbire, une liche terriblement ancienne. Les personnages peuvent la vaincre mais voir leur Chance sapée lors du combat. Ce n'est qu'en identifiant les éléments surnaturels qui se cachent derrière cette créature et en s'en prenant à l'esprit maléfique lui-même qu'ils pourront retrouver leur Chance initiale.

Gagner et perdre des points de Chance : Quelle que soit l'intrigue principale, certaines actions font gagner ou perdre des points de Chance au cours d'une aventure, comme le propose la table 7-9.

Conséquences d'une Chance particulièrement basse : Certains joueurs voient la chance comme une «ressource» dans laquelle puiser à volonté. Mais l'univers n'apprécie guère ceux qui défient aveuglément le destin! Les personnages ayant une Chance très basse peuvent ainsi vivre de véritables périodes d'infortune. Voici quelques idées pour le retranscrire :

- Lorsque les personnages s'attaquent à des créatures qui n'ont pas de stratégie particulière, comme des limons et autres bêtes sauvages, celles-ci s'attaquent toujours en priorité aux personnages dotés de la valeur de Chance la plus basse.
- Lorsque plusieurs personnages sont à la portée d'un sort ou d'un piège qui ne peut en cibler qu'un seul, choisissez le moins chanceux pour cible.
- Une fois par *heure réelle* (c'est-à-dire par heure de séance de jeu), demandez à chaque personnage d'effectuer un test de Chance (de lancer 1d20 en essayant d'obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de Chance). Ceux qui échouent subissent une mésaventure dans l'heure qui suit : ils peuvent trébucher sur une pierre, glisser dans un escalier, la lame de leur hache peut se décrocher, les lanières de leur sac se déchirer, etc.



TABLE 7-9 : GAINS ET PERTES DE CHANCE

Action	Modificateur
Accomplir certains objectifs déterminants, au regard de l'Équilibre Éternel entre la Loi et le Chaos, et appréciés des puissances au-delà de l'échelle humaine. En termes de jeu, il peut s'agir d'objectifs liés à des aventures individuelles. La Chance gagnée reflète ainsi l'idée que le personnage est sur le bon chemin (ou non). Considérez que les actions qui confortent pleinement un personnage dans son alignement lui feront bénéficier d'un bonus de Chance. En voici quelques exemples : réparer un grand tort, participer à une quête de première importance, occire une créature maléfique, etc.	De +1 à +3 points, octroyés en fin d'aventure
Offenser un puissant démon, un diable ou un dieu. Au-delà de simplement accomplir une action opposée à cette créature, il s'agit d'un véritable affront, capable d'attirer ses foudres. Cela peut être le fait de brûler l'un de ses temples, attaquer un saint homme, assassiner son plus loyal serviteur. Comme ce genre d'acte peut être en même temps approuvé et encouragé par une divinité opposée, le malus de Chance peut être annulé si l'action dispose d'un tel soutien. Le Juge tranchera ce genre de situations.	-1 point, immédiatement après les faits
Agir clairement en désaccord avec son alignement. Par exemple, un personnage loyal qui humilie un dépositaire de l'autorité.	-1 point, immédiatement
Faire montre d'une obéissance sans failles en un dieu, comparable à la foi d'un clerc loyal, l'accomplissement d'un serment donné ou d'une quête majeure, la construction d'un autel ou d'un temple.	+1 point, octroyé après avoir prouvé sa ferveur
Gagner les faveurs d'une puissante créature magique, surnaturelle, des dieux du destin, ou de créatures extraplanaires. Ces créatures sont supposées porter chance!	+1, octroyé selon le bon vouloir de la créature
Désobéir sciemment à l'injonction d'un puissant patron surnaturel. Valable tout particulièrement pour les mages s'étant liés avec celui-ci, mais aussi pour les autres mortels ayant osé négocier avec des puissances qui les dépassent.	-1 à chaque fois que le personnage désobéit.

CHAPITRE HUIT

OBJETS MAGIQUES

Il n'existe aucun objet magique « standard ». Ils sont tous uniques.



Ml n'existe aucun objet magique «standard». Ils sont tous uniques. Dans une société médiévale fantastique, il n'existe ni plans, ni usines, ni chaînes d'assemblage, et encore moins de lieu centralisant le savoir. Les bibliothèques sont rares et fantastiques. Les mages, jaloux et assoiffés de puissance, n'ont pas l'habitude de partager. Les prêtres servent égoïstement des dieux engagés dans les petits jeux d'influence de leur lutte éternelle. En ce qui concerne la fabrication d'objets magiques, rien ne pourra convaincre qui que ce soit à en partager le savoir-faire, il n'existe aucun lieu pour le transmettre, aucune place publique dédiée à l'apprentissage, ni personne chez qui apprendre.

La possibilité de posséder un objet magique représente un mobile suffisant pour entreprendre une quête épique, assassiner un puissant rival ou déclencher une guerre. En fabriquer un nécessite un grand sacrifice de la part d'un incantateur. Nombre de mages meurent sans jamais l'avoir fait, et ceux qui y parviennent sont de véritables maîtres dans leur domaine. Les autres se laissent entraîner par les légendes, les rumeurs, les secrets et les mensonges sur la piste d'objets qu'ils souhaitent s'approprier.

Les rares mages qui réussissent imprégner de magie des objets, y parviennent chacun à leur manière. Pour forger une dague magique, un mage nain peut employer un minerai issu des entrailles de la Terre, tandis qu'un humain préférera fondre l'acier de l'épée d'un héros défunt. Chacun forge au bout du compte un poignard magique, mais la spécificité du mélange de matériaux et des attributs, et même le site où a lieu la fabrication (sans parler de l'immense effort physique requis) donnent à chacun de ces objets des propriétés très différentes.

En outre, rares sont les objets magiques issus des mains des mortels. Les démons et les divinités interviennent bien souvent dans la fabrication des objets magiques : par conséquent, ces derniers ont autant de chances de servir leurs créateurs (et véritables maîtres) que leurs propriétaires actuels. Presque tous ont une histoire ou une ambition particulière.

ÉCHELLE DE PUISSANCE

Voici un aperçu des conditions associées à la création d'objets magiques, afin que vous ayez une idée de la fréquence à laquelle on les trouve :

Les bâtons magiques peuvent être créés par des mages de niveau 3 (à l'aide du sort de niveau 2 *bâton de mage*). Rappelez-vous qu'une personne sur mille seulement parvient au niveau 3 de *n'importe quelle classe* et que, parmi ces rares élus, seuls quelques-uns sont des mages.

Les parchemins magiques peuvent être créés par des clercs et mages de niveau 5 (au moyen du sort de niveau 3 *écriture de la magie*). Rappelez-vous (page 359) qu'une personne sur dix mille seulement parvient au niveau 5 dans *une classe*, et que les mages sont encore moins nombreux.

Les potions peuvent être créées par les mages et clercs de niveau 5 (au moyen du sort de niveau 3 *concoction de potion*).

Les armes magiques peuvent être créées par des mages à partir du niveau 5 (au moyen du sort de niveau 3 *magie des épées*). Il s'agit alors d'instruments grossiers, au caractère obstiné, qui ne confèrent que de modestes bonus à l'attaque (+1 ou +2). Les armes les plus efficaces sont créées par des mages de niveau supérieur, à moins qu'elles n'aient été touchées par un démon ou un demi-dieu.

Les sceptres peuvent être créés par des clercs de niveau 7 (au moyen du sort de niveau 4 *sceptre magique*).

Les baguettes peuvent être créées par des mages de niveau 7 (au moyen du sort de niveau 4 *baguette magique*).

Les objets magiques uniques sont créés par des mages et des clercs de niveaux divers. Les objets les plus simples, qui imitent l'effet d'un sort, nécessitent un créateur de niveau 7 au moins, tandis que les plus complexes requièrent des lanceurs de sorts de niveau 10, voire de dieux.



FRÉQUENCE DES OBJETS MAGIQUES

La plupart des objets magiques obéissent à un grand dessein, guidés par leur loyauté envers un dieu ou envers un alignement particulier, ou ayant un but spécifique à accomplir sur Aereth. Certains sont même intelligents, suivant des objectifs bien précis et capables de dominer leurs porteurs. Prudente doit être la main qui brandit l'épée...

Pour garantir le statut «spécial» des objets magiques dans votre campagne, nous vous recommandons de ne jamais les distribuer au milieu d'autres trésors. On ne doit les attribuer que pour servir des objectifs mûrement réfléchis. Ils doivent faire l'objet de quêtes, ou appartenir à de redoutables rivaux.

En outre, chaque objet magique doit être créé individuellement. Les tables qui suivent recensent quantité de propriétés aléatoires permettant de personnaliser les objets magiques. Quelques jets de dés vous suffiront pour créer toutes sortes d'objets uniques.

Lorsque vous placez des objets magiques quelque part dans votre monde, suivez ces conseils pour évaluer approximativement leur degré de rareté. Une fréquence de «1 sur 1000» signifie qu'une personne sur mille dispose des talents nécessaires pour créer un tel objet et que, par conséquent, une personne sur mille seulement peut le posséder. Comparez cette table à celle de la fréquence des héros au sein de la population (page 359) pour un aperçu plus global.

Objet magique	Niveau minimal du créateur	Fréquence dans la population
Bâtons	Niveau 3	1 sur 1000
Parchemins et potions; armes +1	Niveau 5	1 sur 10 000
Armes +2	Niveau 6	1 sur 50 000
Sceptres et baguettes; armes +3	Niveau 7	1 sur 250 000
Armes +4	Niveau 8	1 sur 1 000 000
Armes +5	Niveau 10	2-3 par ère seulement



LE COURROUX DIVIN

Les objets magiques déchirent le voile qui sépare l'humanité des dieux. Ils enfreignent les règles. Il n'est guère avisé d'attirer l'attention d'êtres supérieurs, de crainte de ne pas être à la hauteur de leurs attentes. Un personnage qui utilise un objet magique peut subir un malus à sa valeur de Chance. Le malus en question est temporaire et ne s'applique que tant qu'il le manie. En règle générale, les actions suivantes entraînent un malus de Chance :

- Manier un objet magique d'une puissance potentiellement suffisante pour défier un demi-dieu. N'importe quel sceptre ou baguette, n'importe quelle arme dotée d'un enchantement d'au moins +2 et n'importe quel bâton extrêmement puissant correspondent à cette description, au même titre que certains objets uniques.
- Manier n'importe quel artefact magique.
- Manier un objet magique intelligent ou qui possède (ou emprisonne) une âme.
- Manier un objet magique peu puissant, mais que le propriétaire actuel n'a pas créé lui-même.

Le malus de Chance s'échelonne entre -1 et -4, selon la nature de l'objet et le degré de menace que les puissances supérieures lui attribuent. Le malus final est laissé à la discréction du Juge. Certains objets magiques peuvent disposer de pouvoirs occultes qui annulent ce malus, mais ils sont rares.

OBJETS ISSUS D'AUTRES PLANS

Si vous souhaitez accroître les contacts entre personnages joueurs et objets magiques, pensez à employer des objets venus d'autres plans. Une épée forgée sur le plan élémentaire de feu dispose de propriétés spéciales sur le plan matériel, même s'il ne s'agit que d'une rapière ordinaire dans son monde d'origine. Acquérir de telles armes nécessite de se rendre sur le plan adéquat, ou au moins d'établir un contact avec celui-ci.

SORTS DE CRÉATION

Les objets magiques sont créés à l'aide de sorts spécifiques à cet usage. Comme noté plus haut, il s'agit, entre autres sortilèges, d'*écriture de la magie*, *concoction de potion*, *magie des épées*, *bâton de mage*, *sceptre magique* et *baguette magique*. Tous n'ont pas forcément de tables associées dans cet ouvrage. C'est un choix délibéré. La création d'objets magiques devrait rester un processus... magique, pour ainsi dire. Nous encourageons le Juge à créer ses propres méthodes et ses propres tables de sorts pour la fabrication d'objets de haut niveau.

MAGIE DES ÉPÉES

Es plus grandes légendes, les guerriers les plus redoutables, les champions les plus courageux, les vengeurs les plus vertueux, les héros qui transpercent le temps... nous connaissons leurs noms et ceux de leurs épées. Si le combattant consacre sa carrière à son épée, le mage consacre la sienne à en fabriquer des magiques.

La magie des épées regroupe les sortilèges consacrés à la création d'épées magiques. Une épée n'est pas simplement enchantée : elle est *forgée* en un lieu qui emprisonne les sorts entre les couches de métal repliées. La magie des épées n'est pas destinée qu'aux mages qui s'intéressent aux arts occultes : elle nécessite de la force et un savoir-faire artisanal particulier. Et même si les matériaux les plus précieux sont nécessaires, la vraie clef de cet art est le lieu de fabrication.

Toutes les épées magiques ont ces propriétés en commun :

- Chaque épée magique est unique. On ne saurait créer deux fois la même lame, chaque combinaison de conditions produisant une création inédite.
- Chaque épée magique est intelligente.
- Chaque épée magique a des désirs.
- Chaque épée magique a des propriétés associées aux matériaux qui la composent, aux conditions de sa création, aux attributs de son créateur, à l'endroit où on l'a forgée et à la configuration cosmique au moment de sa réalisation. Les épées les plus formidables sont toujours fabriquées lors d'une conjonction avec un signe astrologique spécifique.

Créer une épée magique : Une épée magique est créée au moyen du sort *magie des épées*. Le mage effectue plusieurs tests d'incantation qui dépendent des circonstances, comme indiqué dans la description des sorts et sur la table 8-4.

Découvrir une épée magique : Les tables ci-dessous peuvent aussi servir à déterminer aléatoirement les pouvoirs d'une épée magique découverte lors d'une aventure. Suivez ce processus pour créer au hasard une épée magique :

- Tout d'abord, déterminez le type d'épée en lançant un d100 sur la table 8-1.
- Ensuite, tirez sur la table 8-2 pour obtenir l'alignement de l'épée.
- Tirez un d100 sur la table 8-4. La ligne obtenue indique les six aspects des propriétés de l'épée : son bonus, son Intelligence, ses fléaux, son mode de communication, sa vocation et ses pouvoirs.
- Si l'arme a des fléaux, tirez un d100 *deux fois* sur la table 8-5 pour chaque fléau.
- Si l'épée a une vocation, tirez sur la table 8-6 avec les dés adéquats pour le définir.
- Si l'épée a des pouvoirs, tirez un d100 sur la table 8-7, 8-8 ou 8-9 pour chaque pouvoir.



TABLE 8-1 : TYPE D'ÉPÉE MAGIQUE

d100	Type de lame
01-15	Dague
16-30	Épée courte
31-80	Épée longue
81-00	Épée à deux mains

TABLE 8-2 : ALIGNEMENT DES ÉPÉES MAGIQUES DÉJÀ FORGÉES

d100	Alignment
01-40	Chaotique
41-60	Neutre
61-00	Loyal

TABLE 8-3 : ALIGNEMENT DES ÉPÉES MAGIQUES EN FONCTION DU TEST D'INCANTATION ET DE L'ALIGNEMENT DE SON CRÉATEUR

Test d'incantation	Loyal	Neutre	Chaotique
16-17	Chaotique	Neutre	Loyal
18-21	Neutre	Neutre	Neutre
22-23	Loyal	Neutre	Chaotique
24-26	Loyal	Loyal	Chaotique
27-31	Loyal	Chaotique	Chaotique
32+	Loyal	Neutre	Chaotique

TABLE 8-4 : PROPRIÉTÉS DES ÉPÉES MAGIQUES

Test d'incantation	d100	Bonus**	Intelli-gence*	Communication	Nombre de fléaux	Dés à lancer pour les vocations	Pouvoirs
16-17	01-50	+1	1d6	Aucune	Aucun	1d12-6	50 % de chances d'avoir un pouvoir de type I
18-21	51-75	+1	1d6+2	Pulsions simples	1	1d6	75 % de chances d'avoir un pouvoir de type I
22-23	76-85	+1	3d4	Pulsions simples	1d3-1	1d6 puis 1d6+6	1 pouvoir de type I, 50 % de chances d'avoir un pouvoir de type II
24-26	86-90	+1	2d6	Empathie	1d4-1	1d12	1d3 pouvoirs de type I, 75 % de chances d'avoir un pouvoir de type II
27-31	91-94	+2	2d6+2	Empathie	1d4	1d8 puis 1d14	1d4 pouvoirs de type I ou II (50 % d'avoir l'un ou l'autre type pour chaque pouvoir), 50 % de chances d'avoir un pouvoir de type III
32-33	95-96	+2	3d6	Parole	1d3+1	1d14 trois fois	1d4+1 pouvoirs de type I ou II (50 % d'avoir l'un ou l'autre type pour chaque pouvoir), 75 % de chances d'avoir un pouvoir de type III
34-35	97-98	75 % +3, 25 % +4	3d6+2	Télépathie	1d4+1	1d6 puis 1d6+6	1d4+1 pouvoirs de type I ou II (50 % d'avoir l'un ou l'autre type pour chaque pouvoir), plus un pouvoir de type III
36+	99-00	50 % +3, 35 % +4, 15 % +5	3d6+4	Parole et télépathie	2d4	1d6 puis 1d6+10	1d4+2 pouvoirs de type I ou II (50 % d'avoir l'un ou l'autre type pour chaque pouvoir), plus 1d3 pouvoirs de type III

* Ne peut pas dépasser l'Intelligence de son créateur.

** Limité par le niveau d'incantateur. Le bonus maximal est le suivant : NI 5 = +1, NI 6 = +2, NI 7 = +3, NI 8 = +4, NI 10 = +5.



TABLE 8-5 : FLÉAUX DES ÉPÉES MAGIQUES

Pour chaque fléau (en fonction du nombre obtenu en table 8-4), tirez deux fois sur cette table : la première pour définir le type de fléau, la seconde pour définir l'effet face aux créatures dont l'arme est le fléau. Test d'ego = test d'Intelligence DD égal au test d'Intelligence du porteur.

d%	Type de fléau	Effet lors des combats contre le fléau
01-06	Gobelinoïdes	Haine irrationnelle : l'épée pousse son porteur à s'en prendre aux créatures dont elle est le fléau à la moindre occasion (test d'ego).
07-10	Géants	Bonus supplémentaire à l'attaque de +1.
11-15	Lycanthropes	Bonus supplémentaire aux dégâts de +1.
16-24	Morts-vivants	Bonus supplémentaire à l'attaque et aux dégâts de +1.
25-34	Mages	Fureur de berserker face aux créatures dont l'arme est le fléau : le porteur doit réussir un test d'ego ou gagner +4 en Force et en Endurance pendant 2d6 rounds, puis être épuisé et subir un malus de -4 en Force et en Endurance pendant 1d6 tours.
35-41	Démons	Lancer stupéfiant (ne fonctionne que contre l'objet du fléau) : l'épée peut être lancée à 18 m de distance et revient toujours dans la main du porteur. Elle utilise alors l'attaque à distance normale du porteur mais ajoute son modificateur de Force aux dégâts.
42-51	Dragons	Chances de porter un coup critique contre l'objet du fléau accrues de 1 (exemple : si les probabilités d'obtenir un critique avec cette arme sont de 19-20, elles passent à 18-20 face aux créatures dont elle est le fléau).
52-54	Créatures d'alignement opposé (loyal ou chaotique)	Porteuse d'espoir : tous les alliés dans un rayon de 30 m et ayant engagé le combat contre l'objet du fléau reçoivent un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde et tests de moral.
55-57	Vampires	Source de fureur : l'épée tente de persuader tous ceux avec lesquels elle est capable de communiquer d'attaquer le type de créature dont elle est le fléau en toutes circonstances (test d'ego pour le porteur, voire pour d'autres personnes).
58-59	Elfes	Blessures hémorragiques : les blessures infligées par l'épée aux créatures dont elle est le fléau continuent à saigner, infligeant 1 point de dégâts (cumulatif) par round après avoir touché tant que la victime ne reçoit pas de soins magiques. Une cible dont elle est le fléau subit donc 3 points de dégâts par round si elle a été touchée à trois reprises par l'épée, par exemple.
60-62	Élémentaires (50 % de chances qu'il s'agisse de tous les élémentaires, 50 % d'un type spécifique : (1) feu (2) eau (3) terre (4) air)	Neutralisation : après un coup direct, l'épée empêche la créature dont elle est le fléau d'utiliser l'un de ses pouvoirs naturels (choisi par le Juge) pendant un jour entier. Si la victime n'a pas de pouvoirs naturels (par exemple, si l'épée est un fléau des humains), l'épée lui inflige un malus de -1 cumulatif aux jets d'attaque pour chaque coup au but (l'effet disparaît au bout d'une journée).
63-64	Clercs	Réduction de caractéristique : l'épée inflige ses dégâts normaux + 1d4 points de dégâts de caractéristique par coup au but contre le type de créature dont elle est le fléau. Déterminez la caractéristique touchée en lançant 1d5 : (1) Force (2) Endurance (3) Agilité (4) Présence (5) Intelligence.
65-66	Nains	Marquage : l'épée marque les créatures dont elle est le fléau pour faciliter les attaques qui les ciblent. Si le porteur et les créatures en question sont engagées au corps à corps, les alliés peuvent tirer sans malus et sans risque de toucher le porteur. De plus, les alliés qui les attaquent à distance dans un rayon de 30 m autour de l'épée bénéficient d'un bonus de +1 au jet d'attaque.
67	Halfelins	Robustesse : chaque fois qu'il subit des dégâts de la part des créatures dont l'arme est le fléau, le porteur peut effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 1d20+10). En cas de succès, les dégâts de l'attaque sont réduits de moitié.
68-69	Humains	Coup fracassant : en cas de coup critique, l'épée inflige 1d10 points de dégâts supplémentaires.
70-72	Orques	Bannissement : sur une attaque réussie, l'épée renvoie la créature dont elle est le fléau dans son plan d'origine ou dans son antre (jet de sauvegarde de Volonté contre un DD de 1d20+10 pour résister).
73-75	Fées	Blessure douloureuse : l'épée inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires aux créatures dont elle est le fléau.
76-77	Voleurs	Blessure suppurante : l'épée inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures dont elle est le fléau, puis 1d4 points supplémentaires au round suivant.
78-80	Guerriers	Invocation : lorsque le porteur se bat contre les créatures dont elle est le fléau, l'épée peut invoquer des renforts, qui se présentent sous forme d'une créature radicalement opposée à sa cible (et choisie par le Juge), ayant un nombre de DV total égal à la moitié de ceux du porteur. L'épée peut l'invoquer 1 fois par jour avec 50 % de chances de succès pour 1d4 tours.

81-84	Serpents	Chasseuse : l'épée détecte les créatures dont elle est le fléau dans un rayon de 30 m, même s'ils sont invisibles ou cachés, en s'affranchissant des défenses magiques contre la détection au moyen d'un jet de sauvegarde de Volonté ou d'un test d'incantation avec un bonus de +10.
85-87	Nagas	Protectrice : le porteur bénéficie d'un bonus de +2 à la CA lorsqu'il se défend contre les attaques des créatures dont l'épée est le fléau.
88-89	Sphinx	Bonus à l'attaque supplémentaire de +2.
90-91	Golems	Bonus aux dégâts supplémentaires de +2.
92-93	Licornes	Bonus à l'attaque et aux dégâts supplémentaires de +2.
94-95	Dieux	Tueuse : quand la créature dont l'épée est le fléau est touchée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 1d20+10) pour ne pas mourir sur-le-champ.
96-00	Tirez de nouveau : la créature visée est un spécimen unique du type indiqué, désigné par son nom.	Tirez de nouveau sur la table, deux fois.

TABLE 8-6 : VOCATION DE L'ÉPÉE

Lancez les dés comme indiqué sur la table des propriétés, puis croisez le résultat avec l'alignement de l'épée dans ce tableau.

Résultat	Loyal	Neutre	Chaotique
0 ou moins	Aucune vocation	Aucune vocation	Aucune vocation
1	Faire respecter la loi	Éviter le conflit	Saper l'autorité
2	Protéger les faibles	Ne verser le sang d'aucun homme	Soumettre tout le monde
3	Punir les malfaisants	Favoriser l'entente entre les ennemis	Récompenser les ambitieux à tout prix
4	Punir les meurtriers	Vivre en ermite guerrier solitaire	Punir les intrus et ceux qui s'immiscent dans les affaires des autres
5	Punir les voleurs	Ramener l'équilibre dans un lieu spécifique	Acquérir la richesse en volant
6	Emprisonner les coupables	Ne pas choisir de camp	Libérer les prisonniers
7	Accorder la charité aux nécessiteux	Atteindre l'harmonie personnelle absolue	Répandre les sept péchés capitaux
8	Protéger contre l'incursion du Chaos	Ne faire qu'un avec la nature	Empêcher les incursions de la Loi
9	Abattre les créatures chaotiques*	Rompre toutes les allégeances	Abattre les créatures loyales*
10	Abattre les dragons chaotiques*	Purger le monde de tous les parangons de la Loi et du Chaos	Abattre les dragons loyaux*
11	Abattre les démons chaotiques*	Abattre une créature loyale pour chaque créature chaotique tuée, et inversement	Abattre les extérieurs loyaux*
12	Bâtir des monuments à la gloire des grands héros	Ramener la paix entre les dieux	Bâtir un monument à la gloire du Chaos dans les ruines de la civilisation
13	Bâtir la plus grande ville du monde	Rechercher le Vide	Détruire les royaumes du monde un par un
14	Abattre un Seigneur du Chaos, un démon ou un monstre unique spécifique*	Livrer un objet ésotérique dans un lieu et à un moment précis afin d'accomplir une minuscule étape d'un plan qui dépasse l'entendement humain	Abattre un héros de la Loi particulier, comme un ange ou un céleste
15	Débarrasser le monde de tous les obstacles à l'avènement de la Loi	Préparer le monde pour le retour des Grands Anciens	Purger le monde pour préparer l'invasion du Chaos
16	Tirez de nouveau, deux fois	Tirez de nouveau, deux fois	Tirez de nouveau, deux fois

* Avec ce résultat, l'épée est considérée comme fléau des créatures indiquées.

TABLE 8-7 : POUVOIRS DES ÉPÉES, TYPE I : POUVOIRS NATURELS

d100	Pouvoir*
01-05	Lire à volonté toute carte non magique
06-10	Lire 1d6 langues déterminées aléatoirement
11-15	<i>Compréhension des langues</i> 1 fois par jour
16-20	Comprendre l'argot des voleurs
21-25	Déetecter les portes secrètes à 1d6 x 3 m
26-30	Déetecter les pierres précieuses à 1d4 x 3 m
31-35	Déetecter l'or à 1d8 x 3 m
36-40	Déetecter le mal à 1d4 x 3 m
41-45	Déetecter le bien à 1d4 x 3 m
46-50	Déetecter les pièges à 2d4 x 3 m
51-55	<i>Détection de la magie</i> 1 fois par jour
56-60	<i>Détection de la magie</i> 2 fois par jour
61-65	<i>Voir l'invisible</i> 1 fois par jour
66-70	<i>Localisation d'objet</i> 2 fois par jour
71-75	Éclairer à volonté dans un rayon de 6 m
76-80	Répandre à volonté l'obscurité autour de soi dans une sphère de 6 m de rayon
81-85	Déetecter les plans inclinés à 1d10 x 3 m
86-90	Déetecter l'eau à 1d8 x 3 m
91-95	Déetecter les créatures d'un certain type à 1d10 x 30 m (p. ex. : araignées, dragons, gobelinoïdes, humains, etc.)
96-00	Le porteur gagne une infravision de 36 m

* S'il s'agit d'un sort, il est lancé avec un test d'incantation de 1d10+20.



TABLE 8-8 : POUVOIRS DES ÉPÉES, TYPE II : COMBAT

d100	Pouvoir
01-05	<i>Mutilatrice</i> . Tous les coups critiques sont lancés comme si le porteur était un guerrier d'un niveau immédiatement supérieur à celui du porteur.
06-10	<i>Ardente</i> . S'enflamme 3 fois par jour. Durée 6 rounds. Inflige 1d6 dégâts supplémentaires et enflamme la cible (jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter cet effet, DD 1d10+5).
11-15	<i>Langue de flamme</i> . Lance un jet de flammes 1 fois par jour, sous la forme d'un cône de 12 m de long et de 3 m de large à son extrémité. Tous ceux qui sont pris à l'intérieur subissent 2d6 points de dégâts et peuvent prendre feu (jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter cet effet, DD 1d10+10).
16-20	<i>Gel</i> . Inflige 1d3 dégâts supplémentaires de froid à chaque coup. Dégâts doublés contre les élémentaires de feu.
21-24	<i>Pourfendeuse</i> . Chaque fois que cette lame abat un ennemi, son porteur peut effectuer une autre attaque (mais sans se déplacer). Notez que certaines lames assoiffées de sang peuvent tenter de forcer leur porteur à s'en prendre à un allié.
25-29	<i>Contact vampirique</i> . Chaque fois que le porteur inflige au moins 10 points de dégâts d'un coup, il récupère 1 point de vie.
30-32	<i>Absorption de vie</i> . La lame absorbe 1d4 PX à chaque coup en plus des dégâts ordinaires.
33-37	<i>Régénératrice</i> . Lorsqu'il manie cette épée, la vitesse de guérison du porteur double. En outre, il récupère le double des points de vie lorsqu'un clerc pratique une imposition des mains sur lui.
38-39	<i>Mimétisme énergétique</i> . Lorsqu'il est la cible d'une attaque énergétique (c'est-à-dire de feu, de froid, d'électricité, etc.), le porteur peut tenter d'en capturer l'énergie avec son épée. Il effectue un jet d'attaque (il ne s'agit pas d'une attaque à proprement parler : le test reflète la capacité de l'épée). Notez qu'il n'empêche pas le porteur de subir les dégâts : celui-ci effectue son jet de sauvegarde normalement en fonction du sort qui l'affecte). Si le résultat du jet est supérieur au résultat du test d'incantation du sort d'où provient l'énergie, le porteur la capture dans sa lame. Il peut la libérer à n'importe quel moment durant les prochaines 24 heures, produisant un effet similaire à celui de l'attaque d'origine. Une fois libéré, l'effet est perdu. L'épée ne conserve que le dernier effet capté de la sorte.
40-44	<i>Lame électrique</i> . Inflige 1d4 dégâts électriques à chaque coup. Les dégâts passent à 2d4 si la cible porte une armure métallique, se trouve dans l'eau ou est composée de métal (comme un golem ou une statue animée).
45	<i>Lame vorpale</i> . En cas de coup critique, la cible est décapitée et meurt instantanément.

46-50	<i>Lame de tonnerre.</i> Au lieu d'attaquer, le porteur peut frapper le sol fait retentir un coup de tonnerre. Tous les ennemis dans un rayon de 12 m subissent 1d8 dégâts soniques (pas de jet de sauvegarde).
51-55	<i>Éviscératrice.</i> Lorsqu'il effectue son jet de dégâts, le porteur lance un dé supplémentaire chaque fois qu'il obtient le résultat maximal sur un dé. Par exemple, si l'arme est une épée longue et qu'il obtient un 8 en lançant 1d8 pour les dégâts, il lance <i>un autre</i> d8 dont le résultat s'ajoute à celui du premier. S'il obtient de nouveau un 8, il lance un troisième d8, et ainsi de suite.
56-60	<i>Toucher de Méduse.</i> Toute créature frappée par cette lame doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 1d10+10) pour éviter d'être pétrifiée à jamais.
61-70	<i>Force phénoménale.</i> La Force du porteur augmente de +4 lorsqu'il manie cette épée.
71-75	<i>Châtiment des impies.</i> Inflige +1d4 dégâts supplémentaires aux créatures impies.
76-81	<i>Coup précis.</i> Bonus supplémentaire de +1d4 aux jets d'attaque.
82-86	<i>Frappe tourbillonnante.</i> Au lieu de porter son attaque normale, le porteur peut effectuer <i>deux</i> attaques lors du même round, mais il lance 1d10 pour chacune au lieu de 1d20. Il applique au résultat son bonus normal à l'attaque. Les coups critiques ne sont pas possibles lorsqu'on attaque de cette façon.
87-91	<i>Brise-armure.</i> Sur un coup critique, l'armure de l'adversaire est détruite, en plus des autres effets.
92-96	<i>Brise-armes.</i> Sur un coup critique, l'arme de l'adversaire est détruite, en plus des autres effets. Si la cible a des armes naturelles, elle est estropiée (les griffes sont brisées, les dents fracassées, etc.).
97-99	<i>Lame de lancer.</i> Le porteur peut lancer l'épée à 6 m au maximum en guise d'attaque à distance. Elle revient ensuite dans sa main.
00	Tirez de nouveau sur cette table, deux fois.

TABLE 8-9 : POUVOIRS DES ÉPÉES, TYPE III : MAGIE

d100	Pouvoir
01-07	<i>Guérison magique.</i> Le porteur récupère du brûlesort trois fois plus vite que la normale : il guérit de 3 points de caractéristiques chaque nuit sans se reposer, et de 6 points chaque nuit s'il se repose.
08-14	<i>Réservoir à brûlesort.</i> Chaque jour, le porteur peut consumer jusqu'à 3 points de l'Intelligence de l'épée dans le cadre d'un brûlesort pour affecter son incantation, comme s'il consumait ses propres caractéristiques. Les valeurs de caractéristiques de l'épée se restaureront entièrement chaque nuit.
15-20	<i>Sorts magnifiés.</i> Le porteur lance les sorts comme si son niveau d'incantateur était supérieur de 1.
21-25	<i>Glissement planaire.</i> Le porteur peut glisser dans un plan adjacent 1 fois par jour et arrive dans une position semblable à celle qu'il occupait sur son plan d'origine. Il existe 10 % de chances que l'épée lui permette également d'emmener avec lui 1d4+1 alliés à chaque déplacement planaire.
26-30	<i>Emprisonnement de démon.</i> Lorsque l'épée réussit à toucher un démon ou une autre créature extraplanaire, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour ne pas se retrouver liée à l'endroit exact où elle se trouve pour 1d4 tours. Elle ne peut pas en bouger ni se téléporter ailleurs à moins de dissiper par magie cet effet.
31-39	<i>Invocation de créature.</i> L'épée est liée par magie à un type de créature spécifique (loup, lion, pégase, etc.). Le porteur peut invoquer une créature de ce type 1d3 fois par jour.
40-51	<i>Résistance.</i> L'épée confère à son porteur une résistance à certains types d'attaques. Le porteur ignore les 3 premiers points de dégâts infligés par le type en question chaque round et reçoit un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre ce type de dégâts. Pour déterminer le type d'attaque, lancez 1d6 : (1) feu (2) froid (3) acide (4) foudre (5) poison (6) noyade.
52-58	<i>Immunité aux attaques non magiques.</i> L'épée protège son porteur contre les attaques non magiques. Chaque round, il résiste aux 5 premiers points de dégâts infligés par les attaques non magiques. Les créatures de 5 DV et plus sont considérées comme « magiques » dans le cadre de cet effet.
59-65	<i>Résistance contre les coups critiques.</i> L'épée rend les coups critiques plus difficiles à infliger contre son porteur. Ce dernier bénéficie d'un jet de sauvegarde de Vigueur automatique chaque fois qu'il en reçoit un. Le DD est égal au résultat naturel du jet de dés utilisé pour obtenir le coup en question (généralement 20, mais pas toujours). S'il réussit son jet de sauvegarde, le critique est sans effet.
66-75	<i>Vol.</i> Le porteur peut voler avec un Mouvement de 9 m.
76-84	<i>Invisibilité.</i> Jusqu'à 1d3 fois par jour, le porteur peut devenir invisible pendant 1d4 tours. L'invisibilité prend immédiatement fin s'il attaque.
85-90	<i>Résistance à la magie.</i> Tous les sorts visant spécifiquement le porteur subissent un malus de -2 au test d'incantation.
91-94	<i>Volonté suprême.</i> Le porteur bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Volonté.
95-97	<i>Toucher de mort-vivant.</i> L'arme effectue les coups critiques comme un mort-vivant et lance 1d30 sur la table de critiques MV dès qu'un critique est obtenu.
98-00	<i>Régénération.</i> Tant qu'il tient l'arme en main, le porteur récupère 1 point de vie perdu chaque round.



BKM-2012

PARCHEMINS

Plus de parchemins contiennent des textes magiques. Leur forme physique varie : rouleaux de papier, parchemins plats et livres reliés sont les plus répandus, mais les chamans primitifs peuvent inscrire des formules occultes sur des os sculptés, des chapelets ou des défenses en ivoire, entre autres supports. Nous les envisagerons dans ce texte sous leur aspect de rouleaux de papier. Il s'agit généralement de supports sur lesquels on a retroussé un sortilège familier. Dans certains cas, le parchemin produit un effet magique unique, semblable à celui d'un sort spécifique.

Utiliser un parchemin : Il suffit de lire un parchemin pour l'activer. Le lecteur effectue ensuite le test d'incantation approprié pour déterminer ce qui se passe. Une fois utilisé, le parchemin perd son pouvoir : la plupart du temps, les mots en disparaissent littéralement, ne laissant qu'une feuille vierge. Certains rouleaux de nécromancie peuvent se réduire en cendres, et des parchemins de divination disparaissent parfois dans un nuage de fumée : les détails varient selon les cas.

On peut retrouver un sortilège de deux façons sur un parchemin. La première consiste pour le mage ou le clerc à y inscrire les instructions nécessaires pour lancer le sort, en le lançant lui-même avec ses compétences personnelles, c'est-à-dire en effectuant un test d'incantation. La deuxième permet au mage ou au clerc de retrouver le sort à un niveau d'incantation spécifique, par exemple un *projectile magique* lancé avec un test d'incantation de 22. Elle se révèle bien plus difficile à exécuter mais rend le parchemin utilisable par *n'importe quel personnage, quelle que soit sa classe*, sans avoir besoin de faire de test d'incantation.

«Connaître» un sort et «lire» un sort : Comme décrit page 315, un mage doit généralement effectuer un test pour apprendre un nouveau sort. Le résultat détermine s'il parvient à mémoriser les gestes, les matériaux, les invocations et les rituels requis pour exploiter le pouvoir du sortilège en question. Comme un parchemin comprend des instructions précises permettant de lancer le sort, le mage *n'a pas* besoin de le connaître à ce point pour le lancer à partir de ce support. Si un mage lance un sort à partir d'un parchemin sans le «connaître», il ne pourra plus s'en servir pour l'apprendre ultérieurement.

Copier les parchemins dans un grimoire : Parfois, c'est sur un parchemin qu'un mage découvre pour la première fois un sortilège donné. S'il l'étudie et réussit le test approprié pour l'apprendre, il peut le recopier dans son grimoire afin de s'en servir ultérieurement. Copier un sort prend un jour par niveau de sort.

Lecture des parchemins par des personnages qui ne lancent pas de sorts : Il arrive que des voleurs lisent des parchemins dans des situations désespérées. Les membres de n'importe quelle classe de personnage peuvent tenter de lancer le sort écrit sur un parchemin en effectuant le test d'incantation que permet leur classe (en général d10, mais les voleurs peuvent bénéficier d'un meilleur dé).

Chaque parchemin est unique : Comme indiqué partout ailleurs, chaque parchemin est unique. Il n'existe pas de «parchemin standard». Utilisez les tables ci-dessous pour définir les caractéristiques spécifiques d'un parchemin.

Définir l'effet d'un parchemin : Pour définir aléatoirement ce que contient un parchemin, tirez une fois sur la table 8-10 :

Contenu du parchemin, une fois sur la table 8-11 : Mécanisme d'incantation, et une fois sur la table 8-12 : Particularités du parchemin

TABLE 8-10 : CONTENU DU PARCHEMIN

d100	Type de parchemin
01-30	1 sort de niveau 1
31-45	1 sort de niveau 2
46-55	1 sort de niveau 3
56-60	1 sort de niveau 4
61-63	1 sort de niveau 5
64-73	1d4 sorts de niveau 1
74-78	1d4 sorts de niveau 1 et 1 sort de niveau 2
79-85	1d4 sorts de niveau 2
86-90	2 sorts de niveau 3
91-93	1d4 sorts de niveau 1, 1 sort de niveau 2 et 1 sort de niveau 3
94-95	1 sort de niveau 2 et 1 sort de niveau 4
96-97	1 sort de chacun des niveaux suivants : 1, 2, 3, 4 et 5
98-99	1 sort de niveau 3, 1 sort de niveau 4 et 2 sorts de niveau 5
00	2 sorts de chacun des niveaux suivants : 1, 2, 3, 4 et 5

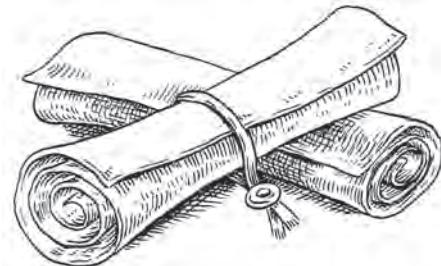


TABLE 8-11 : MÉCANISME D'INCANTATION

d100	Résultat
1-75	Le test d'incantation doit être effectué par le lecteur, en fonction de ses capacités.
76-85	Le lecteur doit effectuer un test d'incantation, avec un bonus de +2.
86-90	Le lecteur doit effectuer un test d'incantation, avec un malus de -2.
91-95	Le sort se lance automatiquement au niveau minimum de réussite (p. ex., 12 pour un sort de niveau 1, 14 pour un sort de niveau 2, etc.).
96-00	Le sort se lance automatiquement avec un résultat défini à l'avance (tirez au hasard ou choisissez-le).



TABLE 8-12 : PARTICULARITÉS DU PARCHEMIN

d12 Résultat

- 1 Signé par son créateur, de son propre nom.
- 2 Signé par son créateur, de son propre nom, et accompagné de la mention : «Ce parchemin est la propriété de son créateur. Quiconque l'utilise hormis lui s'expose à une malédiction» (ou quelque chose du genre).
- 3 Sans signature, mais protégé par une rune. N'importe quel lanceur de sort se rend aussitôt compte que la rune est conçue pour empêcher de lancer ce sort. Quiconque essaie de lire le parchemin doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 16 pour ne pas oublier jusqu'à l'existence de ce parchemin.
- 4 Rédigé en code. Une fois déchiffré, on peut lire le parchemin, mais pas avant.
- 5 Rédigé dans une langue étrangère, par exemple en orque, en gnoll, voire en céleste. Utilisez l'annexe L pour générer aléatoirement des idées, ou créez les vôtres. On ne peut lancer le sort qu'une fois le texte traduit.
- 6 Marqué du sceau d'un conclave de mages. De toute évidence, le parchemin a été créé à leur intention.
- 7 Signé par trois mages, dont l'un est peut-être le créateur.
- 8 Scellé à la cire, avec le sceau d'un puissant démon.
- 9 Conservé dans un étui à parchemin sculpté dans des matériaux exotiques et couvert de mises en garde contre son usage.
- 10 Le sort du parchemin est une variante qui libère également un puissant démon de protection, lequel pourchassera l'utilisateur dès que ce dernier se servira du sort.
- 11 Une malédiction est dissimulée dans les instructions notées pour lancer le sort. Le lecteur ne prendra conscience qu'à mi-chemin du fait que les deux sorts se lancent simultanément. Il pourra alors choisir d'abandonner l'incantation ou de les terminer tous les deux. La malédiction prend automatiquement effet en même temps que le sort.
- 12 À vous d'inventer votre propre option!



POTIONS



a description du sort *concoction de potion* propose une sélection de breuvages. Le Juge est libre d'en créer d'autres selon ses besoins.

BAGUETTES, SCEPTRES, ANNEAUX ET AUTRES OBJETS



CC s'inscrit dans une tradition de création d'objets magiques qui remonte à 1974. L'auteur n'estime pas nécessaire d'inclure ici une liste qui, en toute franchise, ressemblerait à bien des égards aux compilations encyclopédiques d'objets de ce genre régulièrement publiées ces dernières décennies. Ces sources d'inspiration sont bien suffisantes pour les objets magiques que vous utiliserez dans vos aventures de DCC.

Voici toutefois quelques conseils permettant d'adapter des objets issus d'autres sources.

Rendez-les uniques : La caractéristique de la littérature de fantasy, mais surtout de l'annexe N, est de donner l'impression que les objets magiques sont rares, spéciaux et dignes d'une quête épique. La quête de l'Anneau unique aurait-elle paru si cruciale s'il avait existé des dizaines d'anneaux semblables disponibles dans les boutiques magiques de tout le pays? L'auteur encourage les Juges à créer une histoire et à donner une personnalité à *chaque objet magique*. Tous devraient avoir un passé, et chacun devrait être spécial même sans ses pouvoirs. Vous en apprendrez davantage ci-dessous.

Pouvoirs prévisibles : Le système de magie de DCC se distingue des autres, plus traditionnels, par le caractère aléatoire des effets de ses sorts et du nombre d'usages par jour de ceux-ci. Bien d'autres jeux définissent le nombre de «charges» que contiennent les objets magiques, mais DCC n'utilise pas ce genre de mécanisme dans le cadre de ses règles d'incantation. Toutefois, il peut s'agir d'un moyen pour les objets magiques d'acquérir un statut *spécial* dans le monde de DCC : laissez-les «enfreindre les règles» et définir exactement le résultat de certaines incantations. Pour les objets magiques, et pour eux **seuls**, le Juge est encouragé à octroyer de temps à autre des résultats tout à fait prévisibles, avec un nombre de charges défini. Par exemple, un sceptre de projectiles magiques produit toujours le même résultat : trois projectiles infligeant chacun $1d6+4$ dégâts, l'effet étant utilisable une fois par jour avec une régularité d'horloge. Cet aspect prévisible rend l'objet précieux dans un monde où l'incertitude règne sur la magie.

Pas de chaînes de production ni d'écoles de création : L'idée que la création d'objets magiques puisse être cohérente (c'est-à-dire qu'il existe des règles définissant la fabrication de sceptres, de baguettes et de parchemins) implique l'existence d'une approche commune dans leur réalisation que partageraient tous les mages. DCC rejette tout à fait cette notion. L'auteur voit les mages comme d'ambitieux égoïstes qui passent des décennies

à accumuler expérience et savoir pour créer ne serait-ce qu'un seul objet magique. Ce faisant, ils dépensent une quantité d'énergie phénoménale (ce que reflète, entre autres facteurs, le brûlesort). La rareté des mages dans le monde, le faible nombre de personnages de haut niveau en général et l'effort considérable que représente la fabrication d'objets limitent leur nombre, et davantage encore la possibilité pour un mage de voir un collègue à l'œuvre dans leur confection. On doit partir du principe qu'il n'existe pas deux objets issus du même processus de fabrication. Le sceptre d'un mage provient donc d'une méthode radicalement différente de celle utilisée pour réaliser celui d'un collègue, et tous les deux fonctionneront de manière distincte. Laissez libre cours à votre imagination et ne vous laissez pas emprisonner par le carcan de la « taxonomie des objets magiques ». Pas besoin de graver dans le marbre les limites de ce que peut faire un sceptre, un anneau ou une baguette. Chacun peut être spécial à sa façon.

Génération aléatoire de l'origine des objets : Il est fortement conseillé d'imaginer une « provenance » ou l'« histoire des propriétaires » de chaque objet. La table 8-13 peut déjà vous aider à en identifier le créateur. Ensuite, l'auteur vous suggère de définir au moins les trois derniers propriétaires de l'objet magique, les inscriptions qu'il comporte (qu'elles viennent du créateur ou des propriétaires en question), les langues dans lesquelles on les a rédigées, son nom, son conditionnement (le trouve-t-on dans un grossier coffret de fer ou dans une splendide boîte en bois laqué?), sa personnalité et ses mobiles, ainsi que la qualité de sa fabrication (objet d'art ou confection grossière? artistique ou chamanique?). Notez également l'histoire des précédents propriétaires de l'objet ainsi que de ceux qui le convoitent : le recherchent-ils encore, eux ou d'autres, ou l'a-t-on oublié? Finalement, et en tout dernier lieu, il convient d'en déterminer les pouvoirs.

TABLE 8-13 : CRÉATEUR D'UN OBJET MAGIQUE

d16	Résultat
1	Mage de niveau modeste touchant à des pouvoirs qui le dépassent.
2	Célèbre mage de haut niveau.
3	Clerc errant.
4	Puissant clerc, à la tête d'un culte.
5	Démon cherchant à s'échapper d'une prison.
6	Démon cherchant à s'attirer les faveurs d'une entité plus puissante que lui.
7	Divinité ayant placé là cet objet en sachant qu'il servira un but spécifique lors de la Fin des Temps.
8	Demi-dieu naissant, dont les rêves semi-conscients sur un plan lointain ont extrait l'objet magique du néant.
9	Un voleur et un mage associés dans l'espoir d'utiliser l'objet pour un extraordinaire cambriolage.
10	Un seigneur de guerre ayant commandé la fabrication de l'objet pour conquérir des nations.
11	Un sorcier incapable de trouver l'amour ayant forgé l'objet par rancune et par frustration.
12	Une licorne intelligente.
13	Un puissant élémentaire doté de pouvoirs magiques.
14	Le chaman d'une tribu.
15	Une sinistre sorcière.
16	Le septième fils d'un septième fils.



CHAPITRE NEUF

MONSTRES

En ce monde, l'on en apprend davantage de la bouche d'autrui que de l'encre des parchemins, et le savoir avéré est chose rare et précieuse.

Par conséquent, le Juge et les joueurs connaissent les créatures de leur ville et des vallées environnantes, mais les monstres qui rôdent dans le col de montagne voisin demeurent pour eux de véritables mystères.



AKZ

De jeu *Dungeon Crawl Classics* s'affranchit des conventions habituelles concernant les monstres. Il n'existe pas de «monstre standard». Les orques qui vivent dans une région différent totalement de leurs congénères installés dans une autre, et tous les profils présentés ici ne sont que des variantes locales. En ce monde, l'on en apprend davantage de la bouche d'autrui que de l'encre des parchemins, et le savoir avéré est chose rare et précieuse. Par conséquent, le Juge et les joueurs connaissent les créatures de leur ville et des vallées environnantes, mais les monstres qui rôdent dans le col de montagne voisin demeurent pour eux de véritables mystères.

CRÉER DES MONSTRES MYSTÉRIEUX

Le sens de l'émerveillement représente un élément clef de l'expérience de jeu dans *Dungeon Crawl Classics*. Votre travail, en tant que Juge, consiste à cultiver ce «sens de l'inconnu» si facile à ressentir lorsque nous étions encore des enfants qui ne connaissaient pas toutes les règles. Ajouter du mystère aux monstres représente un des moyens d'y parvenir. Moins les joueurs sont capables de prédire les éléments d'une rencontre, plus ils dépendent des rumeurs, des légendes et des fables qu'entendent leurs personnages, et plus les rencontres seront excitantes, quelles que soient les profils des créatures qu'ils affrontent.

Cette atmosphère d'inconnu s'appuie sur la réalité historique. Dans les sociétés médiévales féodales, la circulation de l'information était radicalement limitée. Dans votre monde de jeu, Internet n'existe pas. Les crayons et le papier coûtent cher, l'imprimerie n'a pas été inventée, et il faut presque un an à un scribe pour confectionner un livre unique. La plupart des habitants sont analphabètes, il n'existe aucun moyen de transport mécanique, aucun système de communication à longue distance et aucun appareil photo.

Le flux d'informations dans une société féodale n'est pas plus rapide ni plus précis que ce que l'on peut transmettre verbalement, sans illustrations, par un système de bouche à oreille qui dénature les données à chaque étape, à la vitesse de marche d'un homme ordinaire, ou au mieux à celle d'un cheval. Bref : l'information est rare et généralement imprécise. Vous vous rappelez avoir joué au jeu du téléphone lorsque vous étiez enfant ? En dehors de ce qu'a vécu votre personnage par lui-même, le moindre fragment de donnée qu'il reçoit circule de cette façon.

Vous avez donc une petite idée de ce que sait un serf de la plupart des monstres. Les gens ordinaires, et donc les personnages joueurs, ignorent presque tout de la plupart de ces créatures. Lorsqu'ils en rencontrent une, les paysans *s'enfuient* plutôt que de se battre, et ils ne savent donc pas quel genre de capacités offensives elle est capable d'employer.

Si vous voulez que vos aventures soient vraiment fantastiques, rappelez-vous ceci : les monstres doivent rester mystérieux.



DESCRIPTIONS

Ne décrivez jamais un monstre en utilisant le nom spécifique de son espèce («gobelins» ou «orque», par exemple). Servez-vous plutôt de ses caractéristiques physiques («c'est une créature d'un mètre vingt, à la peau verte et aux oreilles pointues»). Laissez les joueurs apprendre les capacités et caractéristiques des monstres par l'expérience. Ils peuvent les baptiser comme bon leur semble : c'est d'ailleurs à eux que revient ce privilège, pas à vous.

Certains noms et adjectifs associés aux monstres revêtent un sens particulier pour les aventuriers (et les joueurs de jeux de fantasy), mais les paysans les utilisent à tort et à travers. Par exemple, le doyen d'un village qualifiera *tous* les monstres de «démon». Il connaîtra peut-être un démon aquatique qui vit dans un lac des environs, une tribu d'hommes-démons habitant dans la forêt et un démon-araignée qu'on aurait aperçu dans les collines du nord selon son cousin. Pour lui, ce sont tous des «démon».

VARIANTES LOCALES

Tout comme les habitants d'une région peuvent se révéler plus futés, plus robustes ou plus dangereux que leurs voisins, les monstres varient selon l'endroit où ils vivent. Quand vos personnages arrivent dans de nouveaux lieux, modifiez les monstres. Faites-les devenir plus rapides, plus forts, plus fiables ou plus redoutables : ils doivent changer sans arrêt.

«LE» MONSTRE OU «UN» MONSTRE?

Existe-t-il plus d'un minotaure dans votre monde de jeu ? Plus d'une licorne ou plus d'une chimère ? Pour un simple fermier dont l'univers ne s'étend pas à plus de quinze kilomètres, est-ce vraiment important ? Vous pouvez rendre les monstres bien plus spéciaux en les désignant comme «le» monstre (le minotaure, la licorne, la chimère, etc.) plutôt qu'*«un»* monstre. Que la description vienne de vous en tant que Juge ou d'un PNJ qui parle aux PJ, rappelez-vous que dans le cadre du jeu, les connaissances sont limitées. Pour n'importe quel serf effrayé par les monstres, «le» minotaure est *le seul minotaure au monde*. Décrivez-le comme tel, et il prendra davantage d'importance dans l'esprit des joueurs, qui finiront par se demander s'il n'en existe réellement qu'*un* spécimen.

PATRONYMES DES MONSTRES

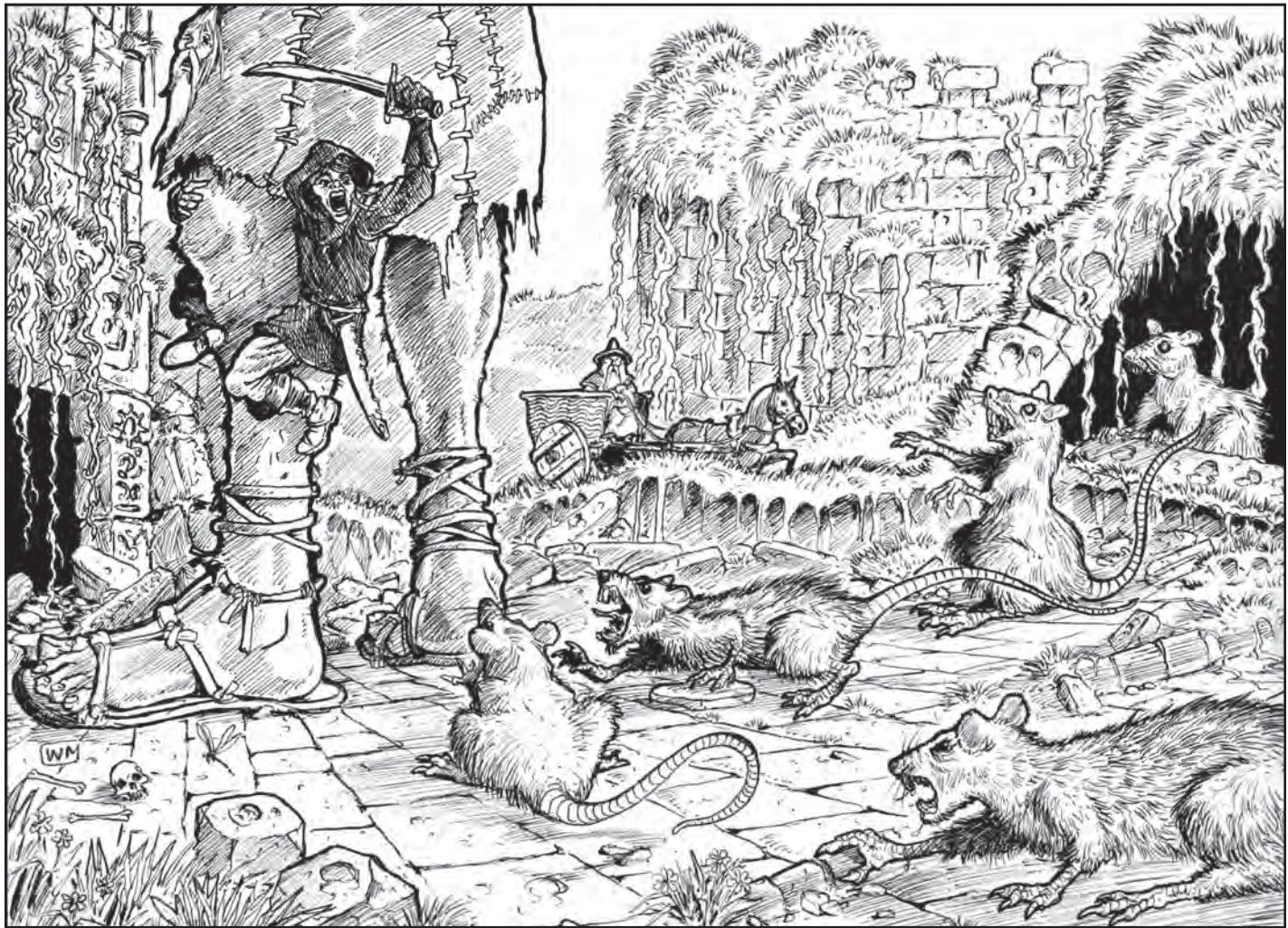
Vous n'avez même pas besoin de désigner les monstres intelligents comme «l'orque», «le géant» ou «la licorne». Servez-vous plutôt des noms propres qu'ils emploient pour se désigner eux-mêmes, et que les paysans locaux utilisent également. Pour certaines classes de monstres, il n'existe peut-être même pas de terme générique. Il n'y a pas de minotaure : seulement Mornoth Tête-de-taureau.

RENCONTRES ET DESCRIPTIONS

Bien que les profils qui suivent présentent des versions standard de nombreux humanoïdes classiques, nous vous encourageons à les modifier de trois façons.

- 1 La rareté est l'essence même de la fantasy. Laquelle de ces rencontres vous paraît-elle la plus intéressante ?





« La caravane a été attaquée par vingt gobelins. »

« La caravane a été attaquée par une troupe de brigands crasseux en armure de cuir, dirigés par une créature courtaud à la peau rouge et portant un manteau noir. »

Les éléments chiffrés des deux rencontres pourraient être identiques, mais la seconde a déjà un parfum fantastique plus prononcé. Rendez les humanoïdes rares. Qu'ils dirigent des groupes de forbans redoutables ou élisent domicile en des lieux magiques !

2 C'est en visualisant que naît la peur. Utilisez des descriptions visuelles pour modifier les rencontres même quand les caractéristiques chiffrées sont identiques. Laquelle de ces rencontres vous paraît-elle la plus intéressante ?

« La caverne est occupée par six gobelins qui jouent aux dés pour passer le temps. »

« Plusieurs silhouettes se découpent parmi les ombres de la caverne. En s'avançant, elles révèlent leur aspect : des créatures humanoïdes maigres, à la peau orange, aux crocs pointus et aux yeux brillants. »

3 L'aventure, c'est l'inconnu. Une description visuelle peut aider à détecter la force, l'intelligence ou le potentiel de séduction d'un adversaire, mais elle ne devrait jamais révéler sa puissance réelle. Tout comme les humains, les humanoïdes peuvent avoir des niveaux de classe. Les kobolds chétifs peuvent être dirigés par un mage kobold de niveau 6 qui leur ressemble trait pour trait. Faites planer l'incertitude, pour que vos joueurs ne sachent jamais si les humanoïdes qu'ils affrontent sont faibles ou redoutables.

VARIATIONS CHEZ LES HUMANOÏDES

Les figurants habituels des aventures pour débutants sont les archétypes humanoïdes les plus répandus : kobolds, gobelins, orques, gnolls, gobelours et ogres. Nous vous recommandons de les modifier pour introduire dans vos parties un vrai sens du merveilleux. Des changements infimes, portant sur la couleur de peau ou l'apparence, peuvent faire une grande différence dans la partie.

L'auteur vous recommande instamment l'excellent ouvrage *The Random Esoteric Creature Generator* de James Raggi, où vous pourrez puiser l'inspiration en matière de design de monstres. Vous pourrez trouver cet ouvrage en PDF sur le site de Goodman Games ou Drivethrurpg.com. Nous vous proposons en outre ces tables qui développent le concept de Raggi et permettent d'enquêter sur les humanoïdes mystérieux dans vos aventures. Pour chaque humanoïde « standard », comme les gobelins et les orques, nous vous recommandons de tirer une fois sur chacune des tables qui suivent afin d'apporter une touche de mystère à vos parties. Nombre de ces variantes pourraient donner lieu à des changements de profil si vous le souhaitez, mais vous pouvez tout à fait les considérer comme de simples changements cosmétiques.



TABLE 9-1 : COULEUR DE PEAU DES HUMANOÏDES

d20

- 1 Blanc crayeux
- 2 Albino
- 3 Noir de jais
- 4 Gris foncé
- 5 Gris clair
- 6 Bleu ciel
- 7 Bleu marine
- 8 Rouge foncé
- 9 Rouge vif
- 10 Jaune
- 11 Orange
- 12 Vert
- 13 Marron
- 14 Violet
- 15 Translucide
- 16 Complètement transparent
- 17 Teint de peau humaine
- 18 Tirez deux fois : pour la couleur du torse et pour celle des membres
- 19 Tirez deux fois : pour la couleur de la tête et pour celle du corps
- 20 Identique à celle des spécimens ordinaires de l'espèce



TABLE 9-2 : ARMES

d8

- 1 Dépourvu d'intelligence : se contente de lancer des pierres
- 2 Filet et lance
- 3 Combat à deux armes (épée longue et dague)
- 4 Arc et dague
- 5 Fronde et gourdin
- 6 Épée, bouclier et armure métallique portant les armoiries d'un ordre de chevalerie humanoïde
- 7 Javelines (6 chacun)
- 8 Haches et épées à deux mains



TABLE 9-3 : APPARENCE

2d20

- 2 Taches ou points (comme une girafe)
- 3 Totalement dépourvu de pilosité
- 4 Cheveux attachés en chignon
- 5 Épaisse barbe broussailleuse
- 6 Crâne chauve
- 7 Longue moustache
- 8 Pilosité faciale insolite : (1) moustache en guidon de vélo (2) moustache à la Fu Manchu (3) favoris (4) bouc
- 9 Yeux lumineux
- 10 Trois yeux
- 11 Aveugle : (1) yeux blancs (2) yeux recouverts de peau (3) bandeau cérémoniel (4) orbites vides avec 90 % de chances de « voir » par un moyen différent : (1) écholocalisation (2) odorat surdéveloppé (3) perception de la chaleur (4) perception extrasensorielle
- 12 Cyclope
- 13 Gros yeux de poisson qui ne clignent jamais
- 14 Aura lumineuse
- 15 Pas d'oreilles
- 16 Oreilles d'éléphant
- 17 Branchies sur le cou ainsi que doigts et orteils palmés, associés à des capacités amphibiennes
- 18 Doigts et orteils supplémentaires
- 19 Énormes griffes aux mains et aux pieds
- 19 Articulation supplémentaire aux bras
- 21 Trapu et courtaud
- 22 Corpulent
- 23 Musclé
- 24 Épaisse fourrure ou longs cheveux
- 25 Maigre
- 26 Crocs
- 27 Défenses
- 28 Cornes : (1) de taureau (2) de bétail (3) de chèvre (4) de démon
- 29 Jambes insolites : (1) articulées à l'envers (2) une seule jambe (sautille) (3) quatre jambes/pattes (4) très longues
- 30 Long museau
- 31 Physique néandertalien (voûté, arcades sourcilières proéminentes, les phalanges des doigts traînent par terre, etc.)
- 32 Posture, faciès et queue simiesques, capable d'escalader les murs
- 33 Gigantesque : double de la taille normale



- (2,40 m pour un gobelin !)
- 34 Couleur de cheveux inhabituelle : (1) blond (2) roux (3) brun (4) vert
 - 35 Timide et furtif
 - 36 Maladif : pustules, fébrile, faible
 - 37 Rayures (comme un zèbre)
 - 38 Peau couverte de ventouses (comme une pieuvre)
 - 39 Plumes
 - 40 Pieds fourchus (sabots)

TABLE 9-4 : PARTICULARITÉS ET ATTITUDES INSOLITES

d14

- 1 Porte des peaux d'animaux étranges issues d'un autre monde
- 2 Refuse de riposter
- 3 Toujours accompagné d'un troupeau (chèvres, porcs, poulets, moutons, etc.)
- 4 Monte à cru une créature immense (boeuf, ours, grenouille, lézard, serpent, cerf, etc.)
- 5 Force des esclaves à se battre pour lui
- 6 Préfère négocier plutôt que de combattre
- 7 Fasciné par les bijoux, les armes en métal, les casques, le cuir ouvragé, les chaussures, etc.
- 8 Une prophétie lui a promis qu'un grand héros le libérerait... un grand héros qui ressemble à un PJ.
- 9 Parle la langue d'une autre espèce que la sienne (par exemple, un gobelin qui parle le kobold)
- 10 A peur du noir (ou de la lumière)
- 11 Ne s'exprime qu'en chuchotant
- 12 Ne se rend jamais
- 13 Médium
- 14 Chante un air étrangement rythmé lorsqu'il travaille ou se bat



« Pour une demi-orque, je trouve qu'elle manque pas de charisme ! »

VARIATIONS CHEZ LES MORTS-VIVANTS

La littérature de fantasy qui précéda le genre en soi présente un certain nombre de « morts-vivants » qui diffèrent des figurants habituels des scénarios de jeu de rôle. Mort-vivant peut signifier « revenu d'entre les morts », mais également « dépourvu d'âme », « éternel » ou « survivant par la seule force de sa volonté ». En outre, les qualités spécifiques d'une telle créature dépendent souvent de sa nature et de celles qu'elle manifestait de son vivant. Tous les squelettes ne sont pas les mêmes !

L'auteur vous suggère de prendre en compte cette variété lorsque vous peuplez vos scénarios. Déterminez par exemple le profil des morts-vivants (dés de vie, attaques, etc.) sans vous préoccuper de leur forme physique et en vous basant sur leur nature lorsqu'ils étaient en vie, puis appliquez l'apparence et les capacités physiques adéquates pour correspondre au thème et à l'atmosphère de la partie. Par exemple, un grand sorcier préservé de la mort par la seule force de sa volonté peut avoir un corps de zombie décomposé, tandis qu'un roi fée sans âme et éternel sera entouré d'une zone d'air glacial.

En outre, octroyez aux morts-vivants des pouvoirs associés à leur ancienne vie. Des paysans deviennent des squelettes ordinaires. Mais le cadavre d'un mage, ramené à la vie comme squelette, pourrait conserver la capacité de lancer des sorts. Un énorme zombie se souviendra peut-être des prodigieux talents dont il disposait lorsqu'il était encore un guerrier bien vivant.

Rappelez-vous : aucun monstre n'est plus effrayant que ceux qui sont inconnus. Dix squelettes ont déjà de quoi vous faire trembler. Mais dix jeunes femmes parfaitement préservées, à la silhouette voluptueuse, mais à la peau blême et aux yeux vides... voilà un spectacle réellement effroyable.

TABLE 9-5 : APPARENCE PHYSIQUE DES MORTS-VIVANTS

d20

- 1 Squelettique
- 2 Momifié
- 3 Émacié, vieux, flétrui
- 4 Décomposé, cadavérique : zombie
- 5 Mi-préservé, mi-décomposé
- 6 Peau cendreuse et yeux gris
- 7 Brumeux et translucide
- 8 Enveloppé de chaînes
- 9 Conserve l'apparence qu'il avait au moment de la mort (blessures sanglantes, visage figé d'effroi, bouche ouverte pour chercher l'air, toujours en train de se noyer, etc.)
- 10 Âme captive : semblable à un fantôme
- 11 Âme sombre et souillée : forme d'ombre
- 12 Morceaux de cadavre
- 13 Visible uniquement à la lumière vive ou dans l'obscurité totale
- 14 Attitude ou apparence démente
- 15 Parfaitement préservé, mais glacial au toucher
- 16 Écorché, muscleux
- 17 Éviscétré
- 18 Apparence normale, mais entouré d'une aura impie, les chiens aboient, les chevaux se cabrent, etc.
- 19 Vampirique : crocs, peau blême, etc.
- 20 Bestial



TABLE 9-6 : TRAITS OU PARTICULARITÉS DES MORTS-VIVANTS

d20

- 1 Contact handicapant (dégâts de caractéristique, JS Volonté pour résister)
- 2 Contact débilitant (fait perdre des PX, JS Volonté pour résister)
- 3 Regard ardent (1d6 dégâts d'un seul regard)
- 4 Contact glacé (1d4 dégâts, immunisé contre les sorts de feu)
- 5 Aura glacée (tous les personnages dans un rayon de 30 m subissent 1d4 dégâts, immunisé contre les sorts de feu)
- 6 Attaque vampirique (inflege 1d4 dégâts + 1 point d'Endurance chaque round)
- 7 Volant
- 8 Métamorphe (rat, chat, chauve-souris, loup, ver, ou brume, poussière, fantôme, etc.)
- 9 Force extraordinaire (Force 22+)
- 10 Vif (2 actions par round)
- 11 Lent (1 action tous les 2 rounds)
- 12 Immunisé contre les armes non magiques
- 13 Immunisé contre les armes qui ne sont pas en argent
- 14 Résistance aux sorts (50 % de chances qu'un sort ne l'affecte pas)
- 15 Ne peut être tué que par un rituel particulier (pieu dans le cœur, exorcisme, destruction du phylactère, brûler le corps, etc.)
- 16 Contact paralysant (JS Volonté pour résister)
- 17 Translucide/transparent/invisible
- 18 Inflege une malédiction à chaque coup (cf. annexe M)
- 19 Lance les sorts comme un mage de niveau 1d4+1
- 20 Continue à vénérer un dieu sinistre dans la non-vie, lance les sorts comme un clerc de niveau 1d4+1, peut repousser les vivants comme un clerc repousse les impies





SERVITEURS PRIMORDIAUX DU CHAOS ET DE LA LOI

En un lieu du cosmos inconnu de l'humanité, les armées de la Loi et du Chaos se livrent bataille. Sur le plan matériel, où vivent les humains, les agents des puissances cosmiques s'immiscent dans nos affaires quotidiennes. Déployés sur terre depuis les dimensions de l'au-delà dans la guerre éternelle entre Loi et Chaos, ces créatures engendrent une progéniture amoindrie, dépourvue de l'énergie de ses parents originels, mais qui conserve une étincelle de puissance surnaturelle.

Il existe 1 % de chances que n'importe quelle créature loyale ou chaotique soit un soldat impliqué dans la lutte éternelle et manifeste les traits de son incarnation cosmique originelle issue d'un autre plan. Ces créatures sont appelées des primordiaux. Un basilic primordial manifestera ainsi les caractéristiques du basilic tel qu'il arriva des plans extérieurs.

Les primordiaux ont 50 % de DV supplémentaires, voire davantage. Ils sont plus grands, plus forts et plus intelligents, et disposent généralement de pouvoirs magiques divers. Ils peuvent souvent se déplacer entre leur plan d'origine et le plan matériel. Les primordiaux du Chaos arborent de terribles mutations, tandis que ceux de la Loi sont de pures incarnations d'une beauté intemporelle.

Montrez-vous créatif lorsque vous utilisez les primordiaux, et traitez-les comme une occasion d'entraîner vos joueurs dans des rencontres plus fantastiques encore.

ANCIENS

Les créatures mortelles nées sur le plan matériel viennent de spécimens purs qui vivent dans des vallées lointaines isolées par d'infranchissables sommets. Qualifiés d'Anciens, ces monstres originels dont viennent tous ceux qui vivent actuellement sont avisés, patients et immortels. Il leur arrive très rarement de s'aventurer dans le monde, où ils peuvent juger des progrès de leurs descendants.

Il existe 1 % de chances que n'importe quelle créature mortelle soit un Ancien. Les Anciens ont une Intelligence et une Présence plus élevées, et sont souvent des parangons de sagesse au sein de leur espèce.

Par exemple, un orque Ancien peut être un formidable maître d'armes qui manie la masse d'armes avec un talent sans commune mesure avec celui de ses congénères ordinaires. Malgré son grand âge et sa fragilité, l'orque Ancien bénéficie d'un bonus de +10 aux jets d'attaque avec cette arme et se bat avec un tel talent que tous les orques cherchent à bénéficier de ses enseignements. Une manticore Ancienne peut souffrir d'articulations douloureuses et de rhumatismes, mais lorsqu'elle s'envole, elle évolue avec une telle grâce qu'elle esquive les flèches et autres projectiles (elle bénéficie d'un bonus de +10 en CA en vol) et peut distancer sans peine n'importe quelle créature de son espèce.

Les Anciens connaissent les grands secrets du passé et les origines de leur propre espèce. Ils connaissent les origines des querelles entre espèces et se souviennent de l'aube des temps.

TARES ET VICES DES MONSTRES

Les démons ont leurs petites manies eux aussi. Il y a 5 % de chances qu'un monstre manifeste un trait inhabituel. Voici 12 idées :

TABLE 9-7 : TRAITS INHABITUELS

d12

- 1 Éternue sans cesse
- 2 Sent le beurre frais
- 3 Étranges verrues
- 4 Extraordinairement laid : c'est le spécimen le plus hideux de l'espèce que les PJ aient jamais vu
- 5 Haleine effroyable
- 6 Calvitie (eh oui, au cas où vous vous poseriez la question, les démons aussi tentent de rabattre leurs cheveux quand ils ont honte de leur crâne dégarni)
- 7 Mauvaise grippe : toux, éternuements, nez qui coule
- 8 Flatulences
- 9 Bavard
- 10 Édenté
- 11 Ne cesse de siffloter
- 12 Deux pieds gauches

LES MONSTRES NE RESPECTENT PAS LES RÈGLES

Et pourquoi le feraient-ils ? Conan ne savait jamais quel genre d'ignoble créature il allait affronter, et il ignorait même si son épée viendrait à bout de la sorcellerie de ses adversaires. Il ne craignait aucun être de chair et de sang, mais le surnaturel le terrifiait à juste titre. Les monstres et la magie n'obéissent pas aux mêmes lois que les simples mortels. Les créatures qui suivent en sont un bon exemple, et vous devriez en tenir compte lorsque vous concevez les vôtres et les rencontres qui vont avec.

Les lanceurs de sorts en particulier, qu'ils soient humains ou monstrueux, devraient disposer de pouvoirs inaccessibles aux joueurs. Il ne s'agit pas de sorts parfaitement définis comme ceux qu'apprennent les personnages, mais de pouvoirs uniques qui peuvent constituer une accroche de scénario : les joueurs pourront chercher ce mage et tenter de bénéficier de ses services, qu'ils en fassent un allié ou un suivant, ou bien encore qu'ils le prennent en otage ! Vous trouverez diverses idées dans la table page suivante, mais notez que ces pouvoirs ne doivent pas être des sorts. Les PNJ doivent en user de façon fiable et précise, au contraire de ce que font les PJ avec la magie. À vous d'étoffer ces idées, qui peuvent s'appliquer à n'importe quel mage, sorcier, chaman, ensorceleur, acolyte, prêtre, chef de culte ou autre.

AGONIE

Les créatures restent extraordinaires jusque dans leur trépas. Laissez certaines d'entre elles faire preuve de mystère en générant des effets particuliers lors de leur agonie avec la table page suivante. Elle convient tout particulièrement aux mages et aux prêtres, aux démons, aux monstres extraplanaires et aux lanceurs de sorts étranges.



TABLE 9-8 : POUVOIRS UNIQUES

d12

- 1 Guérit n'importe quelle blessure ou type d'infirmité (par exemple : rend la vue aux aveugles, permet aux estropiés de marcher à nouveau, referme les pires plaies, etc.)
- 2 Voit l'avenir, que ce soit entièrement ou par fragments spécifiques (par exemple : le destin funeste d'un personnage, son futur amour, ses descendants, son dernier souffle, etc.), par une méthode spécifique (lecture des lignes de la main, des feuilles de thé, des entrailles, etc.) ou grâce à un troisième œil
- 3 Donne vie à des objets inanimés (pour créer un être de type Pinocchio, animer un golem, etc.)
- 4 Redonne vie à des créatures mortes (de façon permanente ou temporaire, et avec des résultats pas forcément agréables : par exemple, les plaies d'une créature morte ne sont pas guéries durant l'opération)
- 5 Parle avec les morts, parfois sous certaines conditions : seulement avec ceux dont l'âme occupe le corps, seulement avec les fantômes qui errent toujours dans notre monde, seulement avec ses ancêtres, seulement si le corps est présent, seulement si ces morts sont désormais des morts-vivants, seulement avec les âmes qui n'ont jamais été ressuscitées, etc.
- 6 Voyager vers des mondes lointains, parfois sous certaines conditions : seulement les royaumes des morts, seulement les mondes des anges, seulement les plans élémentaires, etc. (mais généralement avec une précision impeccable et à volonté)
- 7 Dompter les animaux, les monstres, les morts-vivants, etc.
- 8 Lever les malédictions, ramener la chance ou mettre un terme à la malchance
- 9 Contrôler le climat, à petite ou grande échelle
- 10 Connaitre le passé d'un individu, d'un objet ou d'un animal en le touchant ou par sa simple description (c'est-à-dire en récitant l'histoire complète de la vie d'une personne, ou la provenance d'un objet ainsi que tous ses propriétaires depuis sa fabrication, etc.)
- 11 Localiser les personnes disparues
- 12 Invoquer des monstres de l'au-delà

TABLE 9-9 : AGONIE

d12

- 1 Le cadavre se dissout en flaque huileuse
- 2 La peau noircit
- 3 La peau se flétrit et se dessèche
- 4 Le cadavre se dissout en flaque d'eau
- 5 La peau devient rouge ou jaune foncé
- 6 La créature se transforme en silhouette de cendres : dès qu'on la touche, elle tombe en poussière
- 7 Une vague de chaleur inflige des coups de soleil aux personnages proches, puis la créature part en fumée
- 8 Le cadavre disparaît sans laisser de traces
- 9 Pouf ! Le cadavre disparaît dans un nuage de fumée
- 10 Le fantôme de la créature morte se lève, intangible et courroucé, puis est aspiré dans le sol dans une douloureuse agonie, manifestement destiné à finir dans un quelconque enfer
- 11 La terre s'ouvre pour engloutir le corps, puis se referme
- 12 Un simulacre d'ombre de la créature s'envole et disparaît



ÉQUILIBRER LES RENCONTRES



Ces jeux de rôle modernes utilisent des règles complexes pour calculer le niveau des rencontres et de menace, ou d'autres systèmes pour équilibrer les affrontements. Mais tout ça n'a rien à voir avec les heures de gloire de la fantasy classique! DCC n'emploie aucune règle de ce genre, excepté en ce qui concerne les dés de vie et le niveau des scénarios. Laissez les personnages choisir quand charger, quand battre en retraite et quand patienter le temps d'être assez puissants pour triompher. Et s'ils n'en font qu'à leur tête, laissez-les en subir les conséquences.

COUPS CRITIQUES DES MONSTRES



Ces monstres aussi infligent des coups critiques. Sur un 20 naturel au jet d'attaque, le monstre inflige automatiquement un coup critique à un personnage joueur. Certains bénéficient même de chances plus élevées de porter des coups critiques, comme indiqué dans leur description. Les dés de vie du monstre déterminent son dé critique, comme indiqué ci-dessous. La table critique est la même que celle des PJ dans le cas des humanoïdes maniant des armes, mais les monstres de certains types utilisent des valeurs spécifiques, comme indiqué ci-dessous.

Le modificateur de Chance d'un PJ s'applique toujours au coup critique d'un monstre. Un modificateur positif réduit le résultat du monstre, tandis qu'un modificateur négatif lui octroie un bonus.

Notez que des monstres extrêmement puissants risquent de tuer sur le coup des PJ faibles sur un coup critique (dans ce cas, le Juge ne devrait pas hésiter à raconter la scène dans toute son horreur). À l'inverse, des monstres faibles risquent de ne même pas infliger de coups critiques à des PJ particulièrement robustes.

TABLE 9-10 : MATRICE DES COUPS CRITIQUES DES MONSTRES

DV du monstre Table/dé critique par type de monstre

	Humanoïdes armés*	Dragons	Démons	Géants	Tous les Morts-vivants	autres
Moins de 1	III/d4	DR/d4	DN/d3	-	MV/d4	M/d4
1	III/d6	DR/d6	DN/d4	-	MV/d6	M/d6
2	III/d8	DR/d8	DN/d4	-	MV/d6	M/d8
3	III/d8	DR/d10	DN/d4	-	MV/d8	M/d8
4	III/d10	DR/d12	DN/d4	G/d4	MV/d8	M/d10
5	III/d10	DR/d14	DN/d6	G/d4	MV/d10	M/d10
6	IV/d12	DR/d16	DN/d6	G/d4	MV/d10	M/d12
7	IV/d12	DR/d20	DN/d8	G/d4	MV/d12	M/d12
8	IV/d14	DR/d20	DN/d8	G/d4	MV/d12	M/d14
9	IV/d14	DR/d24	DN/d10	G/d4	MV/d14	M/d14
10	IV/d16	DR/d24	DN/d10	G/d4	MV/d14	M/d16
11	V/d16	DR/2d14	DN/d12	G/d4	MV/d16	M/d16
12	V/d20	DR/2d14	DN/d12	G/d6	MV/d16	M/d20
13	V/d20	DR/d30	DN/d14	G/d6	MV/d20	M/d20
14	V/2d10	DR/d30	DN/d14	G/d7	MV/d20	M/d20
15	V/2d10	DR/2d16	DN/d16	G/d7	MV/d24	M/d20
16	V/2d12	DR/2d16	DN/d16	G/d8	MV/d24	M/d24
17	V/2d12	DR/2d20	DN/d20	G/d8	MV/d30	M/d24
18	V/2d14	DR/2d20	DN/d20	G/d10	MV/d30	M/d24
19	V/2d14	DR/3d20	DN/d24	G/d10	MV/d30	M/d30
20	V/3d10	DR/3d20	DN/d24	G/d12	MV/d30	M/d30
21+	V/3d10	DR/4d20	DN/d30	G/d12	MV/d30	M/d30

* Comprend les orques, kobolds, gobelins, gobelours, hommes-lézards, etc.



TABLE DE COUPS CRITIQUES DR : DRAGONS

Résultat	Effet
1 ou moins	Le dragon écorche sa cible avec sa peau écailleuse et hérissée de pointes. Cette attaque inflige +1d6 points de dégâts.
2	Le dragon serre la tête de la cible entre ses mâchoires ! Elle est hébétée et tombe en dernière place de l'initiative pour le reste de la bataille.
3	Le dragon fauche les jambes de la cible qui s'écroule. Elle subit un malus de -1,5 m en Mouvement jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.
4	Le dragon vise l'arme de la cible. Celle-ci ne subit que la moitié des dégâts mais doit réussir un test de Force opposé contre le dragon (considérez sa Force comme étant de 10 + DV). En cas d'échec, le dragon arrache l'arme et la projette à 3d10 x 3 m de distance.
5	Coup au bras qui tient le bouclier ! Dégâts normaux, et le bouclier est détruit. Si la cible n'en a pas, l'attaque inflige +1d6 points de dégâts.
6	Une écaille, une dent ou un croc se loge dans la poitrine de la cible ! Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires au round suivant.
7	Aspersion ! Le souffle du dragon inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires ainsi que les effets associés à sa nature (poison, sommeil, etc.) s'il y a lieu.
8	Bras arraché ! Le dragon le jette au loin. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts, et la cible se retrouve privée de l'usage de son bras à moins qu'on ne le récupère et qu'on ne le lui greffe de nouveau par magie.
9	Projection de queue ! Le dragon saisit la cible avec sa queue et la catapulte au loin. Elle vole à 3d6 x 3 m dans une direction aléatoire. Si un mur ou un obstacle se trouve sur la trajectoire, elle s'y écrase. Elle subit les dégâts ordinaires du coup, plus 1d4 points de dégâts par tranche de 9 m (complète ou non) parcourue, plus 1d6 si elle percute un mur ou un obstacle.
10	Enchaînement ! Dégâts normaux, et le dragon enchaîne avec une deuxième attaque du même type.
11	Coup de griffes à la gorge ! La cible ne peut plus parler avant d'avoir reçu des soins et passe le round suivant à lutter pour respirer (il ne peut pas agir).
12	Le dragon vise la rotule de la cible. Son Mouvement est réduit de moitié, et cette attaque inflige +1d10 points de dégâts.
13	Coup redoutable ! Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts, et tous les suivants et hommes de main des environs doivent effectuer un test de moral. En outre, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté (contre un DD de 10 + les DV du dragon) pour éviter de subir un malus de -2 aux attaques qu'il lui reste à faire pendant ce round.
14	Attaque de souffle combinée ! Le dragon lâche une infime parcelle de sa puissance sur la cible. Elle ne compte pas comme une utilisation quotidienne de son souffle. La cible subit les dégâts ordinaires + la moitié des dégâts de souffle habituels (ce qui revient la plupart du temps à la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde raté et un quart des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
15	Le dragon empale la cible à l'aide d'un des piquants de ses pattes, puis continue à avancer, la laissant ainsi fixée à lui. La victime gesticule pour essayer de se libérer. Cette attaque inflige +2d12 points de dégâts, et la cible ne peut se libérer qu'en réussissant un test d'Agilité DD 16. Elle ne peut effectuer aucune autre action jusque-là et se déplace avec le dragon tant qu'elle reste empalé.
16	Le dragon achève son attaque par un redoutable coup de tête ! La cible vole à 2d4 x 3 m et subit +3d6 points de dégâts supplémentaires dus au coup de tête et à la chute qui s'ensuit.
17	Le dragon tord la jambe de la cible et la casse. Le Mouvement de cette dernière est réduit de moitié, et elle subit 2d6 points de dégâts supplémentaires.
18	Le dragon immobilise la cible avec une griffe avant de la frapper de son autre patte. Il inflige +1d6 points de dégâts et bénéficie d'une attaque de griffe supplémentaire avec un bonus de +4.
19	Poupée de chiffon ! Le dragon saisit la cible par la cheville et la fracasse au sol, tête la première. Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + DV) pour ne pas perdre connaissance.

TABLE DE COUPS CRITIQUES DR : DRAGONS - SUITE -

Résultat	Effet
20	Les piquants du dragon transpercent la cible en 1d7 endroits différents. Les longues écailles ressortent de son dos après avoir perforé des organes essentiels. La victime subit le double des dégâts, et si elle survit, tombe automatiquement à 1 en Force et en Agilité, ses organes lâchant un par un. Toutefois, elle est désormais fixée à la tête, aux griffes, à l'aile ou à toute autre partie du corps qu'a utilisée le dragon pour attaquer. Le monstre doit utiliser sa prochaine attaque avec la partie en question pour en retirer sa victime avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Une fois la cible détachée, celle-ci subit 1d8 points de dégâts par round en raison d'une hémorragie massive. Seuls des soins magiques peuvent l'arrêter et l'empêcher de mourir.
21	Le dragon fauche la cible avec une aile, la jette dans les airs et la frappe. Elle subit +2d8 points de dégâts et se trouve automatiquement assommée pendant 1d4 rounds.
22	Le dragon saisit la cible avec sa queue et la broie comme un anaconda. La victime subit automatiquement 1d8 dégâts de constriction supplémentaires. En outre, elle est immobilisée et commence à suffoquer. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur chaque round qui suit (DD de 10 + DV du dragon) pour éviter de mourir immédiatement d'asphyxie. La victime ne peut pas s'échapper (ni bouger daucune façon) à moins de réussir un test opposé de Force (considérez que celle du dragon est de 10 + DV). Le dragon ne peut pas se servir de sa queue pour attaquer tant qu'il tient la cible.
23	Le dragon maintient la cible à terre d'une griffe pendant qu'il la démembre d'une autre patte. La victime perd 1d3+1 membres et subit 1d14 points de dégâts supplémentaires par membre perdu. Elle en sortira sans doute paraplégique ou tétraplégique. Le dragon avale ensuite les bras et jambes arrachés. On ne peut les restaurer qu'en les récupérant dans le gosier de la bête et en les greffant par magie.
24	Le dragon plonge une griffe/dent/écaille dans le corps de la cible et lui perfore les organes. La victime subit 1d16 points de dégâts supplémentaires, est immobilisée et incapable d'agir. Au round suivant, le dragon termine son attaque en lui arrachant les tripes. Elle est éviscérée et meurt automatiquement au bout de 1d4 rounds, vidée de son sang. Le dragon projette ses entrailles sur un autre adversaire, déclenchant automatiquement un test de moral DD 20.
25	Avec une précision phénoménale, le dragon crève les deux yeux de sa cible d'un seul coup. La victime ne subit aucun dégât supplémentaire, mais elle est désormais aveugle. Le dragon rend ses deux yeux à la victime en les lui jetant, mais celle-ci, dans son triste état, ne les voit pas rouler hors de sa portée.
26	Le dragon avale la cible d'un seul coup de gueule. La victime subit les dégâts ordinaires et se retrouve prisonnière du gosier du monstre. Elle subit automatiquement 3d8 points de dégâts supplémentaires chaque round en raison de la suffocation, de la constriction et des sucs digestifs. Si elle réussit un test de Force DD 22, elle parvient à bouger malgré l'eau dans lequel elle est prise, ce qui lui permet d'effectuer une attaque (en dégainant par exemple une dague pour se frayer un chemin), mais elle ne peut se libérer qu'une fois le dragon tué et éventré.
27	Les griffes tranchantes du dragon (ou ses crocs ou ses piquants, selon la situation) découpent la cible en trois morceaux. Mort instantanée !
28	Le dragon exécute une manœuvre draconique complexe, un « souffle inversé » durant lequel il lâche brièvement son souffle avant de le « ravalier ». Cette attaque ne compte pas comme une utilisation quotidienne de son souffle. La cible subit les dégâts normaux + les dégâts d'un souffle (contre lequel elle a le droit à un jet de sauvegarde ordinaire). Il n'y a pas de zone d'effet, le dragon interrompant son souffle après une attaque d'une fraction de seconde.
29	Le dragon plaque la cible au sol, lui ouvre la cage thoracique et lui arrache le cœur. La victime meurt sur le coup. Brandissant l'organe sanguinolent comme une arme, la créature effectue ensuite une attaque de griffe gratuite contre l'allié le plus proche du PJ, qu'elle éclabousse de lambeaux de chair.
30+	Le dragon pulvérise la tête de sa victime avec une force extraordinaire, la tuant sur le coup. Tous les témoins de cette attaque effroyable doivent effectuer un test de moral DD 25 pour éviter de s'enfuir (dans le cas des suivants) ou de rester hébétés et immobiles au prochain round (dans le cas des PJ). Le dragon effectue une attaque de griffes gratuite contre le PJ le plus proche et peut continuer à porter d'autres attaques de griffes jusqu'à ce qu'il en rate une.

TABLE DE COUPS CRITIQUES DN : DIABLES ET DÉMONS

Résultat	Effet
1 ou moins	Coup perforant. La cible subit 1d8 points de dégâts supplémentaires.
2	Vie consumée. La cible perd 2 points de vie supplémentaires de façon permanente.
3	Coup à la tête. La cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires.
4	Vie immolée. La cible perd 4 points de vie supplémentaires de façon permanente.
5	Corruption. La cible subit une corruption comme un mage lançant des sorts. Lancez 1d10 sur la table de corruption. Si le démon a 5 DV ou moins, utilisez la table de corruption mineure, s'il a 6 à 10 DV, la table de corruption majeure, et s'il a 11+ DV, la table de corruption supérieure.
6	Vieillissement. La cible vieillit instantanément de 1d10 ans. Si le vieillissement cumulé causé par ce coup et d'autres effets dépasse 20 ans, la cible subit un malus de -1 à toutes les valeurs de caractéristiques physiques.
7	Affaiblissement infernal I. La cible perd 1d4 points dans une caractéristique pour une semaine. Lancez au hasard (1d5) : (1) Force (2) Agilité (3) Endurance (4) Intelligence (5) Présence.
8	Blessure de l'âme. Le contact infernal du démon fait perdre 1 PX à la cible.
9	Échange d'âmes. L'âme de la cible est échangée contre une autre que possède déjà le démon. Ce dernier prend possession de l'âme de la cible, le corps de cette dernière étant désormais sous le contrôle d'une autre force vitale. Les caractéristiques physiques du personnage ne changent pas, mais tirez ses nouvelles valeurs d'Intelligence, de Présence et de Chance avec 3d6. Le personnage perd tous ses souvenirs et reçoit ceux de l'âme qui occupe désormais son corps, en plus de réminiscences de sa prison de soufre infernale. Il conserve ses capacités de classe et autres formations, mais ses nouvelles caractéristiques mentales peuvent altérer sa compétence dans leur usage. Le personnage peut retrouver son âme volée en allant la reprendre sur le plan d'origine du démon. Le Juge est encouragé à inventer l'histoire de l'âme qui occupe dorénavant son corps.
10	Double corruption! Le PJ subit deux corruptions, comme un mage lançant des sorts. Lancez deux fois 1d10 sur une table de corruption. Si le démon a 5 DV ou moins, utilisez la table de corruption mineure, s'il a 6 à 10 DV, la table de corruption majeure, et s'il a 11+ DV, la table de corruption supérieure.
11	Affaiblissement infernal II. La cible perd définitivement 1 point dans une caractéristique. Tirez au hasard (1d5) : (1) Force (2) Agilité (3) Endurance (4) Intelligence (5) Présence.
12	Chance consumée. Le contact du démon porte la poisse à sa cible! Elle perd 1 point de Chance. Les halfelins et les voleurs peuvent le récupérer grâce à leurs aptitudes de classe spécifiques.
13	Grave blessure de l'âme. Le contact infernal du démon fait perdre 3 PX à la cible.
14	Dérive astrale. L'âme de la cible se retrouve à la dérive sur le plan astral! Son corps s'écroule, en catatonie, et ne peut être ranimé tant qu'on n'a pas localisé son âme pour l'y introduire de nouveau.
15	Confinement. Le coup porté par le démon brise les liens magiques qui le retenaient à ce plan et immobilisent la cible à l'endroit où se trouve le démon. Elle voit apparaître un cercle de flammes noires qui crépitent d'énergie autour d'elle. Il mesure environ 1,50 m de diamètre et emprisonne la cible. On considère qu'il s'agit d'une magie puissante (un test d'incantation de 25 si quelqu'un tente de la dissiper). Le personnage ne peut en aucun cas en franchir les limites jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que lui-même soit libéré ou qu'il soit « banni » et puisse retrouver sa liberté d'origine. Le démon, lui, est désormais libre de toute entrave et de tout bannissement l'ayant envoyé sur ce plan et peut regagner son plan d'origine à sa guise.
16+	Bannissement. Le coup porté par le démon bannit sa cible dans son plan d'origine démoniaque! Elle disparaît, instantanément transportée vers le foyer du démon. D'un point de vue technique, le personnage banni est éliminé du jeu, à moins que ses alliés ne se précipitent à ses trousses pour le sauver.



TABLE DE COUPS CRITIQUES G : GÉANTS

Résultat	Effet
1 ou moins	Coup écrasant. Cette attaque inflige +1d8 points de dégâts, et compresse la colonne vertébrale de la cible, qui perd définitivement $1d6 \times 2,5$ cm de hauteur.
2	Bras cassé. Cette attaque inflige +1d10 points de dégâts et estropie un bras. La cible subit une perte permanente de 1 point de Force (le bras ne reprendra jamais sa position et sa vigueur d'origine), et le bras touché demeure inutilisable jusqu'à ce qu'on l'ait soigné.
3	Jambe cassée. Cette attaque inflige +1d10 points de dégâts et estropie une jambe. La cible subit une perte permanente de 1,5 m en Mouvement (la jambe ne guérira jamais tout à fait) et se déplace à la moitié de son Mouvement jusqu'à ce qu'on l'ait soignée.
4	Poitrine écrasée. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts et enfonce la poitrine de la cible. Jusqu'à la guérison totale, tout effort (y compris le combat, la course, la nage, les sauts, etc.) provoque un jet de sauvegarde de Vigueur DD 6. En cas d'échec, le personnage perd définitivement 1 point d'Endurance (en raison de graves dégâts infligés aux organes : crise cardiaque, défaillance pulmonaire, etc.).
5	Aplatì. La cible est littéralement aplatie au sol par la force du coup, avec plusieurs os brisés et les côtes en miettes. Elle subit 1d12 points de dégâts supplémentaires et perd définitivement 1 point d'Endurance.
6	Ricochet. L'attaque prodigieuse du géant propulse la cible dans les airs à une distance maximale de 3d10 m, pour qu'elle aille percuter une autre victime (déterminée au hasard). Les deux cibles subissent 1d10 points de dégâts suite à la collision (et la première cible subit en plus les dégâts normaux de l'attaque).
7	Coup colossal à la tête. Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts et la cible perd définitivement 1 point d'Intelligence. En outre, elle a 25 % de chances d'oublier les 24 dernières heures de sa vie.
8	Destruction d'équipement. Le coup brutal du géant inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires et fracasse les armes et l'équipement de la cible : tous ont 50 % de chances d'être détruits. Faites un jet de dés pour chaque objet : l'armure est démolie (sangles rompues et plaques ébréchées), les boucliers fracassés, les armes brisées ou ébréchées, etc. Les objets magiques ont 10 % de chances d'être brisés au lieu de 50 %.
9	Balayage. Le coup porté par le géant fauche la cible qui subit 1d8 points de dégâts supplémentaires et tombe à terre (elle doit passer sa prochaine action à se relever). En outre, le géant peut porter une autre attaque à condition de viser une cible différente qui doit se trouver à portée de corps à corps et adjacente à la première. Si la deuxième attaque touche au but, le géant peut frapper une autre cible, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de cinq adversaires fauchés du même coup.
10	Cloué au sol. Le coup du géant atteint sa cible à la tête et l'enfonce dans la terre comme un clou sur une planche. La cible subit 2d8 points de dégâts supplémentaires. Ses deux jambes sont fracturées, et il s'enfonce de 4d30 cm dans la terre (1d10 cm dans une surface de pierre). Elle subit une perte définitive de 3 m de Mouvement et de 1 point d'Agilité (ses jambes ne guérissent jamais tout à fait) et se trouve temporairement réduite à un Mouvement de 30 cm (oui, 30 cm par round !) jusqu'à ce que ses deux jambes cassées aient guéri.
11	Tirez deux fois sur la table.
12+	Tirez trois fois sur la table.



TABLE DE COUPS CRITIQUES MV : MORTS-VIVANTS

Résultat	Effet
1 ou moins	Des pustules poussent spontanément autour de la plaie. Extrêmement douloureuses au toucher, elles infligent 1 point de dégâts à chaque round lorsque la cible fait un effort (comme courir, sauter et se battre). Seule une guérison magique aura raison de ces bubons.
2	Le contact glacial de la non-mort se répand autour de la blessure. Cette attaque inflige +1d4 points de dégâts, et la cible, prise de frissons, claque bruyamment des dents jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins magiques.
3	La rigidité cadavérique se répand autour de la zone blessée. Cette attaque inflige +1d4 points de dégâts, et la cible perd peu à peu ses sensations. Au round suivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 2. En cas d'échec, elle est paralysée. Le premier jet est facile, mais la cible doit effectuer un nouveau jet DD 3 au round suivant, puis DD 4, puis 5 et ainsi de suite. Si elle les réussit tous jusqu'au DD 20, elle parvient à regagner ses sensations et n'est pas affectée. Mais si elle subit ne serait-ce qu'un seul échec, elle se retrouve paralysée, privée de sensations, complètement engourdie et incapable de bouger. N'importe quel soin magique suffit à soigner la paralysie.
4	L'horrible rictus des cadavres animés empoisonne les pensées de la cible lorsque le mort-vivant la fixe de ses yeux pervers en l'attaquant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter d'être perturbée et incapable de se déplacer ou d'attaquer pendant les 1d4 rounds qui suivent.
5	La cible est victime d'une malédiction d'outre-tombe ! Selon ses actions et l'intelligence du mort-vivant concerné, la malédiction peut porter spécifiquement sur les souhaits de ce dernier (à la discréction du Juge, cf. annexe M). Sinon, la malédiction inflige un malus de -1 en Chance et à tous les jets de dés jusqu'à ce qu'elle soit levée.
6	La blessure noircit aussitôt, et une horrible infection cadavérique commence à se répandre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de perdre 1d4 points d'Endurance. L'infection continue à progresser chaque jour, imposant un nouveau jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 tous les matins (et une autre perte de 1d4 points d'Endurance en cas d'échec) jusqu'à ce qu'elle soit guérie par magie. Le personnage ne peut pas guérir tant qu'il est infecté.
7	Un givre surnaturel se répand comme une dentelle gelée autour de la blessure, infligeant 1d8 points de dégâts supplémentaires ainsi qu'une intense douleur. Le givre se dissipe au round suivant, mais jusqu'à la prochaine pleine lune, la cible subit 1 point de dégâts supplémentaire de la part de toutes les attaques basées sur le froid.
8	Les énergies nécrotiques jaillissent du mort-vivant dans un éclair crépitant qui affaiblit la cible. Elle perd temporairement 2d4 points d'Endurance.
9	Confrontée à la réalité contre nature de la non-mort, la cible perd la raison. Elle perd immédiatement 1d4 points de Présence et devient temporairement folle, adoptant un comportement instable et étrange jusqu'à la nouvelle lune. Le joueur qui la contrôle doit lancer 1d100 chaque fois qu'il entreprend une action : sur un résultat de 01-10, il se livre à une action démente (définie par le Juge) à la place de ce qu'il prévoyait. Sur un résultat de 11-00, il agit comme prévu.
10	Le visage décomposé du mort-vivant submerge l'esprit de sa cible d'images funestes. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur pour éviter d'être terrassée par l'effroi, incapable d'attaquer ou de faire quoi que ce soit excepté trembler de peur pendant 1d4 rounds.
11	D'étranges étincelles électriques jaillissent du mort-vivant et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires à la cible.
12	L'attaque provoque un sommeil contre nature des morts-vivants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 pour éviter de s'endormir profondément sur-le-champ. Elle ne se réveille que 1d7 heures plus tard ou si on la secoue violemment.
13	L'attaque est imprégnée de puissantes énergies nécrotiques qui font peeler et se décomposer la peau du personnage ! De vastes lambeaux commencent à tomber, exposant les muscles et les os. Le phénomène est extrêmement douloureux et handicapant. La cible perd 1d8 points de vie supplémentaires ainsi que 1 point de Présence, immédiatement, puis chaque matin, car sa peau continue à pourrir. Elle meurt lorsque sa Présence tombe à 0. Seuls des soins puissants peuvent arrêter cette décomposition.
14	L'impact sape l'énergie vitale de la cible, qui perd temporairement 1d4 points de Force et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de perdre 1d4 points de Force supplémentaires.
15	D'étranges énergies spectrales pénètrent le corps de la cible, la rendant intangible pour 1d4 rounds. Elle ne peut plus saisir d'objets physiques, parler, faire du bruit ou attaquer, et cesse d'être visible à la lumière vive. Elle peut voler à son mouvement habituel et traverser les objets solides à la moitié de cette vitesse. Tant qu'elle reste intangible, elle est considérée comme un mort-vivant. Il y a 1 % de chances pour que cette transformation soit permanente.

TABLE DE COUPS CRITIQUES MV : MORTS-VIVANTS - SUITE -

Résultat	Effet
16	Une hideuse putréfaction cadavérique se répand immédiatement autour de la plaie, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires et imposant un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16. En cas d'échec, la cible perd en plus 1d4 points d'Endurance. La décomposition s'aggrave peu à peu jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques et impose un jet de sauvegarde chaque matin pour ne pas perdre 1d4 points d'Endurance supplémentaires.
17	Frôler la mort de si près affecte la mémoire de la cible. Elle perd tous ses souvenirs des dernières 24 h et doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 pour éviter d'oublier entièrement les 1d7 derniers jours.
18	Le coup atteint la cible à la tempe et lui donne un aperçu de sa propre mort. Ce bref contact avec le trépas paralyse la cible de peur pendant 1d6 rounds.
19	La blessure prend immédiatement une couleur jaune foncé tandis que la cible est victime d'une vertigineuse crise de démence. Elle perd temporairement 1d6 points d'Intelligence et 1d6 points de Présence.
20	La blessure prend la forme d'un symbole impie. La cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires et est dorénavant <i>marquée</i> . Les morts-vivants sont attirés vers elle à des kilomètres à la ronde. Elle ne peut pas s'en cacher, et ils la traquent sans relâche. Seuls une bénédiction, une purification sacrée, un exorcisme ou un effet de ce genre peuvent retirer la marque.
21	La non-mort souille l'âme de la cible, qui perd définitivement 1 point de Chance.
22	De répugnantes asticots jaillissent de la blessure. Ils infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires, plus 1d6 points de dégâts continus par round jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques.
23	L'intense aura d'impiété du mort-vivant infecte la cible. Toutes les <i>bénédictions</i> et autres effets semblables sont immédiatement annulés, et la cible perd temporairement 1d4 points de Présence.
24	Lèpre des cryptes ! La plaie se met à suppurer et se décompose à une vitesse surnaturelle. Ce phénomène inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires, une perte immédiate de 1d6 points de Force, et la blessure ne guérira pas naturellement : seuls des soins magiques élimineront les dégâts et la perte de Force.
25	Dans une spectaculaire démonstration nécrotique, la peau se détache de la plaie, révélant les os et infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires accompagnés d'une perte de 1 point d'Endurance. Par la suite, chaque round, la plaie s'agrandit, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires et une perte de 1 point d'Endurance. Cette nécrose se poursuit jusqu'à la mort de la victime. Elle ne peut être interrompue que par des soins magiques obtenus avec un test d'incantation de 20 ou plus.
26	Spasmes d'agonie ! La puanteur de la non-mort étouffe la victime, qui s'écroule, en proie à la suffocation. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de perdre 1d4 points d'Endurance. En cas d'échec, elle doit en effectuer <i>un autre</i> au round suivant. Si celui-ci échoue également, elle subit une nouvelle perte d'Endurance et doit faire <i>encore</i> un jet de sauvegarde. On continue ainsi jusqu'à ce que la victime réussisse son jet de sauvegarde ou succombe.
27	Le mort-vivant sape l'énergie vitale de la cible. Celle-ci subit 1d20 points de dégâts supplémentaires, et le mort-vivant <i>récupère</i> autant de points de vie (sans toutefois excéder son total d'origine).
28	Vieillissement accéléré. La cible vieillit immédiatement de 1d20 ans. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, elle perd définitivement 1 point de Force, d'Agilité et d'Endurance, affaiblie par l'âge.
29	Tu es né poussière et tu redeviendras poussière : la zone blessée s'effrite, infligeant 2d12 points de dégâts supplémentaires et défigurant définitivement la victime. Celle-ci perd l'usage du bras, de la jambe, de la main ou de la zone touchée. Au round suivant, la région adjacente à la blessure tombe elle aussi en poussière, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires. La zone affectée s'agrandit peu à peu, infligeant 1d6 points de dégâts chaque round jusqu'au trépas de la victime. Seule une magie très puissante peut interrompre cette affliction.
30+	La non-mort cherche la non-mort : dans un nuage d'épaisse fumée noire, le mort-vivant répand une partie des énergies nécrotiques qui l'animent pour faire de sa victime son semblable. L'assaillant mort-vivant perd automatiquement 1d6 points de vie, ce qui peut tout à fait le tuer. La cible s'effondre, apparemment morte, mais se relève 1d6 rounds plus tard sous forme de mort-vivant contrôlé par le Juge. Lancez 1d8 pour définir le type de créature : (1-4) zombie (5-6) squelette (7) goule (8) fantôme.

TABLE DE COUPS CRITIQUES M : MONSTRES

Résultat	Effet
1 ou moins	Coup à la poitrine, qui brise les côtes. L'attaque inflige +1d6 points de dégâts.
2	Coup étourdissant ! La cible passe en dernière place de l'initiative pour le reste du combat.
3	L'attaque fauche les jambes de la cible, qui tombe à terre.
4	Désarmée ! L'arme de la cible atterrit à 1d4+1 m de là.
5	Coup au bras du bouclier ! Si la cible n'en porte pas, cette attaque inflige +1d6 points de dégâts.
6	Arme logée dans la poitrine de la cible ! Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts, ainsi que 1d6 points de dégâts supplémentaires au round suivant.
7	Coup à la mâchoire ! La cible perd 1d8 PV et le même nombre de dents.
8	Le coup fracasse l'avant-bras de la cible. Cette attaque inflige +1d6 points de dégâts, et le bras est inutilisable tant qu'il n'est pas guéri.
9	Coup au casque ! Si la cible n'en porte pas, cette attaque inflige +1d8 points de dégâts et impose un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + DV). En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible perd connaissance.
10	Coup étourdissant ! La tête vous tourne tandis que le monstre hideux effectue une seconde attaque !
11	Coup à la gorge ! La cible ne peut plus parler avant d'avoir reçu des soins et passe le round suivant à lutter pour reprendre son souffle.
12	Le coup brise la rotule de la cible. Son Mouvement est réduit de moitié, et cette attaque inflige +1d10 points de dégâts.
13	Coup fracassant ! Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts.
14	L'arme de la cible se brise sous le choc*.
15	Coup au torse qui broie les organes internes. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts et force la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD15 + DV) pour rester consciente malgré la douleur.
16	Coup dévastateur ! Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts.
17	Le tendon d'Achille de la cible, sectionné, lui remonte dans la cuisse. Son Mouvement tombe à 1,5 m, et on entend son hurlement à des kilomètres à la ronde.
18	Le monstre saisit sa cible par le cou. Elle subit +1d12 points de dégâts, et le monstre lui porte une seconde attaque avec un bonus de +4 pour toucher.
19	Coup au crâne ! Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts, et le PJ doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + DV) pour éviter de perdre connaissance.
20	Un coup effroyable perfore plusieurs organes vitaux. La cible passe les 1d4 prochains jours à agoniser. Seule une magie puissante (une guérison réalisée par un clerc de niveau 3 au moins) peut l'empêcher de mourir au terme de cette période.
21	Le coup fracasse le crâne, détruit le nerf optique et provoque instantanément une cécité permanente.
22	La jambe de la cible est arrachée. La victime se retrouve immobilisée et subit +2d12 points de dégâts.
23	Les deux bras de la cible sont arrachés. Cette attaque inflige +3d12 points de dégâts. Des monstres exceptionnellement cruels peuvent se servir des membres retirés de la sorte comme arme.
24	La cible est éviscérée. Ses entrailles ensanglantées se déversent à ses pieds. Elle passe les 8 prochains rounds à agoniser en essayant en vain de les replacer dans son corps.
25	L'attaque défonce le crâne de la cible. Elle inflige une perte de 1d8 points en Intelligence et en Présence, et plonge instantanément la victime dans le coma.
26	Le coup écrase la gorge de la cible, qui se noie dans son propre sang pendant 6 rounds.
27	L'attaque brise l'échine de la cible comme une brindille. Celle-ci est définitivement paralysée et assiste à la fin du combat depuis le sol.
28	La gorge de la cible est arrachée. Elle ne peut qu'émettre de pathétiques gargouillements en se vidant de son sang. Elle meurt au bout de 4 rounds.
29	Un terrible coup à la poitrine fait exploser le cœur de la cible, qui meurt sur le coup.
30+	L'attaque arrache la tête de la cible. Son corps s'écroule en dégoulinant de sang, et le monstre passe à l'adversaire suivant, continuant à effectuer des attaques jusqu'à ce qu'il en rate une.

* Les armes magiques ne se brisent jamais sous l'effet d'un coup critique. Dans ce cas, la cible est simplement désarmée, et son arme atterrit à 1d3+1 m.

TRÉSOR



ans DCC, l'auteur s'efforce d'éviter un aspect des jeux de rôle moderne qu'il qualifie d'«économie de l'aventurier». L'un de ses objectifs consiste à maintenir la vraisemblance d'un monde de campagne médiéval et féodal. Dans un tel décor, où la plupart des paysans vivent d'agriculture et de commerce, dans une économie qui s'appuie surtout sur le troc, il est rare de trouver de l'argent sous forme de monnaie. Et c'est sur cet environnement féodal que se basent la plupart des univers de fantasy.

Pourtant, les activités des riches aventuriers révèlent immédiatement une faille logique : s'il suffit de partir à l'aventure pour faire fortune, pourquoi les paysans demeurent-ils de simples serfs sans le sou? Comment le modèle agraire de la civilisation perdure-t-il? Si les aventuriers n'ont qu'à explorer un tombeau pour en revenir avec des centaines, voire des milliers de pièces d'or, davantage que n'en verront les paysans ordinaires dans toute leur vie, et davantage que n'en possèdent bien de petits nobles, alors l'économie locale va forcément pencher vers une surabondance d'aventuriers. Pourquoi cultiver la terre ou même vivre l'existence oisive d'un seigneur alors que quelques expéditions dangereuses permettent de mettre la main sur une fortune qui dépasse celle accumulée pendant des générations, même par les propriétaires fonciers?

En outre, la rareté de la monnaie intervient lorsque les aventuriers cherchent à obtenir des biens ou des services coûteux. L'existence même de «sages à louer» ou d'un marché où l'on peut vendre et acheter des objets magiques amène à s'interroger lourdement sur la circulation des richesses dans une économie médiévale. Si la plupart des paysans ne voient que quelques pièces d'or par an, voire moins, comment un sage peut-il faire payer une simple consultation 20, 50, voire 100 pièces d'or? Si l'on peut vendre un objet magique ou l'acheter 5000 pièces d'or, où le vendeur stocke-t-il cette quantité de pièces? Quel gouvernement local frappe une telle quantité de monnaie, du reste? Qu'arrive-t-il à l'économie locale lorsqu'un vendeur d'objets magiques dispose soudain de 5000 pièces d'or à dépenser? Rappelez-vous que dans une économie médiévale, il n'existe quasiment aucune banque excepté quelques institutions disposant d'une charte passée avec le gouvernement dans les grandes villes. Il paraît absurde que des services coûteux financés par des aventuriers coexistent avec une économie censément féodale.

Et finalement, si les monstres possèdent d'immenses quantités d'or et de joyaux, où vont-ils les chercher, et qu'adviennent dans l'économie locale lorsque quelqu'un vient les en déposséder? Quand on récupère 1000 pièces d'or dans l'autre d'une créature dont on vient de triompher, on peut se demander où elle a bien pu trouver cette fortune. En d'autres termes, faut-il penser que 1000 paysans ont perdu leur salaire d'une année, volé par la bête? La cohabitation de concepts tels que «trésor des monstres» et «économie féodale» soulève bien des questions. Les monstres qui possèdent ne seraient-ce qu'un modeste trésor

ont forcément accumulé ces sommes au fil des siècles (dans le cas des dragons) ou pillé des coffres ou des individus à la fortune légendaire, commettant ainsi des crimes dont on doit se souvenir (par exemple, tout le monde se souviendrait des lézards-sorciers volants qui ont poussé le duc à la faillite en dérobant tout l'or des coffres de sa famille), ou bien avoir élu domicile dans des régions incroyablement riches, comme la cour des nobles ou les villes les plus prospères (ce qui nous porte à nous demander comment des monstres sauvages peuvent s'installer dans des régions civilisées...). Le seul moyen pour un monstre de se procurer des sommes aussi phénoménales tout en vivant dans un environnement féodal consisterait à exploiter des réserves de richesse naturelle (par exemple, de l'or issu de veines que l'homme n'a pas encore exploitées ou des pierres précieuses à l'état brut dans une grotte aux cristaux rares) ou des ressources que l'humanité n'utilise pas (par exemple, les coquilles irisées d'escargots souterrains qui servent de monnaie aux drows et aux duergars, mais qui n'ont aucune valeur à la surface). Tous les autres trésors devraient logiquement provenir d'une source unique (le trésor appartenait au duc, il résulte d'un siècle de raids draconiques, il vient de la cité perdue d'Aa engloutie par les océans il y a 10000 ans, ou il a été récupéré dans l'épave d'un galion qui a sombré sous les flots, etc.).

Après cette longue entrée en matière, voici les conclusions de l'auteur.

En premier lieu, les trésors obtenus après avoir anéanti des monstres ou achevé une aventure devraient demeurer raisonnables dans le contexte d'une économie médiévale, ce qui revient à dire que dans bien des cas, ils n'ont rien d'extraordinaire.

Deuxièmement, un des concepts essentiels de DCC consiste à présenter des adversaires *tout à fait imprévisibles*, dans leur nature comme dans leurs capacités offensives et dans les trésors qu'ils octroient. Comme souligné précédemment, le Juge est responsable de la variété des ennemis et doit s'assurer que toutes les rencontres sont différentes. En ce qui concerne les trésors et autres récompenses, les joueurs ne devraient jamais s'attendre à ce que certains monstres possèdent systématiquement de grands trésors. Tout aussi important : ils devraient occasionnellement avoir la bonne surprise de terrasser, par exemple, le seul gobelin qui possède une émeraude parfaite.



Par conséquent, cet ouvrage ne présente pas de règles détaillées permettant d'affecter des trésors aux monstres ou aux rencontres. Les ouvrages de D&D existants comprennent plusieurs systèmes de ce genre, tout à fait solides et bien définis, que vous pourrez facilement adapter ici. L'auteur vous suggère d'employer celui que vous souhaitez, mais d'éviter soigneusement les résultats aléatoires. Demandez-vous toujours : où le monstre a-t-il acquis cette fortune? Et quelles ont été les conséquences sur l'économie locale?

ENCYCLOPÉDIE DES CRÉATURES MONSTREUSES ET ORDINAIRES



ême si chaque monstre devrait rester unique, le Juge a toujours besoin de créatures typiques à opposer aux héros durant les sessions de jeu. En outre, les monstres classiques constituent une base sur laquelle le Juge peut s'appuyer pour ses créations inédites. Vous trouverez ici une brève sélection de profils de monstres classiques. Le Juge a probablement rencontré chacun d'entre eux dans des éditions précédentes et dans d'autres jeux, ce qui devrait lui permettre de comprendre comment DCC les interprète. N'oubliez pas toutefois de leur donner une saveur unique !

Vous remarquerez sans doute que certains monstres emblématiques ne sont pas présentés ici. Vous trouverez dans ces pages les profils des démons, des élémentaires et des géants, ainsi qu'un système de génération aléatoire pour les dragons, mais rien sur les diables, golems, fées, liches, lycanthropes, sylvaniens, vampires, et autres créatures bien connues comme les méduses, pégases, sphinx, licornes, âmes en peine et autres spectres. Les profils qui suivent suffiront au Juge pour avoir une « fourchette » qui lui permettra de réaliser ses propres monstres, et ils sont accompagnés de certaines créatures atypiques qui auront leur place dans une campagne inspirée par l'annexe N. Nous vous encourageons à rendre chaque campagne unique en évitant de présenter des versions standardisées de tous les monstres. Créez vos propres profils pour les loups-garous, les liches et les diables !

Goodman Games publie toutes sortes de modules d'aventure spécifiquement conçus pour les règles de DCC. Nous vous encourageons à les consulter et à vous rendre compte qu'ils n'emploient que très peu de monstres « typiques ». Presque tous les monstres de ces modules sont inédits, ce qui devrait être le cas dans vos propres aventures !

ABEILLE TUEUSE

Abeille tueuse : Init +1; Att dard +3 corps à corps (1d4 + venin); CA 12; DV 2d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : venin (JS Vigueur DD 8 ou mort immédiate); JS Vig +2, Réf +3, Vol +1; AL L.

L'abeille tueuse est une créature de la taille d'un chien, dotée d'un dard redoutable. Ces insectes apparaissent généralement par groupes de 5 à 10, et c'est à cause de leur venin qu'on les craint. Bien que peu efficace face à un adversaire en armure, le dard de l'abeille tueuse tue souvent sur le coup les cibles sensibles à son venin.

ANDROÏDE

Androïde : Init -2; Att épée +2 corps à corps (1d8) ou baguette +4 distance (portée 18 m, 1d4+2); CA 18; DV 3d8+12; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : infravision 18 m, immunisé contre les sorts affectant l'esprit, guérir de 2 PV par round; JS Vig +5, Réf -2, Vol +6; AL N.

Les androïdes ressemblent à des hommes, mais ils ont une peau caoutchouteuse, des yeux noirs sans âme et d'étranges vêtements métalliques. Crées par une race venue des étoiles et préprogrammés par les dieux du temps, ils errent parfois dans les profondeurs de la terre ou protègent des vaisseaux spatiaux ensevelis depuis des temps immémoriaux. Quelques-

uns seulement sont conçus pour ressembler à des hommes, et une fois tous les deux ou trois siècles, on découvre qu'un individu à la longévité stupéfiante était en réalité l'un d'entre eux. Leurs entrailles sont un mélange de pièces mécaniques et de substances organiques. Les sorts affectant l'esprit (comme la peur et l'hypnose) sont sans effet sur eux. Leur corps se répare de lui-même, très rapidement. D'ordinaire, ils se battent avec des épées acérées ou d'étranges baguettes au contact brûlant : ces dernières sont des instruments mécaniques et non magiques, qui se détériorent systématiquement lorsqu'elles tombent entre les mains des PJ incapables de les entretenir.



BASILIC

Basilic : Init -1; Att morsure +5 corps à corps (1d10) ou griffes +3 corps à corps (1d4) ou regard (spécial); CA 16; DV 5d8; Mvt 12 m; Act 2d20; AS : regard (jet de sauvegarde de Volonté DD 14); JS Vig +6, Réf +1, Vol +1; AL C.

Les basilics sont de robustes lézards à six pattes au cuir épais et au regard paralysant. Issus d'un autre plan, ils rôdent désormais dans les montagnes, les collines et les souterrains, recherchant sans relâche de nouvelles proies. Un basilic peut utiliser son action pour rivet son regard à celui d'une créature vivante : la victime qui le regarde dans les yeux doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 14 pour éviter d'être paralysée pendant 2d6 tours. En général, le basilic paralyse sa proie, puis utilise sa deuxième action pour la mordre au même round. 10 % des basilics ont huit pattes et sont capables d'escalader des surfaces verticales avec un Mouvement de 12 m. 5 % des basilics ont un regard qui pétrifie définitivement leur victime. Les plus rares spécimens sont récemment arrivés des Abysses. Le basilic abyssal possède 8 DV et bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque. Les basilics primordiaux peuvent associer tous les traits spéciaux mentionnés à d'autres pouvoirs inédits.

CENTAURE

Centaure : Init +0; Att sabots +1 corps à corps (1d4+1) ou épée +3 corps à corps (1d8+1) ou arc +3 distance (1d6+1) ou autre arme; CA 14; DV 2d8; Mvt 15 m; Act 2d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +1; AL variable.

Les centaures ont le torse d'un homme sur le corps d'un cheval. Fiers et insaisissables, ils se rapprochent toutefois des hommes dans la mesure où ils se divisent en nombreux peuples aux coutumes et aux alignements distincts. Il existe de bons centaures qui vivent dans les prairies des fées, des centaures malfaisants qui rôdent dans les forêts sombres, et toutes sortes de variétés intermédiaires. Les centaures nés dans la nature se battent avec des gourdins et leurs sabots, tandis que les spécimens

civilisés utilisent des bardes et des armes d'acier, sans se priver d'employer leurs sabots à l'occasion. Nombre de centaures utilisent également des arcs pour tirer sur l'ennemi en chargeant.

CERVEAU, ANCIEN

Cerveau, Ancien : Init +2; Att rafale psychique +8 distance (3d4 dégâts d'Intelligence, portée 30 m); CA 16; DV 10d12+30; Mvt 3 m; Act 3d20; AS : contrôle cérébral, sorts (5 % de chances de lancer ceux d'un mage de niveau 1d4+4), perception aveugle (perçoit tout, y compris les cibles invisibles, dans un rayon de 150 m); JS Vig +10, Réf +2, Vol +12; AL N.

Les cerveaux Anciens sont des masses de tissus rugueux et parcheminés qui faisaient autrefois partie de créatures vivantes. Certains viennent d'un lointain passé, d'autres du futur, et tous n'ont pas appartenu à des humains... On les trouve dans des cuves de forme curieuse, parfois relié à des composants mécaniques, enterrés dans des bastions de métal sous terre ou flottant dans les mondes astraux. L'enveloppe flétrie de ces cerveaux dissimule des organes encore capables de penser, et ces intellects vivants manifestent toujours des désirs et des émotions. Ils aspirent à la solitude et détestent les perturbations. Certains dominent les tribus de sous-humains des environs, qui se retrouvent forcés d'entretenir les machines qui les maintiennent en vie.

Au combat, le cerveau Ancien se sert de rafales psychiques qui réduisent les capacités intellectuelles de leurs cibles. Une seule suffit à réduire la plupart des individus à l'état d'abrutis dégoulinant de bave. Le cerveau Ancien dispose de trois dés d'action chaque round et peut donc lancer plusieurs rafales. L'Intelligence perdue à cause de ces attaques se restaure normalement *sauf* si la victime tombe à moins de 0 en Intelligence, auquel cas elle tombe sous le contrôle cérébral du cerveau. Son corps devient alors une extension du système nerveux de la créature et demeure sous son contrôle jusqu'à ce que le cerveau soit tué. Un cerveau Ancien peut contrôler des créatures dont le total de points d'Intelligence se monte à 1000 (un humanoïde ayant une Intelligence de 9 compte, par exemple, comme 9 points dans ce total lorsqu'il est réduit à 0 en Intelligence et contrôlé).

Un cerveau Ancien représente un méchant tout à fait approprié à une campagne au long cours : même s'il n'est pas en lui-même un adversaire bien redoutable, les plans qu'il établit sur des siècles peuvent donner lieu à bien des récits. Jusqu'à 5 % des cerveaux Anciens ont des pouvoirs psioniques ou magiques qui se manifestent sous la forme de sorts, comme indiqué dans leur profil. Leurs nombreux dés de vie proviennent des machines complexes et robustes qui les maintiennent en vie et les protègent.

CHAMPIGNHOMME

Champignhomme : Init -5; Att coup +4 corps à corps (4d4); CA 18; DV 2d8+6; Mvt 3 m; Act ½ d20; AS : *nuage fongique*, dégâts des armes contondantes réduits de moitié, infravision 30 m; JS Vig +8, Réf -4, Vol +4; AL N.

Les champignhommes sont de lourdes créatures fongiques et peu bavardes qui vivent dans les entrailles de la Terre. On ne les rencontre en surface que dans les tourbières ou lors de la mousson. Ils ressemblent généralement à des champignons qui marchent, mais leurs formes varient énormément, des individus larges et plats aux champignons grands et corpulents. Tous les champignhommes partagent les traits suivants : une peau coriace et caoutchouteuse, une propension à la mélancolie, une attitude méthodique et déterminée, et un esprit très lent.



Ils sont intelligents et parlent le commun des profondeurs, ainsi qu'une langue qui leur est propre, mais ils parlent si lentement qu'ils usent la patience de leurs interlocuteurs humains. Les champignhommes cultivent des champignons rares et aux effets intenses, mais très difficiles à obtenir, non seulement parce qu'ils coûtent cher, mais parce que les négociations commerciales peuvent se prolonger des mois ne serait-ce que pour une seule transaction.

Au combat, un champignhomme n'agit qu'un round sur deux. La peau des champignhommes est si dure que les armes contondantes (gourdin, masse d'armes, bâton, etc.) ne leur infligent que la moitié des dégâts.

Un champignhomme agité ou menacé émet des spores sous forme de *nuage fongique*. Dès le deuxième round de combat, toute créature située à 6 m ou moins du champignhomme subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde à cause du nuage. En outre, toutes les cibles situées dans le nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 pour éviter l'empoisonnement, qui leur fait temporairement perdre 1d4 points d'Agilité et subir 1d4 points de dégâts. Un nouveau jet de sauvegarde est requis pour chaque round passé dans le nuage.

CHAUVE-SOURIS

Nuée de chauves-souris ordinaires : Init +4; Att morsure de nuée +1 corps à corps (1d3 + maladie); CA 10; DV 2d8; Mvt (vol) 12 m; Act spécial; AS : mord toutes les cibles dans une zone de 6 m x 6 m, dégâts réduits de moitié sauf pour les attaques de zone, maladie (cf. description); JS Vig +0, Réf +10, Vol -2; AL L.

Nuée de chauves-souris vampires : Init +6; Att morsure de nuée +3 corps à corps (1d4 + maladie et vampirisme); CA 12; DV 4d8; Mvt (vol) 12 m; Act spécial; AS : mord toutes les cibles dans une zone de 6 m x 6 m, dégâts réduits de moitié sauf pour les attaques de zone, morsure vampirique (toute cible blessée par la nuée subit 1 point de dégâts supplémentaire par round jusqu'à ce que la nuée entière soit tuée), maladie (cf. description); JS Vig +1, Réf +10, Vol -2; AL L.

Chauve-souris géante (vampire) : Init +6; Att morsure +4 corps à corps (1d6 + maladie et vampirisme); CA 14; DV 2d8; Mvt (vol) 12 m; Act 1d20; AS : morsure vampirique (s'accroche à la cible et inflige automatiquement 1d4 dégâts par round jusqu'à ce que la chauve-souris soit tuée), maladie (cf. description); JS Vig +4, Réf +4, Vol -2; AL C.

Les nuées de chauves-souris comprennent des centaines de chiroptères. Elles occupent en gros un carré de 6 m de côté, bien que certaines soient plus grandes et d'autres plus modestes. La nuée peut mordre toutes les cibles dans la zone qu'elle occupe. Composée de nombreux animaux, elle ne subit que la moitié des dégâts de la part des armes normales et des effets ou sorts qui affectent une cible individuelle. Frapper au hasard avec une épée ou une masse d'armes n'a guère de chance d'infliger des dégâts à une nuée d'une centaine de créatures! Les attaques pourvues d'une zone d'effet, comme *boule de feu* ou *nuage étouffant*, infligent les dégâts ordinaires.

Les chauves-souris transmettent des maladies. Toute personne mordue par une chauve-souris, quel que soit son type, contracte une maladie tirée au hasard dans la table qui suit.

d6 JS Vigueur Effet d'un jet de sauvegarde raté

- | | | |
|---|-------|--|
| 1 | DD 8 | Maladie et vomissements pendant 2 jours : Mouvement réduit de moitié et -4 à tous les jets de dés pendant cette période. |
| 2 | DD 14 | Terribles maux d'estomac : 1d4 points de dégâts et incapacité à guérir des dégâts normaux pendant une semaine. |
| 3 | DD 16 | Maladie débilitante : perte temporaire de 1d4 points de Force et d'Endurance. |
| 4 | DD 10 | Choc métabolique : Mort immédiate. |
| 5 | DD 20 | Vertiges : perte temporaire de 1d4 points d'Agilité. |
| 6 | DD 12 | Immense faiblesse : perte <i>définitive</i> de 1 point de Force. |

CHEVAUX ORDINAIRES

Âne/mule : Init -1; Att morsure -1 corps à corps (1d2); CA 11; DV 2d8; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf +2, Vol +2; AL N.

Cheval : Init +1; Att sabots +2 corps à corps (1d4+2); CA 14; DV 3d8; Mvt 18 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf +3, Vol +1; AL N.

Poney : Init +1; Att sabots -2 corps à corps (1d2); CA 11; DV 1d8+2; Mvt 12 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1; AL N.

Destrier de guerre : Init +1; Att sabots +5 corps à corps (1d6+3); CA 14; DV 4d8; Mvt 18 m; Act 1d20; JS Vig +6, Réf +4, Vol +2; AL N.

Ces statistiques concernent des montures ordinaires sans bardage ou armure.



CHIMÈRE

Chimère : Init +0; Att morsure de lion +5 corps à corps (2d4) ou cornes de chèvre +4 corps à corps (2d4) ou morsure de serpent +6 corps à corps (1d10+2) ou griffes +4 corps à corps (1d3) ou souffle de feu; CA 18; DV 5d8+8; Mvt 9 m ou vol 9 m; Act 3d20; AS : souffle de feu 3 fois par jour; JS Vig +4, Réf +2, Vol +2; AL C.

La chimère est une créature ailée dotée du corps et de la tête d'un lion, d'une deuxième tête de chèvre et d'une queue à tête de serpent. Ce prédateur volant chasse dans les prairies où paissent les troupeaux dont il fait généralement son ordinaire. À chaque round, il dispose de trois attaques, une par tête. La tête de lion mord, la tête de chèvre assène un coup de cornes, et la tête de serpent peut cracher le feu trois fois par jour sous forme de cône de 27 m par 9 m, infligeant 3d8 points de dégâts (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour réduire de moitié).

10 % des chimères ont une tête de dragon sur les épaules à la place de leur queue/tête de serpent, et 5 % ont une tête de taureau (capable elle aussi de donner des coups de cornes) à la place de la tête de chèvre. Les chimères primordiales ont tous ces traits, le double de DV, des masses de tentacules aux articulations, de longues griffes qui leur octroient une autre attaque de griffes, et le pouvoir de *contact chimérique* (jet de sauvegarde de Volonté DD 18 pour éviter que la partie du corps touchée se transforme en lion, en chèvre, en serpent, en dragon ou en taureau).



COCATRIX

Cocatrix : Init -1; Att coup de bec +2 corps à corps (1d3 + pétrification; Vol DD 13); CA 13; DV 3d8; Mvt 6 m ou vol 6 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +1; AL C.

La cocatrice est un énorme oiseau pourvu d'ailes de chauve-souris, d'une queue de serpent et d'une tête de coq. C'est une créature sauvage et fantastique qui chasse seule dans les régions chaudes. Son bec n'est pas particulièrement puissant, mais tous ceux qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour ne pas se transformer en pierre. Les cocatrices primordiales sont plus grandes : elles ont jusqu'à 6 DV, ainsi que des becs en dents de scie qui infligent 1d8 points de dégâts.

CRIQUE DES CAVERNES

Criquet des cavernes : Init -1; Att morsure -2 corps à corps (1d3); CA 13; DV 3d8; Mvt saut 24 m ou vol 9 m; Act 1d20; AS : bourdonnement 1d4; JS Vig +2, Réf +0, Vol -3; AL N.

Les criquets des cavernes sont d'agaçantes vermines que l'on trouve dans les entrailles de la Terre. Ils se rassemblent en nuées comprenant jusqu'à 20 créatures. Quoique robustes, ils ne sont pas bien dangereux individuellement, même avec leur morsure. Mais une fois en nombre, leurs bourdonnements peuvent tourmenter des humanoïdes. Au lieu de se déplacer et d'attaquer, un criquet des cavernes peut passer tout son round à frotter ses pattes les unes contre les autres. Le bourdonnement qu'il produit alors se révèle particulièrement douloureux pour les humanoïdes. Pour chaque criquet participant à ce funeste concert, tirez 1d4. Faites la somme des résultats et comparez-la à l'Endurance des personnages dans un rayon de 30 m. Tout personnage dont l'Endurance est inférieure au total subit un nombre de dégâts égal à la différence. Par exemple, un groupe de six criquets lance 6d4. S'ils obtiennent un total de 16 et que le personnage le plus proche a 12 en Endurance, il subit 4 points de dégâts. En grand nombre, ces créatures sont mortellement dangereuses.

CYCLOPE

Cyclope : Init +0; Att gourdin géant +8 corps à corps (1d8+4); CA 16; DV 5d8+5; Mvt 12 m; Act 1d20; AS : *vision véritable*; JS Vig +6, Réf +1, Vol +4; AL C.

Les cyclopes sont des géants solitaires à l'œil unique et qui s'entretiennent souvent avec les fantômes. Leur vue s'étend à de multiples plans d'existence, y compris les plans astral et éthétré, ainsi qu'au spectre invisible du plan matériel. Ils sont capables de voir les créatures invisibles, et les illusions ne les trompent jamais. Les cyclopes apprennent énormément de leurs conversations avec des esprits et des voyageurs astraux, qu'ils parviennent parfois à convaincre de partager leurs secrets. 25 % des cyclopes connaissent le sort *rune des mortels* (avec un bonus de +2d6 au test d'incantation). Les cyclopes primordiaux portent des sacs remplis de divers globes oculaires qu'ils échangent avec le leur pour étendre leur acuité visuelle déjà considérable à d'autres régions de l'espace, du temps et à d'autres dimensions.





Un démon est une effroyable créature originaire des plans inférieurs, des Neuf Enfers, des 666 strates de l'Abysse, des plaines glacées, des confins du monde et autres lieux surnaturels. Ils apparaissent sur le plan matériel lorsqu'on les y invoque, qu'on les constraint à y apparaître ou, en d'autres occasions, quand ils le visitent volontairement. Les démons trouvent les mortels répugnantes, le ciel bleu et les verts pâturages les dégoûtent, et ils se rendent donc fort rarement dans le plan matériel sans y être contraints. D'un autre côté, l'énergie qu'ils tirent de l'âme humaine leur profite énormément, et ils prennent volontiers possession des âmes qui s'en vont dans l'au-delà. Les démons qui s'échouent sur le plan matériel gagnent en puissance en consommant les âmes de ceux qu'ils croisent.

La physique des différentes réalités extraplanaires produit des formes de vie diverses, et les démons adoptent toutes sortes d'apparences. Les plus puissants peuvent présenter un aspect unique et plus grand que nature. Au fil de son existence, tout démon peut changer de forme, qu'il le fasse de façon subtile ou radicale.

Selon les critères des mortels, les démons sont incroyablement puissants et disposent de pouvoirs magiques phénoménaux. La nature impermanente des plans extérieurs se manifeste sur le plan matériel comme une capacité à altérer la réalité physique, et nombre de démons se découvrent donc de nouveaux pouvoirs lorsqu'ils visitent notre monde. Les sorciers recherchent des moyens de puiser dans ces pouvoirs et de les contrôler, que ce soit en liant par la force des démons à des objectifs spécifiques ou en échangeant des faveurs avec eux.

Les plans démoniaques obéissent à une organisation hiérarchique. Un démon prête généralement allégeance à un

supérieur, et dispose à son tour de vassaux. Même les démons les plus faibles imposent leur joug à des formes de vie plus modestes qu'eux. Les plus puissants, au contraire, bâtiennent des forteresses et forment de véritables armées de sbires, avec lesquelles ils partent en guerre pour dominer leur monde. Quelques-uns des plus redoutables règnent sur des plans entiers et servent de patrons à des mortels ambitieux.

Nombre de mortels choisissent de servir des seigneurs démons afin d'acquérir du pouvoir. Ce n'est pas une décision à prendre à la légère. Les démons peuvent accorder toutes sortes de bienfaits à ceux qui se montrent fidèles, mais ils châtiennent tout aussi volontiers ceux qui échouent et se montrent assez capricieux pour retirer des dons accordés précédemment si on les provoque. Les mages peuvent prêter serment d'allégeance à un seigneur démon à l'aide du sort *lier un patron*, tandis que les clercs peuvent méditer et prier au nom de l'un d'eux.

Un mage peut tenter de prendre le contrôle d'un démon en lançant le sort adéquat. Le sort *soumission* représente la méthode de contrôle la plus élémentaire, tandis que *convocation de démon* permet d'invoquer un démon sous contrôle pendant une période limitée. Les démons abattus sur un autre plan que le leur ne meurent pas vraiment : ils se reforment dans leur monde d'origine au bout d'un certain temps. Les plus puissants peuvent conserver leur essence vitale dans un réceptacle caché, qu'il faut localiser et détruire pour réellement les occire. Dans le cas contraire, même si on les « tue », ils se reforment tout simplement là où ils ont dissimulé leur énergie.

Tous les démons sont uniques, mais on peut en gros les classer comme suit. Ceux de chaque type ont en commun un certain nombre de pouvoirs et de résistances indiqués dans leur description.

Démon	Communication	Capacités	Immunités	Téléportation	Coup critique
Type I	Parole (infernal, commun)	Infravision, ténèbres (+4 au test)	Dégâts des armes non magiques et de feu réduits de moitié	Ne peut pas voyager entre les plans de sa propre volonté	20
Type II	Parole, perception extrasensorielle (peut lire dans l'esprit mais pas converser)	Infravision, ténèbres (+8 au test)	Immunisé contre les armes non magiques et les attaques naturelles des créatures ayant 3 DV ou moins. Dégâts de feu, d'acide, de froid, d'électricité et de gaz réduits de moitié	Peut retourner sur son plan d'origine à volonté par téléportation tant qu'il n'est pas lié ou convoqué d'une quelconque façon.	19-20
Type III	Parole, télépathie	Infravision, ténèbres (+12 au test)	Immunisé contre les armes dont l'enchantement est inférieur à +2 et les attaques naturelles des créatures ayant 5 DV ou moins. Dégâts de feu, d'acide, de froid, d'électricité et de gaz réduits de moitié	Peut retourner sur son plan d'origine à volonté par téléportation ou se téléporter en n'importe quel point du plan où il se trouve, tant qu'il n'est pas lié ou convoqué d'une quelconque façon.	18-20
Type IV	Parole, télépathie	Infravision, ténèbres (+16 au test)	Immunisé contre les armes dont l'enchantement est inférieur à +3, et les attaques naturelles des créatures ayant 7 DV ou moins. Immunisé contre le feu, le froid, l'électricité et le gaz, dégâts de l'acide réduits de moitié.	Peut retourner sur son plan d'origine à volonté par téléportation ou se téléporter en n'importe quel point du plan où il se trouve, tant qu'il n'est pas lié ou convoqué d'une quelconque façon. Peut se projeter dans le plan astral et éthétré.	17-20
Type V et au-delà	Parole, télépathie	Infravision, ténèbres (+20 au test)	Immunisé contre les armes dont l'enchantement est inférieur à +4, et les attaques naturelles des créatures ayant 9 DV ou moins. Immunisé contre le feu, le froid, l'électricité, le gaz et l'acide.	Peut se téléporter n'importe où tant qu'il n'est pas lié ou convoqué d'une quelconque façon. Peut se projeter dans le plan astral et éthétré.	16-20



Tous les démons tirent leurs coups critiques sur la table DN et ont les chances d'effectuer des coups critiques correspondant à leur type, comme indiqué ci-dessous. Tandis qu'un 20 naturel permet de toucher automatiquement, obtenir un coup critique sur un autre résultat nécessite *aussi* d'obtenir un résultat égal ou supérieur à la CA de la cible.

Il existe de nombreux seigneurs démons et des milliers de démons. La table ci-dessous recense certains des plus faciles à utiliser dans une campagne pour débutants dans DCC, organisés selon le seigneur démon auquel ils obéissent. Seuls les profils des démons de Bobugubilz sont indiqués, à vous de créer les vôtres. Après tout, la plupart des démons sont uniques!

DÉMONS DE BOBUGBILZ

Grenouille démoniaque (démon de type I, Bobugubilz) : Init +1; Att morsure +6 corps à corps (1d8+2); CA 13; DV 3d12; Mvt 6 m ou nage 3 m; Act 1d20; AS : traits des démons; JS Vig +4, Réf +2, Vol +0; AL C.

De la taille d'un poney, la grenouille démoniaque a des pattes démesurées et peut se tenir debout pendant un bon moment. Sa gueule immense est bordée de dents pointues. Les grenouilles démoniaques aiment le goût de la viande fraîche, et en particulier du poisson. Elles ne sont pas très intelligentes.

Salamandre à barbillons (démon de type I, Bobugubilz) : Init +0; Att morsure +4 corps à corps (1d8); CA 15; DV 4d12; Mvt 9 m ou nage 9 m; Act 1d20; AS : barbillons, traits des démons; JS Vig +4, Réf +4, Vol +0; AL C.

La salamandre à barbillons ne ressemble que très vaguement à l'animal dont elle tire son nom. Son corps épais et robuste ainsi que sa queue charnue sont couverts de piquants orientés vers l'arrière. Elle s'en sert au corps à corps pour frapper l'adversaire, infligeant automatiquement 1d3 points de dégâts chaque round à tous les adversaires adjacents (jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 pour éviter).

Crapaud fiélon mineur (démon de type II, Bobugubilz) : Init +4; Att masse d'armes du Chaos +2 +8 corps à corps (1d6+4 + 1d4 contre les créatures loyales) ou griffes +8 corps à corps (1d8+2) ou morsure +10 corps à corps (1d12); CA 18; DV 6d12; Mvt 9 m ou nage 9 m; Act 2d20; AS : maladie, *détection du bien* (+6 au test d'incantation), traits des démons; JS Vig +6, Réf +8, Vol +6; AL C.

Cet hybride affreux d'homme et d'amphibien, voûté, d'un air malfaisant, rôde et abat ses adversaires entre deux coassements humides. Les crapauds fiélons manient de cruelles masses cloutées et sont entourés d'une aura de saleté et de maladie. Toute créature blessée par l'un d'entre eux doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter de contracter une maladie débilitante. Elle se manifeste 1d7 jours plus tard sous forme de spasmes et de tremblements, infligeant un malus de -4 en Force et en Agilité jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques.

Crapaud fiélon (démon de type III, Bobugubilz) : Init +4; Att masse d'armes du Chaos +2 +10 corps à corps (1d6+6 + 1d4 contre les créatures loyales) ou griffes +10 corps à corps (1d8+4) ou morsure +12 (1d12); CA 20; DV 8d12; Mvt 12 m ou nage 12 m; Act 2d20; AS : maladie, *détection du bien* (+8 au test d'incantation), traits des démons; JS Vig +8, Réf +10, Vol +8; AL C.

Ce spécimen plus imposant et puissant du crapaud fiélon peut lui aussi infecter sa victime en la touchant.

Avatar de crapaud fiélon (démon de type IV, Bobugubilz) : Init +6; Att griffes +12 corps à corps (3d6+8) ou morsure +16 corps à corps (1d12+4 + engloutissement); CA 22; DV 10d12; Mvt 18 m ou nage 18 m; Act 2d20; AS : maladie, engloutissement, sorts (+8 au test d'incantation) : *détection du bien, effroi, nuage étouffant*, traits des démons; JS Vig +12, Réf +10, Vol +12; AL C.

Cet énorme crapaud à la peau sombre est couvert de pustules et de piquants. De la taille d'une petite maison, il a des pattes palmées pourvues de redoutables griffes et une mâchoire assez vaste pour avaler un cheval.

Quand l'avatar de crapaud fiélon réussit une attaque de morsure, il peut en porter une seconde au même round pour tenter d'avaler sa cible. En cas de réussite à la deuxième attaque, cette dernière ne subit pas de dégâts mais se retrouve prisonnière de l'estomac du monstre, où elle subit à chaque round (à compter du suivant) 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de constriction. Toute créature captive peut tenter de se frayer un chemin à l'air libre avec une petite arme (comme une dague) en infligeant 15 points de dégâts contre une CA de 22.

Un avatar de crapaud fiélon peut lancer *détection du bien, nuage étouffant* et *effroi* avec un bonus de +8 au test d'incantation. Toute créature blessée par ce monstre doit réussir un jet de

Rang	Bobugubilz, seigneur démon des Amphibiens	Azi Dahaka, prince démon des Tempêtes et de la Désolation	Obitu-Que, seigneur des Cinq	Nimlurun L'Impur, seigneur de la Crasse et de la Pollution	Démons indépendants / allégeances variées
Type I	Grenouille démoniaque	Vipère infernale	Premier œil d'Obitu- Que : peur	Mangeur d'ordures	Lémurex
Type II	Crapaud fiélon mineur	Canicule solaire	Deuxième œil d'Obitu-Que : révulsion	Rat démon	Démon osseux
Type III	Crapaud fiélon	Homme de sable	Troisième œil d'Obitu-Que : domination	Excréteur	Démon barbelé
Type IV	Avatar de crapaud fiélon	Hydre infernale	Quatrième œil d'Obitu-Que : destruction	Infestateur géant	Succube/incube
Type V	Inconnu	Cyclone	Cinquième œil d'Obitu-Que : oubli	Démon pestiféré	Diantrefosse
Type VI	Inconnu	Inconnu	Le crâne aux cinq yeux	Inconnu	Balor

sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de contracter une maladie débilitante. Elle se manifeste 1d7 jours plus tard sous forme de spasmes et de tremblements, infligeant un malus de -4 en Force et en Agilité jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques.

DÉMONS UNIQUES

Il existe un nombre infini de plans, et tout autant de variétés de démons. Pour aider le Juge à concevoir des rencontres

intéressantes, les tables ci-dessous contiennent quelques résultats inspirants et permettant de générer des démons uniques. Utilisez la table « profils des démons par type » pour avoir une idée des modificateurs à l'attaque et du DD des jets de sauvegarde en fonction de leur fourchette de dés de vie. Tirez 1d3 fois pour le type de base et associez les résultats pour obtenir une apparence intéressante. Ensuite, ajoutez 1d4-1 traits, 1d2 attaques de base et 1d4-1 attaques spéciales.

TABLE 9-11 : TYPE DE BASE DU DÉMON (TIREZ 1D3 FOIS)

- d30 Type de base
- 1 Scarabée ou fourmi
 - 2 Mante religieuse
 - 3 Abeille ou guêpe
 - 4 Éléphant
 - 5 Chameau
 - 6 Chèvre
 - 7 Vache/bœuf
 - 8 Cheval
 - 9 Tatou
 - 10 Rhinocéros
 - 11 Ours
 - 12 Squelette
 - 13 Zombie
 - 14 Gobelinoïde
 - 15 Humanoïde
 - 16 Serpent
 - 17 Lézard ou crocodilien
 - 18 Araignée
 - 19 Crabe
 - 20 Grenouille/crapaud
 - 21 Grand singe
 - 22 Mécanique
 - 23 Argile, poussière ou terre
 - 24 Métal (ordinaire ou précieux)
 - 25 Pierre précieuse
 - 26 Élémentaire (feu ou glace)
 - 27 Vampirique ou semblable à une liche
 - 28 Chien/loup/coyote/hyène
 - 29 Lion
 - 30 Tortue



TABLE 9-12 : TRAITS DÉMONIAQUES (TIREZ 1D4-1 FOIS)

- d30 Trait
- 1 Énorme
 - 2 Minuscule
 - 3 Barbillons/piquants
 - 4 Velu/glabre
 - 5 Écaillés
 - 6 Carapace ou « blindage » (comme un tatou)
 - 7 Magnifique
 - 8 Défenses
 - 9 Cornes
 - 10 Ailes
 - 11 Grand
 - 12 Obèse
 - 13 Nauséabond
 - 14 Couvert de pourriture ou de vermine
 - 15 Nuage de mouches
 - 16 Télépathe
 - 17 Télékinésiste
 - 18 Semblable à un caméléon
 - 19 Nombreux yeux
 - 20 Antennes
 - 21 Incroyablement fort
 - 22 D'une grande intelligence
 - 24 Bave abondamment
 - 25 Amphibie
 - 26 Nageoires
 - 27 Crête dorsale (comme un dimétronodon)
 - 28 Téléportation
 - 29 Membres élastiques
 - 30 Végétal

TABLE 9-13 : ATTAQUES DE BASE DU DÉMON (TIREZ 1D2 FOIS)

- d8 Attaque de base
- 1 Griffes
 - 2 Morsure
 - 3 Queue
 - 4 Dard
 - 5 Constriction
 - 6 Coup de cornes
 - 7 Charge
 - 8 Coup de pied



TABLE 9-14 : ATTAQUES SPÉCIALES DU DÉMON (TIREZ 1D4-1 FOIS)

d12 Attaque spéciale

- 1 Venin*
- 2 Malédiction**
- 3 Sape une valeur de caractéristique
- 4 Sape les PX
- 5 Sommeil
- 6 Paralysie
- 7 Possession
- 8 Aspire le sang
- 9 Sorts***
- 10 Suffocation
- 11 Avale l'adversaire
- 12 Souffle



* Voir annexe P.

** Voir annexe M.

*** de type mage. 1d4 sorts de niveau aléatoire, modificateur au test d'incantation égal au nombre de DV.

PROFILS DES DÉMONS PAR TYPE

Type	DV	CA	Modificateur au jet d'attaque	DD du JS de la cible pour les attaques spéciales
I	1-4	10-15	+2 à +6	10-14
II	4-8	13-18	+6 à +10	14-18
III	6-12	15-20	+8 à +12	18-20
IV	8-16	18-23	+10 à +16	20-22
V	10-20	20-25	+12 à +18	22-24
VI	15-30	22-28	+20 à +24	25-27



DRAGON

Les dragons sont de redoutables reptiles ailés, tous rares et uniques. Ils vivent des millénaires et développent au fil de cette existence des traits que leurs géniteurs n'ont parfois jamais manifestés. L'intelligence draconique dépasse souvent de loin celle des humains, et les dragons anciens sont particulièrement érudits. Beaucoup ont un penchant pour la magie et apprennent donc à lancer des sorts au même niveau que les humains, voire davantage.

La plupart des dragons sont avides, orgueilleux et solitaires. Ils s'établissent dans des grottes, des châteaux, des monuments et des aires de montagne où ils accumulent leurs possessions matérielles. Même les jeunes dragons sont dotés d'un appétit vorace, et les spécimens les plus âgés sont des prédateurs pesant des tonnes. Un dragon devient toujours le prédateur alpha de la région qu'il occupe, émergeant périodiquement de sa redoute pour voler et se nourrir.

Tous les dragons qui apparaissent dans vos parties devraient porter un nom. Ces créatures sont si rares et spéciales que les mortels ne parlent jamais « d'un dragon », mais *du* dragon, en lui donnant toujours un nom particulier, puisqu'il s'agit en général du seul représentant de l'espèce dans un rayon de plus de 150 km. Quand un dragon entre sur le territoire d'un de ses congénères, un conflit éclate toujours. Seuls les dragons en couple parviennent à cohabiter.

Certains dragons servent un dessein plus vaste. Un dragon peut s'allier à la Loi, au Chaos, aux Grands Anciens, à certains démons, à des seigneurs semi-humains, voire, dans certains cas très rares, à des royaumes dirigés par des mortels. Leur nature solitaire n'en fait pas de très bons leaders, mais il arrive qu'ils inspirent la naissance d'un culte et d'alliances d'adorateurs.

Traits de base : En termes techniques de jeu, chaque dragon est unique. Utilisez les tables ci-dessous pour créer un dragon au hasard ou choisissez les traits qui vous semblent les plus appropriés. Tirez une fois sur chaque table (I à VIII) pour le créer. Vous trouverez des conseils supplémentaires ci-dessous.

Dés de vie : Les dés de vie des dragons sont des d12, leur nombre étant défini par la table I.

Actions : Un dragon reçoit automatiquement un d20 d'action pour chaque attaque figurant sur la table II et ne peut l'utiliser que pour celles-ci. *En plus*, le dragon dispose d'au moins un dé d'action pour les sorts, comme indiqué dans la table IV. Pour finir, le dragon possède *aussi* un souffle, indiqué en table III. Son âge, issu de la table II, détermine le nombre d'utilisations du souffle en question par jour, chacune nécessitant un dé d'action.

Bonus au jet d'attaque : Le modificateur d'attaque du dragon est égal à son nombre de dés de vie + un bonus tiré aléatoirement, comme indiqué sur la table I. On ne détermine ce bonus qu'une fois, et il s'applique à toutes les attaques du monstre. Il a au moins une attaque, comme indiqué sur la table II.

Dés de dégâts : Un dragon dispose d'une ou plusieurs attaques selon son âge, comme indiqué sur la table II. Celles-ci infligent de plus en plus de dégâts :

- Les griffes infligent 1d8 points de dégâts.
- La morsure inflige 1d12 points de dégâts.
- Le coup de queue inflige 1d20 points de dégâts.
- Le battement d'ailes inflige 2d12 points de dégâts.
- L'écrasement, quand le dragon se jette de tout son poids sur l'adversaire, inflige 3d12 points de dégâts.

Coups critiques : Les dragons ont leur propre table de coups critiques, comme indiqué précédemment. Un dragon obtient un coup critique sur un 20 naturel. La plupart des dragons lancent plusieurs dés d'action chaque round et ont tendance à obtenir une bonne quantité de coups critiques.

Initiative : Le modificateur d'initiative du dragon est égal à son nombre de dés de vie.

Mouvement : La vitesse du dragon figure sur la table I. En vol, cette vitesse double. Certains dragons peuvent en outre nager, creuser ou escalader à leur vitesse normale, voire plus vite.

Jets de sauvegarde : Les jets de sauvegarde d'un dragon sont tous les mêmes, égaux à ses dés de vie.



TABLE I : TAILLE DU DRAGON

d20	Taille du dragon	Dés de vie	Dé utilisé pour déterminer l'âge en table II	Mouvement	Bonus à l'attaque
1	Pseudodragon (taille d'un chat)	1d3	1d4	9 m	DV+1
2-5	Petit (du cheval à l'éléphant)	1d6+2	1d6	12 m	DV+1d3
6-15	Moyen (taille d'une petite maison)	1d8+4	2d4	15 m	DV+1d4
16-19	Grand (jusqu'à la taille d'un petit donjon)	1d10+6	3d4	18 m	DV+1d6
20	Divin (taille d'un château ou davantage)	3d6+10	1d8+4	24 m	DV+1d8

TABLE II : ÂGE DU DRAGON



Résultat*

Âge du dragon

		PV	Souffles par DV par jour	Dé des sorts**	CA	Attaques
1	Très jeune (1-5 ans)	1	1	d4-2	10+DV	1 griffe
2	Jeune (6-15 ans)	2	1	d6-2	11+DV	1 griffe, morsure
3	Adolescent (26-50 ans)	3	1	d8-1	12+DV	1 griffe, morsure
4	Jeune adulte (26-50 ans)	4	2	d8+1	13+DV	2 griffes, morsure
5	Adulte (51-100 ans)	5	2	d8+2	14+DV	2 griffes, morsure
6	Vieux (101-200 ans)	6	2	d10+2	15+DV	2 griffes, morsure, coup de queue
7	Très vieux (201-400 ans)	7	3	d10+4	16+DV	2 griffes, morsure, coup de queue
8	Vénérable (401-600 ans)	8	3	d12+4	17+DV	2 griffes, morsure, coup de queue, battement d'ailes
9	Wrym (601-1000 ans)	9	3	d14+4	18+DV	2 griffes, morsure, coup de queue, battement d'ailes
10	Grand wrym (1001-2000 ans)	10	4	d16+4	19+DV	3 griffes, morsure, coup de queue, battement d'ailes, écrasement
11	Wrym ancien (2001-5000 ans)	11	5	d10+10	20+DV	4 griffes, morsure, coup de queue, battement d'ailes, écrasement
12	Immortel (5001 ans et plus)	12	6	d12+10	21+DV	4 griffes, morsure, coup de queue, battement d'ailes, écrasement

* Utilisez le ou les dé(s) indiqué(s) table I.

** Lancez ce dé sur la table IV.

TABLE III : SOUFFLE DU DRAGON

d14	Souffle	JS*	Dégâts	Forme
1-2	Feu	Réf	Égaux aux PV du dragon ou 50 % si JS réussi	Ligne, largeur 3 m, longueur 3d6 x 3 m
3-4	Froid	Vig	Égaux aux PV du dragon ou 50 % si JS réussi	Cône de 1d4 x 3 m de large sur 1d6 x 3 m de long
5-6	Acide	Vig	Égaux aux PV du dragon ou 50 % si JS réussi	Cône de 1d6 x 3 m de large sur 1d4 x 3 m de long
7-8	Électricité	Réf	Égaux aux PV du dragon ou 50 % si JS réussi	1-4 lignes en éventail, largeur 1d5 m, longueur totale 3d6 x 3 m**
9-10	Gaz empoisonné	Vig	Mort ou sans effet si JS réussi	Nuage de rayon 1d3 x 3 m portant jusqu'à 27 m de distance
11-12	Gaz soporifique	Vig	Endort pour 1d6 heures, pas d'effet si JS réussi	Nuage de rayon 1d4 x 3 m portant jusqu'à 18 m de distance
13	Vapeur	Vig	50 % des PV du dragon ou 25 % si JS réussi	Nuage de rayon 1d4 x 3 m portant jusqu'à 18 m de distance
14	Fumée	Aucun	Aucun dégât, mais persiste 1d6 rounds***	Nuage de rayon 1d3 x 3 m portant jusqu'à 27 m de distance

* Le DD du jet de sauvegarde est égal au nombre de DV du dragon + 10. Par exemple, le jet de sauvegarde contre le souffle d'un dragon ayant 8 DV se fait contre un DD 18.

** Un dragon doté d'un souffle électrique peut viser jusqu'à 4 créatures, la foudre qu'il crache se répandant de cible en cible, tant que la ligne qui a pour origine le dragon et traverse toutes les cibles n'excède pas la longueur totale de son souffle.

*** Le souffle de fumée dissimule le point ciblé. Le dragon peut s'en servir pour empêcher des archers de le voir, pour rendre un tunnel complètement opaque, pour cacher sa fuite, etc.

TABLE IV : SORTS DE DRAGON*

Résultat**	Dé d'action de sort	Test d'incantation	Sorts par niveau		
			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
0 ou moins	Aucun sort	-	0	0	0
1-2	1d20	+2	1	0	0
3-6	1d20	+4	2	1	0
7	1d24, 1d20, 1d16	+4	2	2	2
8	1d12	+6	6	0	0
9-10	1d30	+6	3	3	3
11-12	1d30, 1d20	+6	2	2	0
13-14	1d20	+8	3	2	1
15-18	1d20	+10	4	3	2
19+	1d20	+14	5	4	3

* Un dragon lance ses sorts comme un mage. Déterminez les sorts connus au hasard en fonction des niveaux indiqués.

** Utilisez le dé indiqué par l'âge sur la table II.



TABLE V : POUVOIRS MARTIAUX DU DRAGON

Un dragon reçoit 1 pouvoir martial pour chaque tranche complète de 4 dés de vie.



d100 Pouvoir martial

- 01-05 Souffle supplémentaire. Le dragon dispose d'une deuxième attaque de souffle déterminée aléatoirement.
- 06-10 Amphibie. Le dragon respire sous l'eau et nage sans effort.
- 11-15 Cuir épais. La CA du dragon augmente de +4.
- 16-20 Queue barbelée. Le dragon dispose d'une attaque supplémentaire équivalente à un coup de queue, mais qui inflige également des dégâts de poison (dont le type est déterminé par l'annexe P).
- 21-25 Fouisseur. Le dragon peut « nager » dans le sable et la terre à son Mouvement habituel.
- 26-30 Réduction des dégâts. Le cuir épais du dragon réduit encore les dégâts de tous les coups reçus de 1d4 points (on tire une fois à la création).
- 31-35 Attaque en piqué. Lorsqu'il attaque depuis les airs, les attaques de griffes et de morsure effectuées par le dragon lors du premier round bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 au jet d'attaque et de +d8 en dégâts.
- 36-40 Bons réflexes. Le jet de sauvegarde de Réflexes du dragon bénéficie d'un bonus supplémentaire de +4.
- 41-45 Effroyable. Le faciès du dragon et sa masse pure ont de quoi terrifier. Tous ceux qui le voient doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 10 + DV) pour éviter de fuir, paniqués (pendant 1d4 tours ou jusqu'à ce qu'ils soient à une distance de sécurité).
- 46-50 Jet de rochers. Le dragon peut lancer de petits rochers à l'aide de ses griffes. L'attaque utilise un dé d'action et est considérée comme une attaque à distance utilisant le même modificateur. Elle porte à 30 m pour un dragon moyen, à 60 m pour un grand dragon et à 90 m pour un dragon divin. Les rochers infligent 1d12 points de dégâts.
- 51-55 Regard hypnotique. Le dragon peut hypnotiser ses proies en les fixant. Pour ce faire, il braque les yeux sur ceux d'une cible une fois par round en utilisant un dé d'action. Toute créature qui croise son regard doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 10 + DV) pour éviter de rester figée, immobile, tant que le dragon n'en détache pas les yeux.
- 56-60 Immunité. Le dragon est immunisé contre (lancez 1d12) : (1) le poison (2) le feu (3) le froid (4) l'électricité (5) les flèches et les carreaux d'arbalète (6) les malédictions (7) la paralysie (8) le sommeil (9) le gaz (10) l'asphyxie (11) les attaques de force (comme *projectile magique*) (12) les attaques soniques.
- 61-65 Infravision à 30 m.
- 66-70 Résistance magique. Tous les sorts lancés contre le dragon ont 50 % de chances d'échouer avant même qu'il effectue son jet de sauvegarde.
- 71-75 Regard pétrifiant. Le dragon peut pétrifier les cibles avec son regard. Pour ce faire, il braque les yeux sur ceux d'une cible une fois par round en utilisant un dé d'action. Toute créature qui croise son regard doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 10 + DV) pour éviter d'être définitivement changée en pierre.
- 76-80 Suite. Le dragon est toujours accompagné d'un groupe de suivants loyaux (guerriers, adeptes, alliés et esclaves) : 1d4+4 suivants de 1d4+2 DV chacun, armés d'épées et de cotte de mailles (ou d'armes équivalentes).
- 81-85 Peau oxydante. La peau du dragon fait rouiller tous les objets normaux. Par conséquent, son trésor se compose essentiellement de pierres précieuses et d'objets magiques. Les armes utilisées contre lui tombent en morceaux au contact (mais les armes magiques sont immunisées).
- 86-90 Attaque de saisie. Lorsqu'il réussit une attaque de griffes, le dragon saisit sa cible. Il peut saisir ainsi une victime par attaque de griffes, mais ne peut plus ensuite utiliser l'attaque de griffes correspondante tant qu'il ne l'a pas lâchée. Une créature saisie de la sorte subit 1d6 points de dégâts d'écrasement par round. Le dragon peut voler avec des proies et les lâcher à l'altitude de son choix, infligeant 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute. Les créatures capturées peuvent s'échapper au moyen d'un test de Force (DD 10 + les DV du dragon).
- 91-95 Piquants éjectables. La peau du dragon est couverte de piquants qu'il peut projeter sur ses adversaires. Cette attaque remplace une attaque de griffes et est considérée comme une attaque à distance utilisant le même modificateur. Elle porte à 30 m. Un dragon dispose d'assez de « munitions » pour effectuer jusqu'à 4 attaques de piquants par jour.
- 96-100 Cuir résistant aux armes. La peau du dragon est si épaisse que les armes ordinaires ne lui infligent que la moitié des dégâts. Les armes magiques, elles, infligent leurs dégâts habituels.



TABLE VI : POUVOIRS UNIQUES DU DRAGON

Un dragon dispose d'un pouvoir unique par tranche complète de 3 dés de vie. Y recourir nécessite un dé d'action normalement réservé aux attaques ou aux sorts. Le DD des jets de sauvegarde destinés à résister à tous les pouvoirs est égal à 10 + DV.

- d100 Pouvoir unique**
- 01-03 Bénédiction (1 fois par jour). Le dragon peut accorder à une créature une bénédiction octroyant un bonus de +1 à tous ses jets de dés pendant 24 h. Les dragons plus puissants peuvent parfois bénir davantage de créatures sur des périodes plus longues, et certains exploitent ce pouvoir afin de passer pour des dieux.
 - 04-06 Séisme (1 fois par jour). Le dragon peut provoquer un séisme centré sur un point situé dans un rayon de 150 m. La terre tremble alors pendant plusieurs secondes. Toutes les créatures proches subissent 1d3 points de dégâts de secousse. Les créatures situées à 15 m de l'épicentre ou moins tombent dans les entrailles de la Terre (chute de 1d8 x 3 m pour 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m). Les créatures plus éloignées doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter de tomber de la même façon. Les ennemis regroupés se dispersent, les cours d'eau peuvent dévier, les bâtiments s'ébranlent, des créatures peuvent tomber des remparts, etc.
 - 07-09 Métamorphose (1 fois par jour). Le dragon peut prendre la forme d'une autre créature, en adoptant tous ses traits physiques. Type de créature (lancez 1d6) : (1) homme (2) lion (3) femme (4) lézard (5) étalon (6) abeille.
 - 10-12 Charme (1 fois par heure). Le dragon peut charmer une créature vivante. La cible le considère alors comme son meilleur ami pendant 1d4 jours ou jusqu'à ce qu'il l'attaque ou la trahisse. Un jet de sauvegarde de Volonté permet de résister.
 - 13-15 Charmer les reptiles (1 fois par heure). Tous les reptiles situés dans un rayon de 30 m deviennent amicaux envers le dragon. Un jet de sauvegarde de Volonté permet de résister.
 - 16-18 Passage sans traces (à volonté). Le dragon peut traverser la végétation sans laisser la moindre trace.
 - 19-21 Contrôle du feu (3 fois par heure). Le dragon peut contrôler des flammes ordinaires, comme celles des torches et des lanternes, afin de les faire danser, de les éteindre ou de les propager par exemple. Il peut créer une ligne de flammes mesurant jusqu'à 12 m de long par round. Un personnage touché par cette ligne (ainsi que ceux qui tiennent une torche ou une lanterne) se retrouve pris dans les flammes et subit 1d6 points de dégâts, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires par round. Il peut effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes par round pour les éteindre.
 - 22-24 Corruption de l'eau (à volonté). Le dragon peut empoisonner toute eau située dans un rayon de 30 m (jet de sauvegarde de Vigueur ou perte de 1d4 PV par gorgée).
 - 25-27 Malédiction (1 fois par jour). Le dragon peut maudire une créature, lui infligeant un malus de -1 à tous les jets de dés pour 24 h.
 - 28-30 Obscurité (à volonté). Le dragon peut répandre l'obscurité absolue dans une zone de 9 m de rayon, centrée sur n'importe quel point dans un rayon de 30 m.
 - 31-33 Détection (à volonté). Le dragon peut détecter un certain type d'objet à volonté dans un rayon de 30 m. Le niveau de précision dépend de son âge, du très spécifique (la taille exacte et la quantité d'objets en question) au très flou (uniquement sa direction). Type d'objet (lancez 1d10) : (1) or (2) argent (3) métaux précieux (4) pierres précieuses (5) fer (6) acier (7) plantes (8) créatures vivantes (9) humains (10) nains.
 - 34-36 Nuage de poussière (1 fois par tour). Le dragon peut provoquer un nuage de poussière de 3 m de large à la base et mesurant jusqu'à 15 m de haut. Les cibles qui s'y trouvent suffoquent (jet de sauvegarde de Vigueur ou perte de 1d4 points d'Endurance par round). Le nuage demeure tant que le dragon se concentre. Lorsque sa concentration s'achève, il se disperse en 1d4 rounds, conservant toute sa nocivité jusqu'à dispersion.
 - 37-39 Terre en boue (1 fois par heure). Le dragon peut transformer une zone de terre en boue gluante. La zone transformée peut mesurer jusqu'à 15 m x 15 m. La boue, qui mesure jusqu'à 90 cm de profondeur, ralentit de moitié le mouvement de tous ceux qui la traversent.
 - 40-42 Terre en pierre (1 fois par jour). Le dragon peut transformer une zone de terre en pierre solide. La zone transformée, mesurant jusqu'à 30 m x 6 m x 1,50 m, est définitivement changée en pierre.
 - 43-45 Rafale de vent (1 fois par jour). Le dragon peut générer un véritable ouragan, soufflant dans une seule direction en partant du dragon, sous la forme d'un cône mesurant jusqu'à 30 m de large à son extrémité. Les créatures doivent réussir un test de Force pour éviter d'être projetées en arrière sur une distance égale au nombre de DV du dragon x 3 m, subissant 1d4 points de dégâts par tranche de 3 m de recul.
 - 46-48 Chauffé à blanc (3 fois par heure). Le dragon peut accroître la température d'un objet métallique jusqu'à le rendre douloureux au toucher. Ce pouvoir inflige 1d8 points de dégâts par round aux personnages qui tiennent des objets métalliques, ou 1d10 points de dégâts par round à ceux qui portent une armure métallique.
 - 49-51 Déplacement sur la glace (à volonté). Le dragon peut se déplacer sur les surfaces gelées comme s'il s'agissait d'un sol ordinaire.
 - 52-54 Lumière (à volonté). Le dragon peut éclairer comme en plein jour une zone de 9 m de rayon, à volonté, en ciblant n'importe quel point situé dans un rayon de 30 m.

TABLE VI : POUVOIRS UNIQUES DU DRAGON (SUITE)

- 55-57 Localisation d'objet (1 fois par jour). Le dragon peut localiser un objet qu'il connaît. Il sait instinctivement dans quelle direction il se trouve, ainsi que la distance approximative qui l'en sépare. La portée de ce pouvoir est de : (lancez 1d6) : (1) jusqu'à 30 m sur ce plan (2) jusqu'à 1,5 km sur ce plan (3) jusqu'à 15 km sur ce plan (4) jusqu'à 150 km sur ce plan (5) n'importe quelle distance tant que l'objet se trouve sur le même plan (6) n'importe quelle distance, y compris dans les autres plans.
- 58-60 Porte-bonheur (1 fois par jour). Le dragon peut octroyer un bonus permanent de +1 en Chance à une créature toutes les 24 h. La même créature ne peut pas recevoir ce bonus plus d'une fois par mois.
- 61-63 Neutraliser le poison (1 fois par jour). Le dragon peut annuler les effets de n'importe quel poison en touchant la créature affectée.
- 64-66 Croissance végétale (1 fois par heure). Toutes les plantes dans un rayon de 30 m doublent de taille en 1d4 rounds. Les cibles prises dans les plantes sont entravées (Mouvement réduit de moitié, -2 aux jets d'attaque).
- 67-69 Gravité inversée (1 fois par jour). Le dragon peut inverser la gravité dans une zone de 30 m autour de lui. Lui-même n'est pas affecté, mais toutes les autres créatures « tombent » vers le haut, subissant 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de « chute » si elles heurtent un plafond. En plein air, elles montent de 30 m avant de s'arrêter, oscillant dans les airs comme des objets à la surface de l'eau. Le dragon peut prolonger cet effet en se concentrant ou l'inverser avec une action. S'il l'inverse, les créatures affectées retombent à terre et subissent de nouveau les dégâts de chute.
- 70-72 Communication animale (1 fois par heure). Le dragon peut désigner un animal et communiquer efficacement dans la langue d'origine de celui-ci pendant l'heure. L'animal reste quant à lui limité dans sa communication par son intelligence et ses capacités physiques propres.
- 73-75 Pattes d'araignée (à volonté). Le dragon peut escalader n'importe quelle surface comme une araignée.
- 76-78 Convocation d'alliés (1 fois par tour). Des alliés arrivent au bout de 1d4 rounds. Tirez 1d8 pour déterminer leur type : (1) nuée d'insectes (2) 1d2 gros serpents (3) 1d3 grands crocodiles (4) 1d6+2 loups (5) 2d6 humanoïdes de type allié (6) 1d4 lions (7) 1d4 démons de type I (8) 1d10 zombies.
- 79-81 Télépathie (1 fois par heure). Le dragon peut lire les pensées superficielles d'une créature située dans son champ de vision.
- 82-84 Téléportation (1 fois par heure). Le dragon peut se téléporter instantanément en emmenant jusqu'à trois créatures avec lui. Il doit avoir déjà vu la destination. 10 % des dragons peuvent se téléporter sur un autre plan. Distance parcourue (lancez 1d4) : (1) jusqu'à 30 m (2) jusqu'à 1,5 km (3) jusqu'à 15 km (4) jusqu'à 150 km.
- 85-87 Invisibilité (1 fois par heure). Le dragon peut devenir invisible pendant 1 tour.
- 88-90 Ventriloquie (à volonté). Le dragon peut projeter sa voix à n'importe quel point dans un rayon de 60 m.
- 91-93 Muraille de brume (1 fois par heure). Le dragon peut invoquer à volonté un mur de brouillard qui mesure jusqu'à 30 m x 6 m x 30 m. À l'intérieur, les cibles subissent un malus de -4 aux jets d'attaque et se déplacent à la moitié de leur Mouvement.
- 94-96 Marche sur l'eau (à volonté). Le dragon peut marcher à la surface de l'eau comme sur la terre ferme.
- 97-99 Le dragon possède (et utilise) un puissant artefact magique inventé par le Juge.
- 00 Tirez de nouveau, deux fois.

TABLE VII : APPARENCE DU DRAGON

d30	Apparence	d30	Apparence
1	Améthyste	16	Mercure
2	Noir	17	Brumeux
3	Bleu	18	Polychromatique
4	Laiton	19	Platine
5	Bronze	20	Violet
6	Brun	21	Rouge
7	Corps de brume	22	Semblable à une salamandre
8	Cuivre	23	Saphir
9	Cristal	24	Ombre
10	Émeraude	25	Argent
11	Féérique	26	Acier
12	Semblable à un poisson	27	Topaze
13	Or	28	Semblable à une tortue
14	Vert	29	Blanc
15	Semblable à un lion	30	Jaune

TABLE VIII : ALIGNEMENT DU DRAGON

d6	Alignement
1-2	Loyal
3-4	Neutre
5-6	Chaotique



DOUBLE EXTRADIMENSIONNEL

Double extradimensionnel : même profil que le personnage imité sauf un détail en particulier (cf. ci-dessous). Même total de PX que le personnage.

Votre monde se reflète à l'infini à travers le cosmos, et parmi les univers parallèles, il existe au moins un double de chaque personnage joueur. Ce jumeau extradimensionnel est une réplique parfaite du personnage, et pourrait en fait être lui, mais à un point différent du continuum espace-temps. Le voyage planaire et certaines formes de magies périlleuses peuvent mettre un personnage en contact avec son double extradimensionnel. En d'autres circonstances, il se retrouvera confronté non pas à un double parfait mais à un individu malveillant, un ennemi juré et un rival, suscitant des affaires d'usurpation d'identité capables de l'entraîner dans une saga cosmique.

Comme le double extradimensionnel est *bel et bien la même personne que le personnage*, mais déplacée dans l'espace et le temps, ils vivent des vies quasiment identiques, mais dans un «découpage» différent. Quand deux doubles (ou davantage) se retrouvent sur le même plan d'existence, leurs destins s'entremêlent. Au combat, tout dégât infligé à l'un affecte également l'autre. La magie de guérison, au même titre que la guérison naturelle, se comporte de la même manière. Seules certaines formes de magie rare, ou une forme de séparation planaire, peuvent nuire à l'un des doubles, mais pas à ses homologues.

Pour générer un double extradimensionnel, commencez par prendre le profil d'origine du personnage ou de la créature. Ensuite, lancez 1d6 sur la table ci-dessous ou créez votre propre double en vous en inspirant :

d6 Particularité

- 1 Double élémentaire composé de (lancez 1d5) : (1) feu (2) eau (3) air (4) terre (5) pseudoéléments (tirez 1d5 supplémentaire : (1) cendre (2) lave (3) glace (4) brume (5) métélément - lancez 1d3 : (1) poussière (2) vapeur (3) boue. Ajustez son profil pour représenter les aptitudes, forces et faiblesses d'un élémentaire comparable.
- 2 Double du futur semblable au personnage mais âgé de 6d20 années supplémentaires (et pouvant largement dépasser l'espérance de vie humaine en fonction de la nature du temps sur le plan étranger dont il vient). Ses capacités mentales sont bien plus avancées.
- 3 Double héroïque identique au personnage mais qui, confronté à des risques pesant sur son monde, a acquis un statut de dirigeant sur sa planète. Niveau bien plus élevé, possède des armes époustouflantes et une suite fanatiquement loyale.
- 4 Double primordial d'un monde dépourvu d'écriture et de technologie. Physiquement supérieur, il est toutefois de nature bestiale.
- 5 Double émigrant issu d'une race voyageant de planète en planète et dont l'étoile d'origine est morte il y a un milliard d'années. Personnalité et traits mentaux identiques, mais corps curieusement rugueux.
- 6 Double dément issu d'un monde peuplé de fous. Traits illogiques et autodestructeurs.

ÉLÉMENTAIRE

Les plans élémentaires se situent au fin fond de l'espace et du temps. Les Grands Anciens y conjurèrent la matière brute d'où dérive la création tout entière, y compris le plan matériel originel, la substance même de l'être humain et les objets qu'il manie chaque jour. Les plans élémentaires échappent au cycle de croissance et de décrépitude ordinaire : les mêmes éléments y tourbillonnent et s'y reconstituent dans une genèse permanente, le seul changement que l'on y trouve résultant du flux et du reflux des énergies élémentaires vers le plan matériel. Les élémentaires sont les manifestations vivantes et pseudo-intelligentes de leurs plans, composés d'éléments originels dépourvus de toute pollution venue d'autres matériaux. La plupart sont neutres et se comportent comme des animaux des forêts. Leurs plans abritent d'autres formes de vie, comme les princes élémentaires qui ont choisi leur camp dans la lutte éternelle entre la Loi et le Chaos, d'autres autochtones (comme les aberrations d'eau, les salamandres, les serpents de feu, les serviteurs aériens et les limiers infernaux) et des dirigeants intelligents (comme les djinns), mais les élémentaires eux-mêmes demeurent purs.

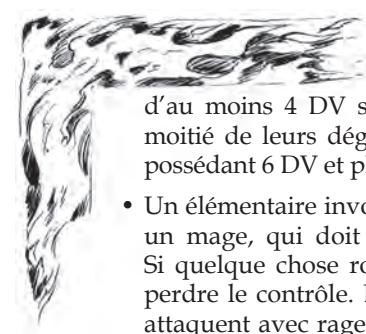
Il existe quatre créatures élémentaires, pour le feu, la terre, l'eau et l'air. Dans les espaces qui séparent ces plans, on trouve quatre types de pseudoélémentaires : cendre, lave, glace et brume. D'autres élémentaires mineurs existent également dans des intersections de plans encore plus rares : poussière, vapeur et boue.

Les élémentaires sont répandus dans leurs plans d'origine, mais extrêmement rares sur le plan matériel. On les rencontre lorsqu'un mage les invoque, près des vortex naturels permettant d'entrer dans les plans élémentaires, dans des lieux où la trame dimensionnelle s'est déchirée, et dans des lieux qui leurs sont agréables, où leur élément se trouve particulièrement concentré (dans les profondeurs océaniques, les veines de minerais rares, les tornades énormes et les volcans). Dans certains cas, ils vagabondent par eux-mêmes après avoir été invoqués par un mage décédé sans avoir rompu son enchantement : ces êtres prisonniers ne peuvent pas rentrer chez eux, mais ils n'ont pas non plus de maître.

Tous les élémentaires partagent les traits suivants :

- En tant que créatures extraplanaires, ils sont immunisés contre les attaques normales. Les armes magiques, les sorts, les autres êtres extraplanaires et les créatures dotées d'attaques naturelles magiques (parmi lesquelles la paralysie, le sommeil, le poison, l'acide, les souffles, etc.) sont les seuls à pouvoir les blesser. Les créatures disposant





d'au moins 4 DV sont assez puissantes pour infliger la moitié de leurs dégâts aux élémentaires, et les créatures possédant 6 DV et plus leur infligent les dégâts ordinaires.

- Un élémentaire invoqué ou conjuré doit être contrôlé par un mage, qui doit pouvoir rester concentré pour cela. Si quelque chose rompt sa concentration, il risque d'en perdre le contrôle. Les élémentaires libres de leurs actes attaquent avec rage, s'en prenant à la créature qui leur a infligé des dégâts ou qui a essayé de les contrôler. Au bout de 1d6 rounds, ils regagnent leur plan d'origine s'ils en sont capables.
- Un mage peut tenter de prendre le contrôle d'un élémentaire libre de ses mouvements en lançant le sort approprié. Il peut également tenter de ravir le contrôle d'une de ces créatures à un autre mage en lançant *dissipation de la magie* contre la source de contrôle de ce dernier, puis lancer le sort approprié pour reprendre le contrôle de l'élémentaire libéré.
- Les élémentaires qui apparaissent sur le plan matériel ont 8, 12 ou 16 DV, selon le mode d'invocation. Sur leur plan d'origine, ils sont encore plus puissants et peuvent posséder 20 DV, voire davantage. Ceux qui ont 12 ou 16 DV reçoivent un dé d'action supplémentaire. Les élémentaires ayant 20+ DV reçoivent deux dés d'action supplémentaires.

Élémentaire de l'eau : Init +8; Att bourrasque +8 corps à corps (2d6) ou projection d'objet +8 distance (1d6, portée 30 m); CA 16; DV 8d8, 12d8 ou 16d8; Mvt (vol) 15 m; Act 1d20 (ou plus); AS : cyclone, ramasser un adversaire, traits des élémentaires; JS Vig +6, Réf +10, Vol +6; AL N.

Les élémentaires de l'eau sont des rafales de vent vivantes. Simples brises lorsqu'ils sont calmes, presque invisibles en plein air, ils se manifestent une fois courroucés sous forme de vapeur tourbillonnante, de nuages agités et de cyclones menaçants. Les élémentaires de l'eau volent toujours et peuvent transporter dans leurs bourrasques des créatures de taille humaine. Ils soulèvent souvent leurs adversaires dans les airs (test de Force opposé, en considérant que l'élémentaire a une Force de 22) pour les laisser tomber de très haut (1d6 points de dégâts par tranche de 3 m de chute). Au combat, ils déchaînent des rafales de vent ou saisissent des objets des environs pour en faire des projectiles à grande vitesse. Une fois par heure, un élémentaire de l'eau peut transformer ses vents en véritable cyclone. Au round qui suit celui de la formation en cyclone, l'élémentaire se transforme en cône inversé, de 3 m à la base et mesurant jusqu'à 15 m de hauteur, avec une largeur égale à sa hauteur. Il ne dure que 1 round, mais pendant ce temps, tout ce qu'il touche sur son passage subit 8d6 points de dégâts de secousse.

Les élémentaires de désert sont des variantes moins connues des élémentaires de l'eau, qui infligent également des dégâts de chaleur. Chaque round passé au contact avec un élémentaire de désert, qu'il soit sous sa forme de cyclone ou qu'il ait emporté une cible, inflige 1d3 points de dégâts de chaleur en plus des effets indiqués ci-dessus.

Élémentaire du feu : Init +6; Att contact brûlant +12 corps à corps (3d6) ou trait de feu +8 distance (2d6, portée 12 m); CA 18; DV 8d8, 12d8 ou 16d8; Mvt 12 m; Act 1d20 (ou plus); AS : contact brûlant, vulnérable au froid et à l'eau, traits des éléments; JS Vig +8, Réf +8, Vol +8; AL N.

Les élémentaires du feu sont des piliers de feu vivants, des pluies d'étincelles ou des brasiers rugissants. Autour d'eux

règne une chaleur insupportable, et ils enflamment tout ce qu'ils touchent, embrasant et fondant jusqu'aux métaux les plus résistants. Toute créature qui touche un élémentaire du feu, qu'elle reçoive de sa part ou porte une attaque contre lui, risque de prendre feu. Les cibles en feu doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts chaque round jusqu'à ce que les flammes soient éteintes grâce à un autre jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 (+4 si la victime «s'arrête, tombe et roule au sol», +2 si des alliés lui portent secours). Les élémentaires du feu sont immunisés contre les attaques de chaleur et basées sur le feu. Ils ne supportent pas le contact de l'eau et ne poursuivent pas une proie sous l'eau, à travers un ruisseau, de l'autre côté d'un lac ou sous une cascade. Les attaques de froid et d'eau leur infligent des dégâts doublés.

Élémentaire de l'eau : Init +6; Att vague +10 corps à corps (2d6); CA 16; DV 8d8, 12d8 ou 16d8; Mvt 12 m ou nage 24 m; Act 1d20 (ou plus); AS : submersion et noyade, vulnérable au feu et à la chaleur, traits des éléments; JS Vig +8, Réf +8, Vol +8; AL N.

Les élémentaires de l'eau sont des vagues vivantes et ambulantes. Lorsqu'ils se calment, ils prennent l'aspect d'une mer d'huile, mais une fois courroucés, ils ressemblent à des tsunamis. Un élémentaire d'eau tente de se déverser sur l'adversaire pour le submerger sur place. Il peut toujours porter des coups contre des cibles submergées en les secouant dans ses vagues. En outre, une cible submergée commence à se noyer : ses attaques subissent un malus de -4, et elle doit réussir un test de Force opposé (contre une Force de 20) pour réussir à s'extraire de l'eau. À chaque round qu'elle commence submergée, la cible doit réussir un test d'Endurance DD 16. Dès qu'elle en rate un, elle commence à se noyer et perd 1d6 points d'Endurance par round. Les élémentaires de l'eau sont immunisés contre les attaques basées sur l'eau. Ils ne supportent ni la chaleur ni le feu et subissent le double des dégâts issus de ce type d'attaques.

Élémentaire de la terre : Init +4; Att frappe +12 corps à corps (4d6); CA 20; DV 8d8, 12d8 ou 16d8; Mvt 9 m ou fouissement 9 m; Act 1d20 (ou plus); AS : traits des éléments; JS Vig +10, Réf +4, Vol +8; AL N.

Les élémentaires de la terre sont de robustes masses de terre et de roche qui se déplacent laborieusement. Les plus grands ressemblent à des collines ambulantes. Ils attaquent méthodiquement, en frappant avec leurs énormes poings de roc. Ils peuvent creuser au travers de la terre compacte et de la pierre avec un Mouvement de 9 m, et leur peau rocheuse est difficile à percer.

L'élémentaire de prairie est une sous-espèce peu connue des éléments de terre. Il ressemble à une étendue de terrain plat et sans trait distinctif, du même volume que son homologue de terre, et dispose du pouvoir magique d'allonger les distances : lorsqu'on fait un pas sur un élémentaire de prairie, on ne parcourt qu'un tiers de la distance normale. Un personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté contre les DV de l'élémentaire pour se rendre compte de cet effet.

FANTÔME

Fantôme : Init +2; Att spécial (cf. description); CA 10; DV 2d12; Mvt vol 12 m; Act 1d20; AS : traits des morts-vivants, immunisé contre les armes non magiques, 1d4 capacités spéciales; JS Vig +2, Réf +4, Vol +6; AL C.

Les fantômes sont les esprits des morts qui ne trouvent pas le repos. Ils se présentent généralement sous forme d'apparitions étincelantes et translucides semblables à leur enveloppe charnelle. Un fantôme conserve les émotions du moment de sa mort, c'est-à-dire généralement la rage ou la terreur qui précède le trépas. Par conséquent, ils se montrent généralement hostiles envers les vivants.

Malgré cette animosité, chaque fantôme a ses propres raisons pour s'accrocher à la non-vie et n'aspire qu'à trouver le repos, généralement en remplissant certaines conditions spécifiques pour réparer ce qui l'en empêche. Un fantôme qui y parvient se dissout aussitôt dans l'éther et s'achemine vers son ultime repos. Les personnages qui accordent le repos à un fantôme gagnent les mêmes PX que s'ils l'avaient vaincu et reçoivent également un bonus de +1 en Chance puisqu'ils ont un tant soit peu restauré l'équilibre entre la vie et la mort. Déterminez les conditions nécessaires en tirant 1d6 ou en fonction des besoins de votre campagne :



d6 Condition de repos

- 1 Le fantôme, assassiné, cherche à se venger. Tuer son meurtrier lui accorde le repos.
- 2 Le fantôme a été enterré loin de son conjoint ou de sa conjointe et souhaite le ou la retrouver. Exhumer ses restes et les inhumer auprès de lui/d'elle lui apporte le repos.
- 3 Le fantôme est mort en cherchant son enfant. Le ramener là où se trouve l'enfant en question (vivant ou mort) lui accorde le repos.
- 4 Le fantôme a été tué lors d'un pèlerinage religieux vers un lieu saint. Transporter ses restes en ce lieu lui accorde le repos.
- 5 Le fantôme est mort en cherchant un objet spécifique. Le lui apporter lui accorde le repos.
- 6 Le fantôme est mort en mission pour un supérieur. Il peut s'agir d'une tâche militaire (envahir un fort des environs), religieuse (abattre un vampire ou convertir un certain nombre de disciples), civile (rapporter un contrat signé à un roi voisin) ou autre. Accomplir la mission accorde le repos au fantôme.

Intangibles, les fantômes traversent les murs et la matière en général. Les armes physiques ne leur font aucun mal à moins d'être enchantées. Ce sont des morts-vivants, que les clercs peuvent donc repousser. Les fantômes sont immunisés contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant

que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et les dégâts du froid.

Chaque fantôme dispose de 1d4 capacités. Tirez sur la table suivante pour les définir.

d10 Capacité spéciale

- 1 Apparence effroyable. Le simple fait d'apercevoir le fantôme inflige 1d4 points de dégâts et provoque la peur (jet de sauvegarde de Volonté DD 12 pour résister). Une créature effrayée s'enfuit en courant pendant une heure. Si elle se retrouve acculée, elle ne combat qu'avec un malus de -4.
- 2 Chaînes sonores. Le fantôme est accompagné du fracas constant de ses chaînes, qu'on entend jusqu'à 30 m.
- 3 Cri de banshee. Le fantôme attaque en poussant un cri à glacer le sang. Toute créature vivante dans un rayon de 30 m subit automatiquement 1d4 points de dégâts de son et se retrouve potentiellement assourdie pendant 1d4 heures (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour résister). Le fantôme peut pousser ce cri jusqu'à 3 fois par heure. Les chiens, chevaux et autres animaux domestiques sont automatiquement terrorisés par ce hurlement.
- 4 Contact paralysant. Toute créature touchée par le fantôme est paralysée pendant 1d4 heures (jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 pour résister). Le fantôme attaque avec un bonus de +6 au corps à corps.
- 5 Vision du futur. Toute créature qui croise le regard du fantôme reçoit une vision choquante d'un avenir possible. Un personnage qui attaque le fantôme doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de le regarder dans les yeux par inadvertance. La vision représente toujours une mort potentielle des plus troublantes. Le Juge devrait la décrire en l'associant à une des futures rencontres de l'aventure en cours : lorsque le personnage arrive à la rencontre en question, il subit un malus de -2 à tous ses jets de dés en raison de la peur irrationnelle de la mort qu'il éprouve alors.
- 6 Accorder une aide. Les fantômes loyaux ayant leur trépas peuvent accorder leur aide aux personnages de même alignement. Ils prennent généralement la forme d'une arme remarquable composée d'éther cristallisé. Elle ne demeure matérielle qu'un court instant, mais se révèle précieuse pour combattre un futur ennemi. Considérez-la comme une arme magique dotée d'un enchantement de +1 à +3, généralement une épée ou une dague, confiée à l'un des personnages du groupe. Elle est gravée d'un symbole qui en éclaire l'usage et disparaît après utilisation.
- 7 Invisibilité. Le fantôme peut devenir invisible à volonté. Il peut redevenir visible au round suivant.
- 8 Contact débilitant. Toute créature touchée par le fantôme perd 1d4 points d'une caractéristique physique (Force, Agilité ou Endurance). Le joueur choisit quels points sont perdus. Le fantôme attaque avec un bonus de +6 au corps à corps.
- 9 Possession. Le fantôme peut posséder le corps matériel d'une créature mortelle. Il doit toucher sa cible (+6 aux attaques de corps à corps). La cible effectue un jet de sauvegarde de Volonté DD 12 : en cas d'échec, le fantôme disparaît et investit son corps, qu'il contrôle. La créature possédée peut essayer de reprendre la maîtrise de son

corps une fois par heure par la suite, au moyen d'un jet de sauvegarde de Volonté DD 12. Si elle est tuée, le fantôme est expulsé de son enveloppe, mais cette dernière est bel et bien morte.

- 10 Télékinésie. Le fantôme peut manipuler à volonté jusqu'à 4 objets situés dans un rayon de 30 m et pesant chacun moins de 25 kg.

FOURMI GÉANTE

Fourmi géante (ouvrière) : Init +0; Att morsure +2 corps à corps (1d4+1); CA 16; DV 1d8+2; Mvt 15 m ou escalade 15 m; Act 1d20; JS Vig +5, Réf +1, Vol -3; AL L.

Fourmi géante (soldate) : Init +2; Att morsure +6 corps à corps (3d4+3); CA 18; DV 3d8+6; Mvt 15 m ou escalade 15 m; Act 1d20; AS : 20 % de chances d'avoir un dard venimeux (+6 corps à corps, dégâts poison : jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 ou perte de 2d4 points d'Endurance); JS Vig +7, Réf +3, Vol -3; AL L.

Fourmi géante (reine) : Init -4; Att morsure +0 corps à corps (1d3); CA 12; DV 5d8+10; Mvt 3 m ou escalade 3 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf -4, Vol +8; AL L.

Les fourmis géantes sont répandues dans les jungles, les grottes et les marais où ces prédateurs gros comme des chiens terrorisent les autres créatures. Leur détermination inexorable et leurs efforts déterminés pour établir l'ordre dans leur environnement repoussent souvent les autres monstres.

Quand une jeune reine arrive à l'âge adulte, elle est chassée de la fourmilière et doit coloniser son propre territoire. Elle emmène avec elle une suite de 2d6 soldates et de 6d6 ouvrières. Ce sont souvent ces nouvelles colonies qui constituent les sources de conflit, car les créatures s'installent dans des territoires occupés par des gnomes, des kobolds, des hommes-lézards ou autres créatures qui leur disputent les sources de nourriture. Si la colonie parvient à s'installer, elle s'agrandit très vite. Au bout d'un an, elle peut compter des centaines d'ouvrières et environ trois fois moins de soldates. Ces vastes colonies dominent rapidement la région.

Jusqu'à 20 % des soldates naissent pourvues d'un dard venimeux et bénéficient d'une attaque de dard supplémentaire. Elles peuvent s'en servir une fois par heure, car il leur faut attendre que la réserve de venin se remplisse.

Les fourmis géantes sont très répandues dans les plans lointains où résident les parangons de la Loi. Les fourmis géantes extraplanaires, ainsi que les fourmis primordiales terrestres, ont une carapace d'or, d'argent, de bronze ou de cuivre et sont davantage des créatures mécaniques que des insectes. Elles émettent des cliquetis pendant qu'elles bâtent des structures bien ordonnées dans leur fourmilière.

GARGOUILLE

Gargouille : Init +0; Att griffes +4 corps à corps (1d4); CA 21; DV 2d8; Mvt 9 m ou vol 9 m; Act 1d20; AS : résiste aux armes non magiques, immobilité; JS Vig +5, Réf +0, Vol +0; AL C.

Les gargouilles sont des créatures de pierre ailées et humanoïdes. Elles n'ont besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau pour survivre, mais ce sont des êtres malfaits qui ne cherchent des proies que pour le plaisir de leur infliger la douleur. Elles peuvent s'immobiliser totalement, au point qu'on ne peut les distinguer de statues inanimées. Le corps d'une gargouille est composé de pierre organique et est pratiquement immunisé contre les armes ordinaires. Les armes

dotées d'un enchantement de +1 ou mieux leur infligent des dégâts normaux, mais toutes les autres armes non magiques ne leur infligent que la moitié des dégâts et se brisent contre leur peau de roc 50 % du temps.

Il existe une variété sous-marine de gargouille, les kopoacinthes. Les kopoacinthes utilisent leurs ailes pour nager à la manière d'une raie manta. En dehors de ce détail, elles sont à tous égards identiques à leurs homologues de la surface.

GÉANT

Les géants sont d'énormes humanoïdes doués d'une force prodigieuse. Ils ne s'intéressent guère aux affaires des mortels, considérant les humains et leurs semblables comme de simples parasites indignes de leur attention. Il existe diverses variétés de géants, issus de royaumes ordinaires et extraordinaires, et au sein des différentes sous-espèces, ils s'organisent en clans familiaux qui se querellent et se livrent à de violents affrontements en raison de vendettas pluriséculaires et d'affronts oubliés depuis belle lurette.

Le Juge connaît certainement les géants, et les entrées ci-dessous ne se perdent pas en descriptions : vous êtes tout à fait capables de les embellir vous-mêmes en cas de besoin. Cela dit, l'auteur recommande au Juge de traiter chaque géant comme un individu, tout comme chaque humain est unique. Les entrées ci-dessous présentent les profils de base d'un géant standard de chaque sous-espèce : le Juge est encouragé, par la suite, à personnaliser tous les géants rencontrés au moyen de la table ci-dessous, des précédents textes consacrés aux traits distinctifs des humanoïdes et de sa propre créativité :

d12 Trait personnel de géant

- 1 Coiffure inhabituelle : crête de punk, tresses, queue de cheval, chignon, tresses en «cornrows», calvitie (peut-être associée à de maladroites tentatives pour la cacher), etc.
- 2 Dents de devant brisées ou manquantes.
- 3 Acné envahissante (et à échelle géante).
- 4 Nez cassé.
- 5 Dents de lapin.
- 6 Borgne. L'œil mort est couvert par un cache de fortune.
- 7 Ongles des doigts et des pieds remarquablement longs et sales.
- 8 Plusieurs doigts manquants à chaque main.
- 9 Bras manquant, coupé à hauteur du coude.
- 10 Pilosité faciale insolite : moustache en guidon de vélo, favoris, bouc, etc.
- 11 Tatouages très visibles (visage, bras, mains ou jambes).
- 12 Odeur particulièrement prégnante.

Les géants attaquent en portant des coups redoutables et provoquent généralement des dégâts phénoménaux. En termes de jeu, ils attaquent avec un d24 (comme indiqué ci-dessous) et infligent des coups critiques sur tout résultat naturel de 20-24 dépassant également la CA de la cible. Les géants ont leur propre table de coups critiques, comme indiqué précédemment. Par conséquent, la plupart d'entre eux infligent un coup critique une fois sur cinq. Ce sont vraiment des adversaires redoutables !

Géant des collines (3,50 m de haut, 600 kg) : Init -2; Att gourdin +15 corps à corps (2d8+8) ou jet de rocher +6 distance (1d8+6, portée 30 m); CA 16; DV 8d10; Mvt 9 m; Act 1d24;



MULLEN

AS : infravision, critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +10, Réf +5, Vol +6; AL C.

Géant de pierre (4 m de haut, 700 kg) : Init +1; Att gourdin +18 corps à corps (3d8+10) ou jet de rocher +10 distance (1d8+10, portée 60 m); CA 17; DV 12d10; Mvt 12 m; Act 1d24; AS : infravision, 50 % de chances d'avoir 1-2 ours des cavernes domestiques, critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +12, Réf +6, Vol +8; AL N.

Géant du givre (5 m, 1,2 tonnes) : Init +3; Att hache +21 corps à corps (4d8+8) ou jet de rocher +12 distance (2d8+8, 90 m); CA 18; DV 14d10; Mvt 15 m; Act 2d24; AS : immunisé contre le froid, dégâts des attaques de feu doublés contre lui, 75 % de chances d'avoir des animaux domestiques (2-4 loups, 0-1 ours polaire), critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +14, Réf +7, Vol +11; AL C.

Géant du feu (3,50 m de haut et 2,2 tonnes) : Init +3; Att épée +22 corps à corps (4d10+10) ou jet de rocher +8 distance (1d8+10, portée 60 m); CA 17; DV 16d10; Mvt 9 m; Act 2d24; AS : immunisé contre le feu, dégâts des attaques de froid doublés contre lui, 10 % de chances d'avoir une épée magique enflammée (+1d6 dégâts), 25 % de chances d'avoir 1-3 limiers infernaux domestiques, critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +15, Réf +5, Vol +8; AL C.

Géant des nuages (6 m de haut, 3,2 tonnes) : Init +1; Att masse d'armes +24 corps à corps (4d8+12) ou jet de rocher +12 distance (2d8+10, portée 90 m); CA 20; DV 17d10; Mvt 15 m; Act 3d24; AS : *création de brouillard* (3 fois par jour, nuage de brouillard mesurant jusqu'à 30 m x 6 m x 30 m, réduit la visibilité à 1,5 m), *lévitation* (1 fois par jour; fonctionne sur le géant + 450 kg, durée 1 h avec un Mouvement de 15 m), 50 % de chances d'avoir des animaux domestiques (3-18 aigles géants et 1-4 lions ou 2-8 loups sanguinaires), critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +12, Réf +6, Vol +8; AL C.

Géant des tempêtes (6,50 m de haut, 4,5 tonnes) : Init +3; Att épée +26 corps à corps (5d8+12); CA 21; DV 20d10; Mvt 15 m; Act 4d24; AS : immunisé contre les dégâts électriques, capable de respirer sous l'eau, sorts (+12 au test d'incantation : *bourrasque*, *éclair* et *lévitation*), critique sur un résultat de 20-24; JS Vig +16, Réf +8, Vol +12; AL N.

GNOLL

Gnoll : Init +0; Att morsure +1 corps à corps (1d3) ou avec arme +1 corps à corps (dégâts de l'arme); CA 13; DV 1d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : *invoyer un patron (Ithha)* avec 1d12 ou mieux; JS Vig +1, Réf +0, Vol +0; AL C.

Les gnolls sont d'agressifs hommes des cavernes à tête de hyène qui adorent de cruelles divinités élémentaires. Vêtus de peaux d'animaux et brandissant des gourdins, ils traînent leurs captifs dans leurs profondes cavernes pour les soumettre à des rituels sacrificiels trop horribles pour qu'on les décrive. Leurs tribus sont dirigées par des chamans qui effectuent les rites en question conformément à un calendrier indescriptible basé sur les constellations. Au moyen des sortilèges que leur confèrent leurs dieux malfaits, ces chamans envoient des gnolls ivres de violence se livrer à des raids dans les environs. Les gnolls ne sont pas les amis des autres gobelinoïdes, et ne font pas de différence entre humains, elfes, nains, orques, gobelins, hobgobelins, kobolds, trolls ou gobelours lorsqu'ils veulent du sang.

Les chamans gnolls sont traités comme des clercs de niveau 4 qui connaissent des sorts élémentaires et n'hésitent pas à

invoyer les pouvoirs d'Ithha ou d'autres hideux princes élémentaires. Tous les gnolls peuvent utiliser *invoyer un patron (Ithha)* en utilisant 1d12 pour leur test d'incantation. Les chamans gnolls utilisent quant à eux 1d20 + niveau d'incantateur (généralement 4). Pour chaque tranche de 10 gnolls, il y a un mâle bête (guerrier niveau 2), et pour chaque tranche de 40 gnolls, un mâle alpha (guerrier niveau 4).

GOBELIN

Gobelins : Init -1; Att morsure -1 corps à corps (1d3) ou avec arme -1 corps à corps (dégâts de l'arme); CA 10 + armure; DV 1d6-1; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : infravision 18 m; JS Vig -2, Réf +1, Vol -2; AL L.

Les gobelins sont de petits humanoïdes au visage crochu, au dos voûté, à la peau grise, brune ou verte et aux petits yeux jaunes ou rouges. Ils vivent dans des grottes, sous de grands rochers et dans les ruines des communautés civilisées, étant eux-mêmes incapables de réalisations architecturales. Ce sont des lâches invétérés, qui évitent le conflit à tout prix et n'hésitent pas à se prosterner ou à se mettre à genoux en proclamant leur innocence de la plus abjecte des manières. Généralement, ils préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre, à moins d'être accompagnés de leurs cousins plus avancés en termes d'évolution, les gobelours et hobgobelins qui règnent sur les tribus de gobelins et les poussent à lancer des assauts à coups de fouet et de poing. Lorsque le chef gobelours ou hobgobelin d'une tribu succombe, les gobelins au combat doivent réussir un test de moral DD 16 pour éviter de s'enfuir.

Les gobelins voient dans le noir à 18 m et subissent un malus de -1 à l'attaque en pleine lumière. Un quart d'entre eux chevauchent des loups sanguinaires ou chassent avec eux. Les gobelins manient des frondes, des gourdins ou des épées émoussées, et ils portent des armures matelassées, de cuir ou de peau.

GOBELOURS

Gobelours : Init +1; Att masse d'armes +5 corps à corps (1d6+5); CA 16; DV 4d8+4; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : infravision 18 m; JS Vig +4, Réf +0, Vol +2; AL L.

Les gobelours ont un ancêtre commun avec les gobelins, qu'ils dominent. Le gobelours standard mesure 2,40 m, mais il paraît mou et adipeux. Cet aspect peu intimidant fait oublier qu'il pèse près de 230 kg et dispose d'une force impressionnante proportionnelle à son poids. Bien que n'étant pas particulièrement intelligents, les gobelours demeurent assez futés pour asseoir leur autorité sur des tribus de gobelins dont ils font leurs esclaves qu'ils maltraitent comme bon leur semble. En général, il existe une ou deux familles de 3 ou 4 gobelours pour chaque troupe de gobelins. Ces créatures règnent par la force depuis de grossières « salles du trône », poussant leurs serfs gobelins à lancer des assauts contre des proies faciles. S'ils sont forcés de combattre, ils utilisent une énorme masse cloutée ainsi que des éléments d'armure dépareillés. Malgré tout, un gobelours menacé préfère battre en retraite pour retrouver une bande de gobelins sur lesquels régner oisivement plutôt que de tenir tête à des héros dignes de ce nom!

GOULE

Goule : Init +1; Att morsure +3 corps à corps (1d4 + paralysie) ou griffes +1 corps à corps (1d3); CA 12; DV 2d6; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : traits des morts-vivants, paralysie, infravision à 30 m; JS Vig +1, Réf +0, Vol +0; AL C.



Une goule est un cadavre qui refuse de mourir. Capables de se mouvoir pour l'éternité grâce à la magie noire ou à l'intervention d'un démon, ces morts-vivants rôdent en meute, chassant de nuit pour se procurer de la chair fraîche. Ils se présentent comme des humains en haillons et attaquent sans pitié avec leurs dents et leurs griffes.

Toute créature de type humain mordue par une goule doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 14 pour éviter d'être paralysée, incapable de bouger ou d'entreprendre la moindre action physique pendant 1d6 heures. Cet effet n'affecte pas les elfes. En règle générale, les goules dévorent les proies qu'elles tuent. Celles qui échappent à ce sort se relèvent elles-mêmes sous forme de goule à la pleine lune suivante, à moins que l'on ait bénit leur cadavre.

Les goules ne font pas le moindre bruit. En tant que morts-vivantes, elles sont repoussées par les clercs. Elles n'ont besoin ni de boire, ni de respirer, ni de manger. Les goules sont immunisées contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et les dégâts du froid.

De plus petites goules de 1 DV ou moins proviennent des cadavres de gobelins ou de kobolds, tandis que d'autres plus grandes, qui peuvent avoir jusqu'à 8 DV, naissent des corps d'ogres, de géants, de gobelours et autres créatures de ce genre. Il en existe une forme marine appelée lacédon.

GRIFFON

GRIFFON : Init +2; Att morsure +9 corps à corps (2d6) ou griffes +5 corps à corps (1d6); CA 17; DV 7d10; Mvt 9 m ou vol 24 m; Act 2d20; JS Vig +7, Réf +8, Vol +4; AL N.

Un griffon est une grande créature magique ressemblant à un lion ailé, avec la tête et les pattes d'un aigle. Son envergure dépasse souvent les 6 m, et il peut peser jusqu'à 250 kg. Les griffons vivent dans de grands nids situés dans des aires en hauteur, loin de tout. Ils adorent la chair de cheval.

HARPIE

Harpie : Init +0; Att griffes +3 corps à corps (1d4); CA 13; DV 5d8; Mvt 6 m ou vol 21 m; Act 1d20; AS : chant captivant (JS Vol DD 13); JS Vig +2, Réf +3, Vol +6; AL C.

Une harpie est une vieille femme aux traits monstrueux : peau écailleuse, ailes de chauve-souris et cheveux noirs épais et emmêlés. Les harpies vivent sur les falaises au bord de l'océan et peuvent utiliser une action pour chanter. Toutes les créatures dans un rayon de 90 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 pour se retenir de marcher vers la harpie, hypnotisées. Les créatures hypnotisées passent par le plus court chemin, et risquent bien de tomber d'une falaise et de se tuer. Ceux qui arrivent devant la créature demeurent immobiles tant que la chanson se poursuit et n'émergent de leur fascination que si on utilise des moyens magiques, ou 24 h plus tard. Les harpies font des nids et pondent des œufs. Elles déposent dans ces nids des métaux précieux, pour une valeur de 500 po et davantage.

HOBGOBELIN

Hobgobelin : Init +2; Att épée +2 corps à corps (1d8+2) ou fouet +2 corps à corps (1d6 + enchevêtement si jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 raté); CA 14 (armure d'écailles); DV 1d8+2; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : infravision 18 m; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1; AL L.



Les hobgobelins sont génétiquement supérieurs aux gobelins. Ils leur ressemblent vaguement, par la couleur de leur peau et leurs traits, mais se tiennent debout, grands comme des hommes. Ces monstres intelligents utilisent des armures et armes manufacturées et manifestent des penchants pour l'organisation militaire. Ils se battent en formation, désignant des sergents et des lieutenants qui servent sous un général, chaque officier commandant une bande de gobelins conscrits. Sans eux, les hommes rencontraient rarement des gobelins : les hobgobelins sont naturellement attirés par l'idée de régner sur leurs cousins plus faibles (tout comme un aîné a tendance à donner des ordres à ses jeunes frères), qui craignent de leur désobéir. Ils entretiennent donc une relation curieuse, mélange de respect et de peur. Alors que les gobelours règnent par la force brute, les hobgobelins enseignent la discipline et la confiance aux gobelins qu'ils dirigent.

Généralement, il y a un caporal hobgoblin par tranche de 10-20 gobelins. Trois ou quatre caporaux hobgobelins sont placés sous les ordres d'un sergent, qui dispose de 2 DV et d'un bonus de +4 aux jets d'attaque. Pour deux ou trois sergents, on trouve un lieutenant disposant de 4 DV et d'un bonus de +6 aux jets d'attaque. Au-dessus des lieutenants se trouve le général, avec 6 DV et un bonus de +8 aux jets d'attaque.

Les hobgobelins voient une haine particulière aux elfes et les attaquent tous à vue. Ils traitent les gobelours comme des rivaux au sein de leur « armée ».

HOMME CHAUVE-SOURIS

Homme chauve-souris : Init +4; Att morsure +6 corps à corps (1d6); CA 12; DV 2d8; Mvt 6 m ou vol 12 m; Act 1d20; AS : saisie de proie; JS Vig +1, Réf +4, Vol +2; AL C.

Toutes les autres espèces appellent «hommes chauves-souris» ceux qui se qualifient de chiroptériens dans leur propre langue.

Ces semi-humains ont deux jambes, des corps bedonnants et velus, ainsi que des ailes de chauve-souris en guise de bras. Leur faciès, croisement entre celui d'une chauve-souris et des traits humains, est pourvu de grandes oreilles, de narines qui s'agissent sans cesse et d'une fourrure noire, brune ou grise. Ils mesurent 2,40 m de haut, avec une envergure de 6 m, mais ne pèsent guère plus qu'un humain normal. Les chiroptériens parlent leur propre langue subsonique et sont incapables de pratiquer celles des autres peuples. Ils n'ont pas de préférence en matière de proies et s'attaquent à tous les voyageurs solitaires quand l'occasion s'en présente.

Un homme chauve-souris se dirige au sonar : ni la cécité ni l'obscurité ne l'affectent. Il attaque généralement par les airs. Un homme chauve-souris qui touche sa proie peut tenter de l'emporter avec lui en réussissant un test de Force opposé (Force 16). En cas de succès, il la saisit et la soulève de terre. Les victimes capturées de la sorte peuvent toujours l'attaquer avec un malus de -2. Un homme chauve-souris peut porter des attaques de morsure supplémentaires lorsqu'il la soulève, et se déplace alors à la moitié de son Mouvement. S'il la lâche, la proie subit 1d6 points de dégâts pour chaque tranche de 3 m de chute.

10% des chiroptériens infligent une morsure vampirique qui sape 1 PX de la proie à chaque attaque (jet de sauvegarde de Volonté DD 14 pour résister). Les chiroptériens primordiaux ont le double de DV et deux ailes brachiales supplémentaires (ce qui leur permet de saisir la proie avec une Force 22), ainsi qu'une gueule énorme aux capacités vampiriques étendues (et pouvant absorber des niveaux, des points de caractéristiques, des pouvoirs magiques, etc.).





HOMME-LÉZARD

Homme-lézard : Init -2; Att morsure +3 corps à corps (1d4 et roulade) ou gourdin +2 corps à corps (1d4); CA 14; DV 1d8; Mvt 9 m ou nage 9 m; Act 1d20; AS : roulade, déplacement silencieux; JS Vig +2, Réf -1, Vol -1; AL N.

Les hommes-lézards sont les habitants furtifs et discrets des marais. Ermites par nature, ils ne vivent qu'en petits groupes familiaux, se faufilant sans un bruit parmi les roseaux afin de se livrer à une veille éternelle avec leurs yeux plissés. Lorsqu'ils avisent un renard estropié, un poisson pris au piège ou un humain embourbé, les hommes-lézards s'approchent pour l'entraîner dans l'eau trouble, étouffant de leurs mâchoires poisseuses le dernier souffle de leur victime sous la vase.

L'homme-lézard se meut sans un bruit dans les marais ou dans l'eau (il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests liés à la discréption). Toute créature qu'il mord avec ses dents plates doit réussir un test de Force opposé, pour lequel la mâchoire prognathie de la créature et ses puissants muscles maxillaires lui confèrent un modificateur de +8. Si l'homme-lézard l'emporte, il effectue une roulade et entraîne sa victime sous l'eau. Ainsi prisonnière, cette dernière commence à se noyer. Chaque round, elle subit 1d6 points de dégâts temporaires d'Endurance. Une fois l'Endurance réduite à 0, elle meurt. Un homme-lézard occupé de cette façon ne peut pas attaquer d'autres cibles, tandis que la victime ne peut attaquer qu'avec un malus de -4.

Les groupes de chasseurs hommes-lézards sont composés de 1d3+1 adultes de la même famille. Ils ont 25 % de chances d'être accompagnés par un serpent géant ou un crocodile géant apprivoisé (utilisez le profil d'un lézard géant). 5 % des hommes-lézards sont des chamans (à traiter comme des clercs de niveau 1 ou 2).

HOMME-SERPENT

Homme-serpent : Init +1; Att morsure +3 corps à corps (1d4 + venin Vigueur DD 14) ou arme +3 corps à corps (dégâts de l'arme); CA 12 + armure; DV 1d10+2; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : illusion 1 fois par jour, hypnose; JS Vig +2, Réf +1, Vol +2; AL L.

Les hommes-serpents sont parmi nous. Vaincus il y a des millénaires par la race des Anciens, ces mystérieux humanoïdes à tête de serpent dirigent à présent des sectes vouées à Set, dieu des serpents, au sein des cités des hommes. Grâce à la magie, ils prennent forme humaine et gouvernent sous cet aspect leur royaume de l'Ombre, une cabale d'imposteurs qui assassinent et remplacent ducs, rois et comtes dans tout le pays. Seule la mort révèle leur véritable forme : l'illusion tombe, et leur visage redevient celui d'un serpent. En attendant, le seul moyen de détecter un imposteur sans magie consiste à prononcer une phrase connue seulement de leurs ennemis druidiques d'autrefois, une phrase que seule une mâchoire humaine parvient à déclamer, mais que les os complexes de la gueule d'un serpent ne sauraient articuler convenablement.

Les hommes-serpents ont un corps d'humain et une tête de serpent. Une fois par jour, ils peuvent lancer une illusion qui donne à leur visage l'apparence exacte de celui d'un autre. L'illusion est totale : visuelle, tactile, auditive et olfactive, et on considère qu'elle s'apparente à un résultat de 30 au test d'incantation si quelqu'un tente de la dissiper ou de ne pas y croire. L'homme-serpent qui l'a produite peut révéler sa véritable forme s'il le souhaite.

Un homme-serpent peut hypnotiser les créatures inférieures. Toute créature intelligente qui le regarde dans les yeux peut devenir sa victime. L'hypnose fonctionne même lorsque l'homme-serpent est caché par son illusion. Il l'utilise en effectuant un test d'incantation avec un bonus de +6. La victime doit alors réussir un jet de Volonté opposé si elle ne veut pas se retrouver sous son emprise. Les créatures hypnotisées semblent hébétées et font tout ce qu'on leur demande. Toute tâche suicidaire ou dangereuse leur permet toutefois de faire un nouveau jet de Volonté pour résister. L'hypnose se dissipe au bout de 1d4 heures.

Les hommes serpents utilisent des armes pour se battre, ou bien leur morsure une fois démasqués, mais ils préfèrent les manigances au combat. Leur venin varie selon les individus : chez 25 % d'entre eux, il provoque la cécité, la faiblesse (perte de 1d6 points de Force) chez 25 %, et des spasmes douloureux chez les 50 % restants (1d6 points de dégâts).

Les hommes-serpents sont dirigés par des mages de niveau 3, 4 ou 5 spécialisés dans les illusions.

HOMME-SINGE

Homme-singe de la jungle : Init +2; Att morsure +4 corps à corps (1d4+3) ou poing +6 corps à corps (1d6+3) ou jet de pierre +3 distance (1d4); CA 13; DV 3d8; Mvt 6 m ou escalade 9 m; Act 1d20; AS : +10 aux tests pour se cacher dans la jungle; JS Vig +6, Réf +3, Vol +1; AL L.

Homme-singe à quatre bras : Init +3; Att morsure +6 corps à corps (1d6+5) ou poing +8 corps à corps (1d8+5); CA 15; DV 6d8; Mvt 12 m ou escalade 6 m; Act 4d20; AS : met l'adversaire en pièces et lui inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires si 2 attaques de poing touchent la même cible en un round; JS Vig +10, Réf +6, Vol +2; AL C.



Homme-singe blanc : Init +1; Att poing +5 corps à corps (1d4+2) ou jet de pierre +3 distance (1d4); CA 12; DV 2d8; Mvt 6 m ou escalade 6 m; Act 1d20; AS : 5 % de chances de lancer des sorts comme un clerc de niveau 2; JS Vig +5, Réf +3, Vol +4; AL C.

Homme-singe géant : Init +1; Att morsure +12 corps à corps (2d6+10) ou poing +14 corps à corps (2d8+10); CA 17; DV 8d8+10; Mvt 12 m ou escalade 9 m; Act 3d20; AS : met l'adversaire en pièces et lui inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires si 2 attaques de poing touchent la même cible en un round; JS Vig +14, Réf +8, Vol +6; AL C.

Silencieux, stoïques et endurants, les hommes-singes règnent sur les étendues sauvages et obscures. Certains se sont établis dans les ruines cyclopéennes de cités bâties jadis par leurs ancêtres du temps de leur gloire, tandis que d'autres se cachent dans les ombres piquetées de lumière de jungles moites, d'où ils regardent évoluer les races modernes. Tous ont trois traits en commun : une grande force, une grande discréption et une grande intelligence. Toutefois, le manque d'ambition en dehors de la simple survie limite leur développement. Voici quelques variétés d'hommes-singes :

- Les hommes-singes de la jungle : des hominidés semblables aux gorilles qui vivent en tribus et sont très doués pour escalader et se cacher.

- Les hommes singes à quatre bras : des monstres solitaires et sauvages, de 3 m de haut, capables de tailler en pièces un homme adulte.
- Les hommes-singes blancs : des anthropoïdes extrêmement intelligents, capables de véritables prouesses sous la direction d'un chef avisé. Les envahisseurs venus d'autres mondes et les sorciers ambitieux recherchent activement les hommes-singes blancs pour gonfler les rangs de leurs armées.
- Les hommes-singes géants : ces créatures énormes et très rares, semblables à des gorilles, mesurent jusqu'à 7,5 m de haut et rivalisent de férocité avec les dinosaures.

HYDRE

Hydre : Init +4; Att morsure +6 corps à corps (1d10+4); CA 16; DV 1d10 (7 PV) par tête; Mvt 6 m ou nage 12 m; Act 1d20 par tête; AS : 5-12 têtes, critique sur un 19-20, guérison de 1 PV/round par tête restante, guérison des têtes deux fois plus rapide; JS Vig +9, Réf +7, Vol +5; AL C.

L'hydre est un reptile polycéphale à quatre pattes et une queue, qui réside généralement dans des marais, des tourbières, des marigots et des environnements océaniques. Chacune de ses têtes peut mordre indépendamment, et elle en possède de 5 à

12 (voire davantage dans certains cas rares). Pour chaque tête, elle reçoit 7 points de vie (qui comptent comme 1d10 DV) et une attaque de morsure portée avec 1 dé d'action. Chaque tête obtient un coup critique sur un résultat de 19-20 : avec une telle quantité de têtes et ces chances de critique étendues, la créature a tendance à porter de très nombreux coups critiques.

Notez les points de vie de l'hydre par tranche de 7 PV. Par exemple, si vous avez une hydre à 6 têtes :

Tête 1 : 7 PV

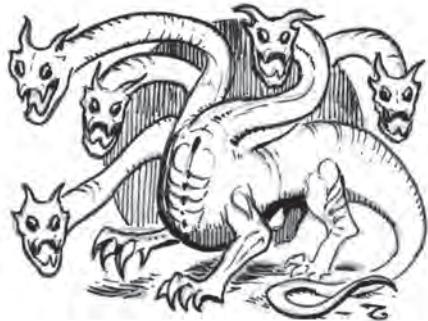
Tête 2 : 7 PV

Tête 3 : 7 PV

Tête 4 : 7 PV

Tête 5 : 7 PV

Tête 6 : 7 PV



Pour chaque tranche de 7 PV infligée par la même attaque d'arme, une tête est coupée, et les dégâts en excédent sont perdus. Par exemple, un coup d'épée infligeant 9 dégâts coupe une tête (7 PV), mais les 2 PV en «surplus» sont perdus. Les attaques à zone d'effet (comme celle d'une *boule de feu*) peuvent endommager plus d'une tête à la fois et ne perdent pas le surplus de dégâts.

Pour chaque tête tranchée, l'hydre se retrouve avec un moignon pendant deux rounds... puis, au troisième round, deux *nouvelles* têtes y poussent, et l'hydre gagne 14 points de vie (deux tranches de 7 PV chacune). Cette régénération ne peut être empêchée qu'en détruisant les têtes avec du feu ou de l'acide.

Pour finir, toutes les têtes restantes de l'hydre guérissent à raison de 1 PV par round.

10 % des hydres sont des pyrohydres capables de cracher le feu. Tous les 1d4 rounds, toutes les têtes lâchent un jet de flammes, qui touche avec un bonus de +10, à 15 m de portée et inflige 3d6 points de dégâts. Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 pour éviter de prendre feu et de subir 1d6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'ils réussissent un jet de Réflexes. Les pyrohydres sont immunisées contre le feu, et on ne peut pas empêcher leurs têtes de repousser en brûlant les moignons, mais le froid fonctionne à la place.

5 % des hydres sont des cryohydres, capables de souffler le froid. Tous les 1d4 rounds, toutes les têtes lâchent un jet de givre, qui touche avec un bonus de +8, à une portée de 9 m et inflige 2d6 points de dégâts. Les cryohydres sont immunisées contre le froid, mais les dégâts de feu sont doublés contre elles.

Les hydres primordiales peuvent cracher des jets de feu ou de froid, sont immunisées contre les dégâts de feu et de froid, et possèdent au moins 20 têtes, qu'on ne peut couper définitivement qu'avec des dégâts d'acide.

KOBOLD

Kobold : Init +1; Att épée minuscule -2 corps à corps (1d4-1); CA 11; DV 1d4; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : infravision 30 m; JS Vig -2, Réf +0, Vol -2; AL N.

Les kobolds sont des semi-humains à tête de chien et à peau rousse qui détestent les fées. Ils viennent de profondes fosses situées sous les domaines des fées, sylphes, lutins, farfadets, gnomes et autres leprechauns. Certains mages croient qu'ils



sont en réalité la réincarnation de fées damnées. Les kobolds identifient les elfes aux fées qu'ils abhorrent et tendent des embuscades pour les capturer et les torturer.

Un grand kobold mesure à peine 1,20 m. Il est pourvu de dents pointues, de petites cornes, d'yeux rouges hideux et de vêtements aux teintes chaudes. À l'état naturel, les kobolds sont des créatures bruyantes et chamaillieuses, et sur le plan matériel, ils vivent dans des marais puants, des jungles étouffantes et des tunnels confinés. Ils se montrent toutefois sociables, du moins avec leurs congénères : on ne les trouve jamais en nombre inférieur à trente, et ils vivent souvent dans des réseaux de tunnels surpeuplés, avec des centaines d'occupants, parmi lesquels des sangliers et des belettes apprivoisés. On y trouve en outre des chambres d'incubation où ils pondent leurs œufs et où grandissent leurs petits. Pour chaque tranche de trente kobolds, il y a un chef et deux gardes possédant 6 PV chacun. Pour chaque tranche de cent kobolds, il y a un chef de tribu possédant 9 PV et accompagné de sa suite de cinq gardes.

Les kobolds sont dotés d'infravision à 30 m, mais subissent un malus de -1 lorsqu'ils attaquent en pleine lumière.

LÉZARD GÉANT

Lézard géant : Init -3; Att morsure +5 corps à corps (3d4); CA 17; DV 3d8; Mvt 12 m ou escalade 6 m; Act 1d20; AS : camouflage; JS Vig +2, Réf -2, Vol -2; AL N.

Il existe de nombreuses variétés de lézards géants. Les crocodiles surveillent les marais, les iguanes se suspendent aux arbres et les geckos rampent sur les murs des cavernes. Quel que soit leur type, tous sont des maîtres du camouflage et bénéficient d'un bonus de +10 pour toute tentative visant à se cacher.

LIMACE D'OMBRETERRE

Limace d'Ombreterre : Init -6; Att contact acide +3 corps à corps (1d4 + bave); CA 18; DV 3d6; Mvt 3 m; Act 1d20; AS : bave; JS Vig +5, Réf -6, Vol -2; AL C.

Les limaces d'Ombreterre sont de dégoûtants cylindres ambulants aux yeux pédonculés. Elles patrouillent dans les couloirs de l'Ombreterre, déposant dans leur sillage des traînées de vase toxique. Elles se déplacent à une allure extrêmement lente, et il n'est pas difficile de les éviter. Le vrai péril réside dans leurs traînées, qui quadrillent des zones entières et peuvent se révéler particulièrement dangereuses.

Tirez 1d6 sur la table ci-dessous pour déterminer la nature de la bave de la limace. Le contact d'une limace d'Ombreterre inflige 1d4 points de dégâts + ceux associés à sa bave. En outre, on trouve des traînées et des mares de bave dans les zones ouvertes de l'Ombreterre. Cette substance conserve sa nocivité plusieurs jours après le départ de la limace, et les personnages qui traversent par mégarde les pistes presque invisibles risquent de subir les effets indiqués ci-dessous.



d6 Effet de la bave

- 1 Gluante. Le personnage, immobilisé sur place, ne peut plus se déplacer à moins de réussir un test de Force DD 20.
- 2 Acide. Le personnage subit immédiatement 1d4 points de dégâts, + 1d4 au round suivant.
- 3 Hallucinogène. Le personnage a d'étranges visions. Il se retrouve mentalement neutralisé pendant 1d4 rounds, incapable d'attaquer ou de se concentrer sur la moindre activité.
- 4 Venimeuse. Le personnage succombe à l'effet d'une neurotoxine. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 pour éviter de s'écrouler, en proie à d'incoercibles spasmes, pendant 1d6 heures.
- 5 Luminescente. La bave émet une vive lumière au contact. Elle attire l'attention sur le personnage, et on ne peut l'éliminer qu'en l'arrosant d'un produit chimique rare.
- 6 Nauséabonde. Le personnage empeste. Ses probabilités d'attirer des monstres errants doublent.

LIMIER INFERNAL

Limier infernal : Init +2; Att morsure +4 corps à corps (1d6+2) ou souffle; CA 12; DV 2d6; Mvt 12 m; Act 1d20; AS : immunisé contre les dégâts de chaleur et de feu; JS Vig +1, Réf +2, Vol +1; AL L.

Les limiers infernaux sont de grands chiens maigres au pelage noir dont émane une odeur de soufre. Leur peau brûle au toucher. Ils sont répandus dans le plan élémentaire du feu et certaines fosses des abysses, mais très rares sur le plan matériel. On les rencontre généralement lorsqu'ils ont été invoqués par un mage ou servent un maître extraplaninaire, même s'il arrive

que des meutes de limiers infernaux sauvages habitent dans des sources chaudes, des volcans, des déserts et sous d'autres climats qui leur conviennent. Ils sont immunisés contre les dégâts du feu et de la chaleur. Au combat, ils mordent et peuvent également projeter un souffle une fois par heure, sous la forme d'un cône de 3 m de large à son extrémité et de 9 m de long. Tous ceux qui se trouvent pris à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 12 pour éviter de subir 2d6 points de dégâts de feu.

LOUP



Loup commun : Init +3; Att morsure +2 corps à corps (1d4); CA 12; DV 1d6; Mvt 12 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +2, Vol +1; AL L.

Loup sanguinaire : Init +5; Att morsure +6 corps à corps (1d6+2); CA 14; DV 2d6; Mvt 12 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf +4, Vol +3; AL L.

Les loups sanguinaires sont de grandes créatures qui dirigent souvent des meutes de leurs congénères ordinaires.

MANTICORE

Manticore : Init +5; Att morsure +6 corps à corps (1d8) ou griffes +4 corps à corps (1d3); CA 16; DV 6d8+6; Mvt 12 m ou vol 15 m; Act 3d20; AS : piques caudales ou queue barbelée; JS Vig +5, Réf +4, Vol +6; AL C.

La manticore est un prédateur paresseux qui évite les affrontements et préfère profiter des repas sans danger qui s'offrent à elle. Elle a le corps d'un lion, de grandes ailes de chauve-souris et le visage d'un homme barbu. Elle adore la chair humaine et s'en prend volontiers aux femmes et aux enfants, aux voyageurs solitaires ainsi qu'aux survivants blessés des champs de bataille, mais on ne la voit pas souvent chercher son repas en affrontant des épéistes en armure. Elle suit souvent les groupes de chasseurs semi-humains pour fondre sur eux et dérober leur proie sous leur nez avant qu'ils n'aient le temps de réagir.

50 % des manticores ont une queue hérissée de piquants de fer. Au prix d'une action, le monstre projette une volée de 6 de ces piquants, avec un bonus de +6 en distance (portée 30 m), pour 1d6 points de dégâts chacun. La manticore peut lâcher quatre volées de ce genre par jour.

Les 50 % de manticores qui restent ont une queue de scorpion barbelée. Au combat, elles s'en servent pour frapper l'adversaire : un coup de queue par round avec un bonus à l'attaque de +8 (1d10 + venin). Le venin inflige un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 : en cas d'échec, la cible perd 1d6 points d'Endurance à chaque coup reçu.



MARIN INTERDIMENSIONNEL

Marin interdimensionnel : Init +2; Att sabre d'abordage +5 corps à corps (1d8+1); CA 15; DV 1d8+2; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : clignotement astral (50 % de chances d'échapper aux attaques non magiques), déplacement planaire 2 fois par jour; JS Vig +1, Réf +1, Vol +4; AL N.

Les marins interdimensionnels sont des humanoïdes à la peau bleue venus d'une autre dimension juchés sur de petits bateaux qui flottent dans les airs. Chacun de leurs skiffs transporte 5 à 8 marins interdimensionnels, dont l'un est un capitaine doté du double de points de vie et d'un bonus supplémentaire de +2 en initiative, en attaque et aux dégâts. 50 % des équipages comptent également un mage capable de lancer 1d4 sorts de niveau 1 avec un bonus de +3 au test d'incantation.

Les marins interdimensionnels peuvent changer de plan 2 fois par jour. Leur apparition se produit souvent dans la surprise la plus totale, leurs bateaux volants se matérialisant dans les airs.

Chaque marin interdimensionnel est armé d'un sabre d'abordage et d'une targe. Ces êtres s'en prennent généralement aux petites communautés, et il leur arrive de faire des prisonniers. Au combat, le marin «clignote» entre sa forme matérielle et sa forme astrale, ce qui lui confère un aspect translucide et évanescence. Toute attaque portée contre lui avec une arme non magique a 50 % de chances de le toucher au moment où il se trouve sous forme astrale, et donc de manquer la cible. Les attaques magiques, elles, infligent des dégâts, quel que soit l'état du marin.

MILLE-PATTES GÉANT

Mille-pattes géant : Init +3; Att morsure +6 corps à corps (1d6 + venin); CA 14; DV 3d6; Mvt 18 m; Act 1d20; AS : détection des pensées à 150 m; JS Vig -1, Réf +2, Vol -1; AL C.

Les mille-pattes géants sont des prédateurs qui chassent en suivant les émanations psychiques. Les créatures qui ne pensent pas (comme les statues animées et les morts-vivants) leur sont invisibles, mais les autres n'ont aucun moyen de semer ces prédateurs infatigables. Les mille-pattes vivent en groupes de 3d6 créatures qui, lorsqu'ils sont affamés, déplacent leurs corps sinueux pour converger vers les proies dont ils ont détecté les pensées.

La morsure des mille-pattes géants est venimeuse. Le poison qu'ils injectent varie en fonction de l'espèce. Tirez 1d6 pour le définir :

d6 JS Vigueur Effet en cas de jet de sauvegarde raté

1	DD 10	Paralysie, durée 1d7 jours
2	DD 12	Paralysie permanente
3	DD 14	Perte temporaire de 1d4 points de Force
4	DD 16	Mort immédiate
5	DD 12	1d12 points de dégâts
6	DD 14	3d6 points de dégâts + perte temporaire de 1d4 points d'Endurance

MINOTAURE

Minotaure : Init +8; Att coup de cornes +8 corps à corps (1d8+4) ou hache +8 corps à corps (1d10+4); CA 15; DV 6d8+6; Mvt 9 m; Act 2d20; AS : charge de taureau, jamais surpris; JS Vig +6, Réf +8, Vol +2 (cf. ci-dessous); AL C.

Les minotaures sont de vigoureux humains à tête de taureau créés dans un objectif divin. Ils ne se reproduisent pas naturellement, et on les rencontre rarement hors des lieux où les dieux ont prévu de les placer. Cela dit, les créatures n'ont guère d'idée précise de la mission qu'elles ont à accomplir et se contentent d'étriper, de déchiqueter et de tuer, des tâches dont elles s'acquittent admirablement bien.

Le minotaure entame les hostilités avec une charge au terme de laquelle il donne un coup de cornes. Elle est considérée comme une charge spéciale : en plus du bonus de +2 au jet d'attaque et du malus de -2 à la CA, le minotaure bénéficie d'un bonus supplémentaire de 1d8 points de dégâts (pour un total de 2d8+4), et la cible doit réussir un test de Force opposé (le minotaure étant considéré comme ayant une Force de 24) pour éviter d'être projetée en arrière de 6 m.

On ne peut pas prendre par surprise les minotaures, qui en outre ne connaissent pas la peur. Ils ne sont pas très intelligents mais se montrent rusés comme des prédateurs en chasse. Les minotaures résistent aux sorts affectant leurs facultés mentales (comme *charme*, *effroi* et autres) et bénéficient d'un bonus supplémentaire de +6 aux jets de sauvegarde de Volonté contre ces derniers.

MOMIE

Momie : Init +0; Att étranglement +5 corps à corps (1d4/2d4/3d4/etc.) ou gourdin +3 corps à corps (1d6+2); CA 11; DV 8d12+8; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : réduction des dégâts 5, lèpre des momies, vulnérabilité au feu, traits des morts-vivants; JS Vig +4, Réf +2, Vol +10; AL C.

Vêtue de bandelettes funéraires sous lesquelles s'agite des amas de chair préservée, la momie est un cadavre maintenu à l'état de mort-vivant par d'étranges huiles, des épices dangereuses et d'indicibles incantations.

Les momies se traînent d'un pas lourd, uniquement couvertes de bandelettes antiques au travers desquelles on entrevoit leur torse creusé et leurs organes réduits en poussière. Lorsqu'on les frappe, les coups traversent souvent le vide ou des parties du corps qui ne sont plus fonctionnelles : par conséquent, les momies résistent aux 5 premiers points de dégâts infligés par n'importe quelle attaque.

La momie est généralement équipée d'une arme contondante et cherche à s'approcher de sa proie afin de l'étrangler. Lorsqu'elle réussit à porter une attaque d'étranglement, elle saisit sa victime à une ou deux mains et commence à l'étouffer. Au premier round, celle-ci subit 1d4 points de dégâts de suffocation. Si la momie réussit une deuxième attaque d'étranglement, les dégâts passent à 2d4. Une troisième attaque consécutive en inflige 3d4, puis 4d4, et ainsi de suite jusqu'à ce que la momie échoue ou que sa proie succombe.

Toute créature qui reçoit des dégâts infligés par une momie risque de contracter la lèpre des momies (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12). Cette maladie flétrit et dessèche peu à peu le corps. Les créatures affectées subissent 1 point de dégâts d'Endurance chaque jour et sont constamment assoiffées. On ne peut guérir de ces dégâts sans avoir reçu au préalable des soins magiques.

En raison de leurs bandelettes desséchées après des années passées sous terre, le feu inflige des dégâts doublés aux momies.

Les momies sont des morts-vivants et peuvent donc être repoussées par les clercs. Elles n'ont besoin ni de boire, ni de respirer, ni de manger. Les momies sont immunisées contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et contre les dégâts du froid.

NUÉE D'INSECTES

Nuée d'insectes : Init +5; Att morsure de nuée +1 corps à corps (1 + piqûre); CA 11; DV 4d8; Mvt (vol) 12 m; Act spécial; AS : mord toutes les cibles dans une zone de 6 x 6 m, dégâts réduits de moitié sauf si infligés par des attaques de zone, piqûre (jet de sauvegarde de Vigueur DD 5 pour éviter 1d4 points de dégâts supplémentaires); JS Vig +0, Réf +10, Vol -2; AL N.

Une nuée d'insectes est un nuage de guêpes, de fourmis, de mouches, d'abeilles ou autres insectes. Elle occupe une zone de 6 x 6 m et inflige ses dégâts de morsure à quiconque s'y trouve en même temps qu'elle. Toute créature mordue doit également réussir un jet de sauvegarde de Vigueur pour éviter de subir des dégâts de dard. Les attaques ordinaires n'infligent que la moitié des dégâts à une nuée, contrairement aux dégâts de zone (des moulinets d'épée ne sont pas aussi efficaces qu'une boule de feu).

OGRE

Ogre : Init +2; Att poing +5 corps à corps (1d6+6) ou grande masse d'armes +5 corps à corps (1d8+6); CA 16; DV 4d8+4; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : étreinte; JS Vig +4, Réf +2, Vol +1; AL C.

Anthropoïde à la peau grise, aux jambes courtaudes, aux longs bras, au torse rebondi et aux traits humains épais, l'ogre est

une brute stupide qu'il n'est pas bien difficile de berner. Vivant dans des cavernes fétides jonchées d'ossements, les ogres sont des charognards qui terrorisent leur région, mais ne voient jamais plus loin que leur prochain repas. Les aventuriers les plus futés et les plus braves exploitent leur force prodigieuse en leur promettant de somptueux festins et un butin de roi. Lorsqu'ils ne paressent pas seul dans leur antre, les ogres servent d'hommes d'armes et de mercenaires dans les armées de géants, de sorciers et de souverains désespérés.

Au combat singulier, l'ogre saisit son adversaire dans une étreinte redoutable pour lui rompre l'échine. S'il parvient à lui porter un coup, sa cible doit réussir un test de Force opposé contre celle de l'ogre, qui est de 22 (bonus de +6). En cas d'échec, la proie est prisonnière de l'étreinte. Par la suite, à chaque round, l'ogre lui inflige 1d6+6 points de dégâts supplémentaires. La victime peut tenter de s'échapper à chaque round en réussissant un autre test de Force avec son action.



OMBRE

Ombre : Init +3 (capable de toujours avoir l'effet de surprise); Att contact débilitant +8 corps à corps (1 point de Force); CA 17; DV 6d8; Mvt vol 12 m; Act 1d20; AS : file sa proie pour garantir l'effet de surprise, intangible, immunisée contre les armes non magiques, traits des morts-vivants; JS Vig +5, Réf +10, Vol +8; AL N.

Depuis les profondeurs impies des Neuf Enfers, de vindicatifs seigneurs liches envoient leurs vassaux damnés effectuer des tâches parmi les mortels. Ainsi naissent les ombres, des morts-vivants peu intelligents qui se matérialisent au crépuscule, quand ni le soleil ni la lune ne brillent. L'ombre ressemble à la silhouette floue d'un homme ou d'un animal

que ne projette aucune source de lumière. Elle se déplace au sol ou sur les murs comme une ombre ordinaire, mais sans logique par rapport au soleil, à la lune ou aux torches : la lumière ne l'affecte pas. Elle se fixe à sa proie, se mêlant à l'ombre naturelle de cette dernière, de sorte que, de temps à autre, au crépuscule ou à l'aube, la victime se rend compte de l'existence d'une deuxième ombre. Émanant de sa personne, cette silhouette au comportement curieux a parfois du retard sur lui, laisse apparaître des cornes, se met à marcher alors qu'il reste immobile ou l'inverse. S'ensuit un moment d'effroi, jusqu'à ce que le prédateur obscur se jette sur sa victime.

L'ombre file généralement sa proie des heures durant en se mêlant à l'ombre naturelle de cette dernière. Avant que la créature morte-vivante se révèle, la victime a 5 % de chances par heure de remarquer l'étrange comportement de son ombre. Cette chance passe à 25 % au crépuscule et à l'aube, ou sous un éclairage insolite, comme la lumière vacillante d'une torche ou d'autres environnements où l'ombre a du mal à conserver une silhouette cohérente.

Si sa proie ne la détecte pas, l'ombre choisit le moment de son attaque et bénéficie toujours de l'effet de surprise, ainsi que d'un bonus de +4 à sa première attaque. Elle n'inflige qu'un type de dégâts : une perte **permanente** de Force. Lorsque l'ombre réduit la victime à 0 en Force, elle trépasse.

Les ombres ne peuvent être blessées que par des sorts, des armes magiques dotées d'un enchantement de +1 ou davantage, ou des créatures pourvues d'attaques magiques naturelles (parmi lesquelles la paralysie, le sommeil, le poison, l'acide, les souffles : par exemple, le regard d'un basilic ferait l'affaire). Les créatures dotées d'au moins 4 DV sont assez puissantes pour infliger des dégâts normaux à une ombre.



Les ombres sont des morts-vivants et peuvent donc être repoussées par les clercs. Elles n'ont besoin ni de boire, ni de respirer, ni de manger. Les ombres sont immunisées contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et contre les dégâts du froid.

Les ombres sont intangibles. Elles peuvent traverser les murs, les portes et les autres objets matériels. Elles sont capables de voler, et ni la gravité ni l'eau ne les retiennent. Elles peuvent traverser les humains, et on ne peut pas les saisir.

OMBRE DE FER

Ombre de fer : Init -2; Att coup +3 corps à corps (1d6+2); CA 22; DV 2d8+4; Mvt 4,5 m; Act 1d20; AS : immunisé contre les coups critiques; JS Vig +6, Réf +1, Vol +0; AL L.

Coulées dans des moules inconnus en forme d'être humain, les ombres de fer sont des statues vivantes de 2,40 m de haut qui pèsent plusieurs tonnes. Immobiles jusqu'à ce que les rayons de lune les touchent, elles se mettent alors en marche pour patrouiller à la recherche d'intrus. Le secret de leur fabrication est désormais perdu, mais on en trouve encore dans les ruines, occupées à garder les secrets de jadis. Certaines ombres de fer s'animent également à la lumière des torches ou d'autres sources : l'aventurier inconscient qui les réveille avec sa lanterne ignore sans doute qu'il lui suffit d'éteindre cette dernière pour leur survivre.

ORQUE

Orque : Init +1; Att griffes +1 corps à corps (1d4) ou arme +1 corps à corps (dégâts de l'arme); CA 11 + armure; DV 1d8+1; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL C.



Les orques sont des brutes humanoïdes créées dans des chaudrons magiques par des mages morts depuis des lustres, produits d'une sorcellerie immonde et de cadavres rafistolés. Autrefois dirigés par un grand général, les orques vagabondent désormais dans la nature par petites troupes,

pillant la campagne en se chamaillant, sans jamais se fixer nulle part. Leur faciès porcin s'accompagne de défenses et d'une peau verte ou grisâtre. Les femelles orques sont aussi musclées que les mâles. Ils sont toujours prêts à la guerre et manient des masses d'armes, des arcs, des épées, des haches et des boucliers, et sont vêtus d'armures de mailles ou de plates. Chaque troupe est dirigée par un chef pourvu de 4d8+4 DV ainsi que d'un bonus à l'attaque de +4. Les bandes de plus de 30 orques ont également un orque-médecine disposant de 2d8 DV et connaissant 1d4 sorts de clerc de niveau 1, ainsi que 1d3-1 sorts de niveau 2, avec un bonus de +3 au test d'incantation. Les orques primordiaux sont énormes et puissants. Ils ont jusqu'au triple de DV de leurs congénères, ainsi qu'un bonus de +4 supplémentaire à l'attaque et aux jets de dégâts en raison de leur force élémentaire.



OURS-HIBOU

Ours-hibou : Init +1; Att morsure +6 corps à corps (1d6+2) ou griffes +4 corps à corps (1d4); CA 17; DV 3d8; Mvt 6 m ou escalade 3 m; Act 2d20; AS : résistance aux sorts; JS Vig +4, Réf +1, Vol +8; AL C.

Le métamorphe et tétratologue Xultich donna naissance à diverses abominations dans ses laboratoires. Lâchées dans son domaine, certaines procrèrent et se multiplièrent. L'ours-hibou fait partie de celles qui prospérèrent. Pourvu du corps musculeux d'un grizzly ainsi que du bec acéré, des ailes et des yeux d'un hibou, c'est un féroce prédateur. Les ours-hiboux ne volent pas, mais peuvent grimper, et préfèrent attaquer depuis une position en hauteur. Leurs origines leur confèrent une protection naturelle contre la magie : ils ont 25 % de chances de résister à tous les sorts, quel que soit le niveau de l'incantateur, et bénéficient d'un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts qui les affectent malgré tout.



PIEUVRE DES CAVERNES

Pieuvre des cavernes : Init -2; Att tentacules +2 corps à corps (1) ou bec +4 corps à corps (1d8); CA 11; DV 2d6; Mvt (marche) 6 m ou nage 12 m; Act 8d20; AS : étreinte 1d4, camouflage; JS Vig +2, Réf -2, Vol +2; AL N.

Les pieuvres des cavernes sont de gauches créatures octopodes qui vivent dans des bassins d'eau croupie. Elles peuvent toutefois se hisser sur la rive afin de poursuivre leurs proies. Au combat, elles frappent à l'aide de leurs 8 tentacules, qui peuvent tous attaquer lors d'un même round. Une pieuvre attaque généralement la même proie avec tous ses membres, puis la maintient pour la mordre.

Pour chaque tentacule qui touche le même personnage, la pieuvre bénéficie d'un bonus de 1d4 lors d'un test de Force opposé pour l'immobiliser. Par exemple, quand 6 tentacules agrippent un personnage lors d'un même round, celui-ci subit 6 points de dégâts, et la pieuvre lance 6d4 lors d'un test de Force contre lui. Si la pieuvre remporte le test de Force, le personnage est immobilisé et ne peut plus attaquer à moins de passer le prochain round à tenter de se dégager et à réussir un test de Force opposé contre la bête.

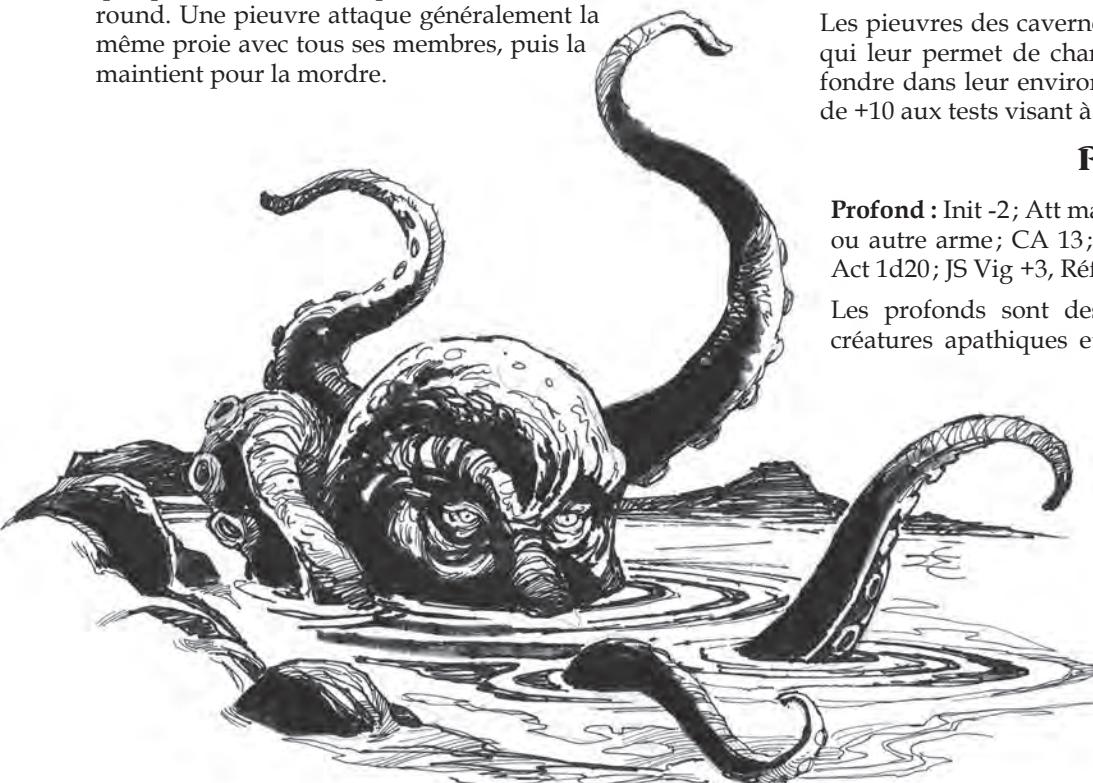
La pieuvre des cavernes n'utilise son bec qu'une fois qu'elle a saisi une créature et remporté un test de Force contre elle.

Les pieuvres des cavernes utilisent une forme de camouflage qui leur permet de changer de couleur et de motif pour se fondre dans leur environnement. Ceci leur confère un bonus de +10 aux tests visant à se cacher.

PROFOND

Profond : Init -2; Att masse d'armes +2 corps à corps (1d6+3) ou autre arme; CA 13; DV 1d8+2; Mvt 6 m ou nage 12 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf -1, Vol +3; AL C.

Les profonds sont des hommes-poissons amphibiens, des créatures apathiques et robustes, aux yeux globuleux, qui



empestent l'eau de mer. Ils vivent dans des villes obscures sous la mer et vénèrent Cthulhu et ses sbires, auxquels ils offrent des sacrifices humains et consacrent d'indicibles rituels. Toutes les races qui vivent sur la terre ferme les craignent, car ils ne viennent que pour prendre des esclaves ou des victimes pour leur culte. Bien qu'ils préfèrent les humains, ils ne rechignent pas à enlever des gobelins, des orques, des gnolls ou d'autres humanoïdes.

On rencontre toujours les profonds en groupes bien armés, accompagnés de clercs de leurs dieux énigmatiques. Chaque groupe comprend au minimum 20 profonds en armure de cuir de requin, équipés de boucliers et de gourdins ou de masses cloutées. Ces pillards sont également munis de filets et de cordes pour prendre leurs victimes vivantes. Pour chaque tranche de 10 guerriers, le groupe comprend un clerc de niveau 1, pour chaque tranche de 30 guerriers, un clerc de niveau 3, et pour chaque tranche de 60 guerriers, un clerc de niveau 5. Jusqu'à 1d4 mages de guerre accompagnent chaque bande, quel que soit son effectif, chacun possédant un niveau d'incantateur de 1d3+1. Les clercs vénèrent les mystérieux dieux du panthéon de Cthulhu et utilisent des sorts destinés à soumettre les victimes et à les immobiliser. Les profonds se reproduisent comme des poissons, pondant des œufs dans des sites sous-marins spécifiques, mais ils sont également capables de copuler avec des habitants de la surface pour donner naissance à d'horribles métis. Au bout d'un certain nombre de générations, ces derniers ressemblent à des humains, tout en conservant de subtiles traces de leur héritage ichtyoïde comme des branchies, des pieds palmés et de grands yeux qui ne clignent pas. De petites communautés d'hybrides de ce genre vivent parfois sur des rives battues par le vent au bord de l'océan, tenues à l'écart par leurs cousins humains, mais aidant volontiers leurs ancêtres profonds lors des rares expéditions que ceux-ci lancent à la surface.

PTÉRODACTYLE

Ptérodactyle : Init +2; Att morsure +8 corps à corps (1d10) ou serres +2 corps à corps (1d4); CA 15; DV 6d8; Mvt 3 m ou vol 15 m; Act 1d20; JS Vig +6, Réf +5, Vol +2; AL N.

Ces grands lézards volants ont une envergure de 7,50 m et servent souvent de monture à des mages malfaits.



RAT GÉANT

Horde de rats : Init +4; Att morsure de horde +1 corps à corps (1 + maladie); CA 9; DV 4d8; Mvt 12 m ou escalade 6 m; Act spécial; AS : mord toutes les cibles dans une zone de 6 x 6 m, dégâts réduits de moitié sauf pour les attaques de zone, maladie (jet de sauvegarde de Vigueur DD 5 ou 1d3 points de dégâts supplémentaires); JS Vig +2, Réf +4, Vol -2; AL N.

Rat géant : Init +4; Att morsure +2 corps à corps (1d4+1 plus maladie); CA 13; DV 1d6+2; Mvt 9 m ou escalade 6 m; Act 1d20; AS : maladie (jet de sauvegarde de Vigueur DD 7 ou 1d6 points de dégâts supplémentaires); JS Vig +4, Réf +2, Vol -1; AL N.

On trouve les rats en hordes comptant des centaines d'individus ou par petits groupes d'une douzaine (voire davantage) de spécimens géants.

SANGSUE COLOSSALE

Sangsue colossale : Init -2; Att morsure +4 corps à corps (1d6 + absorption de sang); CA 14; DV 2d8; Mvt 3 m ou nage 9 m; Act 1d20; AS : absorption de sang (1d4 points de dégâts automatiques par round après morsure); JS Vig +4, Réf -2, Vol -4; AL N.

Les sangsues colossales sont élevées par des guerriers maléfiques afin de protéger leurs sinistres donjons. Elles vivent dans des douves fétides, rôdant sous l'eau saumâtre à l'affût des proies. Lorsqu'elles sentent des vibrations, elles convergent vers leur source et se mettent à s'agiter violemment, s'efforçant de mordre une cible pour s'y accrocher. Lorsqu'elles y parviennent, elles lui pompent automatiquement le sang, infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires à chaque round jusqu'à ce qu'on les tue.



SANGSUE VOMBI

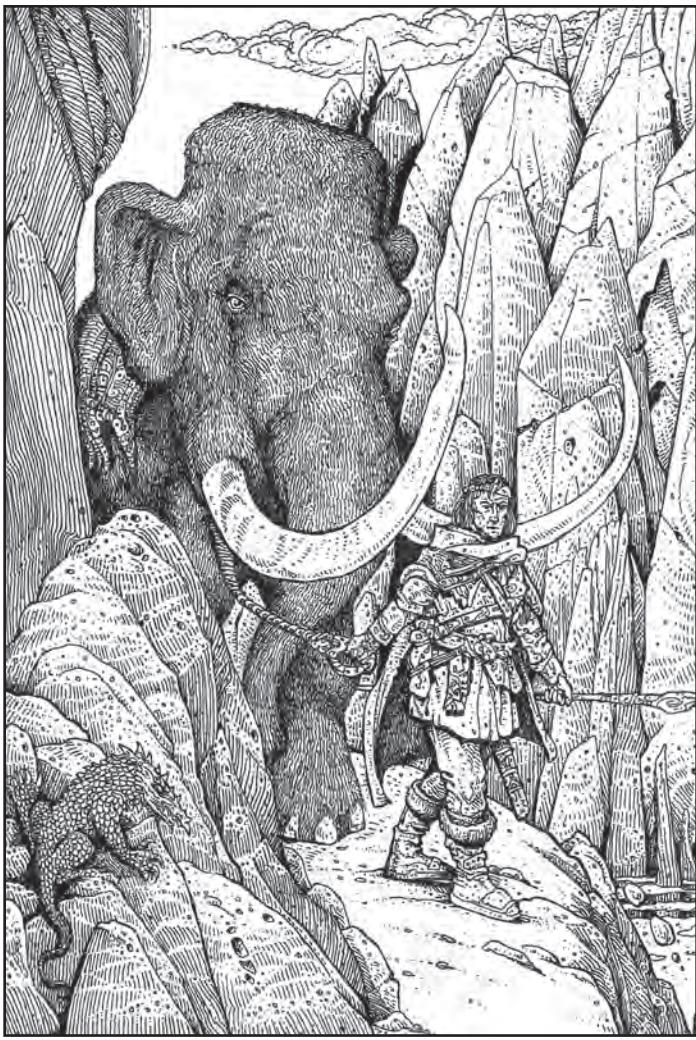
Sangsue vombi : Init -1; Att morsure +0 corps à corps (0); CA 10; DV 1d6+1; Mvt 4,5 m; Act 1d20; AS : perforation crânienne; JS Vig +1, Réf -2, Vol immunité; AL N.

Les sangsues vombi sont de vicieux prédateurs qui ressemblent à des capuches de cuir dépourvues d'yeux. Elles s'accrochent au plafond des grottes et des sépultures moisies pour tomber sur des proies imprudentes (+4 au jet d'attaque si on ne les a pas détectées), enveloppant la tête de leur victime.

Au round qui suit une attaque réussie, la sangsue s'accroche au crâne de sa proie grâce à des centaines de minuscules ventouses pourvues de mâchoires en spirale pour pratiquer une *perforation crânienne*. Ces bouches dissolvent cheveux, chair et os, infligeant 1d8 points de dégâts à chaque round où la sangsue demeure en place. Au bout de 4 rounds successifs, la sangsue commence à dévorer la cervelle de sa victime, ce qui la tue irrévocablement et la transforme en zombie vombi.

L'intelligence inaccessible de ce parasite l'immunise contre les attaques affectant la Volonté.





SAUVAGE

Sauvage : Init -1; Att gourdin +3 corps à corps (1d4+2); CA 13; DV 1d8+2; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol -2; AL C.

Du point de vue des règles, on qualifie de «sauvages» les hommes des cavernes, dégénérés, mutants, hommes-bêtes à tête de chèvre, habitants des marais, sectateurs et tribus isolées de la civilisation. Moins intelligents, ils sont toujours dirigés par un humanoïde pourvu d'un statut particulier : sorcier, prêtre, chef de secte, démon ou roi d'une lignée pure. Au combat, ils se jettent en masse sur l'adversaire pour le marteler à l'aide de leurs massues. Le reste du temps, ils se contentent de grogner et de jeter des regards vicieux, s'exprimant par monosyllabes et ne s'intéressant qu'aux plaisirs de la chair.

SCARABÉE GÉANT

Scarabée géant : Init -2; Att mandibules +3 corps à corps (1d4+2); CA 15; DV 2d8+2; Mvt 9 m ou escalade 6 m; Act 1d20; AS : variable (cf. description); JS Vig +1, Réf +0, Vol -3; AL N.



Les scarabées géants vivent sous terre dans des contrées oubliées. On redoute à juste titre le bruit de claquement de leurs mandibules, car leurs attaques n'ont d'autre but que de dévorer. Il existe plusieurs variétés de scarabées géants, et le Juge peut lancer 1d6 pour déterminer à laquelle sont confrontés les joueurs :

d6 Type de scarabée géant

- 1 Pyrophore. Quand cet insecte mord, il exsude un résidu acide luminescent qui inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. La lueur, bien que faible, ne s'estompe pas avant 1d3 jours, et il est impossible de s'en débarrasser : les victimes de la créature attirent immanquablement d'autres bêtes curieuses.
- 2 Lucane. Les mandibules de ce scarabée sont immenses : il attaque avec un bonus de +6 et inflige 2d6+4 points de dégâts.
- 3 Bombardier. Ce scarabée crache un jet de salive caustique avant d'engager un corps à corps. L'attaque bénéficie d'un modificateur de +3, d'une portée de 18 m et inflige 1d6 points de dégâts d'acide.
- 4 Scarabée volant. Ce scarabée vole avec un Mouvement de 9 m.
- 5 Scarabées à piquants. Les pattes et la carapace de cet insecte sont couvertes de petites pointes. Quiconque l'affronte au corps à corps subit automatiquement 1 point de dégâts par round.
- 6 Scarabée blindé. La carapace de ce scarabée, d'une densité peu commune, lui confère une CA de 20.

SCORPION GÉANT

Scorpion géant : Init +3; Att pinces +12 corps à corps (1d10+4) ou dard +7 corps à corps (1d6+2 plus venin); CA 18; DV 12d10+12; Mvt 15 m ou escalade 9 m; Act 3d20; AS : venin (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 ou mort en 1d4 rounds); JS Vig +9, Réf +4, Vol -2; AL N.

Les cliquetis, claquements et autres bruits de chitine qu'émettent les scorpions géants à carapace segmentée et aux énormes pinces qui déambulent dans les sables de leur désert natal sont redoutés par toutes les créatures. Cette énorme arachnide, dont l'envergure des pattes excède 12 m, est maître dans son domaine, survivant en jouant à la fois les charognards et en se jetant sur tout ce qui lui paraît comestible, homme ou animal.

SERPENT GÉANT

Boa constrictor géant : Init +4; Att morsure +10 corps à corps (1d6 + constriction); CA 18; DV 5d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : constriction 1d6; JS Vig +6, Réf +3, Vol +2; AL N.

Cobra géant : Init +8; Att morsure +6 corps à corps (2d4 + venin JS Vigueur DD 20 ou mort); CA 14; DV 3d8; Mvt 12 m; Act 1d20; AS : 25 % de chances de cracher; JS Vig +3, Réf +8, Vol +2; AL N.

Vipère géante : Init +6; Att morsure +8 corps à corps (3d6 + venin JS Vigueur DD 12 ou perte de 1d4 points d'Endurance); CA 16; DV 4d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : 15 % de chances de cracher; JS Vig +6, Réf +4, Vol +2; AL N.

Les serpents géants ne sont pas toujours des animaux naturels : beaucoup sont invoqués ou créés par des mages. Ils peuvent mesurer jusqu'à 15 m et peser une demi-tonne, voire davantage.



Les boas constrictors qui parviennent à mordre s'enroulent aussitôt autour de leur victime. Par la suite, à chaque round, ils tentent de nouveau de mordre (ciblant la victime enserrée) tout en l'écrasant et en lui infligeant automatiquement 1d6 points de dégâts.

Quelques cobras et vipères sont capables de cracher du venin une fois par heure. Ils émettent un jet de 9 m de long sur 6 m de large à son extrémité. Tous ceux qui sont pris dans cette zone subissent l'effet du venin.

5 % des serpents géants sont bicéphales. La moitié de ceux-là ont deux têtes sur le cou, tandis que les autres, qualifiés d'amphisbènes, ont une seconde tête à l'extrémité de la queue et se déplacent en se saisissant eux-mêmes par le cou pour former une roue et rouler. La deuxième tête octroie une seconde action au serpent, toujours pour effectuer une attaque de morsure.

Certains serpents géants rarissimes sont dotés d'une attaque de regard semblable à celle d'une méduse.

Les serpents géants magiques vivent dans les antres de mages. Les nécromanciens possèdent des serpents squelettiques, les invocateurs, des serpents vermillon venus d'autres plans, et les enchanteurs couvrent leurs serpents domestiques d'armures d'émeraude.

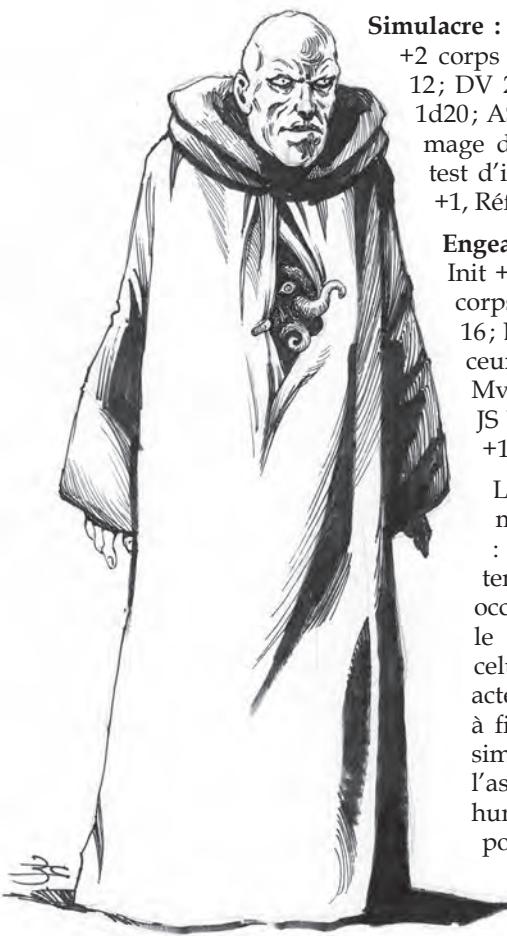
SERVITEUR

Serviteur : Init +4; Att griffes +6 corps à corps (paralysie) ou morsure +1 corps à corps (1d3); CA 16; DV 1d8+4; Mvt 12 m; Act 2d20; AS : paralysie (JS Vigueur DD 16, durée 1d4 jours), *tour de magie* (+4 au test d'incantation); JS Vig +3, Réf +6, Vol +8; AL C.

Les serviteurs sont de démoniaques créations des Seigneurs du Chaos envoyées pour accomplir les desseins de leurs maîtres. On ne les trouve jamais seuls, mais toujours en petits groupes accompagnant un nécromancien ou un ensorceleur parti à l'aventure au nom du Chaos. Ces petits humanoïdes rondelets sont ornés de myriades de griffes, barbillons, piquants et

crocs. Ils pèsent rarement plus de 10 kg et manifestent une loyauté absolue envers la créature à laquelle leurs Seigneurs du Chaos les ont confiés, combattant jusqu'à la mort s'il le faut en attendant de se voir confier une nouvelle mission. Ils peuvent lancer *tour de magie* à volonté (sans jamais le perdre) avec un bonus de +4 au test d'incantation et combattent avec leurs griffes paralysantes avant de ronger la chair des ennemis immobilisés.

SIMULACRE



Simulacre : Init +0; Att dague +2 corps à corps (1d4); CA 12; DV 2d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : sorts comme un mage de niveau 4 (+4 au test d'incantation); JS Vig +1, Réf +2, Vol +6; AL L.

Engeance de simulacre : Init +0; Att tentacule +6 corps à corps (1d6); CA 16; DV 2d8 (en plus de ceux du simulacre); Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +6, Réf +2, Vol +1; AL L.

Le simulacre est une marionnette animée : l'étrange masse tentaculaire qui en occupe l'intérieur est le marionnettiste ; celui qui dirige les actes de cette coquille à figure humaine. Un simulacre présente l'aspect d'un grand humanoïde maigre portant une robe sombre. Il peut lancer des sorts comme un mage de niveau 4, et

on le rencontre généralement dans d'antiques sanctuaires. Lorsque l'humanoïde est tué, sa peau s'ouvre, et l'engeance de simulacre s'en extrait brusquement, masse tentaculaire qui frappe à l'aide de ses pseudopodes.

Ce n'est que lorsque l'enveloppe humanoïde agit de concert avec cette étrange créature que tous deux peuvent lancer des sorts : l'engeance elle-même est presque incapable de penser. On rencontre généralement les simulacres dans de petites sectes, où ils se différencient par la couleur de leurs robes : rouge, vert, noir et blanc. Chaque ordre pratique un type de magie différent. Tous préfèrent qu'on les laisse tranquilles, occupés à vénérer leurs terribles dieux et à étudier d'indicibles secrets.

SQUELETTE

Squelette : Init +0; Att griffes +0 corps à corps (1d3) ou arme +0 corps à corps (dégâts de l'arme); CA 9; DV 1d6; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : mort-vivant, dégâts des armes perforantes et tranchantes réduits de moitié ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +0; AL C.

Amas d'os friables maintenus ensemble par des énergies occultes, les squelettes sont des morts-vivants sortis de leur tombe pour nuire aux vivants. Ils déambulent en cliquetant et en grinçant dans les cimetières et les tombeaux où on les trouve en général. S'ils sont placés sous les ordres d'un mage ou d'un clerc, ils comprennent les ordres exprimés en une ou deux phrases au maximum. S'ils agissent de leur propre chef, on les trouve toujours en des lieux imprégnés de mort, et ils attaquent les humains à vue. Les squelettes utilisent leurs griffes ou les restes abîmés et rouillés des armes qu'ils maniaient de leur vivant.

Les armes perforantes et tranchantes (comme les épées, haches, lances, flèches et fourches) ne leur infligent que la moitié des dégâts ordinaires. Les squelettes sont des morts-vivants et peuvent donc être repoussés par les clercs. Ils n'ont besoin ni de boire, ni de respirer, ni de manger. Les squelettes sont immunisés contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et contre les dégâts du froid.

Les squelettes de créatures plus grandes ou plus petites, de la taille d'un gobelin à celle d'un géant, peuvent avoir moins de 1 DV et jusqu'à 12 DV. Ils peuvent être animés par diverses méthodes, et certains ont des traits spéciaux. Définissez-les au hasard en lançant un d100 :

d100 Trait du squelette

- | | |
|-------|---|
| 01-60 | Aucun trait spécifique |
| 61-65 | Le squelette a été maudit avant d'être animé.
À chaque attaque réussie de sa part, il a 25 % de chances de transmettre une malédiction mineure (cf. annexe M). |



- 66-70 Porteur de la lèpre du sépulcre. Toute créature subissant des dégâts de la part du squelette doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de contracter la lèpre du sépulcre. Celle-ci peut prendre diverses formes (lancez 1d4) : (1) perte de 1 PV par jour et impossibilité de guérison naturelle (2) perte temporaire de 1d4 points de Force (3) perte temporaire de 1d4 points d'Endurance (4) perte de la sensation de toucher (qui entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque). La lèpre du sépulcre ne peut être soignée que par des moyens magiques.
- 71-75 Animé par la foudre. L'électricité parcourt le corps du squelette, qui émet des étincelles par intermittence. Un squelette de ce type inflige 1d4 points de dégâts électriques à chaque coup.
- 76-80 Animé grâce à des pierres précieuses placées dans les orbites. Lancez 1d5 pour en définir la nature : (1) yeux de perle qui affecte celui qui les regarde comme un sort de *sommeil*, (2) yeux d'obsidienne d'où émanent des *ténèbres* (comme le sort du même nom) (3) yeux d'émeraude projetant un *rayon affaiblissant* (4) yeux de rubis projetant des traits de flamme (comme un *projectile magique*) (5) yeux de diamant accélérant la vitesse du squelette, de sorte qu'il dispose d'une action supplémentaire par round. Tous les effets de sorts sont déterminés comme s'ils avaient été lancés avec un test d'incantation à +4.
- 81-85 Les os sont animés indépendamment du squelette lui-même. Quand ce dernier est tué, il tombe en morceaux qui continuent à attaquer. Les fragments d'os ont 1d6 PV chacun et attaquent en tailladant (corps à corps +0, 1d3 points de dégâts). De grands tas de ces esquilles animées peuvent se déplacer à une vitesse de 1,5 m et engloutir des créatures, infligeant automatiquement 1d3 points de dégâts chaque round, et ils sont également capables de maintenir leur victime sur place (test de Force opposé contre une Force de 16). Les tas de fragments d'os ont 1d6 PV par case de 1,5 m de côté.
- 86-90 Ce squelette est né d'un guerrier compétent ou d'un cadavre plus récent. Il a 1d3 DV supplémentaires, attaque bénéficie d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et porte encore une armure de plates, une épée et un bouclier, tous intacts. Cette créature est bien plus redoutable, et dirige parfois ses homologues plus décrépits.
- 91-95 Contact glacial. Toute créature touchée par le squelette subit 1d3 points de dégâts de froid supplémentaires.
- 96-100 Contact nécrotique. Toute créature touchée par le squelette perd 1d2 points de Force.

STATUE VIVANTE

Statue vivante : Init +6 (surprise); Att arme +3 corps à corps (1d8); CA 14 (cristal), 16 (pierre), 18 (fer); DV 2d8 (cristal), 3d8 (pierre), 4d8 (fer); Mvt 9 m; Act 1d20; AS : surprise 50 % du temps; JS Vig +4, Réf -2, Vol -2; AL N.

La statue vivante est un gardien artificiel programmé pour obéir à des instructions simples. Complètement immobile,

elle bénéficie de l'effet de surprise 50 % du temps, même si les personnages ont des soupçons sur sa vraie nature. Lorsqu'elle attaque par surprise, la statue vivante porte une attaque gratuite, puis utilise son modificateur d'initiative élevé pour déterminer le rythme du combat. Les statues vivantes n'ont qu'une intelligence robotique et ne sont capables d'obéir qu'aux instructions les plus élémentaires, généralement liées à la protection d'un lieu. Leur profil dépend du matériau qui les compose.

TROGLODYTE



Troglodyte : Init +2; Att morsure +2 corps à corps (1d6) ou lance +5 corps à corps (1d8+4); CA 15 (cotte de mailles); DV 1d8+4; Mvt 9 m ou escalade 3 m; Act 2d20; AS : infravision 30 m; JS Vig +2, Réf +2, Vol +3; AL L.

Reptiliens dégénérés des profondeurs, les troglodytes sont des conquérants sous-humanoïdes dont les expéditions de pillage sont particulièrement redoutées. Bossus et cruels, ils se déplacent sur des jambes torses en sifflant et en dardant une langue bifide. Malgré leur dos voûté et leur curieuse musculature, ils sont extrêmement puissants, et nombreux de guerriers imprudents ont succombé, empalés sur leurs lances.

Les troupes de troglodytes se composent de 10 à 30 guerriers menés par un chef. Ce dernier a 4 DV ainsi qu'un bonus supplémentaire de +4 aux jets d'attaque et aux dégâts. Chaque chef dispose de 4 à 6 hommes de main dotés de 2 DV ainsi que d'un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque et aux dégâts. Les lanceurs de sorts sont rares parmi ce peuple.

TROLL

Troll : Init +6; Att morsure +10 corps à corps (2d8+6) ou griffes +8 corps à corps (2d6); CA 19; DV 8d8+6; Mvt 12 m; Act 3d20; AS : puanteur, régénération, immunisé contre les coups critiques, immunisé contre les sorts affectant l'esprit, vulnérable au feu; JS Vig +10, Réf +5, Vol +8 (cf. ci-dessous); AL C.

Peu d'hommes ont vu un troll et survécu pour le raconter, car ces créatures sont mortellement dangereuses. Le troll poursuit sa proie sans relâche, c'est un chasseur patient, un monstre dépourvu de conscience qui s'empare de tout ce qu'il croise. Comme une vase décérébrée ou un insecte mû par le seul instinct, il *chasse*, un point c'est tout, s'efforçant d'apaiser une voracité infinie et dévorant la chair, le métal, les humains et les plantes... mais aussi les ordures ou déchets, les troncs d'arbre, et même les pierres et les os à l'occasion. Deux fois plus grand qu'un homme, muni de longs membres, le troll est pourvu d'une peau caoutchouteuse, d'un long nez vert, mais d'aucun organe interne. Depuis les profondeurs de son repaire, un dédale de grottes, il observe, tandis que sa puanteur se répand à des kilomètres à la ronde.



Lorsqu'on ne le rencontre pas dans son antre, le troll tend généralement des embuscades. À chaque round, il peut effectuer une morsure, puis deux coups de griffes. Le troll empêste tellement que les humains situés à 6 m ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 chaque round pour éviter de se mettre à vomir (-2 à tous les jets de dés tant que durent les vomissements). Le troll est immunisé contre les sorts affectant l'esprit, comme l'hypnose ou le charme, en raison de son absence de conscience. Il n'a ni organes internes, ni cerveau, ni squelette, ni système nerveux, et il est donc immunisé contre les coups critiques ainsi que le poison et la maladie. En outre, il guérit à une vitesse prodigieuse, régénérant 1d8 points de dégâts à la fin de chaque round, y compris celui où on l'a tué. On ne peut réellement s'en débarrasser qu'en lui infligeant assez de dégâts et en amenant son nombre de points de vie en négatif pour que sa dernière régénération n'amène pas le total au-dessus de zéro. Même si on lui coupe la tête ou les membres, ils rampent vers le corps pour s'y rattacher. Son seul point faible est le feu, dont il ne peut régénérer les blessures.

Les trolls primordiaux sont effroyables, deux à trois fois plus grands que leurs congénères, avec les points de vie et les

attaques correspondants. Certains possèdent quatre bras et peuvent avaler un homme d'un seul coup.

Il existe également des trolls aquatiques, appelés scrags. Un scrag est doté de branchies, de nageoires et de doigts palmés. Les scrags peuvent respirer indéfiniment sous l'eau et ils nagent avec leur Mouvement habituel. Ils sont vulnérables au feu comme tous leurs congénères.

SEIGNEUR TROLL

Les seigneurs trolls sont d'hilarants conteurs établis dans les climats méridionaux. Dotés d'une ahurissante résistance à l'alcool, ils manifestent un penchant pour les grandes épées et autres armes démesurées, une aversion naturelle envers la discipline et l'ordre malgré des tendances martiales prononcées, et une bonne connaissance des tactiques militaires. Ils maîtrisent bien des sujets érudits, dont ils ne partagent le savoir qu'en dégustant des boissons brassées. Un seigneur troll sur quatre s'est vu interdire par magie l'entrée de 1d6 plans définis au hasard par les Seigneurs de la Loi, et tous les 1d7 jours, l'un d'entre eux se réveille en un lieu inédit sans savoir comment il a bien pu arriver là. La moustache des seigneurs trolls pousse à une vitesse stupéfiante, et ils ont toujours l'air mal rasé, quelle que soit la fréquence de leurs efforts d'hygiène. Tous les seigneurs trolls portent des gourdins et des sacs

remplis de produits déterminés aléatoirement. Leur trésor se compte invariablement en pièces de cuivre d'un sou, car ils ne se procurent jamais d'autre monnaie de valeur plus importante, pour des raisons connues seulement des mâles de l'espèce. Lorsqu'on le rencontre à l'état sauvage, il y a 1 chance sur 6 qu'un seigneur troll soit en route pour une réunion avec ses congénères, auquel cas il se montre tout à fait disposé à pratiquer divers jeux de hasard et de stratégie, ce qui permet à des personnages astucieux d'échapper à ses griffes. Au combat, le seigneur troll ne cesse de marmonner «ces fichus distributeurs!» sans qu'on sache ce que signifie cette curieuse imprécation.

Le ghiozzar est une variante mutante inhabituelle du seigneur troll commun. Contrairement à ses compagnons hirsutes, il est toujours beau et rasé de près. Les ghiozzars sont originaires des régions occidentales, même s'ils voyagent fréquemment, souvent par la mer. Ils utilisent un sortilège rare connu sous le nom de «Herbi Hennébi» pour habiter dans plusieurs grottes à la fois. Compte tenu de la loquacité naturelle de l'espèce, les mages ghiozzars sont incapables de lancer le sort *silence*. Les ghiozzars sont inventifs et ont souvent des projets d'entreprise à présenter, même si ceux-ci se focalisent systématiquement

sur des jeux ou des concours de beauté, deux activités qu'ils affectionnent par-dessus tout.

VASE ORIGINELLE

Vase originelle : Init : toujours dernière; Att pseudopode +4 corps à corps (1d4); CA 10; DV 1d8 par case de 1,5 m; Mvt 1,5 m ou escalade 1,5 m; Act 1d20 par case de 1,5 m; AS : dégâts des armes perforantes et tranchantes réduits de moitié; JS Vig +6, Réf -8, Vol -6; AL N.

L'homme a évolué à partir d'un fruste protoplasme, dont les descendants rampent toujours dans les marais et les caves enténébrées. Les vases originelles existent sous plusieurs formes, toutes dangereuses, rampant lentement en quête de matière organique à dissoudre.

Qualifiées de «gelées», de «pudding» ou de «vase», ces créatures mesurent généralement quelques centimètres d'épaisseur et jusqu'à 400 m de long. La plupart couvrent une zone de 5 à 10 mètres carrés, mais peuvent se faufiler dans des ouvertures d'un centimètre à peine. Certaines adoptent l'aspect de masses de près d'un mètre d'épaisseur, ou celle d'un cube parfait. Toutes peuvent escalader les surfaces verticales et se suspendre au plafond.

Pour chaque carré de 1,5 m de côté qu'elle occupe, une vase possède 1d8 points de vie et peut déployer un pseudopode afin de se défendre. Les dégâts des armes perforantes et tranchantes (épées, dagues, flèches, haches, etc.) sont réduits de moitié contre les vases, leur matière originelle se reformant facilement autour des plaies. Elles peuvent toutefois se révéler vulnérables à d'autres attaques, comme indiqué ci-dessous.

Lancez 1d8 pour connaître la couleur d'une vase originelle : (1) jaune (2) verte (3) rouge (4) ocre (5) noire (6) grise (7) brune (8) translucide.

Chaque vase possède 1d4-1 propriétés spéciales. Lancez 1d10 pour les définir au hasard :

d10 Propriété spéciale de la vase

- 1 Contact acide. Les pseudopodes infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires. En outre, toute créature qui marche sur la vase subit 1d6 points de dégâts. La vase tente de recouvrir les cibles adjacentes et de les submerger. Les cibles englouties subissent 1d6 points de dégâts et ne peuvent pas se dégager ni effectuer la moindre action sans réussir un test de Force opposé contre la vase (considérez qu'elle a une Force de 12 + 2 par section de 1,5 m de côté).
- 2 Contact paralysant. Le contact des pseudopodes ou de la vase imposent un jet de sauvegarde de Vigueur DD 14). Un échec provoque la paralysie pendant 1d6 heures.
- 3 Collante. Toute créature touchée par la vase doit réussir un test de Force DD 15 pour s'en dégager. Les victimes engluées attaquent avec un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque et sont entraînées à la suite de la créature jusqu'à ce qu'elles se libèrent. La peau visqueuse de la vase est incrustée de 2d4 objets aléatoires ramassés au cours de ses déplacements.
- 4 Digestion protoplasmique. La vase digère sa nourriture en émettant un suc acide au contact. Toute créature qui la touche (y compris en subissant une attaque de pseudopode) perd temporairement



1d4 points d'Endurance à cause des sucs caustiques. Une créature qui tombe à 0 en Endurance meurt immédiatement.

- 5 Digestion du métal. Toute arme métallique touchée par la vase ou qui la frappe est endommagée. L'arme devient inutile après un contact, et les armures métalliques perdent 1 point de CA par round de contact. Les objets magiques disposent d'un jet de sauvegarde contre un DD 12 (le bonus de l'arme s'ajoutant au jet).
- 6 Reproduction rapide. Pour chaque tranche de 5 PV de dégâts infligés par la vase, sa surface s'étend de 1,5 m x 1,5 m, et elle gagne 5 PV.
- 7 Sensible à la lumière. Soit la vase est attirée par la lumière, soit elle subit 1 point de dégâts par round d'exposition (50 % de chances pour l'un ou l'autre).
- 8 Psionique. La vase dispose d'une intelligence primitive latente. Elle utilise des rafales mentales contre les cibles proches afin de les soumettre. Chaque round, elle bénéficie d'une action supplémentaire, qui lui sert à utiliser cette arme. Elle peut viser n'importe quelle créature vivante dans un rayon de 30 m avec cette attaque. Une créature frappée par la rafale psychique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 14 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts, secouée par une intense douleur mentale, du sang s'écoulant de son nez et de ses oreilles à cause de la pression que subit son crâne.

9 Une source spécifique inflige des dégâts doublés à la vase. Lancez 1d6 : (1) feu (2) froid (3) acide (4) foudre (5) force (par exemple, l'énergie d'un *projectile magique*) (6) nécromancie (par exemple, *contact glacial*).

10 Immunisée contre les attaques d'un type spécifique. Lancez 1d6 : (1) feu (2) froid (3) acide (4) foudre (5) force (par exemple, l'énergie d'un *projectile magique*) (6) nécromancie (par exemple, *contact glacial*).

VOYAGEUR TEMPOREL

Voyageur temporel : Init +3; Att épée laser +8 corps à corps (2d6) ou pistolet laser +8 distance (3d6, portée 120 m); CA 21; DV 4d10; Mvt 9 m ou vol 9 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +3, Vol +10; AL N.

Les voyageurs temporels sont des individus qui viennent d'un million d'années dans le futur. Ils portent des toges blanches et s'expriment par deux voix : la leur et celle, aux intonations électroniques, d'un appareil clignotant et volumineux qu'ils transportent. Ils ne portent aucune armure visible, mais un champ de force scintillant repousse les coups qu'on leur porte, et ils possèdent des bracelets de poignet et de cheville capables de véritables prouesses, comme lancer des rayons ardents, leur permettre de léviter ou déployer une épée de foudre. Les voyageurs temporels n'apparaissent que très rarement, et toujours en des lieux où d'importants événements sont sur le point de se dérouler. Ils observent de loin et interviennent peu, même s'il leur arrive de devoir se défendre.

ZOMBIE VOMBI

Zombie vombi : Init +1; Att mains nues +1 corps à corps (1d6+2); CA 13; DV 2d8+1; Mvt 12 m; Act 1d20; JS Vig +0, Réf +1, Vol immunité; AL N.

Les zombies vombi sont des cadavres animés par les sangsues vombi. Bien qu'il ne s'agisse pas de morts-vivants au sens habituel du terme, ces cadavres décérébrés possèdent une force et une vitesse surhumaines que leur confèrent les parasites en question.

Détruire le zombie ne tue pas la sangsue qui lui est attachée : elle peut donc attaquer à son tour, tuer et animer une autre proie. L'intelligence inaccessible de la sangsue immunise le zombie contre les attaques affectant la Volonté.

ZOMBIE

Zombie : Init -4; Att morsure +3 corps à corps (1d4); CA 9; DV 3d6; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : traits des morts-vivants; JS Vig +4, Réf -4, Vol +2; AL C.

Les zombies sont les morts-vivants par définition, les morts qui marchent. Ces horribles parodies de défunts déambulent en vacillant sous les ordres d'un nécromancien. Si on les rencontre sans leur maître, ils demeurent immobiles et muets, prêts à pourchasser toute créature vivante qui s'approcherait de trop près. Les zombies sont lents et faciles à blesser, mais très difficiles à tuer : ces enveloppes charnelles peuvent subir des blessures, des démembrements et même une décapitation avant d'être réellement neutralisées.

Les zombies sont des morts-vivants et peuvent donc être repoussés par les clercs. Ils n'ont besoin ni de boire, ni de respirer, ni de manger. Les zombies sont immunisés contre les coups critiques, la maladie et le poison, mais aussi, en tant que morts-vivants, contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que d'autres effets mentaux et contre les dégâts du froid.



HUMAINS ET MAGES

He monde fantastique de DCC est essentiellement peuplé d'humains appartenant à la société médiévale : serfs et paysans, compagnons et maîtres artisans, hommes d'armes et chevaliers, et pour finir, ducs, comtes, rois et autres nobles. Parmi ces gens du commun, certains possèdent des capacités spéciales. Voici quelques exemples de personnages qui vous permettront de peupler votre monde.

Comme indiqué précédemment, « les monstres enfreignent les règles », et les humains aussi. Lorsque vous envoyez vos joueurs affronter un mage ou un guerrier, pas la peine de passer tout votre temps à créer un personnage complexe obéissant aux règles de classes. Faites vite, et surtout, rendez-le intéressant !

ACOLYTE

Acolyte : Init -1; Att masse d'armes +1 corps à corps (1d4) ou *charme* ou sort néfaste (cf. description); CA 11; DV 1d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : *charme* une fois par jour, sort néfaste 2 fois par jour; JS Vig +1, Réf +0, Vol +2; AL variable.

Les acolytes sont des prêtres novices au sein d'une église. On les rencontre par groupes de 2 à 8, généralement à la tête d'une foule de fidèles et souvent accompagnés par un moine. Les acolytes peuvent utiliser un *charme* simple une fois par jour pour rendre tout humanoïde amical envers leur cause pendant 1d4 heures (jet de sauvegarde de Volonté DD 11 pour résister). Ils peuvent également lancer quelques sorts néfastes mineurs, qui se manifestent généralement sous la forme de jets d'étincelles brûlantes, de rayons de froid ou de chocs électriques. Chaque acolyte peut lancer 2 sorts néfastes par jour, chacun infligeant 1d6+1 points de dégâts à une portée de 15 m (jet de sauvegarde de Volonté DD 11 pour réduire les dégâts de moitié).



ASSASSIN

Assassin : Init +4; Att dague empoisonnée +9 corps à corps (1d12 puis 1d4, + poison) ou fléchette empoisonnée +12 distance (1d8 puis 1d3, + poison); CA 14; DV 3d6; Mvt 9 m; Act 2d20; AS : poison (JS de Vigueur DD 18 ou mort sur le coup, 1d12 points de dégâts + 1d4 points de dégâts de Force en cas de jet de sauvegarde réussi), compétences de voleur 75 % (déguisement, déplacement silencieux, escalade, crocheter les serrures, se cacher dans l'ombre); JS Vig +3, Réf +8, Vol +4; AL C.

Les assassins sont les rares maîtres de l'art de frapper discrètement : ceux qui s'infiltrent, attaquent puis s'éclipsent dans la nuit. La dague ou la fléchette empoisonnée d'un assassin inflige des dégâts supplémentaires dès le premier coup, comme indiqué dans son profil, pour représenter la précision redoutable de son attaque calculée. Toutes les armes des assassins sont enduites d'un poison généralement fatal, bien qu'il soit possible de se reporter à l'annexe P pour des options supplémentaires. Un assassin sait se déguiser, se déplacer en silence, escalader les murs, s'infiltrer dans des pièces fermées à clef et se cacher dans l'ombre avec une probabilité de réussite de 75 %.

BANDIT

Bandit : Init +2; Att cimenterre +2 corps à corps (1d8+1) ou javeline +3 distance (1d6); CA 15; DV 1d8; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +2, Vol +0; AL C.

Bandit héros : Init +4; Att cimenterre +4 corps à corps (1d8+2) ou javeline +5 distance (1d6); CA 16; DV 2d8; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +3, Vol +1; AL C.



Capitaine des bandits : Init +5; Att cimeterre +6 corps à corps (1d8+3) ou javeline +7 distance (1d6); CA 17; DV 3d8; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +4, Réf +4, Vol +2; AL C.

Les bandits sont des individus sans foi ni loi qui volent, pillent, tendent des embuscades et détroussent les voyageurs. On les rencontre généralement en groupe important. On compte un bandit héros par tranche de 10 bandits, et un capitaine par tranche de 20 bandits.

BERSERKER

Berserker : Init +2; Att hache +3 corps à corps (1d8+2); CA 14; DV 2d12; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : furie guerrière; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0; AL variable.

Les berserkers sont des guerriers redoutables. Au combat, ils s'abandonnent à une furie guerrière qui les rend encore plus dangereux. Un berserker se bat normalement jusqu'à ce qu'il soit blessé. Dès qu'il reçoit sa première blessure, sa rage se déclenche. Il gagne +5 points de vie et un bonus de +2 à tous les jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde tant qu'il se bat. Au bout de 1 tour, la rage s'estompe. Il perd alors les points de vie supplémentaires et tombe raide mort si son total est réduit à 0 ou moins.

CHEVALIER

Chevalier : Init +1; Att épée longue +3 corps à corps (1d8) ou arc +3 distance (1d6); CA 16; DV 2d8; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +1; AL variable.

Un vaillant chevalier a gagné son titre en accomplissant de valeureux exploits.

HOMME D'ARMES

Homme d'armes : Init +0; Att hache +1 corps à corps (1d6); CA 14; DV 1d8; Mvt 7,5 m; Act 1d20; JS Vig +1, Réf +1, Vol +0; AL L.

Le brave et loyal homme d'armes est l'élément de base de n'importe quelle milice locale.

MAGICIEN

Mage : Init +0; Att dague -1 corps à corps (1d4-1) ou sorts néfastes (cf. description); CA 10; DV 3d4; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : prestidigitation, sorts néfastes 3 fois par jour; JS Vig +1, Réf +1, Vol +4; AL variable.

Les mages utilisent leurs pouvoirs pour détourner l'attention ou créer des illusions. Ils savent se servir de feux d'artifice et produisent de spectaculaires démonstrations de magie. Au combat, ils peuvent employer leurs talents de prestidigitateurs pour faire disparaître les armes de leurs ennemis : au prix d'une action, le mage peut viser une arme située à 9 m ou moins. Son propriétaire doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 12, sinon l'arme disparaît ! Il ne s'agit que d'une illusion, qui s'estompe au bout de 1d6+1 rounds, mais la victime y croit dur comme fer. En outre, jusqu'à trois fois par jour, un mage peut lancer un sort néfaste qui inflige 2d4 points de dégâts à n'importe quelle cible située à 9 m ou moins (aucun jet de sauvegarde).

MOINE

Moine : Init +0; Att matraque +3 corps à corps (1d4+1) ou fronde +3 distance (1d4) ou sort néfaste (cf. description); CA 13; DV 3d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : guérison 2 fois par jour, sort néfaste 3 fois par jour, repousser les impies 3 fois par jour; JS Vig +2, Réf +1, Vol +4; AL variable.



Les moines sont des dirigeants religieux. Ils sont souvent accompagnés d'acolytes et de disciples, mais on peut également les trouver en train d'accomplir un pèlerinage solitaire. Deux fois par jour, un moine peut guérir 1d4 points de vie d'un de ses suivants par simple imposition des mains. Chaque moine peut également lancer trois sorts néfastes par jour, tout comme un acolyte, chacun de ces sorts infligeant 1d8+2 points de dégâts à une portée de 30 m (jet de sauvegarde de Volonté DD 13 pour réduire les dégâts de moitié). Enfin, un moine peut utiliser son symbole religieux pour repousser ses adversaires, trois fois par jour : l'adversaire repoussé doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 pour ne pas être retenu, incapable d'approcher le moine à moins de 6 m. Les adversaires en question peuvent toutefois encore effectuer des attaques à distance.

NOBLE

Noble : Init +2; Att épée longue +4 corps à corps (1d8) ou arc +4 distance (1d6); CA 18; DV 2d8; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +1, Réf +2, Vol +2; AL variable.

Les nobles sont des épéistes compétents, toujours bien équipés et munis d'armures robustes.

PAYSAN

Paysan : Init -2; Att gourdin -1 corps à corps (1d4-1); CA 9; DV 1d4; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig -1, Réf -2, Vol -1; AL variable.

La catégorie des paysans comprend également les commerçants et artisans, les pèlerins, les fermiers, les villageois et autres gens du peuple que l'on croise un peu partout.



ROI

Roi : Init +0; Att épée longue +4 corps à corps (1d8) ou arc +4 distance (1d6); CA 11; DV 2d8; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : ralliement; JS Vig +1, Réf +2, Vol +4; AL variable.

Un roi inspire ses alliés et ses suivants. En présence de leur roi, tous les suivants loyaux reçoivent un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la peur ou les charmes, et peuvent relancer les dés d'un test de moral raté une fois par jour.

SAGE

Sage : Init -2; Att poing -2 corps à corps (1); CA 9; DV 1d4; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : connaissances; JS Vig -2, Réf -2, Vol +2; AL variable.

Un sage est un individu qui dispose des bases d'érudition générale et maîtrise en profondeur 1d4+1 sujets. Il y a 50 % de chances qu'un sage connaisse la réponse à n'importe quelle

question d'ordre général. Dans le cadre de ses domaines d'expertise, la probabilité passe à 75 %. Les questions très faciles ont 10-20 % de chances supplémentaires de trouver leur réponse auprès de lui, tandis que les plus difficiles ont 10-20 % de chances en moins. Un sage demande généralement 5 à 20 pièces d'argent au minimum pour une consultation, une somme qui passe à 10-30 pièces d'or si sa réponse nécessite des recherches ou des études particulières. Définissez les domaines d'expertise du sage en lançant 1d20 : (1) histoire (2) géographie (3) religion (4) politique (5) économie (6) littérature (7) philosophie (8) art (9) musique (10) anthropologie (11) archéologie (12) psychologie (13) chimie (14) physique (15) logique (16) mathématiques (17) agriculture (18) architecture (19) ingénierie (20) droit.

SORCIÈRE

Sorcière : Init -2; Att griffes -2 corps à corps (1d4-1) ou malédiction (jet de sauvegarde de Volonté DD 16, cf. description) ou sort; CA 9; DV 3d6; Mvt 6 m; Act 1d20; AS : familier, malédiction, lanceuse de sorts (tests d'incantation +8); JS Vig +4, Réf +0, Vol +8; AL C.

Les sorcières servent Satan et vivent dans les marais, les déserts et les régions perdues où elles occupent leur temps à d'étranges rituels magiques. Ces femmes solitaires se rassemblent à la pleine lune en convents de 12 sorcières ou plus, accompagnées d'un maître démoniaque. Ce sont des êtres malfaisants qu'il vaut mieux détruire sans se poser de question.

Une sorcière peut lancer une malédiction au moyen d'une action d'attaque. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté DD 16 pour y résister. Reportez-vous à l'annexe M pour quelques suggestions. Une sorcière connaît toujours 1d10 sorts, tirés au hasard dans la liste suivante (relancez le dé en cas de doublon) : (1) charme-personne (2) contact glacial (3) détection du bien (4) oubli (5) convocation de démon (6) sommeil (7) rayon affaiblissant (8) ténèbres (9) paralysie (10) voyance. En outre, toutes les sorcières peuvent fabriquer des objets magiques comme si elles disposaient des sorts appropriés (*concoction de potion, magie des épées, etc.*).

Une sorcière a toujours un familier, généralement une chauve-souris, un rat, un chat ou un crapaud, qui possède 1d4 PV, une CA de 14 et un bonus de +2 au jet d'attaque (1d3 points de dégâts). Si la sorcière est tuée alors que son familier est encore en vie, l'âme de la trépassée investit le corps de la bête, qui s'enfuit pour restaurer son pouvoir et se venger ultérieurement.

VOYANT

Voyant : Init -1; Att gourdin -1 corps à corps (1d4-1); CA 9; DV 1d4; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : dire la bonne aventure; JS Vig -2, Réf -1, Vol +4; AL variable.



Un voyant se sert d'un moyen de divination pour révéler l'avenir. Tout personnage qui passe 10 minutes avec un voyant peut avoir un aperçu de ce que le futur lui réserve. Lancez 1d20 et comparez le résultat à la valeur de Chance du personnage. S'il lui est inférieur ou égal, le voyant fournit une information réellement utile, ce qui lui donne un bonus de +1 lors d'une tâche liée à la révélation obtenue (et laissée à la discréption du Juge). Sur un 1 naturel, le voyant a une vision d'un sort funeste : troublé et effrayé, il prédit un avenir terrible.



P
1979

ANNEXES

Informations complémentaires pour Juges minutieux.

Lancez 1d20 + 1d50 et reportez-vous aux marges du dessin pour déterminer un objet au hasard.



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

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

ANNEXE L : LANGUES

Tous les personnages commencent le jeu en connaissant le commun. Les personnages plus intelligents connaissent des langues supplémentaires. Pour chaque point de modificateur d'Intelligence, le personnage apprend une langue de plus. Enfin, certains personnages peuvent aussi apprendre d'autres langues quand ils passent au niveau 1 dans une classe, comme indiqué ci-dessous :

Mage: connaît automatiquement *deux* langues supplémentaires pour chaque point de modificateur d'Intelligence, ce qui signifie que, quand ils passent du niveau 0 au niveau 1, ils tirent une langue additionnelle pour chaque point de modificateur d'Intelligence en plus des langues qu'ils connaissent au niveau 0.

Voleur : apprend automatiquement l'argot des voleurs au niveau 1.

Elfe, nain et halfelin : au niveau 1, les demi-humains apprennent une langue *supplémentaire* en plus du commun, de leur langue raciale et des langues apprises grâce à leur modificateur d'Intelligence.

Guerrier, clerc : n'apprennent pas de langue supplémentaire en passant niveau 1. Ils peuvent toutefois apprendre des langues par magie ou amélioration de leur Intelligence, ce qui explique que ces classes soient mentionnées dans la table suivante.

Les langues apprises sont déterminées au hasard en lançant 1d100 sur la table ci-contre.



BKM-2012

Langue	% de chances de connaître une langue, par classe							
	Humain niveau 0†	Guerrier	Clerc	Voleur	Mage	Halfelin	Elfe	Nain
Langue d'alignement*	01-20	01-20	01-20	01-15	01-10	01-25	01-20	01-20
Chaos**	-	-	-	16-20	11-13	-	21-25	-
Loi**	-	-	-	21-25	14-16	-	26-30	-
Neutralité**	-	-	-	26-30	17-19	-	31-35	-
Nain	21-30	21-30	21-25	31-32	20-21	26-35	36-40	-
Elfe	31-35	31-35	26-30	33-34	22-23	36-40	-	21-25
Halfelin	36-40	36-38	31-35	35-44	24-25	-	41-45	26-35
Gnome	41-45	-	36-40	45-49	26-27	41-50	-	36-40
Gobelours	46-47	39-43	41-45	50-54	28-29	51-55	-	41-45
Gobelin	48-57	44-53	46-55	55-64	30-35	56-70	46-48	46-55
Gnoll	58-60	54-58	56-60	65-69	36-39	-	49-50	56-60
Harpie	-	59-63	-	70-71	40-41	-	51-52	-
Hobgobelin	61-65	64-70	61-65	72-74	42-45	71-80	53-54	61-65
Kobold	66-75	71-78	66-75	75-78	46-49	81-90	55-57	66-75
Homme-lézard	76-80	79-81	76-78	79	50-53	-	58	-
Minotaure	81	82-83	-	-	54-55	-	59	76
Ogre	82-83	84-88	79-80	-	56-57	-	60	77-81
Orque	84-93	89-95	81-82	-	58-62	-	61-63	82-86
Homme-serpent	-	96	83	80-81	63-65	-	64	-
Troglodyte	94-99	97-98	84-88	82-83	66-68	-	65	87-91
Angélique (Céleste)	-	-	89-92	-	69-72	-	66-70	-
Centaure	-	-	93	-	73	-	71-75	-
Démoniaque (Infernal/ Abyssal)	-	-	94-97	84	74-79	-	76-80	-
Doppelgänger	-	-	-	85	80	-	-	-
Dragon	-	-	98	86-87	81-84	-	81-85	92-93
Fée	-	-	99	88-89	85-86	91-93	86-90	-
Géant	100	99-100	100	90-91	87-88	-	-	94-97
Griffon	-	-	-	-	89	-	-	-
Naga	-	-	-	-	90	-	91-92	-
Ours	-	-	-	-	91-92	-	-	98
Aigle	-	-	-	-	93-94	-	93-94	-
Furet	-	-	-	-	-	94-98	-	-
Cheval	-	-	-	-	95-96	-	95-96	-
Loup	-	-	-	-	97-98	-	-	-
Araignée	-	-	-	-	99	-	-	-
Sous-commun	-	-	-	92-100	100	99-100	97-100	99-100

† Utilisez la colonne elfe, nain, halfelin pour les semi-humains de niveau 0.

* Chaos, Loi ou Neutralité en fonction de l'alignement du personnage.

** Relancez si le résultat est identique à la langue d'alignement du personnage.



ANNEXE M : MALEDICTIONS

Morts-vivants, sorcières, démons et autres viles créatures peuvent proférer des malédictions d'une voix solennelle, comme indiqué dans les descriptions des monstres. Une malédiction peut être levée en tuant celui ou celle qui l'a invoquée, en remplissant certaines conditions, en l'annulant par une bénédiction plus puissante ou, dans certains cas, en s'attirant une autre malédiction qui vient contredire la première et l'annule. Par exemple, un voleur malin, condamné à «une mort douloureuse et rapide», peut chercher à se voir infliger une malédiction qui le condamne à «une vie de souffrance éternelle», annulant ainsi le délai fatal de la première malédiction!

Les malédictions offrent des sources infinies de récits d'aventures. Elles donnent de nouvelles pistes, centrées sur la recherche de moyens de les lever. Elles sont l'un des socles de la littérature de l'annexe N et de la mythologie fantastique classique. Notez bien, du reste, que la caractéristique de Chance offre un mécanisme de jeu pour les résoudre.

En termes de jeu, une malédiction implique généralement un malus de Chance pour sa victime, ainsi qu'une ou plusieurs autres pénalités plus spécifiques. La malédiction doit faire l'objet d'une déclamation grandiose et peut être levée en remplissant des conditions précises. Ces conditions peuvent parfois être évidentes en fonction de la nature même de la malédiction, mais dans la plupart des cas, une certaine connaissance des savoirs mystiques est requise pour la comprendre et y remédier.

Voici quelques exemples de malédictions. Si vous devez en générer de façon aléatoire, suivez ces exemples :

Puissance de la source Malédiction

Mineure (4 DV ou moins) Malédiction de cécité

Malédiction de vision gobeline

Moyenne (5-8 DV)

Malédiction de l'amour perdu

Majeure (9+ DV)

Malédiction des sauterelles



MALÉDICTION DE LA VISION GOBELINE

Cette malédiction est généralement proférée par des sorcières et des morts-vivants de l'ombreterre, comme les goules et les vampires. Elle est déclenchée en touchant les yeux de la victime et en récitant la phrase :

*Quand le soleil est en haut des cieux,
De l'aigle, vous souhaiteriez avoir les yeux.
Mais c'est la nuit gobeline que vous verrez
Jusqu'à la guérison par une sépulture enterrée.*

Cette malédiction provoque une perte de 2 points de Chance et rend les yeux et le corps de la victime très sensibles à la lumière du soleil (comme un gobelin). La victime subit un malus de -2 à tous les jets en plein jour (jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, tests de compétence, etc.) et une pénalité de -1 dans des conditions d'éclairage plus faibles (jusqu'à celle d'une torche). Ce n'est que lorsque la lumière est équivalente à celle d'une torche ou moins que la victime se sent à l'aise. Pour autant, elle n'est pas capable de voir dans le noir.

La malédiction peut être levée en trouvant la sépulture de la créature morte-vivante qui a prononcé la malédiction («sépulture enterrée») et en accomplissant des rituels sacrés pour bénir le corps de la créature et l'enterrer selon les rituels consacrés.

En tant que Juge, vous pouvez remplacer le mot «sépulture» dans la dernière ligne de la malédiction par un autre terme plus adapté à votre campagne. Par exemple, «Jusqu'à la guérison par une gemme enterrée» peut faire référence à une pierre précieuse légendaire de votre monde.

MALÉDICTION DE L'AMOUR PERDU

Cette malédiction est fréquente chez les morts-vivants qui ont été autrefois des pirates, des marins et capitaines au long cours, et qui ont laissé derrière eux des veuves éplorées sur le rivage. Ces femmes sont mortes sans jamais savoir ce qu'il est arrivé à leurs maris, qui arpencent désormais les flots sous forme de vestiges immortels de leurs formes mortnelles. La malédiction est infligée en griffant la victime au niveau du cœur, tandis que la créature prononce les paroles suivantes :

*Sur les berges océanes, elle espère
Mon retour depuis la lointaine mer.
Mais ces os sont imprégnés des eaux des fonds marins,
Tandis que son cœur à jamais reste mien.
La complainte du manque, tu vas désormais entonner :
Pour toujours tu désireras ce qu'aucun navire ne pourra t'apporter.*

Cette malédiction provoque une perte de 2 points de Chance et emplit la victime d'un sentiment de manque infini. Ce sentiment de manque est difficile à définir. La victime de la malédiction ne sait pas clairement qui ou ce qui lui manque, mais ce qui comptait pour elle autrefois (amitié, richesse, principes, pouvoir) ne lui semble plus guère important. En termes de jeu, cela se manifeste par une pénalité de -2 à tous les jets de sauvegarde de Volonté, la victime n'ayant plus de réelles raisons de vivre.

La malédiction peut être levée en récupérant les ossements du mort-vivant qui l'a proférée et en les réunissant avec le corps (vivant ou mort depuis longtemps) de sa femme éplorée.

MALÉDICTION DES SAUTERELLES

Cette puissante malédiction est prononcée par des créatures sataniques qui haïssent toute forme de vie mortelle. Elle est généralement proférée par des démons, des sorcières haineuses et des morts-vivants intelligents qui convoitent un bébé innocent pour leurs actes infames. La malédiction est généralement dirigée d'un seul coup contre une communauté de fermiers. Des aventuriers peuvent la subir accidentellement en se trouvant dans cette communauté au mauvais moment ou par le biais d'une maléfique créature qui souhaite faire d'eux des porteurs de fléau. La malédiction est activée en saupoudrant de la poussière tombale sur la cible et en prononçant ces paroles :

*Que les hordes sombres descendent du ciel,
Pour saccager vos terres autrefois fertiles.
Vos champs verdoyants deviendront stériles,
Sauf à offrir votre premier-né à votre seigneur éternel.*

La malédiction provoque une perte de 4 points de Chance et un malus de -2 aux jets de sauvegarde de Vigueur. De plus, la cible perd un point de vie par dé de vie, et son contact est désormais fatal à tout végétal et toute forme d'agriculture. Les fermes dont il a la charge périclitent, les jardins meurent, les récoltes dépérissent, le bétail tombe malade, et la météo elle-même semble refuser de coopérer. Les communautés ainsi affligées se transforment en zones désertiques.

La malédiction peut être levée en sacrifiant le premier enfant né après son déclenchement. Le nouveau-né doit être offert un jour de pleine lune à celui ou celle qui a maudit la cible. Il s'agit le plus souvent du premier enfant né dans une communauté, mais si un aventurier est spécifiquement frappé, il peut s'agir du premier enfant de cette personne.

C'est une malédiction très puissante qui nécessite beaucoup d'énergie pour être lancée. Elle ne doit pas être proférée à la légère.

MALÉDICTION DE CÉCITÉ

C'est une malédiction assez courante proférée par des sorcières et des morts-vivants aveugles de moindre puissance. Plus puissante que la malédiction de la vision gobeline, elle inflige à la victime une cécité totale pour une courte période (généralement jusqu'à la prochaine pleine lune, ou jusqu'à la prochaine réunion du convent de sorcières, pour un an et un jour, ou pour une période associée à l'acte qui a provoqué la malédiction). Un squelette ou un zombie, rendu aveugle par la malédiction d'une sorcière et mort avant d'avoir pu être guéri, peut transférer cette malédiction en prononçant ces paroles à l'encontre d'un aventurier :

*Seize mots ai-je prononcé à son encontre,
La qualifiant de « sorcière », je le démontre.
« Pendant seize mois, le soleil tu ne verras jamais, »
A-t-elle ricané tandis que l'obscurité m'enveloppait.*

La malédiction provoque une perte de 1 point de Chance ainsi qu'une cécité totale. Elle peut être levée en attendant le temps indiqué ou en tuant la sorcière qui l'a proférée.



ANNEXE N : LECTURES INSPIRANTES



ans l'édition de 1979 du *Dungeon Master's Guide* de AD&D, le dernier chapitre avant le glossaire est l'annexe N dans laquelle Gary Gygax dresse la liste des romans de fantasy et de science-fiction qui ont inspiré son travail sur le jeu. Cette bibliographie longtemps ignorée a bénéficié d'un regain d'intérêt ces dernières années. Il s'agit en fait d'un des fondements sur lesquels ce jeu de rôle de fantasy a été bâti. En lisant les livres référencés par Gygax, on comprend trois choses essentielles.

Tout d'abord, que D&D n'a pas surgi spontanément de son imagination, mais qu'il s'agissait en réalité d'une itération incrémentale d'un mécanisme littéraire, une étape supplémentaire dans une démarche initiée par Burroughs, Lovecraft, Vance et Howard. Une étape décisive, certes, mais néanmoins une évolution.

Deuxièmement, que beaucoup (beaucoup!) des conventions de D&D ne sont en fait pas originales mais trouvent leur source dans les livres cités dans l'annexe N, et que le jeu qui en a découlé peut être vu non pas comme une *création* géniale, mais comme une *intégration* géniale des meilleures conventions de la fantasy issues d'une grande variété de sources. En lisant les livres de l'annexe N, vous ressentirez un «déclik» mental quand vous comprendrez pourquoi certains aspects de D&D sont ce qu'ils sont : sorts, classes, races, mécaniques de combat, et plus encore.

Troisièmement, et pour finir, que l'esprit de l'aventure fantastique embrassé par D&D («l'esprit du jeu» que beaucoup de joueurs modernes et nostalgiques essaient d'invoquer) ne s'obtient pas par des règles de jeu particulières, mais plutôt par n'importe quelle règle et n'importe quel style de jeu, du moment que cela permet à chacun de simuler les aventures des héros classiques de la fantasy. Si votre jeu peut fidèlement accueillir les aventures d'Elric le maudit, du sombre Conan, de Cugel l'astucieux, d'Harold Shea l'impulsif, des joyeux Fafhrd et Souricier Gris, de l'audacieux Hawkmoon... c'est que, quelles qu'en soient les règles, vous êtes parvenus à atteindre l'objectif de Gygax et d'Arneson.

L'auteur vous recommande vivement de vous replonger dans ces sources premières pour nourrir votre inspiration. Lors de l'écriture de *Dungeon Crawl Classics*, je n'avais pas pour objectif de créer un rétroclone (au sens défini par l'OSR) ni un clone d20 (au sens entendu par l'OGL). Mon but était de créer un jeu qui ressemblerait aux aventures que j'avais lues dans l'annexe N et les rendrait jouables. En préambule et tout au long de la rédaction de ce manuscrit, je me suis attelé à la lecture de la totalité de l'annexe N. C'est un travail de plusieurs années, et comme plusieurs des auteurs de l'annexe N ont écrit des douzaines d'ouvrages, un projet comme celui-ci ne se termine en réalité jamais, bien que j'aie malgré tout réussi à lire une quantité prodigieuse de littérature de fantasy tandis que j'écrivais ce jeu. Je crois que le jeu de rôle qui en a résulté reflète bien l'esprit du jeu original, tout en utilisant un ensemble de règles très différentes. Si vous vous demandez pourquoi les règles concernant les épées intelligentes ainsi que les voyages entre les plans sont données dès les premiers niveaux, la lecture des sources vous offrira la réponse à cette question.

Vous trouverez ci-dessous la bibliographie de Gygax telle qu'elle a été publiée. Lors de la conception et de l'écriture de ce manuscrit, j'ai lu l'essentiel de cette liste : tous les livres nommés par leur titre, la plupart sinon tous les livres des différentes séries évoquées (par exemple, *Le Cycle de Mars* de Burroughs) et ce qu'on considère généralement comme les meilleurs ouvrages de certains auteurs qui sont listés sans mention de titres ou de séries précises (par exemple, la série *Silver John* de Manly Wade Wellman).

Vous remarquerez que les règles de DCC peuvent facilement retranscrire n'importe quelle aventure de l'annexe N. Ayant moi-même parcouru cette liste d'auteurs littéraires, je vous recommande vivement la lecture des œuvres de Howard, Lovecraft, Vance, Burroughs, Merritt et Moorcock. Ces auteurs sont incroyablement inspirants pour le créateur d'aventures et offrent un aperçu direct des origines du jeu de rôle de fantasy. Pour autant, ne vous restreignez pas : commencez avec elles, puis explorez toute l'annexe N. Vance est essentiel pour comprendre le système de magie de D&D (vous pourrez lire des descriptions de sorts classiques de D&D dans un ouvrage paru plus de vingt ans avant la publication de D&D!), tout comme De Camp & Pratt, dont les aventures de Harold Shea décrivent de nombreuses conventions de la magie de D&D. La classe de voleur d'origine de D&D est un amalgame des personnages créés par Fritz Leiber, Robert E. Howard et Jack Vance. La classe de paladin de D&D vient de Poul Anderson. Le système d'alignement de D&D est dérivé de Poul Anderson et Michael Moorcock. Les règles sur le épées magiques et l'essentiel de l'inspiration pour les voyages à travers les plans viennent de Michael Moorcock, avec des ajouts conceptuels concernant les voyages dimensionnels évidents chez Roger Zelazny et P.J. Farmer et, à d'autres niveaux, chez Edgar Rice Burroughs également. De nombreux monstres et éléments d'incantation de sorts sont visibles chez Lovecraft. Le concept des drows et des aventures souterraines trouvent leur origine chez Merritt et St. Clair, et ainsi de suite.

La caractéristique la plus frappante de l'annexe N, en ce qui concerne l'influence sur les aventures de fantasy, est ce que j'appelle «la narration pré-genre». Aujourd'hui, tous les joueurs, et la plupart des non-initiés, ont des idées préconçues sur les archétypes de fantasy : on sait ce qu'est un elfe, un nain et de quels pouvoirs dispose un dragon ou un vampire. Pourtant, la plupart des auteurs de l'annexe N écrivaient avant que la «fantasy» ne soit une catégorie littéraire définie. Le concept de «l'elfe», tel que défini par Tolkien, fait désormais partie de la «culture générale», mais les elfes décrits par Lord Dunsany et Poul Anderson étaient des créatures totalement différentes. Il en va de même pour des douzaines d'autres concepts de fantasy. Quand vous lisez l'annexe N, la fantasy redevient de la *fantasy*, de l'imaginaire fantastique, et les concepts échappent aux classifications modernes.

D'une certaine manière, *Dungeon Crawl Classics* n'est pas une tentative de modélisation d'une expérience liée à D&D, mais plutôt une tentative de modélisation d'une expérience antérieure à D&D. Ce jeu représente la «*sword & sorcery*» d'avant D&D. Vous avez entre les mains les règles qui vous



feront vivre la même expérience d'aventure que Gygax et Arneson ont vécue quand ils ont commencé à développer leur jeu. Là où ils ont dû concevoir des règles jamais imaginées par l'homme, j'ai le luxe de pouvoir m'inspirer de 30 ans de conception de jeux. Ce qui me permet de concentrer mon énergie non pas à créer des règles, mais à faire passer un certain esprit. Oyez donc ce qu'est l'esprit de l'annexe N !

Mon périple sur la route des fictions d'avant les genres m'a amené vers deux autres auteurs de fantasy que je vous conseille vivement. Clark Ashton Smith était un contemporain de Robert E. Howard et de Lovecraft, et un incroyable auteur de fantasy teintée d'horreur. Son travail est une grande source d'inspiration pour tous ceux qui interprètent un personnage de mage, et certains historiens de D&D pensent que son absence dans l'annexe N était une simple omission de la part de Gygax. William Hope Hodgson était l'une des inspirations de Lovecraft. Ses œuvres parlent d'histoires de navigation et sont parfois considérées comme de l'horreur surnaturelle plutôt que comme de la fantasy, mais elles sont remplies du genre d'aventures qui font des parties géniales de D&D.

Enfin, il y a certains films qu'il faut visionner pour vraiment comprendre l'histoire de D&D. Le premier est *Le Corbeau*, la version d'origine de 1963 avec Vincent Price, Peter Lorre et Boris Karloff. Regardez ce film pour comprendre l'origine de nombreux sorts de D&D. La séquence de duel arcanique vers la fin est clairement une source d'inspiration pour le système

de sorts de D&D (et certains joueurs des campagnes originelles de Lake Geneva se souviennent de l'affection qu'avait Gygax pour ce film). Un autre film indispensable pour l'historien de D&D est *Le Cauchemar de Dracula*, avec Peter Cushing. Il fait partie de la série des films d'horreur de la Hammer des années 1950 et 1960, et il est une inspiration évidente pour la capacité iconique des clercs de repousser les morts-vivants (et cette série de films était réputée pour être très appréciée par Arneson).

Dernière remarque : je suis un polysyllabophile et j'ai des raisons de penser que je ne suis pas le seul à être fan de la syntaxe et du vocabulaire gygaxiens. L'inculcation de l'annexe N et la ratiocination, en ce qui concerne le vocabulaire, sont concomitantes à la philologie saine et mellifère d'un corpus de fantasy.

Et maintenant, citons l'annexe N :



LECTURES INSPIRANTES

Anderson, Poul : *Trois coeurs, Trois lions; Les Croisés du Cosmos; L'Épée brisée*

Bellairs, John : *The Face in the Frost*

Brackett, Leigh

Brown, Fredric

Burroughs, Edgar Rice : Cycle de Pellucidar; Cycle de Mars; Cycle de Venus

Carter, Lin : Cycle de World's End

De Camp, L. Sprague : *De peur que les ténèbres; The Fallible Fiend*; et autres

De Camp & Pratt : Série des « Harold Shea »; *Carnelian Cube*

Derleth, August

Dunsany, Lord : *La Fille du roi des elfes*

Farmer, P. J. : Série Saga des Hommes-Dieux et autres

Fox, Gardner : Séries de « Kothar » et « Kyric », et autres

Howard, Robert E. : Série des « Conan »

Lanier, Sterling : *Hiero's Journey*

Leiber, Fritz : Série de « Fafhrd et le Souricier gris », et autres

Lovecraft, H. P.

Merritt, A. : *Rampe, ombre, rampe; Le Gouffre de la Lune; Les Habitants du mirage*, et autres

Moorcock, Michael : *Stormbringer; Le Voleur d'âmes*; Série « Hawkmoon » (surtout les trois premiers livres)

Norton, Andre

Offutt, Andrew J., éditeur, *Swords Against Darkness III*

Pratt, Fletcher : *Blue Star*, et autres

Saberhagen, Fred : *Changeling Earth*, et autres

St. Clair, Margaret : *The Shadow People; Sign of the Labrys*

Tolkien, J. R. R. : *Le Hobbit; La Trilogie de l'anneau*

Vance, Jack : *Cugel l'astucieux; La Terre mourante*; et autres

Weinbaum, Stanley

Wellman, Manly Wade

Williamson, Jack

Zelazny, Roger : *Le Maître des ombres; Cycle des « Princes d'Ambre »*; et autres

ANNEXE O : SOURCES OSR



uand Goodman Games a publié *Dungeon Crawl Classics #1 : Idylls of the Rat King* en 2003, il s'agissait

d'un des seuls produits disponibles (qu'il soit professionnel ou amateur) qui pouvait être décrit comme «old school». Cette exploration du «retro-gaming» par Goodman Games semble aujourd'hui prémonitoire des évolutions à venir. À l'heure où j'écris ces mots, en 2012, il y a littéralement des centaines de produits *old school* disponibles (des douzaines sur les rayonnages des commerçants spécialisés et encore plus en ligne). L'OSR (pour Old School Renaissance) continue à se développer. Alimenté par les joueurs trentenaires et quadragénaires nostalgiques ayant des revenus réguliers, des blogs prolifiques et une certaine maîtrise de la PAO, l'OSR a désormais produit plus de suppléments pour l'édition originale du jeu que TSR n'en a jamais publié, et largement. Cette richesse créative offre un vaste panel disponible de matériel de jeu enthousiasmant pour le joueur *old school*. Présent au milieu des blogs et des forums qui constituent l'OSR, on trouve de multiples variations du concept de «rétroclone», certains inspirés, d'autres moins originaux.

Si, par bonheur, vous avez aimé lire DCC, vous apprécieriez peut-être certains des travaux proposés par la communauté OSR. La meilleure manière de commencer consiste à explorer les nombreux blogs et forums listés par les membres de la communauté. Je vous offre ci-dessous un assortiment de points de départ pour découvrir ce que l'OSR a à offrir.

Gardez toujours à l'esprit que tous les écrivains ont besoin de gagner leur vie, et que plus une activité apporte du revenu, plus l'énergie disponible pour ce type de projets sera grande. Des produits comme celui que vous tenez entre les mains sont rendus possibles par les joueurs qui les soutiennent avec leur argent. Si vous voulez que l'OSR prospère, ou que vous souhaitez que cette tendance devienne un courant majeur, soutenez les éditeurs concernés.

Je me permets une remarque à destination des multiples éditeurs OSR. Alors que Grognardia fête son quatrième anniversaire en 2012, l'OSR a publié une pléthora de variations du système de base de D&D. Les joueurs potentiels ne risquent guère la pénurie de rétroclones, d'aventures basées sur des raids de gobelins, d'excursions dans l'outreterre et de décors de campagnes basés sur des archétypes de genres. J'ai commencé à travailler sur cet ouvrage car j'avais la conviction que le moment était venu de briser les chaînes des conventions de D&D et reculer encore plus dans le temps, jusqu'aux sources d'inspiration de l'annexe N, par-delà les confins des préconçus du genre. DCC offre gratuitement sa licence pour des éditeurs tiers qui souhaitent publier du matériel compatible. Même si vous choisissez de ne pas profiter de cette licence, je vous suggère d'aller au-delà d'un simple «mimétisme TSR». Le temps est venu d'offrir à nos clients quelque chose d'à la fois neuf et *old school*.



Note de l'éditeur : Cette annexe a été écrite à l'origine en 2012 pour le premier tirage en anglais de DCC. Alors que nous préparons le huitième tirage, certains aspects du texte que vous venez de lire semblent désormais datés, étant donné le déclin du blog, et le développement des autres réseaux sociaux, ainsi que l'évolution de l'OSR en général. Nous avons mis à jour les références qui suivent pour ne plus mentionner les blogs OSR (qui, pour la plupart, n'existent plus) mais plutôt les éditeurs tiers qui intéresseront sûrement plus le lecteur, ainsi que des conventions et des sites web potentiellement intéressants.

CONVENTIONS

Gary Con : garycon.com

North Texas RPG Con : ntrpgcon.com

Gen Con : gencon.com

PODCASTS

Spécifiques à DCC (en anglais) :

- Spellburn : spellburn.com
- Sanctum Secorum : sanctum.media/blog
- Glowburn : podcast.glowburn.org

Non spécifiques à DCC mais avec souvent des auteurs DCC et des sujets relatifs à DCC (en anglais) :

- Appendix N Podcast : appendixnbookclub.com

Actual play et critiques (en anglais) :

- Virtual Play's funnel episode : virtualplay.libsyn.com/episode-65-dungeon-crawl-classics
- Iron Tavern's 30-part DCC series : irontavern.com/podcast/ (plus d'info sur irontavern.com/tag/actual-play)
- A Crawljammer funnel : blumagik.com/steamsteelmurder/audio/DCC-Crawljammer08-16-14.mp3
- Une partie intégrale de DCC n°01 : Navigateurs sur une mer sans étoiles : actualplay.roleplayingpublicradio.com/2015/04/genre/fantasy/dungeon-crawl-classics-sailors-on-the-starless-sea
- Dracula Has Too Much Gold : actualplay.roleplayingpublicradio.com/2015/09/genre/fantasy/dungeon-crawl-classics-steal-dracula-gold
- Gaming and BS Podcast avec des références DCC : gamingandbs.com/dungeon-crawl-classics-part-1-gbs071

ÉDITEURS TIERS

Par ordre alphabétique. Découvrez leurs titres !

Aleph Null Publishing
Barrel Rider Games
Brave Halfling Publishing
Chapter 13 Press
Cognition Pressworks
Dead Cyclops Blog
Death Machine Press
Dragons Hoard Publishing
Fireinthedust Productions
The Hapless Henchman
IDD Company
Inner Ham
Kickassistan Ministry of Tourism
Kill It With Fire
Land of Phantoms
Leviathan Publishing
Moon Dice Games
Mount Parnassus Games
Mystic Bull Games
Order of the Quill
OSRDAN Games
Pacesetter Games & Simulations
Phlogiston Books
Purple Duck Games
Purple Sorcerer Games
RPGKnight.com
Sanctum Media
Shield of Faith Studios
Shinobi 27 Games
Steve Bean Games
Stormlord Publishing
Straycouches Press
Thick Skull Adventures
TSR, Inc. (Gygax Magazine #2)

COMMUNAUTÉS, FORUMS & SITES WEB

DCC RPG sur Facebook : www.facebook.com/dccrpg

Forums Goodman Games : goodman-games.com/forums

Appendix M, DCC monsters : appendixm.blogspot.com

Dragonsfoot : www.dragonsfoot.org

Knights and Knaves : www.knights-n-knaves.com

Original D&D Discussion : odd74.proboards.com

The Acaeum : www.acaeum.com



ANNEXE P : POISONS



Le plus grand péril de la littérature de fantasy, c'est le poison : la morsure de l'araignée, les crocs de la vipère ou le dard du scorpion, rendu souvent encore plus dangereux par une influence démoniaque ou une extraction alchimique. Les poisons devraient représenter un danger mortel bien réel dans vos parties. Le contact du poison devrait fréquemment provoquer des effets débilitants permanents ou conduire à la mort.

Voici certains poisons pouvant être introduits dans vos parties par des mages, des prêtres, des sectateurs et des assassins. Une dose unique d'un poison courant coûte au minimum 100 pièces d'or. Les variétés les plus exotiques peuvent revenir à plus de 1000 pièces d'or la dose.

Dans d'anciennes éditions du jeu, les poisons ont eu des effets variables : le plus souvent des dégâts, le sommeil, la paralysie, la mort ou la perte de points de caractéristiques. Les poisons ci-dessous suivent ce modèle général. Nous encourageons toutefois le Juge à étendre la notion de « dégâts de poisons exotiques de monstres » au-delà de la tradition. Laissez les joueurs dans l'expectative (et l'inquiétude) ! Imaginez vos propres poisons, pouvant affecter la Chance, les tests d'incantation, la classe d'armure, les jets de sauvegarde, les langues connues et d'autres aspects de la création de personnages. Des poisons d'origine surnaturelle peuvent raisonnablement avoir de tels effets. Imaginez un poison issu du plan de l'air qui rendrait un personnage intangible en permanence, ou un autre des fosses infernales qui rendrait le personnage particulièrement vulnérable aux armes en acier...

Poison	Innoculation	JS Vigueur	Dégâts si JS réussi	Dégâts si JS raté	Récupération
Aspic	Blessure	DD 20	1d3 points d'Agilité (temporaire)	1d6 points d'Agilité (temporaire)	Guérison normale
Cobra	Blessure	DD 18	-	Cécité (permanent) ; si aveugle, deuxième JS ou mort automatique	Uniquement guéri par magie
Dard de Manticore	Blessure	DD 16	1 point d'Endurance (temporaire)	1d6 points d'Endurance (permanent)	Guérison normale si JS réussi
Guêpe, géante	Blessure	DD 15	1d6 PV	3d6 PV	Guérison normale
Lèpre des momies	Contact	DD 12	-	1 point d'Endurance par jour, continu (permanent)	Ne peut être guéri que par magie
Lotus noir	Contact	DD 24	1d3 points d'Intelligence (temporaire jusqu'à guérison)	1d6 points d'Intelligence (permanent)	Ne peut être guéri que par magie
Méduse	Contact	DD 16	1d4 PV	1d4 points d'Agilité (temporaire)	Guérison normale
Mille-pattes, géant	Blessure	DD 13	-	Perte de mémoire (amnésie totale ; permanent)	Ne guérit pas
Scorpion	Blessure	DD 16	-	1d4 points d'Endurance (temporaire)	Guérison normale
Tarentule	Blessure	DD 12	1d4 PV	3d4 PV + 1 point de Force	Guérison normale
Vase, toxique	Contact	DD 10	Paralysie (1d4 jours)	Paralysie (permanent)	Ne guérit pas
Venin de Méduse	Contact	DD 16	1d4 PV	Paralysie (permanent)	Ne guérit pas normalement
Veuve noire	Blessure	DD 14	1 point de Force (temporaire)	1d4 points de Force (permanent)	Guérison normale si JS réussi
Vipère	Blessure	DD 16	1d3 points d'Endurance	Mort	Guérison normale
Vipère péliade	Blessure	DD 22	1d3 points d'Endurance (temporaire)	2d4 points d'Endurance (permanent)	Guérison normale si JS réussi
(géant)*		+2	-	+1	-
(démoniaque)**		+4	-	+2	Uniquement guéri par magie

* Un serpent, une araignée ou un scorpion géant devront appliquer ce modificateur pour chaque multiplicateur de taille x2. Par exemple, un scorpion 4x plus grand que la normale appliquerait ce modificateur deux fois. S'il est 8x plus grand, le modificateur serait appliqué trois fois.

** Une version infernale d'une créature doit appliquer ce modificateur grâce à son origine surnaturelle.

ANNEXE R : RÈGLES & COMPLEXITÉ



CC se joue comme un jeu de 1974. L'ensemble des règles omet volontairement de nombreux concepts modernes pour permettre d'accélérer le déroulement du jeu. Lors des tests, plusieurs joueurs ont proposé différentes règles pour mieux définir certains aspects du jeu. Ces suggestions ont été écartées, car elles augmentaient la complexité du système et n'avaient pas de précédent dans les règles de 1974. En d'autres termes, si cela pouvait être improvisé en 1974, ça peut l'être tout autant aujourd'hui.

Ceci dit, certains Juges ont pu souhaiter développer le jeu pour s'adapter à leur propre style. De nombreuses catégories de règles bien connues ont été omises : les règles pour figurines, les dons, les points de compétence, les classes de prestige, les races distinctes des classes, les compétences d'armes, les attaques d'opportunité, etc. Ces espaces sont laissés « vides » dans les règles pour que le Juge puisse facilement les remplir quand il l'estime nécessaire.

Envisagez ça comme une carte avec de nombreux espaces à explorer. Les règles de DCC laissent ces espaces volontairement vierges. C'est à vous, en tant que Juge, de remplir ces régions de la carte de façon à correspondre à votre style de jeu.

ANNEXE S : SOBRIQUETS



Qu'est-ce qu'un nom? En premier lieu, c'est le début d'une rencontre intéressante. Dans DCC, chaque monstre est un adversaire terrifiant et singulier qu'un nom mémorable peut contribuer à rendre encore plus inquiétant. Il en va de même pour les PNJ. L'auteur vous recommande vivement le *Book of Names* de Troll Lord Games (malheureusement épuisé) en guise d'inspiration. L'annexe N peut aussi vous servir. Sinon, vous pouvez piocher des noms dans la table suivante :

TABLE DE NOMS

d100	Mages & Clercs	Guerriers & Voleurs	Créatures fantastiques	Humanoïdes
1	Dagozai	Akurion	Abathon	Agzan
2	Calindondrius	Alveric	Ahriaman	Arwoor
3	Caliph	Amalric	Alagraada	Athbelny
4	Ib	Angarth	Anana	Atzul
5	Salome	Anuk	Ang'qua'iash	Beloso
6	Darunzadar	Aram	Aphelis	Bokrug
7	Ebanoose	Argosa	Ariston	Bunda
8	Vala	Athelstane	Astreas	Chand
9	Ildawir	Camballio	Athle	Chuu
10	Leniqua	Carmac	Atost-rad	Cykranosh
11	Sarnath	Cashius	Avalonia	Dejah
12	Cardoxicus	Cathfytz	Ayodhya	Domnos
13	Habruztish	Cerngoth	Bashan	Eibon
14	Okar	Cobart	Becar	Emumen
15	Scarabus	Constantius	Brytoraugh	Eumar
16	Ebbonly	Cormoran	Carthoris	Feehos
17	Nambaloth	Cromlek	Chemnis	Galan
18	Chongrilar	Cushara	Chiron	Gazal
19	Hadrathus	Cyntrom	Chorondzon	Gebal
20	Iminix	Segovian	Chryseis	Glosoli
21	Llambichus	Dugar	Djebel	Gobir
22	Draupnir	Evadare	Dwalka	Goromé
23	Rom	Faraad	Enion	Grox
24	Eibur	Ganelon	Erohye	Guhic
25	Naroob	Ghor	Fryx	Gurko
26	Absalom	Gondelor	Ganebon	Gwyn
27	Adompha	Gug	Gathol	Hoom
28	Afgorkon	Harnam	Gelka	Iblix
29	Akivasha	Hoaraph	Gonlex	Iqqua
30	Alcemides	Istrobian	Gothan	Ischiros
31	Anector	Jadawin	Haade	Jargo
32	Anuradhapura	Japthon	Haalor	Kadabra
33	Argaphrax	Jeddak	Hadrubar	Kalu
34	Argelibichus	Kadatheron	Hoje	Kordofo
35	Ariadne	Kalikalides	Horphe	Krug
36	Azgelasgus	Kerkadel	Hruengar	Kuruz
37	Baithorion	Khavran	Ilarnek	Liennray
38	Bypeld	Kishtu	Ishtar	Loford



TABLE DE NOMS (SUITE)

d100	Mages & Clercs	Guerriers & Voleurs	Créatures fantastiques	Humanoïdes
39	Dweb	Kothar	Ispazar	Loischa
40	Dwerulas	Krallides	Kajak	Manus
41	Erasmus	Kulan	Kerim	Mnar
42	Galendil	Lanom	Kryth	Naat
43	Hekkador	Llulch	Kuruz	Nargis
44	Iomagoth	Loden	Lirazel	Narl
45	Iquanux	Maldivius	Lloigor	Narthos
46	Ishgadona	Matsognir	Lobon	Nehic
47	Izdrel	Minoc	Mandilip	Niemm
48	Jaspondar	Mocair	Marentina	Obexah
49	Khumbanigesh	Morghi	Memphor	Og
50	Maal	Mors	Mhu	Olgerd
51	Marquanos	Narthos	Mikaded	Ollub
52	Matai	Nerelon	Mindus	Oth
53	Mewick	Noureddin	Modeca	Peshkhauri
54	Mhu	Oberon	Mornoth	Pnoth
55	Moloch	Oggon	Murcot	Quanga
56	Nichiddor	Ominor	Nacaal	Rafe
57	Nimed	Ommum-vog	Namirrhia	Rika
58	Ningorus	Ompallios	Nimer	Rintrak
59	Norovus	Orillibus	Niv	Rokol
60	Olloothy	Pallantides	Nouph	Romm
61	Orastes	Pallensus	Omthal	Roska
62	Oryx	Poliarion	Opphus	Rubalsa
63	Palamabron	Prospero	Ouphaloc	Sakumbe
64	Pergamoy	Publio	Phlesco	Shull
65	Pharnoc	Rannok	Pithaim	Sipril
66	Phenquor	Rolff	Pommernar	Soinough
67	Philisia	Sabdon	Puthuum	Sorar
68	Polarion	Satampra	Quamosmor	Storbon
69	Ptarth	Scaviolus	Rakeban	Sybaros
70	Quilian	Sigur	Rayat-hin	Taramus
71	Shang	Simban	Rhul	Taran-ish
72	Somiator	Skafloc	Salensus	Tars
73	Sotar	Smelroth	Selestor	Tasarith
74	Talu	Snish	Sindri	Teelen
75	Thankarol	Sotar	Skel'danu	Tewk
76	Thasaidon	Tabernay	Slioma	Thaug
77	Theotormon	Tamash	Sythaz	Thraa
78	Thulan	Tarascus	Tarkas	Tinarath
79	Thulsa	Tardos	Tharmas	Tith
80	Tsanth	Thekk	Thoris	Tor
81	Tspo	Theseus	Threl	Turlogh
82	Tutothmes	Thremnim	Thuloneah	Uccastrog
83	Uldor	Thulan	Thyllu	Ummaos
84	Urizen	Thuvan	Tilutan	Unggo
85	Valbroso	Thyl	Ulassa	Urukush
86	Vallardine	Tiglari	Vandacia	Usk
87	Vathek	Tirouv	Vandy	Vand
88	Veezi	Tonunt	Voormish	Vannax
89	Volphotux	Tortha	Votalp	Vetch
90	Vyldabec	Tredegar	Xicarph	Vladisav
91	Waxenesi	Turmus	Xorex	Vulpanomi
92	Weekapaug	Ujuk	Yandro	Xixthur
93	Xaltotun	Valannus	Yasmina	Yar
94	Xergal	Valerius	Ydheem	Yhoundeh
95	Zapranoth	Vanator	Zdim	Yoros
96	Zelthura	Vixeela	Zenobia	Zang
97	Ziroonderel	Vos	Zermish	Zehbeh
98	Zorathus	Xylac	Zo-kalar	Zeiros
99	Zordanir	Yachpina	Zokkar	Zend
100	Zotulla	Zobol	Zomar	Zhaibar



ANNEXE T : TITRES



es adversaires, comme les alliés, deviennent encore plus intéressants lorsqu'on leur accole un titre. Clark Aston Smith décrit par exemple l'un de ses mages, Atmox, comme «Le maître des arts douteux». L'auteur vous suggère vivement de vous inspirer de l'annexe N pour donner des titres à vos PNJ. Vous pouvez aussi tirer sur la table suivante:

TABLE DE TITRES

d100	Mage	Clerc	Guerrier	Voleur
1	Abjurateur	Abbé	Amazone	Agent de l'ombre
2	Adepté	Acolyte	Activiste	Aigrefin
3	Arcanero	Aliéniste	Archer	Apprenti
4	Arcaniste	Ancien	Artilleur	Arnaqueur
5	Archiplumme	Appelant	Athlète	Artisan
6	Aruspice	Apôtre	Audacieux- & relancez	Assassin
7	Assermenteur	Ascète	Bagarreur	Baratineur
8	Astrologiste	Aspirant	Bandit	Barde
9	Astrologue	Assermenté	Barbare	Bonne aventure
10	Augure	Asservisseur de [créature]*	Batailleur	Boss
11	Beau parleur	Astrologue	Belliqueuse	Braqueur
12	Chambellan	Aumônier	Berserker	Bravo
13	Charmeur	Avocat	Blindé	Bricoleur
14	Chiromancien	Bâtitiseur de temples	Brave	Brute
15	Chroniqueur	Béat	Brigand	Cambrioleur
16	Clairvoyant	Berger	Brute	Canaille
17	Collectionneur	Cabaliste	Maquisard	Capo
18	Conjurateur	Cardinal	Cadet	Casseur
19	Connecteur	Chaste	Capitaine	Chahuteur
20	Contrôleur	Clerc	Cavalier	Charlatan
21	Cryomancien	Conclaviste	Champion	Chasseur de primes
22	Cultiste	Confesseur	Chasseur	Chasseur de trésor
23	Devin	Convertisseur	Cosaque	Chef de bande
24	Diaboliste	Cultiste	Chef	Chenapan
25	Diseur de bonne aventure	Curé	Chevalier	Chipeur
26	Diseur de vérité	Déïste	Cogneur	Compagnon
27	Divinisateur	Diacre	Colosse	Conteur
28	Élementaliste	Disciple	Combattant	Coupe-gorge
29	Enchanteur	Donneur de leçon	Conquérant	Coupeur de bourses
30	Encyclopédiste	Doyen	Défenseur	Crétin
31	Ensorceleur	Druide	Dragon	Débauché
32	Envouteur	Ecclésiastique	Duelliste	Découpeur
33	Épicurien	Errant	Éclaireur	Dérobeur
34	Évocateur	Érudit	Écuyer	Détourneur de fonds
35	Factotum	Éternel	Empaleur	Diable
36	Fantasque	Évangéliste	Escrimeur	Engéance
37	Fulgorateur	Évêque	Fantassin	Entourloupeur
38	Funeste	Exorciste	Garde du corps	Entrepreneur
39	Gardien	Faiseur de miracles	Gardien	Esclavagiste
40	Guetteur	Fidèle	Géant	Escroc
41	Haruspice	Franciscain	Général	Espion
42	Héraut	Frère	Gentilhomme	Exécuteur
43	Horloger	Garde noir	Gladiateur	Expert
44	Hypnotiseur	Gardien	Grand- & relancez	Explorateur
45	Illusionniste	Guérisseur	Grenadier	Faussaire
46	Immolateur	Hiérophante	Guerroyeur	Ferrailleur
47	Incantateur	Homme médecine	Guérillero	Filou
48	Infinitiste	Idéaliste	Homme d'armes	Fraudeur
49	Invokeur	Imam	Hussard	Fripouille
50	Joueur de tours	Initié	Inspirateur	Gibier de potence
51	Koukeri	Inquisiteur	Janissaire	Grand- & relancez
52	Liche	Juge	Jouteur	Gros bras
53	Logicien	Lama	Justicier	Informateur
54	Mage	Manteau noir	Khan	Jongleur
55	Mage noir	Mauvais œil	Lancier	Joueur



TABLE DE TITRES (SUITE)

d100	Mage	Clerc	Guerrier	Voleur
56	Magicien	Médium	Légionnaire	Joueur de dés
57	Magnétiseur	Missionnaire	Lieutenant	Larron
58	Magus	Moine	Lutteur	Maître- & relancez
59	Maître	Mollah	Maraudeur	Maître de guilde
60	Maître des esprits	Nécromancien	Marin	Magnat
61	Malédicteur	Occultiste	Meneur	Malandrin
62	Médium	Orant	Mercenaire	Manieur de mots
63	Mentaliste	Orateur	Militaire	Membre de guilde
64	Merveilleux	Ovate	Mousquetaire	Mendiant
65	Mnémoniste	Padre	Myrmidon	Ménestrel
66	Mystériarche	Pape	Paladin	Menteur
67	Mystique	Pasteur	Porte-bouclier	Meurtrier
68	Nécrope	Patriarche	Porte-étendard	Monte-en-l'air
69	Nigromancien	Pèlerin	Premier- & relancez	Muse
70	Novice	Père	Preux	Parolier
71	Pédant	Philosophe	Profanateur	Parrain
72	Phantasmiste	Pieux	Protecteur	Parvenu
73	Précepteur	Pontife	Pugiliste	Piégeur
74	Précureur	Porteur d'augure	Puissant- & relancez	Pilleur de tombes
75	Prestidigitateur	Prêcheur	Ranger	Pote
76	Procureur	Premier- & relancez	Ravageur	Prêteur
77	Psionique	Prêteur de serment	Sabreur	Prêteur sur gages
78	Redoutable	Prêtre	Samouraï	Raconteur
79	Resquamage	Primat	Sauvage	Racaille
80	Rêveur	Pronostiqueur	Sauveur	Racaraide
81	Sabbat	Prophète	Seigneur	Receleur
82	Sage	Prosélyte	Seigneur de guerre	Requin
83	Savant	Pupille	Sentinelle	Rimeur
84	Schibboleth	Quêteur	Sergent	Rôdeur
85	Scientiste	Rabbin	Sicaire	Roublard
86	Sophiste	Recteur	Soldat	Saltimbanque
87	Sorcier	Rakshasa	Super- & relancez	Scalde
88	Spirite	Requérant	Tabassieur	Scélérat
89	Télépathie	Résurrecteur	Templier	Sonnétiste
90	Tératologue	Révérend	Tirailleur	Surin
91	Thaumaturge	Revivaliste	Tireur d'élite	Tire-laine
92	Théurge	Saint	Titan	Tricheur
93	Tisse-sorts	Sauveur des âmes	Triomphateur	Troubadour
94	Transformateur	Sensei	Tueur	Trouvère
95	Transmogrifieur	Shaman	Vaillant	Truqueur
96	Vigilant	Témoin	Vainqueur	Tueur
97	Visioniste	Théiste	Vandale	Tueur à gages
98	Visionnaire	Tueur de païens	Vétéran	Voleur
99	Voyant	Vicaire	Vice- & relancez	Voleur de cadavres
100	Wiccan	Zélote	Viking	Voyou

* Lancez pour déterminer le type de créature : (1) démon (2) diable (3) dragon (4) géant (5) vampire (6) hydre (7) méduse (8) cyclope.



This printing of DCC RPG is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity : The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0 : Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Mighty Deed of Arms, spell check, Luck check, spelltrium, merciful magic, corruption, disapproval, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content : Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One : Characters and Chapter Four : Combat as done from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of this book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE : DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com.

Dungeon Crawl Classics Role Playing Game is copyright © 2012 Goodman Games. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc.

and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards").

All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, expansion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted (c) "Distribute" means to reproduce, display, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,enchamments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered

trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material or Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this

License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com



LE PORTAIL SOUS LES ÉTOILES

Une aventure de niveau 0-1 pour DCC
par Joseph Goodman

INTRODUCTION

 herchant la fortune et un moyen d'échapper à leur condition de paysans, les personnages franchissent un portail surnaturel qui apparaît seulement une fois par demi-siècle quand les étoiles sont alignées. Le portail mène dans le tombeau d'un mage de guerre des temps immémoriaux. Les personnages devront combattre des hommes de fer, un serpent-démon, des morts-vivants et d'étranges statues pour récupérer les trésors laissés par le mage de guerre.

Cette aventure est conçue pour 15-20 personnages de niveau 0 ou 8-10 personnages de niveau 1. Souvenez-vous que chaque joueur doit avoir 2-3 personnages pour qu'il puisse continuer à jouer même si certains de ses personnages viennent à mourir. Lors des tests, pour un groupe de 15 personnages de niveau 0, il restait en général 7 ou 8 survivants. L'auteur a fait jouer cette aventure avec des groupes comptant jusqu'à 28 PJ et connu un ATG (anéantissement total du groupe) et plusieurs séances avec seulement une poignée de survivants. L'aventure est centrée sur des pièges plutôt que sur des combats, car c'est ce qui permet le meilleur taux de survie des personnages de bas niveau. Pour autant, il faut s'attendre à tirer les leçons d'une forte mortalité. L'auteur recommande au Juge de modifier la difficulté de certaines rencontres au pied levé en fonction de la taille et des compétences du groupe d'aventuriers, notamment la zone 3 (qui peut potentiellement annihiler tout le groupe si celui-ci se concentre autour des portes).

HISTORIQUE

 Il y a une éternité, un mage de guerre primitif régnait sur cette terre avec le concours des tribus barbares et d'étranges créatures venues d'au-delà des étoiles. Quand son enveloppe mortelle fut proche d'expirer, ses alliés extraterrestres lui ont demandé de s'enfermer dans un tombeau protégé. À l'intérieur du tombeau, le mage de guerre pourrait alors utiliser la projection astrale pour voyager dans les étoiles au-delà de notre monde. Il prévoyait de revenir plus tard pour reprendre possession de son enveloppe mortelle, ce que son esprit pourrait faire quand les étoiles seraient alignées. Les aventures extradimensionnelles du mage ne se déroulèrent toutefois pas comme prévu. Son corps repose désormais parfaitement préservé dans le tombeau qu'il a érigé, protégé par des enchantements et par les vestiges de ses hordes barbares. Si ces défenses sont franchies, alors les trésors qu'elles protégeaient pourront être pillés.

TABLE DES RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
1-1	P	Piège de lumière fulgurante
1-2	P	Statues armées de lances
1-3	P	Statue lance-flamme
1-4	C	Ssisssuraaaaggg, le démon-serpent immortel
1-5	C	Sept piles d'os vivants
1-6	C	Six statues de cristal
1-8	C	78 soldats d'argile

(P = Piège; C = Combat; E = Énigme; D= Danger)

INTRODUCTION DES JOUEURS

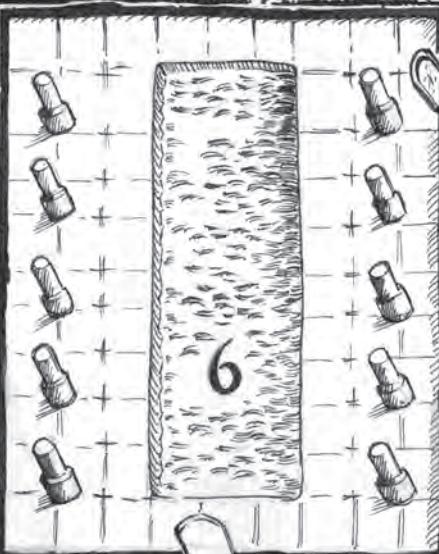
Vous travaillez aux champs depuis de longues années comme tous les paysans, suant et sale en été, mais grelottant sous des vêtements élimés quand vient l'hiver. La récolte de cette année s'est terminée comme toutes les autres, et les travaux de l'automne ont épousé le vieux Robert. Quand vous êtes venu le voir sur son lit de mort, il vous a parlé dans un souffle laborieux des constellations qui n'avaient pas été vues depuis sa tendre jeunesse. La dernière fois que l'Étoile Vide s'est manifestée dans le ciel, c'était il y a plus de cinquante hivers, vous a-t-il dit. Sous la lumière de cette étrange étoile, un portail s'est ouvert près des vieux monticules de pierres. Il avait aperçu des joyaux à l'intérieur, ainsi que des lances d'un bel acier et des armures émaillées, mais s'était enfui quand les hommes de fer avaient attaqué. Désormais vieux et mourant, il regrette de ne pas avoir tenté sa chance dans une vie d'aventures. L'Étoile Vide se lèvera de nouveau, et un jeune homme avec du courage pourrait devenir autre chose qu'un simple paysan... si seulement il osait saisir la chance que le vieux Robert avait laissé passer.

Cette chance, vous comptez bien la prendre. Vous vous tenez devant les pierres monolithiques des vieux tumulus, sous la sombre lumière du ciel étoilé. L'Étoile Vide est claire et brillante au-dessus de vos têtes. Trois des grands blocs de pierre reposent de façon anarchique pour former un portail rectangulaire d'une taille à peu près humaine. Ils semblent situés directement sous le trajet de l'étoile. Alors que l'Étoile Vide s'élève vers son point le plus brillant, sa lumière accroche le portail, et un couloir scintillant dallé de pierre apparaît à travers les blocs, visible uniquement d'un côté du portail. Agrippant votre fourche, les phalanges blanchies, vous franchissez le portail éclairé par des étoiles qui n'existaient pas la veille, l'esprit occupé par des pensées mêlant joyaux et champs de blé torrides.

LE PORTAIL Sous LES ÉTOILES



CARRÉ
1,5M



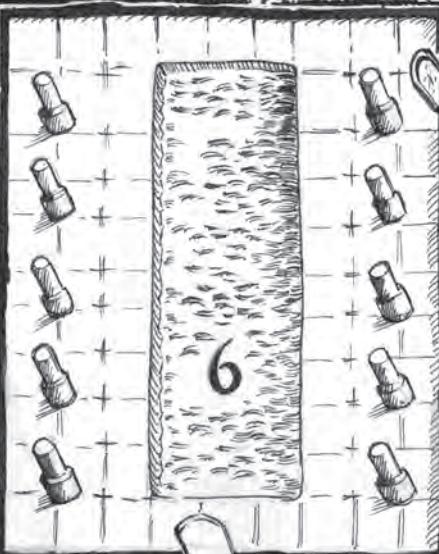
2



3



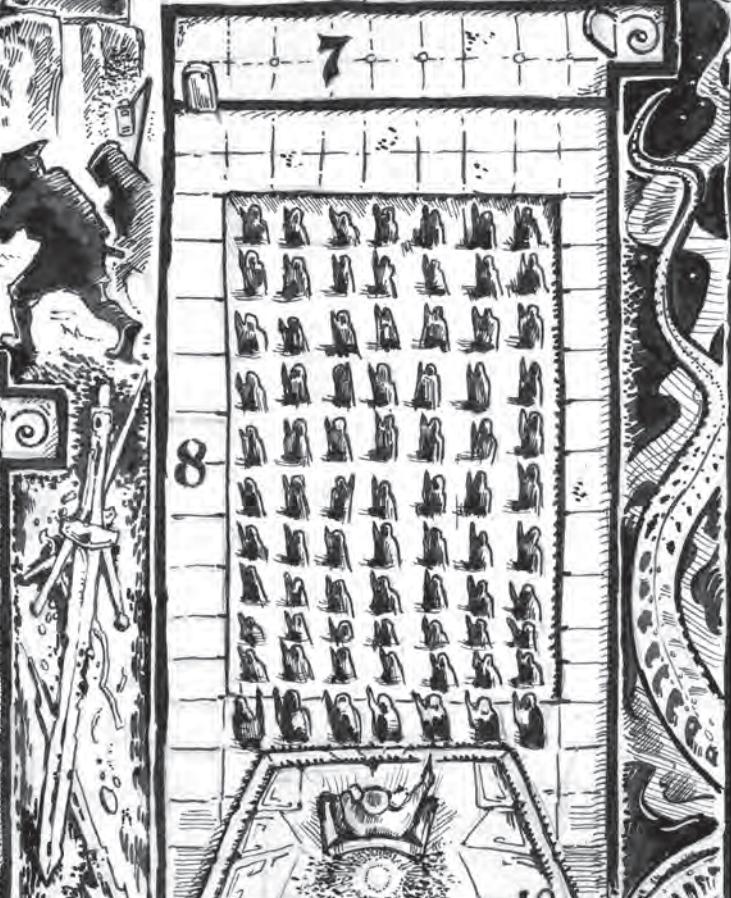
4



5



6



7



8



9



1

VUE EN COUPE DE LA ZONE 8

ZK 2011

ZONES DE LA CARTE

Aspect général : Sauf indication contraire, le donjon est sec et sombre, et les portes ne sont pas verrouillées. L'accès au tombeau est limité, donc il n'y a pas de monstres errants.

Zone 1-1 – Portail : *Bien que le couloir ne soit visible que d'un côté du portail, les dalles sur lesquelles vous marchez sont bien réelles. La lumière stellaire s'estompe en atteignant ce couloir, qui se termine sur une robuste porte bardée de fer. Un étrange assortiment de joyaux et de cristaux en forme d'étoiles est incrusté sur la porte.*

Le couloir apparaît uniquement sous certaines constellations liées à l'Étoile Vide. L'agencement des étoiles sur la porte ressemble à peu près au ciel de nuit visible de l'autre côté du portail.

Si les personnages attendent deux heures, le mouvement du ciel nocturne fait correspondre le motif étoilé de la porte avec le ciel visible au-delà du portail. (Un personnage s'en rend compte avec un test d'Intelligence DD 14.) La porte s'ouvre facilement pendant cet intervalle de 10 min.

Porte : La porte ne bougera jamais avant que cette condition ne soit remplie. Considérez-la comme verrouillée : test de Force DD 15 pour l'enfoncer ou test de Crochetage DD 15 pour un voleur.

Piège : Si la porte est forcée, une lumière fulgurante émane du motif étoilé. Le personnage en tête subit 1d8 points de dégâts (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour ne subir que la moitié des dégâts). Le piège est repérable avec un test de Fouille DD 20 (le PJ remarque la disposition magique des joyaux en forme d'étoiles).

Zone 1-2 – Hall du gardien : *Une nouvelle porte robuste vous fait face à l'autre bout de la pièce. Quatre statues de fer encadrent la porte, deux de chaque côté. Chaque statue représente un combattant portant un casque de fer rond, une épaisse armure d'écailles et tenant une longue lance prête à être jetée. Les pointes des lances sont toutes dirigées vers la porte que vous venez de franchir.*

Les statues sont des créations mécaniques du mage de guerre. Elles attendent le moment opportun avant de soudainement jeter leurs lances sur les personnages. Quatre attaques de lances : +2 au toucher (et encore +2 si les personnages restent dans l'embrasure de la porte en ligne de mire), dégâts 1d8.

Les jets de lances sont saccadés et clairement de nature mécanique. Les statues restent en position en fin de lancer et s'immobilisent. On peut les attaquer, mais, étant en fer massif, elles ne font qu'endommager les armes utilisées. Leurs armures d'écailles sont magnifiquement émaillées de pierre noire brillante. Les armures peuvent être enlevées des statues et portées ou vendues pour le double du prix normal.

Les lances peuvent être récupérées. La porte n'est ni verrouillée ni piégée.

Zone 1-3 – Hall du monument : *Cette pièce spacieuse a un sol en marbre et une porte sur chaque mur. À l'opposé se dresse l'imposante statue de granit d'un barbare qui tend la main et pointe son index vers vous. Le sauvage musculeux porte des peaux d'animaux, mais ses yeux transpirent l'intelligence, et des amulettes et des charmes sont accrochés à son collier gravé. Un grimoire pend à côté d'une épée large sur la hanche de la statue de 9 mètres de haut.*

Des personnages observateurs (test d'Intelligence DD 12) pourront remarquer plusieurs fines marques de brûlures sur le sol de marbre, comme si on avait fait des feux de camp à ces endroits.

La statue de granit pèse plusieurs tonnes mais tourne facilement sur une base bien huilée (mais dissimulée). Elle se meut avec un son grave et profond pour suivre les mouvements des personnages. Si les personnages se séparent, elle suit le groupe le plus important. Sa main tendue marque sa ligne de mire.

Si les personnages avancent pour sortir de la pièce (pour aller ouvrir une porte ou revenir sur leurs pas), la statue projette un jet de flammes brûlantes depuis le bout de son doigt : +6 au toucher, dégâts 1d6, dégâts additionnels de feu 1d6 à chaque round suivant jusqu'à ce qu'un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 soit réussi pour éteindre le feu. Une fois déclenchée, la statue continue à lancer des flammes une fois par round pendant 5 rounds, moment où son combustible s'épuise.

Des personnages costauds qui enlèveraient les portes de leurs gonds dans les zones 1 et 2 peuvent s'en servir comme boucliers contre la statue. Ce bouclier intégral augmente la CA de +4 mais divise le mouvement de moitié.

La statue peut être apaisée en prononçant le nom du mage de guerre dont elle a l'apparence. Mais ce nom s'est perdu dans les méandres du temps. D'autre part, elle est trop massive pour pouvoir être endommagée par les personnages.

Aucune porte n'est verrouillée.

Zone 1-4 – Chambre de scrutation : *Un grand trône de pierre vous fait face au centre de cette pièce carrée. Sur les murs, suspendues à hauteur de tête, se trouvent des tablettes d'argile sur lesquelles sont gravés d'étranges symboles. Chaque tablette fait quelques dizaines de centimètres de large, et plusieurs dizaines d'entre elles sont accrochées aux quatre murs. Votre attention est néanmoins fixée sur le gigantesque serpent qui vient d'émerger de l'arrière du trône. Il est cerclé d'anneaux écarlates comme le feu de l'enfer, et sa tête bardée de crocs est pourvue d'une corne démoniaque.*

Le serpent-démon immortel garde cette chambre de scrutation. Il déclare dans un sifflement : « Je suis Ssisssuraaaagg, et vous perturbez ma missson de sssurveillance. » Puis, sans hésitation ni discussion, il attaque.

Ssisssuraaaagg, le serpent-démon immortel : Init +0; Att morsure +6 corps à corps; Dégâts 1d8; CA 13; PV 20; Mvt 6 m; Act 1d20; JS Vig +8, Réf +4, Vol +4; AL L.

Une fois Ssisssuraaaagg tué, son corps est réduit en cendres, ne laissant que la corne démoniaque. Celle-ci peut être utilisée pour communier avec un démon et, si on l'étudie (test d'incantation DD 12), elle confère l'accès au sort *invoyer un patron*.

Un portail magique est suspendu à l'arrière de la porte d'entrée. Si la porte est fermée, une personne assise sur le trône peut voir directement le portail qui montre des étoiles totalement inconnues dans un ciel nocturne. Les constellations se déplacent lentement dans le « ciel » aperçu à travers le portail. Un mage peut l'utiliser pour observer des lieux éloignés (test d'incantation DD 25).

Quiconque étudie les tablettes peut en déchiffrer l'histoire. Elles parlent d'une ancienne race extraterrestre venue des étoiles pour apporter des outils magiques à une tribu barbare qui a pu alors conquérir de nombreux territoires avec ses nouveaux pouvoirs. Les extraterrestres reviendront quand les étoiles seront alignées. De nombreux autres événements de moindre importance sont également prévus par les étoiles (et les tablettes) : sécheresses, épidémies, naissances et morts de rois, etc.

Zone 1-5 – Sépulture des généraux :

Cette pièce à l'odeur de moisI est clairement une chambre funéraire. Sept alcôves voilées contiennent des piles d'os en vrac. Des armes et armures rouillées décorent les murs autour de chaque alcôve, et des masques funéraires sont disposés sous les crânes détachés.

Les masques funéraires dépeignent des visages sévères aux traits simiesques. L'examen des ossements montre que ces derniers ne sont pas complètement humains : les membres sont trop épais, les colonnes vertébrales trop courtes et les fronts bombés trop proéminents.

Chacun des sept squelettes était un général de l'armée du mage de guerre. Si les crânes de cette pièce sont détruits, les esprits qui animent les guerriers de la zone 8 sont libérés et trouvent la paix.

Les ossements sont des morts-vivants qui se sont dégradés au cours des siècles. Ils s'agitent et cliquent quand les personnages s'en approchent, mais ils ne peuvent plus reconstituer des squelettes pour s'animer. Les crânes claquent des mâchoires et tentent de mordre mais peuvent facilement être évités et brisés avec des moyens normaux.

Sept piles d'os vivants : Init -2; Att morsure +0 corps à corps; Dégâts 1d4-1; CA 8; PV 2; Mvt 1,5 m; Act 1d20; JS Vig +0, Réf -4, Vol +1; AL C.

La plupart des armes et armures de cette pièce sont rouillées et inutilisables, mais une hache, une hache de bataille et une cotte de mailles peuvent être récupérées. À cause de leur âge et de leur fragilité, les deux haches attaquent à -1, et la côte de mailles n'offre qu'un bonus de +4 à la classe d'armure.

Zone 1-6 – Bassin contemplatif : Cette pièce gigantesque est occupée par un grand bassin rectangulaire rempli d'eau s'étalant sur toute la longueur de la pièce. Une lumière diffuse monte depuis le fond du bassin, illuminant de larges piliers disposés le long des murs. Mais le plus étrange, ce sont les créatures de cristal humanoïdes visibles dans l'ombre. Elles s'agencent lentement, leurs étranges corps cristallins étincelant comme des gemmes quand ils captent la lumière du bassin. Il y a une porte dans le coin opposé de la pièce.

Cette pièce incarne la vengeance du mage de guerre contre ses ennemis. Il a transformé ses adversaires en statues de cristal vivantes avant de les enfermer ici. Ne disposant plus désormais que d'une intelligence quasi animale, ils ne sont plus capables de parler et n'ont plus besoin de se nourrir. Ils errent dans cette pièce depuis des millénaires, enfermés dans l'enfer sans fin de leurs corps cristallins.

Il y a six statues de cristal. Leurs traits sont difficiles à discerner à cause de leur aspect translucide, mais ce sont les répliques parfaites de guerriers protohumains des temps immémoriaux qui ont été transformés pour les créer. Ils sont attirés par la lumière et se dirigent comme ils peuvent vers les torches et les lanternes. Ils n'attaquent pas, mais leur approche peut sembler menaçante, et ils se défendront s'ils sont agressés. S'ils atteignent une torche ou une autre source de lumière sans être malmenés, ils restent simplement à côté et absorbent sa chaleur.



Six statues de cristal : Init -2; Att poing +2 corps à corps; Dégâts 1d4; CA 12; PV 8; Mvt 3 m; Act 1d20; JS Vig -2, Réf -2, Vol +0; AL N.

Le bassin fait 90 cm de profondeur. Son fond est peint en noir et incrusté de milliers de cristaux représentant les étoiles d'une constellation inconnue. (Il s'agit en fait du ciel tel qu'il apparaîtra dans vingt mille ans, quand les étranges bienfaiteurs du mage de guerre reviendront.)

La lumière passe à travers les étoiles de cristal depuis la zone 8 en dessous. Chaque cristal vaut 10 pa et nécessite 2 minutes pour être extrait. Extraire des cristaux provoque une fuite d'eau du bassin vers la zone 8. Des bulles d'air s'élèvent, puis un courant s'amorce, et une fois que 10 cristaux ont été retirés, la fuite est évidente. Si 50 cristaux sont enlevés, le sol flétrit. Après 100 cristaux, il s'effondre dans la zone 8, entraînant à sa suite les personnages présents dans le bassin dans la pièce en dessous, dans un tourbillon d'eau et de débris (dégâts 1d6, jet de sauvegarde de Réflexes DD 12 pour réduire les dégâts de moitié).

Zone 1-7 – Salle de stratégie : L'escalier en colimaçon conduit à une longue pièce étroite avec une porte sur le mur opposé. Il y a plusieurs étagères sur lesquelles reposent des soldats d'argile miniatures et deux tables avec des armées de soldats adverses disposées autour de bâtiments et de collines.

Le mage de guerre voulait faire de cette pièce son quartier général pour ses conquêtes dans l'au-delà.

Quatre des soldats sont en argent massif. Ce sont des généraux, clairement les leaders des quatre armées disposées sur les deux tables. Test de fouille DD 10, valeur de 20 po chacun.

Zone 1-8 – Armée d'argile : La porte s'ouvre sur une scène à couper le souffle. Une pièce gigantesque à trois niveaux se révèle à vous. Un trône démesuré repose sur une estrade surélevée à l'autre bout de la pièce. Sur le trône repose un seigneur de guerre en argile qui ressemble à la statue géante que vous avez vue plus tôt. Une lumière pulsante émane d'un globe de cristal posé au sommet du trône.



En bas de l'estrade, au niveau du sol, se dressent sept statues d'argile immobiles. En dessous, dans une fosse courant sur toute la longueur de la pièce, se tient une armée de soldats d'argile. Il y a des dizaines de soldats en ordre de marche, leurs armures et leurs lances d'argile prêtes au combat.

Une grande quiétude se dégage de la pièce. Celle de la mort, le silence du tombeau. Puis, soudainement, le calme est rompu par le seigneur de guerre en argile qui lève le bras de façon saccadée vers ses généraux. Alors, l'armée tout entière fait un pas en avant, brisant le silence par la marche pesante de la mort.

Il s'agit de la garde d'élite du seigneur de guerre, préservée pour l'éternité. Les personnages n'ont aucune chance de vaincre les 70 guerriers, 7 généraux et le seigneur de guerre. Ils ont tous les mêmes caractéristiques : Init +0; Att lance +4 corps à corps; Dégâts 1d8; CA 12; PV 9; Mvt 3 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0; AL N.

Il existe pourtant plusieurs moyens astucieux de forcer le passage :

- Si l'armée d'argile est recouverte d'eau en enlevant les cristaux pour vider le bassin de la zone 6, toutes les créatures dans la pièce subissent 1d6 points de dégâts à cause des débris quand le plafond s'effondre. De plus, tous les soldats survivants se transforment peu à peu en boue, subissant 1 point de dégâts supplémentaire chaque round jusqu'à finir en vulgaire flaute.
- La force vitale des généraux d'argile est liée à leurs squelettes de la zone 5. Si les crânes sont détruits, les têtes des généraux d'argile éclatent en mille morceaux. Les personnages peuvent arriver et trouver les généraux déjà détruits.
- Des personnages malins peuvent essayer de tuer directement le seigneur de guerre, ce qui met rapidement fin à la menace.

Si le seigneur de guerre et les généraux sont vivants, les guerriers grimpent hors de la fosse (1 action) et attaquent sous le regard des généraux. Si les généraux sont tués, les guerriers manquent d'organisation et tournent en rond pendant quelques rounds avant d'avancer pour attaquer. Si le seigneur de guerre est tué, toute l'armée perd son énergie, se transformant en simples statues d'argile.

La porte secrète est découverte sur un test de fouille DD 14.

Le globe de cristal émet une lumière permanente. Il vaut 200 po en tant qu'œuvre d'art. Un mage qui décrypte ses secrets (test d'incantation DD 18 + temps d'étude et consultation arcanique) comprend qu'il peut l'utiliser comme boule de cristal. Un tel mage peut voir un endroit qu'il a déjà vu ou dont il possède un élément matériel (par exemple, il peut voir une créature dont il aurait une boucle de cheveux) : test d'incantation DD 18 pour l'activer pendant 1d6 rounds, pénalité de -2 pour chaque usage consécutif dans la journée. Néanmoins, tous les 1d8 jours, un visage extraterrestre apparaît dans la boule pour observer le mage. Ce sont les bienfaiteurs extradimensionnels du mage de guerre qui lui ont enseigné comment utiliser ce globe de cristal pour guider sa projection astrale et qui s'en servent occasionnellement pour étudier le monde des mortels. Voir aussi zone 9.

Zone 1-9 – Chambre au trésor : Au bout du long couloir se trouve une pièce décorée de façon spartiate contenant de simples étagères de bois, une chaise pliante et un grabat. Un sceptre de bronze, un brasero de cuivre, des armes et armures de qualité et un livre relié de laiton reposent sur les étagères de bois. Un grand pentacle avec un cercle de cristal parfait se trouve au centre de la pièce. Une table en pierre sur laquelle repose un corps antique ratatiné dont les traits ressemblent à ceux du mage de guerre se tient au milieu du cercle. Une dépression concave se trouve au bout de la table.

Tout l'apparat du mage se trouve ici :

- La moitié d'un visage de démon est gravé sur le sceptre de commandement en bronze. Il vaut 150 po, mais poursuivez votre lecture pour en savoir plus.
- Le brasero de cuivre vaut 10 po.
- L'assortiment d'armes comprend une épée longue, un arc long, 40 flèches avec leur carquois, une masse, une lance, une hache d'armes, une dague et une hachette.
- Une armure d'écaillles.
- Le livre est écrit dans un langage si ancien qu'il est indéchiffrable pour l'homme moderne. Un mage qui l'étudie peut découvrir (avec un test d'incantation DD 14) un sort déterminé par le Juge.

Si un personnage place le globe de cristal dans la dépression sur la table, voilà ce qu'il peut voir :

En plongeant le regard dans la boule de cristal, vous apercevez un champ infini d'étoiles brillantes sur un fond légèrement grisé. Une image fantomatique du mage de guerre dérive dans l'éther parsemé d'étoiles, parfaitement immobile. Soudain, un visage cruel à l'apparence de bouc envahit la sphère, vous fixant intensément. « J'ai attendu si longtemps que quelqu'un prenne la place du seigneur de guerre », dit l'étrange homme-bouc d'une voix grave. « Son voyage astral a été interrompu avant qu'il puisse ranimer la flamme de son enveloppe mortelle. J'ai toujours besoin d'un allié dans votre monde. Remplissez ce brasero de cuivre avec le bois d'un arbre de dryade et allumez-le avec l'étincelle d'un feu vif. Les flammes vous révéleront l'emplacement de l'autre moitié du sceptre de commandement. Trouvez-le pour moi et vous serez récompensé. » Le globe reprend alors l'apparence normale du cristal.

On dit qu'une dryade a été aperçue dans les bois situés plus à l'est...

LE LABYRINTHE D'YDDGRRL

Une aventure de niveau 2 pour DCC par Michael Curtis et Henry Curtis
Édité par Rev. Dak J. Ultimak • Testeurs : Mike Bolam, Dan Bidwa, Dave Crimm,
Allen Hitchens, John Shortino, Jonathan Snodgrass et Christopher Woodford; Tim Deschene,
Ben Grimes, Eric Izzi, John Jones, Jeff Laluc, Bill Reinerth et Jamie Sine

INTRODUCTION

es racines d'Yddgrrl (prononcé ID-gur-rul) plongent dans une infinité de mondes, alimentant l'arbre titanique au cœur du multivers. En échange de cette nourriture extraite de royaumes innombrables, l'Arbre-Monde apporte la vitalité à tout le règne végétal. La sève d'Yddgrrl est chargée d'une énergie puissante, et certains cherchent à s'en emparer à leurs fins, en l'extrayant des racines de l'Arbre-Monde tels des vampires. Au cœur de la Forêt Acérée, une forêt sombre et primale, les orques de la tribu des Écrase-Gorge ont découvert une des racines d'Yddgrrl et ont puisé son pouvoir. Le corps désormais irrigué par la puissance de la sève de l'Arbre-Monde, ils entament la conquête des terres situées au-delà de la forêt. Est-ce que les PJ pourront arrêter cette étrange et vigoureuse horde avant qu'il ne soit trop tard ?

Cette aventure est conçue pour six à huit personnages de niveau 2 et peut se dérouler n'importe où, si tant est qu'on puisse y trouver une vieille et sombre forêt inviolée par les haches des hommes. On part du principe qu'il s'agit d'une forêt tempérée, mais le Juge peut aussi facilement en faire une forêt tropicale, une taïga subarctique ou toute autre région boisée adaptée à son monde de campagne. Deux accroches sont proposées pour impliquer les personnages et permettre de lancer l'aventure.

HISTORIQUE

es orques Écrase-gorge, ébranlés par les pertes subies suite à un raid mal avisé contre une citadelle naine, ont fui à l'abri de la Forêt Acérée, cherchant un endroit pour panser leurs blessures et récupérer. C'est là, non loin du cœur de la forêt, que leur shaman, Buveur-de-sang, a ressenti les vibrations d'une puissante énergie. Il découvrit une des racines d'Yddgrrl dans un bosquet obscur, sous la forme d'un arbre imposant et rayonnant. Buveur-de-sang entailla l'écorce de l'arbre et observa l'écoulement de la sève sacrée. Puis, il goûta au nectar de l'Arbre-Monde et fut transformé. À sa suite, tous les Écrase-gorge survivants ont goûté à Yddgrrl et ont vu leurs corps déformés par l'énergie primale de l'Arbre-Monde. Ces orques monstrueux s'aventurent maintenant hors de la forêt, saccageant les fermes environnantes et enlevant ceux qu'ils ne tuent pas pour servir de compost humain à leur nouveau dieu.

Les Écrase-gorge résident dans la masse dense de ronces épineuses et de treilles animées qui entoure la base de la racine de l'Arbre-Monde, un fourré tortueux appelé «Le Labyrinthe d'Yddgrrl». Ils ne sont pas seuls dans ce dédale : d'autres créatures habitent ces lieux, notamment une dryade solitaire et une horrible araignée, transmutée par la puissance de l'Arbre-Monde. Le groupe va devoir surmonter ces épreuves pour pénétrer au cœur du labyrinthe et tuer les Buveurs-de-sang.

Les aventuriers peuvent s'impliquer dans cette aventure de deux manières (et même les deux simultanément). Si la Forêt Acérée est située près de leur ville de résidence, les fermes attaquées peuvent être celles de leurs amis ou de membres de leurs familles, les poussant ainsi à se venger. Même si le groupe n'a pas de lien direct, ils peuvent entendre parler d'une récompense de 50 à 100 po (au gré du Juge) offerte à ceux qui seraient prêts à pénétrer dans la forêt pour y occire les orques étranges et libérer les éventuels prisonniers. Les rares survivants parlent d'orques ne ressemblant à aucun autre observé précédemment, certains ayant une peau ressemblant à de l'écorce ou avec des feuilles vertes poussant sur le corps, tout en restant aussi sauvages que leurs congénères habituels.

Un autre moyen de motiver le groupe consiste à faire jouer cette aventure comme une suite au *Portail sous les étoiles*. Si les PJ ont utilisé la boule de cristal dans la zone 1-9 de cette aventure et eu la vision, ils peuvent partir à la recherche d'une dryade. Des rumeurs et légendes disent qu'il en résiderait une dans les bois à l'est du portail. Ces bois sont la Forêt Acérée, et une dryade vit bien en son sein.

LE LABYRINTHE D'YDDGRRL

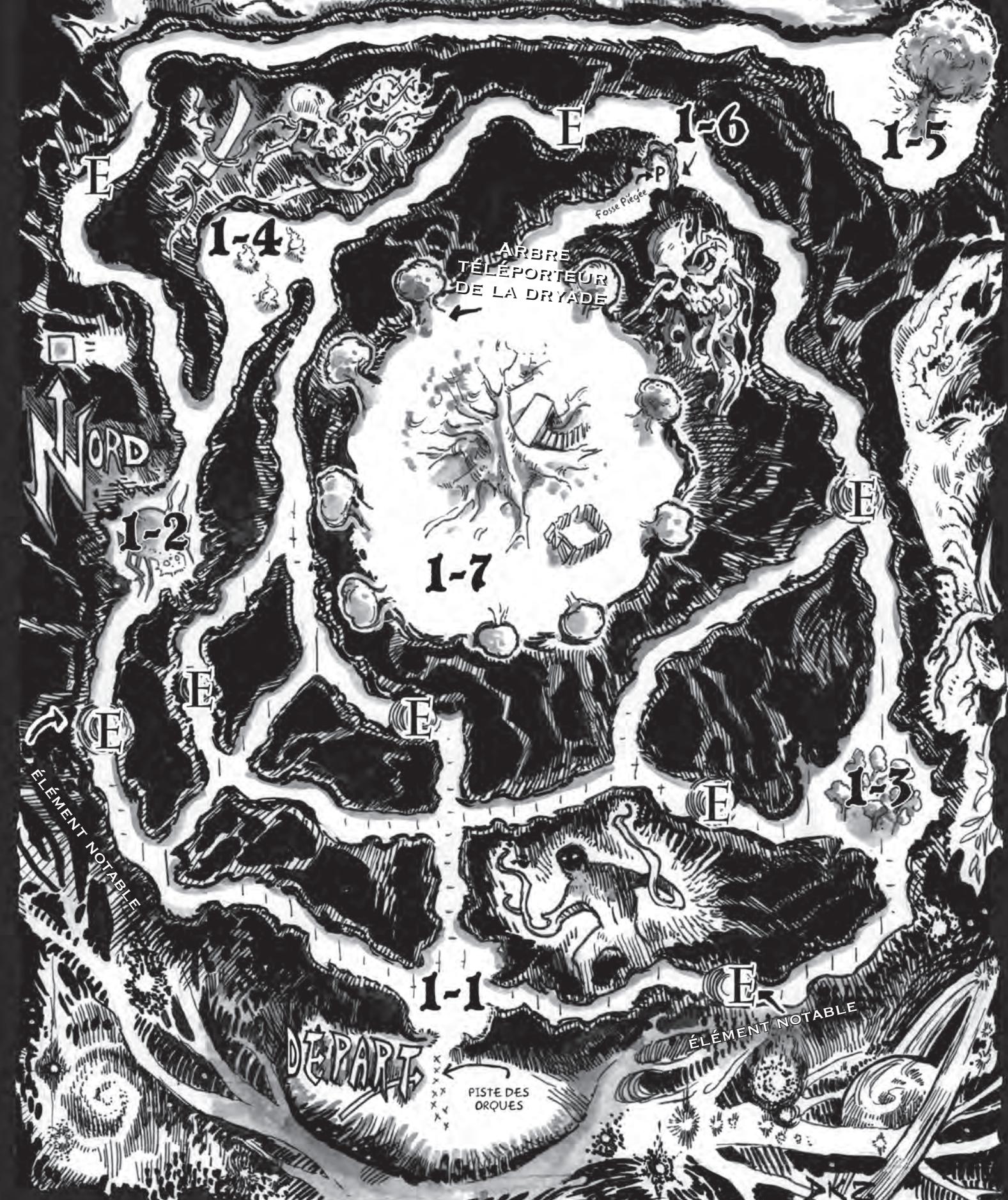
La racine de l'Arbre-Monde se trouve au cœur d'un fourré tortueux de ronces et de treilles enlacées autour d'épais bosquets d'arbres formant une dense canopée en hauteur. Une fois à l'intérieur du dédale, il est impossible de s'y aventurer sans emprunter les rares chemins sinuieux qui serpentent à l'intérieur.

Tous les murs de ce labyrinthe sont des masses d'épines et de treilles, imprégnées de la puissance de l'Arbre-Monde. Essayer de les traverser à coups de lame ou en les brûlant les fait attaquer, frappant tous les personnages présents à moins de 3 m de ce qui a causé la blessure avec des vrilles tranchantes. Elles attaquent tous ceux présents dans la zone au corps à corps avec un bonus de +4 et infligent 1d6 points de dégâts. Les attaques se poursuivent jusqu'à ce que le groupe cesse de s'en prendre aux ronces. Il est impossible de prendre des raccourcis à travers les ronces sans une magie puissante ou une intervention divine.

Les ronces peuvent être escaladées grâce à un test de Force DD 10 ou un test d'Escalader les parois abruptes, mais le grimpeur devra aussi réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 par tranche de 3 m escaladée. Un échec provoque 1d4 points de dégâts à cause des épines acérées. Si le jet de sauvegarde donne un résultat de 1 naturel, les dégâts infligés sont maximisés, et le grimpeur chute en perdant sa prise sous le coup de la douleur.

Les murs font 6 m de haut mais se terminent dans la canopée épaisse qui recouvre la forêt. Celle-ci est également imprégnée du pouvoir d'Yddgrrl et attaque tous ceux qui tentent d'en forcer le passage ou d'infliger des dégâts comme indiqué plus haut. Le chemin dégagé à travers le labyrinthe semble définitivement la seule route à suivre possible.

LABYRINTHE D'UDOGRES



ÉLÉMENTS NOTABLES



lutôt que d'utiliser une table de rencontres aléatoires, le labyrinthe d'Yddgrrl a huit éléments notables placés le long de ses chemins sinueux (marqués de la lettre E sur la carte). Quand le groupe approche d'un de ces points indiqués sur la carte, le Juge doit soit choisir soit déterminer au hasard la rencontre en lançant 1d8 sur la table ci-dessous. Chaque résultat ne peut être obtenu qu'une fois, et le Juge devra relancer ou en choisir un autre le cas échéant.

TABLE 1-1 : ÉLÉMENTS NOTABLES DU LABYRINTHE D'YDDGRRL

d8 Résultat

- 1 Une cape sale et déchirée de confection elfique est emmêlée dans les ronces. Héritage d'un prisonnier ou objet abandonné par un visiteur elfe avant la venue des orques ?
- 2 La terre a été retournée ici, comme si une bagarre avait eu lieu. Il y a des taches de sang frais sur la terre et l'herbe.
- 3 Les bruyères se densifient ici, réduisant le passage à un goulet d'étranglement. Les PJ doivent se glisser avec précaution pour éviter les épines en réussissant un test d'Agilité DD 10 sous peine de subir 1d3 points de dégâts.
- 4 Quatre orques gorgés de sève s'approchent sur le chemin en direction des PJ. Voir les caractéristiques plus bas.
- 5 Un écureuil à fourrure noire perché dans un fourré semble surveiller les PJ avec attention. S'il est approché ou attaqué, il déguerpit aussitôt et disparaît dans un buisson épineux.
- 6 Le corps d'un humain récemment tué (âge et sexe à la discrétion du Juge). Incapable de tenir le rythme des orques, l'humain a été abattu sur un coup de colère. Il n'y a rien d'intéressant ou de valeur sur le corps.
- 7 Une lance plantée dans le sol avec un crâne de nain empalé sur la pointe. Les orbites sont remplies de feuilles fraîches, et une guirlande de lianes couvertes d'épines est enroulée autour de la tête de la lance comme pour étrangler le crâne.
- 8 Trois orques gorgés de sève et deux autres aux bras de lianes s'approchent dans le chemin en direction des PJ. Voir les caractéristiques plus bas.

Suivre la piste des orques depuis n'importe quel lieu d'attaque récent est assez simple et leurs traces s'avèrent faciles à suivre dans la Forêt Acérée. Après plusieurs heures de traque dans les bois, le groupe découvre leur tanière. Lisez ce qui suit :

La Forêt Acérée porte bien son nom. Partout, ronces, chardons et autres épineux poussent à foison, vous contrignant à rester sur les rares chemins serpentant dans le bois. La dense canopée rend l'endroit sinistre, comme plongé dans un crépuscule permanent. Malgré la nature inquiétante de la forêt, la piste des orques est assez

aisée à suivre, et vous débouchez bientôt sous une sombre voûte de végétation vivante.

Les ronces poussent plus dru ici, formant une barrière apparemment infranchissable de lianes entortillées entièrement couvertes de longues épines. Le mur de ronces s'élève haut dans les airs, à plus de 6 m, avant de s'arrêter au niveau de l'épaisse canopée de branches et de treilles pointues bloquant la lumière du soleil. Une ouverture est visible au milieu de cette barricade, comme l'ouverture d'une grotte sur les flancs d'une montagne végétale. Au-delà de la voûte, tout est sombre et silencieux, mais la piste des orques mène à cette entrée sinistre, et vous devez aller de l'avant si vous êtes toujours déterminés à mettre un terme à leurs méfaits.

Une bande de guetteurs orques est tapie dans l'ombre au-delà de la voûte. Ils surprendront les PJ peu après qu'ils passent sous l'arche, à moins que ces derniers ne s'approchent en toute discréction.

Orques gorgés de sève (3) : Init +2; Att griffe +1 corps à corps (1d4) ou lance +1 corps à corps (1d8); CA 15; DV 2d8+2; PV 11 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +3, Réf +0, Vol -1; AL C.

Les orques gorgés de sève sont plus grands que leurs congénères normaux, et leur peau est d'un vert brillant, comme les algues recouvrant une mare. Leur peau est noueuse comme de l'écorce et présente sur tout le corps des veines qui ressemblent plus aux nervures d'une feuille qu'à de la chair vivante. Quelques feuilles vertes éparses surgissent de leur peau, complétant le tableau de créatures proches d'un hybride de plante et d'animal.

Orques aux bras de lianes (2) : Init +2; Att bras-liane +3 corps à corps (1d5+2); CA 14; DV 3d8+2; PV 17 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS constriction sur 19-20 naturel (1d6 points de dégâts automatiques chaque round), peut attaquer des cibles jusqu'à 4,5 m; JS Vig +3, Réf +1, Vol -1; AL C.

Les orques aux bras de lianes ressemblent aux orques gorgés de sève, à ceci près que leurs bras sont remplacés par d'épaisses et longues lianes. Ils peuvent frapper des adversaires situés jusqu'à 4,5 m de leurs membres sinueux et les attrapent automatiquement sur un résultat naturel de 19 ou 20, infligeant alors 1d6 points de dégâts d'étranglement par round. On ne peut faire lâcher prise qu'en tuant l'orque ou en essayant de libérer le membre saisi avec un test de Force DD 15.

ZONES DE LA CARTE

Zone 1-1 — Entrée du labyrinthe : Une petite chambre encadrée de hauts murs de ronces se dessine au-delà de l'arche voûtée. Trois chemins conduisent hors de la chambre, disparaissant rapidement dans les ronces en zigzaguant. Des pierres plates et quelques vieux troncs font office de mobilier.

Si le groupe a déjà vaincu les sentinelles, l'endroit est désert. Sinon, il trouve les orques assis sur les troncs en train de se disputer sur la raison pour laquelle ils se retrouvent coincés à garder l'entrée alors qu'ils pourraient plutôt s'amuser avec les nouveaux prisonniers. À part deux autres d'eau et une carcasse brûlée d'écureuil embrochée sur un bâton, il n'y a rien de notable en ce lieu.

En étudiant le sol, on peut voir les traces de pas se séparer ici et partir dans les trois directions. Le terrain est si fréquemment arpentré par les orques résidant dans le dédale qu'il est impossible de savoir quelle direction a emprunté le dernier



groupe. Les aventuriers doivent choisir une voie et compter sur leur bonne fortune.

Zone 1-2 — Araignée surprise : Vous débouchez sur une clairière au milieu des ronces arborant un sol d'herbe séchée et quelques pierres à moitié enterrées. De grandes boucles de lianes pendent de la canopée située tout en haut, créant une masse entremêlée de vrilles flasques occultant la majeure partie de la clairière. La lueur d'un feu est à peine visible à travers les amas de lianes et semble venir d'une zone éloignée.

Cette zone est l'antre d'une araignée géante, transformée par le pouvoir de l'Arbre-Monde. Désormais plus végétale qu'arachnide, elle tisse des toiles de lianes et ressemble à une chose d'écorce, de branches et de mousse en forme d'araignée. Encore plus étrange, la nourriture régulière de l'araignée mutante est composée de chauves-souris... toujours actives, car maintenues en vie par le pouvoir de l'Arbre-Monde qui coule dans ses veines. L'araignée se cache dans les lianes au-dessus de la clairière, détectable uniquement par un test d'Intelligence DD 15. Elle bénéficie de la surprise si elle n'est pas repérée, se jetant sur le PJ ayant la valeur de Chance la plus basse.

Araignée transformée, remplie de chauves-souris : Init +1; Att morsure +2 corps à corps (1d4 + poison) ou toile +4 distance (immobilise, portée 6 m); CA 13; DV 2d12+2; PV 20; Mvt 9 m ou escalade 9 m; Act 1d20; AS poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 ou 3d4 points de dégâts supplémentaires et perte de 1 point de Force en cas d'échec, 1d4 points de dégâts si réussi), créer de la toile, nuée de chauves-souris; JS Vig +2, Réf +4, Vol +0; AL N.

Les toiles que tisse l'araignée peuvent facilement être confondues avec des lianes. Tous ceux qui pénètrent dans la zone remplie de toiles-lianes (signalée sur la carte par le dessin d'araignée) ou qui sont immobilisés par l'attaque à distance de l'araignée doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 ou se retrouver entravés par les filaments gluants, incapables de bouger, d'attaquer ou d'incanter des sorts tant que les toiles-lianes ne sont pas rompues par un test de Force DD 14 ou en leur infligeant 8 points de dégâts (considérez qu'elles ont une CA de 12).

Une fois l'araignée occise ou dès qu'elle est touchée par un coup critique, son abdomen éclate en libérant une nuée de chauves-souris qui volettent, attaquant tous les personnages à proximité dans une panique frénétique.

Nuée de chauves-souris : Init +4; Att morsure de nuée +1 corps à corps (1d3 + maladie); CA 10; DV 2d8; PV 10; Mvt vol 12 m; Act spécial; AS mord toutes les cibles dans un espace

de 6×6 m, dégâts réduits de moitié sauf pour les attaques de zone, maladie (JS Vig DD 16 ou perte temporaire de 1d4 points de Force et d'Endurance); JS Vig +0, Réf +10, Vol -2; AL L.

Dissimulé dans les filaments se trouve le cadavre exsangue d'un humain portant une robe sale et en lambeaux ainsi qu'une sacoche en lin. Cet ancien druide a été attaqué par l'araignée il y a quelques mois, avant même l'arrivée des orques, après avoir rendu visite à la dryade de la zone 1-5. Sa sacoche contient une serpe d'or (valeur de 60 po, dégâts d'une dague avec un malus de -1 à l'attaque) et une grande feuille enroulée couverte de runes. Cette feuille est en réalité un parchemin de restauration de la vitalité. Toutefois, le parchemin ne doit pas être lu mais plutôt brûlé au-dessus d'un feu pour produire son effet, la cible devant inhale la fumée magique. Le PJ utilisant le parchemin effectue un test d'incantation avec un bonus de +4 en plus de tout autre modificateur. Souvenez-vous que les classes qui ne lancent pas de sorts peuvent tenter d'incanter en utilisant un d10 pour leurs tests.

La lumière des flammes est faible et provient des feux de camp brûlant dans la zone 1-4.

Zone 1-3 — Verger des choses-de-sève : Un agglutinement d'arbres noueux, les branches lourdement chargées de mousse pendante, pousse près du centre de cet espace dégagé. Le sol est couvert de petites flaques, et quelques grappes de roseaux émergent de la terre marécageuse. Un assortiment d'objets bizarre comprenant une roue de chariot, une robe de mariée sale et deux têtes de chevaux est exposé sur des piques non loin du petit bosquet.

Les plus bizarres de tous les orques transformés, les choses-de-sève, ont fait de ce lieu leur repaire. Ce verger est partiellement composé de ces étranges créatures, des orques transformés en un mélange de chair humanoïde, de vase marécageuse, de racines tordues et de mousse épaisse. Ils sont quasiment impossibles à distinguer des arbres environnants dans le bosquet jusqu'à ce qu'ils se mettent à bouger.

Chose-de-sève (4) : Init -1; Att coup +3 corps à corps (1d8); CA 14; DV 3d12; PV 20 chacun; Mvt 6m; Act 1d20; AS camouflage (+10 aux tests de discréption dans les zones boisées), toucher brûlant (JS Vig DD 10 ou 1d5 points de dégâts pendant 2 rounds), odoriférant (tous ceux qui se trouvent à moins de 1,5 m de la créature doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou subir une pénalité de -1d à tous les jets d'attaque, de sauvegarde, aux tests d'incantation et de caractéristiques pendant 1 tour), dégâts de feu et d'armes tranchantes x2; JS Vig +4, Réf -2, Vol -1; AL C.

Les choses-de-sève peuvent produire un mucus caustique qui inflige 1d5 points de dégâts aux victimes qui ratent leur jet de sauvegarde de Vigueur DD 10. Ce mucus doit être en contact prolongé pour produire son effet et ne se cumule pas avec l'attaque de la créature (elle peut choisir de faire l'une ou l'autre, le Juge choisissant soit de chercher à frapper au corps à corps, soit de demander un jet de sauvegarde de Vigueur, mais pas les deux). Les choses-de-sève dégagent une odeur pestilentielle de matière organique en décomposition qui submerge les sens olfactifs de toute créature à moins de 1,5 m, qui rate son jet de sauvegarde de Vigueur DD 10. Même du point de vue des orques, ces choses-de-sève sont stupides. Elles combattent jusqu'à la mort, n'appellent pas à l'aide et ne font qu'attaquer les intrus ou les poursuivre lentement s'ils fuient, jusqu'à élimination.

Les objets bizarres de leur tanière sont les singuliers trophées dérobés par les créatures lors d'un raid récent. La plupart sont des objets domestiques ou inutiles. La robe de mariée, par contre, appartient à l'une des villageoises capturées de la zone 1-7. Si elle est rendue à sa légitime propriétaire, les déesses de l'amour et du foyer montrent de la gratitude envers les PJ, et chaque membre du groupe reçoit 1 point de Chance pour sa bonne action.

Zone 1-4 — Mangez de la terre, buvez de l'eau : Trois petits feux sont allumés dans cet espace dégagé. Des humanoïdes verts aux traits porcins entourent les feux tels des bosquets d'arbres encerclant des mares. Leur corps est recouvert d'une peau à l'apparence d'écorce, et des tiges bourgeonnantes pendent de leurs chairs. Chaque silhouette (il y en a environ quarante) se tient parfaitement immobile, à l'exception d'une légère brise qui fait onduler les feuilles poussant sur leur corps. Plusieurs paquetages, paillasses et autres objets courants sont visibles au sein de cet étrange campement.

La consommation de la sève d'Yddgrrl a transformé les orques en hybrides végétaux, et ils doivent désormais accompagner leurs repas de périodes d'inactivité au cours desquelles ils se nourrissent du sol comme n'importe quelle plante. La majorité de la tribu est actuellement dans cette phase qui les met dans un état apathique mais pas complètement inconscient.

On trouve ici 36 orques des deux sexes, le corps enraciné au sol avec des vrilles poussant sur le corps. Cet état leur confère une sensation de bien-être quand leurs racines boivent et se nourrissent de la terre. Il est donc assez facile pour un groupe prudent de les éviter.

Un test d'Agilité ou de Déplacement silencieux DD 8 permet à un PJ de se faufiler dans la zone sans sortir les orques de leur torpeur. Un échec signifie que 1d4 - le modificateur de Chance du PJ (ainsi, un PJ avec une Chance de 15 diminue le total de 1) orques situés au plus près du personnage en question prennent conscience de la présence du groupe et attaquent. Si ces orques éveillés sont tués en un seul round, le reste de la tribu reste insensible à la présence des PJ. Mais s'ils restent en vie passé ce temps, 1d6 orques supplémentaires se réveillent à chaque round suivant jusqu'à être tous tués ou éveillés.

Orques gorgés de sève (36) : Init +2; Att griffe +1 corps à corps (1d4) ou lance +1 corps à corps (1d8); CA 15; DV 2d8+2; PV 11 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +3, Réf +0, Vol -1; AL C.

Les orques réveillés à proximité du groupe attaquent immédiatement les PJ avec leurs griffes, tandis que ceux qui émergent par la suite s'emparent de leurs armes avant de partir à l'assaut.

Un orque en état de torpeur peut être tué automatiquement par un attaquant qui réussit son test d'Agilité ou de Déplacement silencieux. Toutefois, tuer un orque pendant qu'il est enraciné provoque des ondes de choc dans le sol, qui risquent d'interrompre la léthargie des autres orques. Pour chaque orque tué de cette manière, il y a 10 % de chances cumulées que TOUS les autres orques se réveillent soudainement et attaquent immédiatement le groupe.

Un groupe furtif peut fouiller les possessions des orques tant que ces derniers sont dans leur état apathique, mais les

TABLE 1-2 : OBJETS DANS LE CAMP ORQUE

Round de fouille	Objet trouvé
1	Une bourse de cuir contenant 34 pc et 54 pa.
2	Un talisman en ivoire sculpté (valeur 15 po).
3	Une bourse en soie sale contenant 37 pa et 15 po.
4	Un couteau de confection naïne avec une émeraude enchâssée dans le pommeau (valeur 50 po).
5	Une gourde creuse contenant un fortifiant nauséabond (guérit 2 dés de dégâts s'il est bu)
6	Un torque en or (valeur 100 po)
7	Rien. Les orques se réveillent et attaquent !

personnages doivent effectuer de nouveaux tests d'Agilité ou de Déplacement silencieux comme indiqué ci-dessus à chaque round au cours duquel ils fouillent le camp. Pour chaque round couronné de succès, ils trouvent un des objets listés sur la table 1-2 (déterminez aléatoirement qui trouve l'objet s'ils sont plusieurs à chercher). S'ils continuent à fouiller au-delà de six rounds, les orques en finissent avec leur rituel alimentaire et se réveillent pour découvrir les personnages et les attaquer immédiatement.

Zone 1-5 — L'Arbre de la dryade : Un grand frêne se dresse au milieu d'une clairière, les branches entremêlées dans la canopée qui recouvre le sinueux dédale d'une ombre crépusculaire. Des plantes grimpantes s'accrochent au tronc de l'arbre, l'enveloppant d'un manteau vert. Le sol est couvert de petites bosses de terre qui sont de plus en plus présentes à mesure qu'on s'approche des racines de l'arbre. Une douce mélodie plane dans l'air, semblant venir du frêne lui-même.

L'arbre abrite Melieah, une dryade qui réside dans la Forêt Acérée depuis des siècles. Melieah a toujours trouvé la proximité de l'Arbre-Monde très paisible, mais depuis l'arrivée des orques, sa sérénité a été brisée. La dryade ressent désormais un changement déconcertant dans les vibrations énergétiques de l'Arbre-Monde. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une corruption, c'est une évolution suffisamment importante pour qu'elle sente que quelque chose ne tourne pas rond. Melieah se doute que les orques en sont à l'origine et a tué tous ceux qui se sont aventurés dans sa clairière, enterrant leurs corps pour nourrir son arbre. Elle ne peut néanmoins pas s'aventurer en dehors de sa résidence arboricole pour s'occuper elle-même des envahisseurs orques. Le groupe peut s'avérer utile à cet effet, à condition qu'ils se tiennent bien et ne fassent pas de mal à son arbre !

La chanson s'interrompt si le groupe pénètre dans la clairière, et une douce voix semble émerger de l'arbre lui-même. Elle demande au groupe de dire qui ils sont et ce qui les amène ici, «car il est clair que vous n'êtes point des orques». Il s'agit de la voix d'une Melieah curieuse mais prudente. Elle ne se



montrera pas tant qu'elle ne se sentira pas à l'aise avec le groupe, préférant converser depuis son abri dans l'arbre.

Toute mention des orques attire son attention. Elle raconte au groupe que les orques se sont «abreuvés à la racine d'Yddgrrl, l'Arbre-Monde, et se sont vus transformés. Mais je crains que leur présence ici ne soit une plaie pour la vitalité de l'Arbre-Monde». La dryade se vante également que les orques ont essayé de s'attaquer à son arbre avant de goûter à la sève, mais «qu'ils en ont payé le prix», souligne-t-elle alors qu'une des branches de l'arbre pointe, tel un bras, en direction des mottes de terre.

La dryade suit la voie de la neutralité et ne demande pas au groupe de s'occuper des orques, mais propose immédiatement son aide s'ils suggèrent d'en débarrasser le labyrinthe eux-mêmes. De même, elle peut laisser entendre que les orques seraient probablement plus à leur place en dehors de la forêt, mais elle n'ira pas jusqu'à le dire ouvertement. Si le groupe promet de vaincre les orques, Melieah offre volontiers son aide dans la limite de ses capacités.

Melieah apparaît alors, surgissant de l'arbre sous la forme d'une créature frêle et noueuse de forme vaguement humanoïde. Sa chevelure est un amas sauvage de brindilles, et son nez, un bâton tordu. Elle parle avec une bouche en forme de trou d'arbre rempli de glands, et ses mains et ses pieds sont de longues racines. Melieah offre d'abord à chaque membre du groupe un petit échantillon de liquide à l'intérieur d'un gland évidé. Boire ce liquide confère un bonus de +2 à la CA pendant 3 tours en durcissant la peau comme de l'écorce. Il restaure aussi 1 DV à tout PJ qui aurait été blessé, mais n'a aucun effet sur le poison ou les maladies.

La dryade propose ensuite au groupe de l'amener directement à la racine de l'Arbre-Monde (zone 1-7) pour qu'ils puissent affronter directement le chef des orques («Une vile créature nommée Buveur-de-sang», souligne Melieah) et les chasser de la racine d'Yddgrrl. Si le groupe est d'accord, elle leur demande de joindre les mains pour former une chaîne puis les attire dans son arbre. Le groupe (mais pas Melieah qui reste dans son arbre) réémerge instantanément dans la zone 1-7, probablement aussi surpris que les orques eux-mêmes.

Toute violence ou menace à l'encontre de la dryade la rend automatiquement hostile envers les PJ. Elle invoque les végimorts pour la protéger et utilise les branches de l'arbre pour combattre le groupe. Si les végimorts sont tous tués et son arbre réduit à 8 PV ou moins, elle demande grâce, acceptant toutes les requêtes du groupe pour sauver son arbre.

Végimort (8) : Init -3; Att griffe +2 corps à corps (1d4+1); CA 13; DV 2d8; PV 10 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS dégâts de feu et d'armes tranchantes x2, ne peuvent pas s'éloigner de plus de 18 m de l'arbre de Melieah, immunisés aux coups critiques; JS Vig +1, Réf -1, Vol -1; AL N.

Les végimorts sont les corps décomposés des orques tués par Melieah et enterrés autour de son arbre pour en nourrir le sol. Les racines de son arbre et l'énergie d'Yddgrrl permettent de les animer, en attachant leurs os ensemble pour créer des morts-vivants squelettiques et recouverts de racines. Malgré leur apparence, les végimorts ne sont pas des morts-vivants et ne sont pas affectés par les pouvoirs qui ciblent les morts réanimés.

Melieah (dans son arbre) : Init +1; Att coup de branche +5 corps à corps (1d10); CA 15; DV 4d10; PV 30; Mvt aucun; Act 1d20; AS dégâts de feu et d'armes tranchantes x2, peut attaquer des cibles jusqu'à 6 m à l'aide de ses branches; JS Vig +6, Réf -2, Vol +4; AL N.

Si Melieah est elle-même attaquée lorsqu'elle se trouve en dehors de l'arbre, elle peut se transporter instantanément à l'intérieur, en l'animant au round suivant pour se défendre.

Zone 1-6 — Arche piégée : Un treillis de bois mort attaché en forme d'arche encadre l'entrée d'un passage latéral à ce niveau. Des ronces, certaines décorées de fleurs jaune pâle et roses, rampent dans le treillis, formant ainsi un passage tapissé de fleurs et de bruyère.

Cette arche est piégée par un mélange de dispositifs mécaniques et biologiques. Le sol situé directement sous l'arche est en réalité une fosse couverte de minces branches et de gazon. Une créature qui pose le pied dans cette zone chute de 3 m dans la fosse et subit 1d6 points de dégâts si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15. Un test

BOIS D'ARBRE DE DRYADE

S'ils ont joué *Le Portail sous les étoiles*, les PJ pourraient être à la recherche de bois d'arbre de dryade. Il n'est pas possible d'en trouver dans la clairière. Pour en prendre, il faut soit tailler des branches de l'arbre de Melieah (ce qui provoque immédiatement son hostilité), soit négocier avec elle. Si les PJ ont convaincu la dryade que les orques sont une menace, elle promet de récompenser le groupe avec du bois mort de son arbre s'ils tuent ou font partir Buveur-de-sang et sa tribu. La dryade peut aussi accepter de donner du bois mort pour d'autres raisons, par exemple, si elle s'est prise d'affection pour un des PJ ou comme récompense si elle leur confie une quête qui lui est profitable. Le Juge est encouragé à se servir de la promesse d'obtenir du bois d'arbre de dryade comme motivation pour guider le groupe vers de nouvelles aventures.

Si le groupe acquiert le bois de dryade et l'utilise selon la méthode indiquée par l'étrange entité à face de bouc qu'ils ont observée, l'emplacement de la deuxième moitié du sceptre de commandement leur est révélé. Nous laissons le Juge définir cet emplacement, les pouvoirs du sceptre et la vraie nature de cette entité à face de bouc...

pour Déetecter les pièges DD 10 permet de remarquer que le sol est inégal et semble particulièrement souple. Pareillement, observer attentivement le treillis de bois à l'aide d'un test d'Intelligence DD 10 permet de repérer une rangée de solides barreaux dans la structure. Ces barreaux peuvent supporter jusqu'à 200 kg, permettant aux orques de traverser la fosse en se balançant d'un barreau à l'autre. La fosse peut également être franchie en sautant avec un test de Force DD 12 (les pénalités d'armure s'appliquent à ce jet). Un échec signifie que le PJ tombe automatiquement dans la fosse camouflée, subissant les dégâts mentionnés plus haut.

Au fond de la fosse se trouvent deux plants de sumac vénéneux infusés par l'énergie d'Yddgrl. Habituellement assoupis dans l'ombre, la déchirure de la couverture de la fosse les expose à la lumière, provoquant une soudaine croissance stupéfiante. Les buissons gonflent, surgissant de la fosse au round suivant pour bloquer l'arche et empêtrer tous ceux qui se trouvent à moins de 1,5 m de la fosse. Toute personne dans cette zone peut effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour sauter hors de portée du sumac qui se développe brutalement.

Les cibles prises dans le sumac entrent en contact avec les sécrétions toxiques de la plante à moins d'être entièrement recouvertes de vêtements et d'armure (à déterminer par le Juge). Ces victimes subissent 1d6 points de dégâts de poison et subissent une pénalité de -2 à toutes les actions à cause d'intenses démangeaisons qu'elle provoque à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde de Vigueur DD 11. Les démangeaisons peuvent être arrêtées au moyen d'un sort de *neutralisation du poison et des maladies* ou d'une imposition des mains réussie avec un résultat de 2 dés ou plus. La fin des démangeaisons ne signifie pas pour autant la restauration des points de vie perdus.

Le buisson de sumac vénéneux peut être traversé à l'aide d'armes tranchantes ou franchi en rampant dessous ou par

les côtés, mais cette méthode nécessite de réussir un second jet de sauvegarde de Vigueur DD 8 sous peine de subir 1d4 nouveaux points de dégâts et un malus additionnel de -1 à toutes les actions. Incendier le sumac est une mauvaise idée, car cela produit un nuage de fumée noire toxique qui provoque le double de dégâts et une pénalité de -4 à toutes les actions pour tous ceux qui l'inhalent et échouent à un jet de sauvegarde de Vigueur DD 13. Cela risque également d'alerter les orques de la zone 1-7, au choix du Juge.

Zone 1-7 — La racine de l'Arbre-Monde : Contrairement au reste du dédale sinueux de ronces, cette zone est à ciel ouvert. Vous débouchez sur une grande clairière entourée de chênes recouverts de plantes grimpantes, dominée par un arbre massif s'élevant à plus de 60 m. Son tronc est sombre et noueux mais enveloppé d'une aura verte et brillante. De grandes racines, certaines plus hautes qu'un bâtiment de ferme, s'étendent à sa base, plongeant profondément dans le sol. Un échafaudage de branches d'arbres attachées les unes aux autres permet d'accéder au tronc, et une cage faite d'épais rondins se dresse non loin.

Une douzaine d'humains effrayés sont enfermés à l'intérieur de la cage. Un orque massif se tient en haut de l'échafaudage, le corps brillant comme l'arbre. Il tient une femme implorante d'une main et brandit une dague de l'autre. Plusieurs autres orques, le corps souillé de matières végétales, se tiennent au pied de l'échafaudage et à côté de la cage.

Les orques sont venus vénérer Yddgrl et s'apprètent à lui offrir de sanglants sacrifices. L'orque situé au sommet de l'échafaudage est Buveur-de-sang, son corps est gorgé des bienfaits de l'Arbre-Monde. Il se prépare à verser le sang d'une nouvelle victime lorsque le groupe apparaît, soit par le passage venant de la zone 1-6, soit avec l'aide de Melieah. Si c'est la dryade qui les a envoyés, les PJ émergent d'un arbre situé à la lisière de la clairière (voir sur la carte). Leur arrivée soudaine a 66% de chances de surprendre les orques, mais, à moins que le groupe n'ait été préparé à sa brutale transition, le PJ qui possède la meilleure valeur de Chance doit réussir un test de Chance ou le groupe sera lui aussi surpris pendant 1 round.

Une fois que Buveur-de-sang et ses orques ont收回ré leurs esprits, le shaman de l'Arbre-Monde proclame : « *Des vies pour l'Arbre-Monde ! HA, HA, HA, HA ! L'engrais humain vient de lui-même maintenant. Attachez-les, mes affreux, pendant que je nourris Yddgrl !* »

Buveur-de-sang plonge le couteau dans sa victime sacrificielle, la tuant à son tour d'initiative. Si le groupe parvient à le blesser avant qu'il ne puisse agir, il lâche le couteau dans un cri de douleur, agrippant la zone de sa blessure, et la victime sacrificielle saute de l'échafaudage en glissant le long d'une racine pour courir se mettre à l'abri. Fou de rage, le shaman ordonne à ses gardes du corps de tuer les intrus, tandis qu'il cible les PJ depuis le haut de la structure avec ses sorts et ses racines-lances.

Gardes du corps féroces (7) : Init +2 (lancer 1d16 pour l'initiative s'ils utilisent la morgenstern); Att griffe +2 corps à corps (1d4+1) ou morgenstern à deux mains +2 corps à corps (1d8+1); CA 15; DV 3d8+3; PV 16 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS emmêler (invocation de racines pour entraver les ennemis 1/jour, JS Réflexes DD 10 ou immobilisé et pénalité de -4 aux tests de caractéristiques, aux jets d'attaque et de sauvegarde basés sur le mouvement, test de Force ou d'Agilité DD 15 ou infliger 6 points de dégâts aux racines (CA 8) pour s'échapper); JS Vig +4, Réf +1, Vol +0; AL C.

Les gardes du corps sont des orques imposants dont les corps présentent les mêmes signes de transformation par la sève que les autres orques. Ils portent des morgensterns à deux mains faites de grands gourdins hérisssés d'épines massives. Peu sensibles aux subtilités tactiques, ils chargent leurs adversaires, ne faisant usage de leur pouvoir d'entrave que si l'adversaire semble impressionnant, puis ils bastonnent leurs ennemis de leurs gourdins jusqu'à la mort (la leur ou celle de leur ennemi).

Buveur-de-sang : Init +2; Att racine-lance +2 corps à corps ou distance (1d8) ou dague +2 corps à corps (1d4) ou sort; CA 14; DV 4d8+2; PV 25; Mvt 9 m; Act 1d20; AS invoquer racine-lance (jusqu'à 8 par jour, traiter comme une lance normale mais efficace contre les créatures uniquement vulnérables aux armes magiques), aura d'Yddgrrl (annule les sorts *projectile magique* et *mains brûlantes* qui le visent : les sorts comptent quand même comme ayant été lancés), sorts (+4 aux tests d'incantation, ne perd jamais les sorts : perd à la place la capacité à incanter pendant tout un round) *nuage étouffant*, *paralysie*, *sève ensorcelée* (voir «Nouveau sort») et *injonction*; JS Vig +3, Réf +2, Vol +4; AL C.

Si tous les laquais de Buveur-de-sang sont tués avant lui et qu'il se retrouve en danger de mort, il fait appel au pouvoir de l'Arbre-Monde, préparant un sort qui lui prend un round entier à incanter (les effets ont lieu à son tour d'initiative au round suivant). S'il n'est pas tué d'ici là, un homme-arbre animé surgit du sol pour attaquer tous les ennemis du shaman. Ce rituel provoque toutefois la mort de Buveur-de-sang, son corps s'effondrant tandis que son esprit anime l'arbre. Sa revanche, quelle qu'elle le résultat, sera alors posthume. L'homme-arbre est lié à la zone 1-7 et ne peut pas poursuivre les fuyards au-delà de cette limite. Toutefois, s'il n'est pas détruit, l'homme-arbre reste en tant que gardien pour protéger les racines de nouvelles déprédatations et empêchant toute récolte de sève d'Yddgrrl par d'autres.

Homme-arbre invoqué : Init +2; Att coup +8 corps à corps (2d6+2); CA 15; DV 6d8; PV 40; Mvt 6 m; Act 2d20; AS dégâts de feu et d'armes tranchantes x2, ne peut pas quitter la zone 1-7; JS Vig +8, Réf +1, Vol +8; AL N.

Dix humains sont enfermés dans la cage, capturés dans diverses fermes des alentours à des fins de sacrifices. La porte de la cage est verrouillée par une chaîne et un cadenas (Croceter les serrures DD 10 pour ouvrir, et l'un des gardes a une clé). Les barres de bois peuvent aussi être brisées avec un test de Force DD 18. S'ils sont libérés, les captifs se battront contre leurs geôliers, mais, à moins d'être armés, leurs attaques n'infigeront qu'1d2 points de dégâts. Utilisez les statistiques du paysan du livre de règle (page 433) pour les prisonniers.

Une fois tous les adversaires vaincus, les PJ peuvent examiner la racine de l'Arbre-Monde plus en détail. Toute personne approchant l'arbre massif ressent les vibrations de sa puissance, antique et imposante. Les elfes sont particulièrement sensibles à l'aura vitale d'Yddgrrl et récupèrent 1 PV juste en étant à proximité de l'arbre géant qu'est la racine d'Yddgrrl (ce soin ne se produit qu'une fois par jour).

Une blessure est visible sur l'arbre au sommet de l'échafaudage. Une partie de l'écorce a été arrachée à la hache, faisant couler la riche sève dorée de la blessure et s'accumulant sur l'écorce. La sève irradie la magie si on la détecte, et ceux qui sont assez courageux (ou idiots) pour goûter la sève de l'Arbre-Monde doivent effectuer un test de Chance. En cas de succès ou d'échec, le corps du personnage subit des changements

positifs ou néfastes. Lancez 1d6 ajusté par le modificateur de Chance et consultez la table 1-3, en vous reportant à la colonne appropriée en fonction du résultat du test de Chance d'origine. Tous les résultats sont permanents, sauf mention contraire.

Aucun personnage ne peut être affecté par le pouvoir de la sève plus d'une fois, et la substance visqueuse perd ses pouvoirs si elle est éloignée de la grande racine (à l'extérieur du labyrinthe). Pour autant, la sève offre une connexion à Yddgrrl, et toute incantation du sort *lier un patron* dirigée vers l'Arbre-Monde bénéficie d'un bonus de +1d au test.

Également en haut de l'échafaudage, agencées sur un autel fait de pierres empilées décorées de pictogrammes grossiers d'arbres et d'orques, se trouvent les offrandes à l'Arbre-Monde. Ces offrandes consistent en un gros morceau d'ambre (valeur 25 po), une paire de défenses de sanglier polies et coiffées d'or (valeur 20 po chacune), un bout de quartz rose attaché à une lanière de cuir (valeur 5 po) et une hache à tête d'argent qui a été brisée en deux (inutilisable comme arme ou outil mais dont la tête vaut 15 po).



TABLE 1-3 : RÉSULTAT EN CAS D'ABSORPTION DE SÈVE

d6	Test de Chance raté	Test de Chance réussi
1 ou moins	Le PJ est transformé définitivement en petit arbre. La possibilité pour les alliés du PJ de trouver un moyen de redonner sa forme originelle au personnage est laissée à l'appréciation du Juge.	La peau du PJ durcit comme de l'écorce. Il obtient une CA naturelle de 12 mais subit une pénalité de -1 à tous les tests d'interactions basés sur la Présence.
2	Photo-dépendant. Le PJ subit une pénalité de -1d à tous les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ainsi qu'aux tests d'incantation, etc. en cas de faible luminosité et plonge dans la torpeur en cas d'obscurité totale. Seule l'exposition à la lumière le fera sortir de cet état.	Le PJ subit 1 point de dégâts en moins par dé infligés par les armes contondantes ou perçantes non magiques (gourdins, flèches, etc.). Les armes tranchantes infligent des dégâts normaux.
3	Ralenti par la sève. Le mouvement du PJ est diminué de 3 m ou réduit à 1,5 m selon ce qui est le plus élevé.	Le PJ est immunisé contre les effets électriques naturels comme les éclairs. Il obtient un bonus aux jets de sauvegarde de +2d contre les éclairs magiques et autres sorts similaires.
4	Vulnérable au feu. À partir de maintenant, le PJ subit le double des dégâts d'attaques basées sur le feu.	Les personnages ne lançant pas de sort peuvent incanter <i>malédiction du bois</i> 1/jour en utilisant un d20 pour leur test d'incantation ajusté par leur Présence. Les incantateurs obtiennent également la capacité de lancer ce sort en utilisant leur dé habituel et le modificateur approprié. Si le personnage venait à acquérir la capacité de lancer <i>malédiction du bois</i> en tant que sort de classe, il bénéficierait alors d'un test d'incantation ajusté de +1d.
5	Grand-soif. Le PJ doit boire le double de sa ration d'eau normale chaque jour sous peine de perdre 1 point d'Endurance.	Racines-lances. Le PJ peut créer des lances pointues utilisables comme armes à distance ou au corps à corps. Le personnage peut créer un nombre de lances égal à son niveau chaque jour. Ces lances infligent des dégâts normaux mais sont considérées comme magiques quand il s'agit de frapper des adversaires immunisés aux attaques non magiques. Les lances ainsi créées disparaissent chaque jour au coucher du soleil.
6+	Le corps du PJ devient vert. Aucun avantage.	Photosynthèse. Le PJ récupère naturellement 1d4 PV chaque jour s'il peut exposer sa peau au soleil et mettre ses pieds nus en contact avec la terre. Le procédé dure 30 mn et ne peut être effectué qu'une fois par jour.



NOUVEAU SORT DE PATRON (YDDGRRL, L'ARBRE-MONDE)

SÈVE ENSORCELÉE

Niveau 1 (Yddgrrl) Portée : 9 m + 3 m par NI Durée : Instantané, mais voir ci-dessous Temps d'incantation : 1 action
Jet de sauvegarde : Réflexes

Général L'incantateur invoque un petit orbe de sève brillante extraite des nombreuses veines de l'Arbre-Monde. Le sirop magique entraîne différents effets lorsqu'il frappe un ennemi.

Manifestation Variable (voir ci-dessous)

- | | |
|-------|---|
| 1 | Échec, perdu et souillure de patron. |
| 2-11 | Perdu. Échec. |
| 12-13 | Un globe de sève ambrée et collante frappe une cible unique à portée. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du test d'incantation sous peine d'être éclaboussée par la substance gluante et subir une pénalité de -1 à tous les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, aux tests d'incantation et de caractéristiques pendant $1d4+NI$ rounds. |
| 14-17 | Comme 12-13 ci-dessus, mais l'incantateur peut viser deux adversaires, et la pénalité passe à -2. La durée du sort passe à $2d4+NI$ rounds. |
| 18-19 | Un orbe de sève blanche caustique frappe une cible unique. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du test d'incantation sous peine d'être frappée par la boule de sève. La substance brûlante inflige $1d6+NI$ points de dégâts. |
| 20-23 | Comme 18-19 ci-dessus, mais l'incantateur peut soit viser un ennemi, lui infligeant $2d6+NI$ points de dégâts en cas d'échec au jet de sauvegarde de Réflexes, soit deux, leur infligeant $1d6+NI$ points de dégâts s'ils ratent leur jet de sauvegarde. |
| 24-27 | Une lance de sève rouge et gluante vise un ennemi unique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du test d'incantation ou être immobilisée. Celle-ci ne peut alors plus bouger de sa position, incanter des sorts, effectuer des attaques ou toute autre action pendant $1d4+NI$ rounds. |
| 28-29 | Comme 24-27 ci-dessus, mais l'incantateur peut cibler jusqu'à trois ennemis, et la durée d'immobilisation passe à $1d6+NI$ rounds. |
| 30-31 | L'incantateur invoque deux types de sève ensorcelée différents à choisir parmi les effets précédents. Il est possible de choisir deux fois le même type de sève (deux orbes de sève caustique, par exemple). L'incantateur choisit deux résultats parmi les précédents et les applique à sa ou ses cibles. |
| 32+ | Comme 30-31, mais l'incantateur peut choisir trois résultats dans la liste (en dehors de 30-31) et les faire subir à ses ennemis. |



INDEX

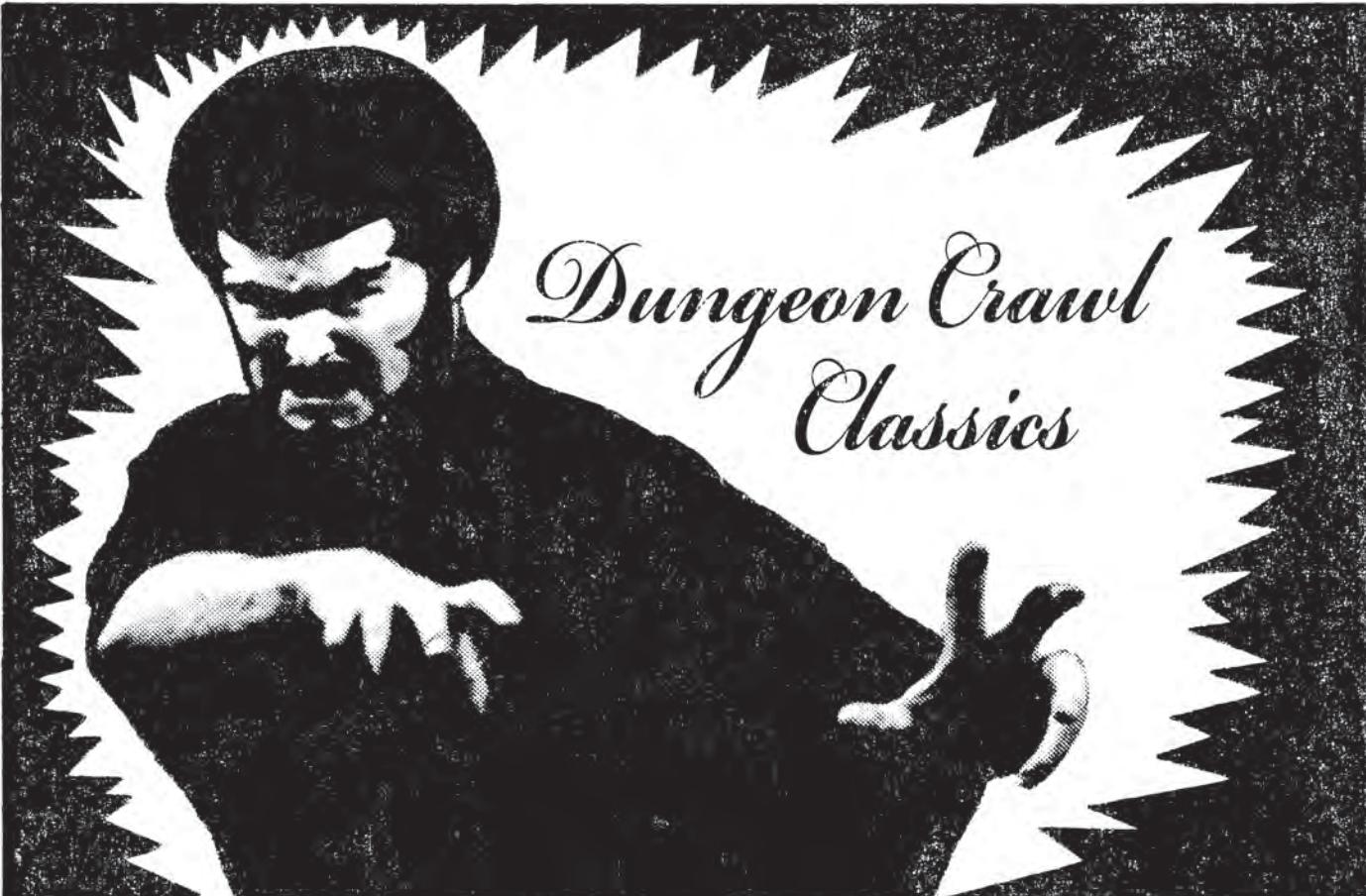


Abeille tueuse	394	Combat sans arme.....	96	Familier.....	316	Lévitation	182
Acolyte.....	432	Combat à deux armes	56, 94, 95	Fantôme	408	Lézard géant	417
Actions	77	Compagnie fraternelle du		Feu	96	Maelström entropique	
Affinité arcanique.....	162	Cygne noir	39	Feuille morte	139	d'Emirikol.....	222
Agilité	18	Compagnon invisible	170	Flammes du juste	302	Mage.....	40, 124, 314
Agrandissement	129	Compréhension des langues.	134	Force (caractéristique)	18	Magicien (PNJ)	433
Aide divine.....	31, 357	Compétences.....	66	Force (sort)	175	Magie	106
Aide méthodique de Lokerimon.	238	Concoction de potion.....	207	Fourmi géante	410	Magie des épées.....	223, 366
Alignement.....	24	Consacrer/déconsacrer	298	Fracassement.....	176	Magie mercurielle	111, 320
Anciens	382	Consulter les esprits.....	210, 319	Fréquence dans la		Magie ritualiée	124
Androïde	394	Contact glacial	135	population	359, 365	Mains brûlantes	147
Animation des morts	285	Contrôle de la glace	240	Gargouille	410	Maladresse	70, 79, 80, 106
Anneaux	374	Contrôle du climat	301	Gnoll	412	Malédiction	273, 440
Annexe N.....	442	Contrôle du feu.....	241	Gobelins	412	Malédiction de Moirae	352
Appel de familier	131	Convocation de démon	212	Gobelours	412	Malédiction du bois	275
Argot des voleurs	44	Convocation de monstre	171	Goule	412	Malédiction serpentine.....	333
Armes	71	Corde enchantée	137	Griffon	413	Manifestation	126
Armes maîtrisées	24, 27	Cor de guerre des terres elfiques	346	Grimoire	124	Manteau d'épines de Nythuul	186
Arme spirituelle.....	287	Corruption	116	Guerrier	34	Manticore	418
Armure	72, 96	Couleurs dansantes	138	Guildes de voleurs	50	Manoeuvres de ralliement	91
Assassin	432	Coups précis	90	Guérison	94	Manoeuvres défensives	92
Attaques aveuglantes	89	Courroux divin	365	Guérison de la paralysie	272	Marche sylvestre	345
Azi Dahaka.....	330	Criquet des cavernes	397	Géant	410	Marin interdimensionnel	419
Baguettes	374	Critiques	81, 106, 385	Halfelin	56	Masque mystique d'Ekim	148
Bandit	432	Création de personnage	16	Harpie	413	Mille-pattes géant	420
Bannissement	269	Cyclope	397	Haut fait d'armes	34, 60, 88	Minotaure	420
Basilic	394	Dieux	32	Hauts faits liés à une arme	92	Mises à terre et projections	90
Bastion	339	Dissipation de la magie	214	Hauts faits personnalisés	92	Moine	433
Berserker	433	Divination	261	Hobgoblin	413	Momie	420
Bobugubilz	322	Double extradimensionnel	407	Homme-lézard	415	Monnaies	70
Bouche magique	167	Douze arachno-assassins	51	Homme-serpent	415	Monstres	378
Bouclier magique	131	Dragon	402	Homme-singe	415	Montures	73
Boule de feu	203	Duel arcanique	98	Homme chauve-souris	414	Moral	94, 310
Bourbier grandiose	326	Duplication	250	Homme d'armes	433	Morts-vivants	381
Bourrasque	204	Durées (tours, rounds)	76	Hydre	416	Mouvement	77
Brûlesort		Dé	17	Hâte	218	Munitons	72, 96
.....107, 324, 332, 338, 344, 350		Dédale	51	Hémorragie	93	Mur de force	149
Bâton de mage	165	Dé d'action	27	Image miroir	179	Mécanique de base	12
Bénédiction	255	Défaveur	122	Imposition des mains	30	Métamorphose	243
CA	78	Défaveur divine	122	Infestation	297	Métier	21
Calamité des dieux	295	Dégâts non létaux	96	Infravision	53, 56, 60	Nain	60
Caractéristiques	18	Dégâts et mort	93	Initiative	77	Neutralisation du poison et des	
Centaure	394	Démarrer au-delà du niveau	0 0.70	Injonction	262	maladies	276
Cerveau ancien	395	Démon	398	Intelligence	18	Niveau 0	21
Champignhomme	395	Désarmement	89	Invisibilité	181	Noble	433
Champignons féconds d'Hepsoj	247	Désenvoûtement	288	Invocation d'animaux	140	Nom secret	293
Champion éternel	206	Détection de la magie	258	Invoquer un patron	143, 322,		
Chance	18, 46, 95, 360	Détection du mal	260330, 336, 342, 348, 354, 355, 366			
Charge	96	Éclair	216	Ithha, prince élémentaire du			
Charme-personne	132	Éclair divin	289	vent			
Charme-serpent	270	Écriture de la magie	217	Jet de sauvegarde	20, 94, 106		
Chasseur infaillible de Lokerimon	249	Effroi	174	Jet d'attaque	78		
Chauve-souris	395	Élémentaire	407	Kobold	417		
Chaîne de dés	17	Elfe	52	Lame d'Atropos	351		
Chevalier	433	Encombrement	70	Langues	20, 438		
Chevaux ordinaires	396	Endurance	18	Lecture de la magie	142		
Chimère	396	Entonnoir	16	Lien du gobeur d'insectes	328		
Chute	96	Entreprise du Bouclier Vert et					
Classe d'armure	78	de la Dame Blanche	39	Lier un patron	143		
Classes	27	Entretien avec les morts	290	Limace d'ombreterre	418		
Clerc	28, 357	Épée et bouclier	52	Limier infernal	418		
Cocatrix	397	Équipement	70, 73	Limier occulte	220		
Combat	76	Exorcisme	291	Localisation d'objet	183		
Combat monté	87	Expérience	Voir PX	Loup	418		
				Lutte	96		

Ouverture	189	PX	26, 359	Sanctuaire	267	Tisser les fils du destin	353
Paralysie	264	Pègre	40	Sangsue colossale	424	Titres	27, 31, 36, 42, 47, 54, 58,
Parchemin	373	Pétrification	225	Sangsue vombi	424	62, 449	
Patrons	48, 57, 320	Ralentissement	229	Sauvage	425	Toile d'araignée	200
Pattes d'araignées	151	Rat géant	424	Scarabée géant	425	Torche	73, 96
Paysan	433	Rayon affaiblissant	196	Sceptres	374	Tourbillon de lames	303
Perte de caractéristique	96	Rayon brûlant	197	Scorpion géant	425	Tour de magie	159
PES	191	Rempart magique	253	Seigneur troll	428	Transe du lotus	283
Phantasme	193	Repli	95	Sens du mage	244	Transfert	234
Phase planaire	227	Repousser	90	Serpent géant	425	Transformation en têtard	325
Phylactère de l'âme	341	Repousser les impies	30, 96	Serviteur (monstre)	426	Transmutation de la terre	245
Pierre venimeuse	277	Respiration aquatique	230	Serviteurs	310	Troglodyte	428
Pieuvre des cavernes	423	Restauration de la vitalité	279	Sezrekan	336	Trois Grées	348
Plans	309, 365	Revers	120	Simulacre	427	Troll	428
Points de vie	27	Rituel de l'hydre	334	Sommeil	158	Trésor	393
Poison	446	Roi	434	Sorcière	434	Ténèbres	268
Portail enchanté	153	Roi des mendiant	50	Sorts, inverser	106	Vase originelle	430
Porte-bonheur	56	Roi des Terres elfiques	342	Sorts, récupérer	110	Ventriloquie	160
Possessions	24	Runes des fées	231	Sorts	126, 314, 357	Vierge guerrière	340
Potions	224, 374	Runes des mortels	157	Souffle de vie	232	Voir l'invisible	202
Primordiaux	382	Récolter la tempête	335	Soumission	280	Vol	235
Profond	423	Récupérer le corps	93	Squelette	427	Voleur	44
Progression de niveau	26	Réparer	156	Statue vivante	428	Voyager	307, 308
Projectile magique	154	Résistance au feu	199	Surprise	77	Voyageur temporel	431
Protection contre le mal	265	Résistance au froid et à la chaleur	266	Symbole divin	281	Voyant	434
Présence	18	Rêverie	347	Séisme	298	Yddgril, la racine du monde	354
Ptérodactyle	424	Sacrifice	30	Tests d'incantation	106	Zombie	431
Purge mentale	252	Sage	434	Tirer dans une mêlée	96	Zombie vombi	431

TABLES

Actions de brûlesort	5-1	109	Dragon, souffle	III	403	Pouvoirs des épées, naturels	8-7	370
Agonie	9-9	384	Dragon, taille	I	402	Propriétés des épées magiques	8-4	367
Alignment des épées magiques déjà forgées	8-2	367	Dragon, âge	II	403	Puissance du contresort	4-6	101
Alignment des épées magiques en fonction du test d'incantation et de l'alignment de l'incantateur	8-3	367	Défaveur	5-7	122	Quêtes divines	7-7	357
Apparence des humanoïdes	9-3	380	Démons, traits démoniaques	9-12	404	Repousser les impies par DV	4-4	97
Apparence des morts-vivants	9-5	381	Démons attaques de base	9-13	404	Revers arcaniques génériques	5-6	120
Apparence physique du familier (et bonus pour le mage)	7-5	318	Démons attaques spéciales	9-14	404	Seuils de PX	1-4	26
Armes	3-1	71	Démons type de base	9-11	404	Sources de connaissances arcaniques	7-1	315
Armes des humanoïdes	9-2	380	Elfe	1-14	54	Table critique DN	388	
Armures	3-3	72	Équipement	3-4	73	Table critique DR	386	
Attaques à deux armes	4-3	94	Fléaux des épées magiques	8-5	368	Table critique G	389	
Augure de naissance	1-2	19	Gains et pertes de Chance	7-9	361	Table critique I	82	
Clerc	1-5	31	Guerrier	1-7	36	Table critique II	83	
Comparatif des tests d'incantation en duel arcanique	4-5	100	Halfelin	1-16	58	Table critique III	84	
Composants de sorts	7-3	316	Mage	1-9	42	Table critique IV	85	
Compétences de voleur	1-13	48	Magie mercurielle	5-2	111	Table critique V	390	
Contenu du parchemin	8-10	373	Maladresses	4-2	80	Table critique M	392	
Corruption majeure	5-4	118	Modif. de caractéristiques	1-1	18	Table critique MV	390	
Corruption mineure	5-3	116	Modificateur au jet d'attaque	4-1	78	Table critique VI	86	
Corruption supérieure	5-5	119	Monstres, matrice des coups critiques	9-10	385	Titres de clerc	1-6	31
Couleur de peau des humanoïdes	9-1	380	Monstres, pouvoirs uniques	9-8	384	Titres de guerrier	1-8	36
Coût des savoirs arcaniques	7-2	316	Monstres, traits inhabituels	9-7	383	Titres de halfelin	1-17	58
Créateur d'un objet magique	8-13	375	Montures et équipement afférent	3-5	73	Titres de mage	1-10	42
DD pour l'aide divine	7-8	358	Munitions	3-2	72	Titres de nain	1-19	62
Dragon, alignment	VIII	406	Mécanisme d'incantation	8-11	373	Titres de voleur	1-12	47
Dragon, apparence	VII	406	Métier	1-3	22	Titres d'elfe	1-15	54
Dragon, pouvoirs martiaux	V	404	Nain	1-18	62	Traits des morts-vivants	9-6	381
Dragon, pouvoirs uniques	VI	405	Particularités du parchemin	8-12	374	Type de familier	7-4	316
Dragon, sorts	IV	403	Particularités et attitudes insolites des humanoïdes	9-4	380	Type d'épée magique	8-1	367
			Personnalité du familier	7-6	319	Vocation de l'épée	8-6	369
			Perturbation du phlogiston	4-7	103	Voleur	1-11	47
			Pouvoirs des épées, combat	8-8	370			
			Pouvoirs des épées, magie	8-9	371			



Dungeon Crawl Classics

Dungeon Crawl Classics est le maître incontesté de l'aventure. Nourries à même les veines palpitantes de l'annexe N, équipées de dés bizarre et illustrées par les plus formidables artistes du moment, les aventures DCC raniment la flamme de l'ÉMERVEILLEMENT, de la MAGIE et de la PEUR à votre table de jeu. Le 23 août 1974, la fédération mondiale des pillards, des coupeurs de bourses, des chasseurs d'infidèles et des sorciers l'a sacré «JdR le plus meurtrier du monde»!

AUJOURD'HUI...
les secrets du
JEU LE PLUS
MEURTRIER
DU MONDE
sont à votre portée...

GRATUIT ➔



DCC en tournée • contactez dccjdr@akileos.com



Envoyez-moi mon butin GRATUIT, notamment de l'équipement de tournée comme des BLOCS DE FICHES DE PERSONNAGES, des MARQUE-PAGES, etc. En échange, j'organiserai une partie dans un lieu public (boutique de jeux, salle municipale, etc.) dont j'assurerai la promotion de différentes manières (flyers, réseaux sociaux). En menant une partie en tournée, j'explorerai des mondes insensés et infinis.

Tables de référence

TABLE 1-9 : MAGE

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus	Niv. sorts max	Réf	Vig	Vol
1	+0	1d6/I	1d20	4	1	+1	+0	+1
2	+1	1d6/I	1d20	5	1	+1	+0	+1
3	+1	1d8/I	1d20	6	2	+1	+1	+2
4	+1	1d8/I	1d20	7	2	+2	+1	+2
5	+2	1d10/I	1d20+1d14	8	3	+2	+1	+3
6	+2	1d10/I	1d20+1d16	9	3	+2	+2	+4
7	+3	1d12/I	1d20+1d20	10	4	+3	+2	+4
8	+3	1d12/I	1d20+1d20	12	4	+3	+2	+5
9	+4	1d14/I	1d20+1d20	14	5	+3	+3	+5
10	+4	1d14/I	1d20+1d20+1d14	16	5	+4	+3	+6

TABLE 1-14 : ELFE

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus	Niv. sorts max	Réf	Vig	Vol
1	+1	1d6/II	1d20	3	1	+1	+1	+1
2	+1	1d8/II	1d20	4	1	+1	+1	+1
3	+2	1d8/II	1d20	5	2	+1	+1	+2
4	+2	1d10/II	1d20	6	2	+2	+2	+2
5	+3	1d10/II	1d20+1d14	7	3	+2	+2	+3
6	+3	1d12/II	1d20+1d16	8	3	+2	+2	+4
7	+4	1d12/II	1d20+1d20	9	4	+3	+3	+4
8	+4	1d14/II	1d20+1d20	10	4	+3	+3	+5
9	+5	1d14/II	1d20+1d20	12	5	+3	+3	+5
10	+5	1d16/II	1d20+1d20+1d14	14	5	+4	+4	+6

* Plus lier un patron et invoquer un patron.

TABLE 1-II : VOLEUR

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Dé de Chance	Réf	Vig	Vol
1	+0	1d10/II	1d20	d3	+1	+1	+0
2	+1	1d12/II	1d20	d4	+1	+1	+0
3	+2	1d14/II	1d20	d5	+2	+1	+1
4	+2	1d16/II	1d20	d6	+2	+2	+1
5	+3	1d20/II	1d20	d7	+3	+2	+1
6	+4	1d24/II	1d20+1d14	d8	+4	+2	+2
7	+5	1d30/II	1d20+1d16	d10	+4	+3	+2
8	+5	1d30+2/II	1d20+1d20	d12	+5	+3	+2
9	+6	1d30+4/II	1d20+1d20	d14	+5	+3	+3
10	+7	1d30+6/II	1d20+1d20	d16	+6	+4	+3



TABLE 1-7 : GUERRIER

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Coup critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d12/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
2	+d4*	1d14/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
3	+d5*	1d16/IV	19-20	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d20/IV	19-20	1d20	+2	+2	+1
5	+d7*	1d24/V	18-20	1d20+1d14	+2	+3	+1
6	+d8*	1d30/V	18-20	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	18-20	1d20+1d20	+3	+4	+2
8	+d10+2*	2d20/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+2
9	+d10+3*	2d20/V	17-20	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	17-20	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+3

* Le bonus d'attaque du guerrier se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le guerrier ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

TABLE 1-18 : NAIN

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Dé d'action**	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d10/III	1d20	+1	+1	+1
2	+d4*	1d12/III	1d20	+1	+1	+1
3	+d5*	1d14/III	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d16/IV	1d20	+2	+2	+2
5	+d7*	1d20/IV	1d20+1d14	+2	+3	+2
6	+d8*	1d24/V	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+4	+3
8	+d10+2*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
9	+d10+3*	2d20/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4

* Le bonus d'attaque du nain se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le nain ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

** En plus de ses dés d'action de base, le nain dispose d'un coup de bouclier utilisant un d14.

TABLE 1-16 : HALFELIN

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action*	Réf	Vig	Vol	Déplacement silencieux & Se cacher dans l'ombre
1	+1	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+3
2	+2	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+5
3	+2	1d10/III	1d20	+2	+1	+2	+7
4	+3	1d10/III	1d20	+2	+2	+2	+8
5	+4	1d12/III	1d20	+3	+2	+3	+9
6	+5	1d12/III	1d20+1d14	+4	+2	+4	+11
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+4	+3	+4	+12
8	+6	1d14/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+13
9	+7	1d16/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+14
10	+8	1d16/III	1d20+1d20	+6	+4	+6	+15

* S'applique aux attaques à une arme. Un halfelin combattant à deux armes utilise des règles spéciales, comme précisé dans la description de la classe de halfelin.

TABLE 7-8 : DD POUR L'AIDE DIVINE

DD 10 : De simples tours : allumer une bougie, faire léviter un caillou ou disparaître une plume, produire un son.

DD 12 : Actions mécaniques mineures (comme soulever un loquet), effets visuels (créer des lueurs semblables à des lanternes au loin), auditifs (bruits de pas), bénir une action (bonus de +1 ou +2 pour un jet de dé précis et dans un court laps de temps), effets psychologiques simples (induire la suspicion ou un comportement amical chez une cible humaine).

DD 14 : Effets mécaniques ou sensoriels plus complexes (débloquer une porte courante ou dénouer une corde, produire une image miroir), bénédiction plus puissante (+4 pour une action précise ou une bénédiction affectant plusieurs personnes), une invocation mineure (du matériel, comme une arme).

DD 16 : Actions physiques incroyables (sauter un énorme fossé, soulever un rocher), effet psychologique impressionnant (amplifier la voix pour motiver toute une armée), invoquer une aide vivante (envoyer des guerriers divins pour soutenir une charge), frapper un ennemi (celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou subir des dégâts significatifs ou une perte de caractéristique).

DD 18 : Intervention manifestement divine : influer sur le climat (faire tomber un éclair, dissiper un orage, invoquer un cyclone), démonstration de force surhumaine (renverser une pyramide, briser une statue gigantesque en mille morceaux), démonstration d'un incroyable pouvoir magique (contrôler une colonne de feu tourbillonnante, se scinder en une centaine d'images miroirs).

DD 20 : Et ainsi de suite. Les actes divins de plus haut niveau sont laissés à l'appréciation du Juge.

CAPACITÉ D'IMPOSITION DES MAINS : CLERC

Test d'incantation	Identique	Adjacent	Opposé
1-11	Échec	Échec	Échec
12-13	2 dés	1 dé	1 dé
14-19	3 dés	2 dés	1 dé
20-21	4 dés	3 dés	2 dés
22+	5 dés	4 dés	3 dés

• Membre cassé : 1 dé • Organe endommagé : 2 dés

• Maladie : 2 dés • Paralysie : 3 dés

• Poison : 3 dés • Cécité ou surdité : 4 dés

TABLE 4-4 : REPOUSSER LES IMPIES PAR DV

Test	Portée	Châtiment sacré	1 DV	2 DV	3-4 DV	5-6 DV	7-8 DV	9-10 DV	11-12 DV
1-11	-	-	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE
12-13	9 m	-	R1	SE	SE	SE	SE	SE	SE
14-17	9 m	-	R1d3+NI	SE	SE	SE	SE	SE	SE
18-19	9 m	-	R1d4+NI	R1	SE	SE	SE	SE	SE
20-23	18 m	-	R1d6+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE	SE
24-27	18 m	Rayon, 18 m, 1d3 dégâts	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE
28-29	18 m	Cône, 9 m, 1d4 dégâts	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE
30-31	36 m	Cône, 18 m, 1d5 dégâts	T1d8+NI (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE
32+	72 m	Cône, 36 m, 1d6 dégâts	T2d6+NI (pas de JS)	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3+NI	R1

TABLE 1-5 : CLERC

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol	Sorts connus par niveau				
							1	2	3	4	5
1	+0	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-
2	+1	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-
3	+2	1d10/III	1d20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-
4	+2	1d10/III	1d20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-
5	+3	1d12/III	1d20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-
6	+4	1d12/III	1d20+1d14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-
8	+5	1d14/III	1d20+1d20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-
9	+6	1d16/III	1d20+1d20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10	+7	1d16/III	1d20+1d20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2



TABLE 5-7 : DÉFAVEUR

Jet	Défaveur
1	Le clerc doit expier ses péchés. Il ne doit rien faire d'autre qu'entonner des chants et des incantations au cours des dix prochaines minutes, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger).
2	Le clerc doit prier immédiatement pour implorer le pardon. Il doit passer au moins 1 h à prier, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger). S'il ne passe pas au moins 1 h à prier au cours des 120 minutes suivantes, c'est un péché : il subit une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation tant qu'il n'a pas été au bout de cette heure de prière.
3	Le clerc doit propager l'influence de sa divinité en recrutant un nouveau fidèle. S'il n'y parvient pas avant le lever du jour suivant, il subit une pénalité de -1 à tous les jets pour la journée. Cette pénalité disparaît après 24 h.
4	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation. Celle-ci dure jusqu'au lendemain.
5	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de l'humilité. Pour le reste de la journée, il doit s'en remettre à tous les personnages et créatures comme s'ils étaient ses supérieurs. Sans quoi (au gré du Juge), il perd toute capacité à lancer des sorts (y compris les soins et l'imposition des mains) pour toute la journée.
6	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à toutes les tentatives d'imposition des mains tant qu'il n'aura pas accompli une quête pour soigner les infirmes. Il définit lui-même sa quête, mais doit, d'une façon générale, aider de manière significative les infirmes, les aveugles, les boiteux, les malades, etc. Une fois la quête achevée, le dieu annule la pénalité. Tant que celle-ci est active, elle s'applique à toutes les tentatives d'imposition des mains, même si le risque de défaveur est revenu à 1.
7	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de la foi. Il contracte une maladie qui lui fait perdre 1 point en Force, en Agilité et en Endurance. Cette perte guérit au rythme normal de 1 point par jour. Le clerc ne peut pas faire usage de magie pour la soigner. Si le dieu est satisfait de la manière dont le clerc endure l'épreuve, il conserve ses capacités magiques. Sinon (au gré du Juge), son risque de défaveur augmente immédiatement d'un point supplémentaire.
8	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -4 aux tests d'incantation du sort spécifique qui a provoqué la défaveur (y compris l'imposition des mains et Repousser les impies, s'il s'agit des actions qui l'ont provoquée), et ce jusqu'au lendemain.
9	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation jusqu'au lendemain.
10	Le clerc perd l'accès à un sort de niveau 1 déterminé au hasard. Ce sort ne peut plus être lancé avant le lendemain.
11	Le dieu ordonne au clerc de méditer sur sa foi et de parvenir à une meilleure compréhension de ce qu'il a fait pour mériter sa défaveur. Il subit immédiatement une pénalité permanente de -2 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc de lever cette pénalité consiste à méditer. Pour chaque journée complète de méditation, le clerc peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15. Les pénalités disparaissent en cas de succès.
12	Le clerc est provisoirement renié par sa déité. Le personnage ne peut plus accumuler de PX et ne peut pas gagner de niveau de clerc pour le reste de la journée. Après cette période, le personnage recommence à accumuler des PX normalement mais ne récupère pas d' <i>« arriérés de salaire »</i> (pour ainsi dire) de PX perdus lors de sa période de reniement.
13	Le clerc perd l'accès à deux sorts de niveau 1 déterminés au hasard. Ces sorts ne peuvent plus être lancés avant le lendemain.
14	Le dieu du clerc souhaite l'éprouver pour vérifier s'il est un homme de foi ou un homme de chair. Calculez la valeur nette en or de ce que possède le clerc. Il subit une pénalité immédiate et <i>permanente</i> de -4 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc d'annuler cette pénalité est de sacrifier ses possessions. Pour chaque tranche de 10 % de ses possessions sacrifiée au dieu, un point de pénalité est levé. En d'autres termes, en sacrifiant 40 % de ce qu'il possède, le clerc revient à la situation normale pour les tests d'incantation. Le sacrifice peut se faire par la destruction, une consécration, un don, une transformation en un temple ou une statue, etc.
15	Le dieu n'est pas clément aujourd'hui. Quand le clerc se repose pour la nuit, il ne remet pas à 0 son risque de défaveur le matin suivant. Celui-ci reste à son niveau actuel, pour se réinitialiser seulement le lendemain.
16	Le clerc se voit provisoirement incapable d'accéder à sa capacité d'imposer les mains. Son dieu ne confère pas de pouvoirs de guérison pendant les 1d4 jours suivants. Passé cette période, le clerc récupère ses capacités.
17	Le clerc perd l'accès à 1d4+1 sorts, déterminés aléatoirement parmi ceux qu'il connaît. Ces sorts ne peuvent pas être lancés au cours des 24 prochaines heures.
18	Le clerc est provisoirement incapable de repousser les créatures impies. Il récupère cette capacité après 1d4 jours.
19	Le clerc est frappé de la marque des infidèles. Cette marque physique apparaît comme un stigmate, un tatouage ou une tache de naissance avec un symbole correspondant à la foi du clerc. Le symbole est automatiquement visible pour tous les adeptes de la foi du clerc, même à travers les vêtements, mais peut être invisible pour les autres. Le clerc doit expliquer son péché et décrire ce qu'il accomplit en repentance à tous ceux qui voient et commentent cette marque. S'il reste fidèle à sa foi pendant une semaine tout en portant la marque, celle-ci disparaît.
20+	La capacité d'imposer les mains du clerc est restreinte. Elle ne fonctionne plus qu'une fois par jour par créature soignée (aucun personnage ne peut être soigné plus d'une fois par jour). L'usage de la capacité redevient normal après 24 h.

TABLE 1-1 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Modificateur	Sorts de mage connus	Niveau de sort max**
3	-3	Impossible de lancer des sorts	
4	-2	-2 sorts*	1
5	-2	-2 sorts*	1
6	-1	-1 sort*	1
7	-1	-1 sort*	1
8	-1	Pas d'ajustement	2
9	Aucun	Pas d'ajustement	2
10	Aucun	Pas d'ajustement	3
11	Aucun	Pas d'ajustement	3
12	Aucun	Pas d'ajustement	4
13	+1	Pas d'ajustement	4
14	+1	+1 sort	4
15	+1	+1 sort	5
16	+2	+1 sort	5
17	+2	+2 sorts	5
18	+3	+2 sorts	5

* 1 sort au minimum.

** Basé sur l'Intelligence pour les mages et la Présence pour les clercs.

TABLE 1-4 : SEUILS DE PX

Les personnages de niveau 0 commencent avec 0 PX. La somme de PX requis indique le total nécessaire pour atteindre un nouveau niveau. Par exemple, un personnage de niveau 0 passe guerrier niveau 1 quand il atteint 10 PX, puis guerrier niveau 2 quand il atteint 50 PX, et enfin guerrier niveau 3 avec 110 PX, et ainsi de suite.

Niveau	PX Requis
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090



DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Une tâche DD 5 est un jeu d'enfant. En général, ces défis mineurs ne font pas l'objet d'un test à moins que l'échec ne porte à conséquence. Exemples : marcher en haut des remparts d'un château sur un mur de 1 m de large n'implique pas de test, mais emprunter un pont de 1 m de large au-dessus d'un gouffre béant oui, car la conséquence d'un échec pour cette tâche pourtant facile serait grave.

Les tâches DD 10 représentent de véritables épreuves. Les faibles et les incompétents ont peu de chance de les surmonter. Exemples : défoncer une porte, escalader un mur de pierre ou entendre les pas étouffés d'un malandrin qui s'approche.

Les tâches DD 15 sont du ressort des braves. Il faut disposer de capacités spéciales pour les accomplir. Exemples : sauter d'un toit à un autre au-dessus du vide, lancer un tronc sur un ours qui s'approche ou attraper un sac attaché à la selle d'un cheval au galop.

Les tâches DD 20 sont réservées aux héros. Seuls des personnages aux capacités surhumaines tentent et réussissent de telles épreuves.

TABLE 3-4 : ÉQUIPEMENT

d24*	Objet	Coût
1	Bougie	1 pc
2	Chaîne, 3 m	30 po
3	Coffre, vide	2 po
4	Corde, 15 m	25 pc
5	Craie, 1 morceau	1 pc
6	Eau bénite, 1 fiole**	25 po
7	Flasque, vide	3 pc
8	Gourde	5 pa
9	Grappin	1 po
10	Huile, 1 flasque***	2 pa
11	Lanterne	10 po
12	Marteau, petit	5 pa
13	Miroir de poche	10 po
14	Outils de voleur	25 po
15	Perche, 3 m	15 pc
16	Pied-de-biche	2 po
17	Pointe en fer, unité	1 pa
18	Rations, par jour	5 pc
19	Sac, grand	12 pc
20	Sac, petit	8 pc
21	Sac à dos	2 po
22	Silex & amadou	15 pc
23	Symbole sacré	25 po
24	Torche, unité	1 pc

* Lancez 1d24 pour déterminer la pièce d'équipement aléatoire des personnages de niveau 0. Les personnages qui achètent leur équipement à des niveaux supérieurs ne tiennent pas compte de cette colonne.

** Une fiole d'une demi-pinte d'eau bénite inflige 1d4 points de dégâts à toute créature morte-vivante, ainsi qu'à certains démons et diables.

*** Une fois enflammée et lancée, l'huile inflige 1d6 points de dégâts et enflamme la cible (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éteindre ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round). Une flasque d'huile permet d'alimenter une lanterne pendant 6 h.

TABLE 3-5 : MONTURES ET ÉQUIPEMENT AFFÉRENT

Monture ou objet	Coût
Âne ou mule	8 po
Bardage	x4*
Cheval standard	75 po
Cheval de guerre	200 po
Écurie (par jour)	5 pa
Fontes	2 po
Fourrage (par jour)	5 pc
Mors et bride	2 po
Poney	30 po
Selle de bât	15 po
Selle d'équitation	30 po

*Par rapport au coût de l'armure humaine équivalente.

Récupérer le corps : S'il est possible de récupérer le corps d'un allié, il existe une chance pour que celui-ci ne soit pas vraiment mort. Il peut être seulement inconscient ou assommé. Si un personnage récupère dans l'heure le corps d'un allié apparemment mort, celui-ci peut effectuer un test de Chance lorsque son corps est examiné. Si le test est réussi, le personnage n'est que gravement blessé, et son allié peut le maintenir en vie. Le personnage «mort» était, d'une façon ou d'une autre, inconscient, assommé ou dans l'incapacité de faire quoi que ce soit. Lorsque le personnage est ainsi réveillé, il récupère 1 point de vie mais se retrouve groggy pendant l'heure qui suit (pénalité de -4 à tous les jets) et subit une blessure permanente qui engendre la perte définitive de 1 point de Force, Agilité ou Endurance (à déterminer aléatoirement).

TABLE 4-2 : MALADRESSES

Résultat	Effet
0 ou -	Vous ratez complètement votre attaque mais ne provoquez miraculeusement aucun autre dégât.
1	Votre attaque maladroite fait de vous la risée du groupe mais ne provoque aucun autre dégât.
2	Vous trébuchez mais pouvez vous rattraper si vous réussissez un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10, faute de quoi vous passez le round suivant à terre.
3	Votre arme vous échappe des mains. Vous la rattrapez promptement, mais votre prise n'est plus optimale. Vous subissez une pénalité de -2 sur votre prochain jet d'attaque.
4	Votre arme est endommagée : la corde de l'arc se brise, la garde de l'épée se détache ou le mécanisme de l'arbalète s'enraye. L'arme peut être réparée en 10 mn de travail mais est inutilisable pour le moment.
5	Vous trébuchez et tombez, perdant cette action. Vous êtes à terre et devrez utiliser une action pour vous relever au prochain round.
6	Votre arme se prend dans votre armure. Vous devez passer le prochain round à la dégager. De plus, votre bonus d'armure est réduit de 1 tant que vous n'aurez pas passé 10 mn à réajuster les sangles et attaches emmêlées.
7	Vous lâchez votre arme. Vous devez la ramasser ou en dégainer une autre lors de votre prochaine action.
8	Vous frappez votre arme accidentellement sur un objet solide et inamovible (un rocher, un mur ou même le sol). Les armes courantes sont détruites; les armes magiques ne sont pas affectées.
9	Vous êtes déséquilibré et vous offrez une ouverture à vos adversaires. Le prochain ennemi qui vous attaque bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque.
10	Vous auriez dû entretenir votre armure! Ses jointures se grippent et vous immobilisent. Vous ne pouvez ni vous déplacer ni attaquer pendant 1d3 rounds. Les personnages sans armure ne sont pas affectés.
11	Votre attaque mal maîtrisée vous déséquilibre. Vous subissez un malus de -4 à votre prochaine attaque.
12	Vous frappez par inadvertance un de vos alliés à portée, déterminé aléatoirement. Effectuez un jet d'attaque contre celui-ci avec le même dé que celui que vous venez d'employer.
13	Vous trébuchez et chutiez violemment, encaissant 1d3 points de dégâts sur le coup. Vous êtes à terre et devez consacrer votre prochaine action à vous relever.
14	Telle une tortue retournée, vous glissez et atterrissez sur le dos, gigotant en tous sens, incapable de vous redresser. Vous devez combattre en étant à terre au prochain round avant de pouvoir reprendre votre équilibre et vous relever.
15	Vous réussissez, on ne sait comment, à vous blesser vous-même, subissant des dégâts normaux.
16+	Vous vous frappez accidentellement et subissez des dégâts normaux +1 point supplémentaire. De plus, vous tombez sur le dos en étant incapable de vous redresser, à moins de réussir un test d'Agilité DD16.

TABLE CRITIQUE I :

PERSONNAGES DE NIVEAU 0 ET MAGES

Résultat	Effet
0 ou -	La force du coup vous fait lâcher votre arme. Vous infligez +1d6 points de dégâts mais vous vous retrouvez désarmé.
1	Coup opportuniste. Vous infligez +1d3 points de dégâts.
2	Coup dans l'œil! Méchant bleu, et +1d4 points de dégâts.
3	Coup brutal sur le front. Vous infligez +1d3 points de dégâts, et l'ennemi chute au dernier rang d'initiative à partir du prochain round.
4	Coup sur la rotule. Vous frappez la rotule de votre ennemi, qui subit +1d4 points de dégâts et une pénalité de -3 m à son mouvement tant qu'il n'est pas soigné.
5	Solide coup au torse. Vous infligez +1d6 points de dégâts.
6	Coup chanceux : vous désarmez votre adversaire. Vous gagnez une attaque gratuite si l'ennemi se penche pour ramasser son arme.
7	Vous écrasez la main de votre adversaire et lui brisez deux doigts. +2d3 points de dégâts.
8	Coup paralysant! Jurant de douleur, l'ennemi est incapable d'attaquer au prochain round.
9	Vous écrasez le nez de votre ennemi, le sang lui coule sur le visage. +2d4 points de dégâts.
10	Votre ennemi s'emmèle les pieds et se retrouve à terre pour le reste du round.
11	Coup perforant. Vous infligez +2d4 points de dégâts.
12	Coup à l'entrejambe. L'ennemi doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou passer les deux prochains rounds à vomir.
13	Le coup explose la cheville de l'ennemi; son mouvement est réduit de moitié.
14	Vous frappez votre adversaire à la tempe. Il est aveuglé par son propre sang pendant 1d3 rounds.
15	Vous frappez la main de votre ennemi. Celui-ci lâche son arme, qui atterrit à 1d4+1 mètres.
16	Vous évitez de peu la contre-attaque ennemie! Vous infligez des dégâts normaux et effectuez un nouveau jet d'attaque. Si cette deuxième attaque touche, infligez +1d6 points de dégâts.
17	Coup à la gorge. L'ennemi titube pendant deux rounds et est incapable de parler, lancer des sorts ou attaquer.
18	L'ennemi se jette sur votre arme. Il subit +2d6 points de dégâts et maudit votre chance insolente.
19	Votre coup est quasi miraculeux. Votre ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou perdre connaissance.
20+	Coup de chance! Vous entamez le crâne de votre ennemi. S'il n'a pas de casque, il subit une perte définitive d'1d4 points d'Intelligence. Vous infligez +1d4 points de dégâts.

Hémorragie : Il reste une chance de sauver un personnage moribond en le soignant très rapidement (avec, par exemple, la capacité d'imposition des mains du clerc). Un personnage de niveau 0 qui se retrouve à 0 point de vie est automatiquement tué, mais un personnage de niveau 1 s'effondre simplement et commence à se vider de son sang. Il dispose alors d'un round au cours duquel il peut être soigné pour éviter de périr. S'il est soigné au cours du round où il tombe à 0 point de vie ou au round suivant, il regagne un nombre de PV dépendant du résultat du test d'imposition des mains (considérez que ses points de vie démarrent de 0). S'il n'est pas soigné à temps, il peut mourir pour de bon (voir ci-dessous).

Pour chaque niveau au-delà du premier, le personnage dispose d'un round supplémentaire avant d'être définitivement tué. Ainsi, un personnage de 3^e niveau peut être sauvé s'il est soigné dans les 3 rounds.

Un personnage sauvé alors qu'il se vidait de son sang souffre de traumatismes physiques permanents dus à ses blessures quasi fatales. Les personnages ainsi sauvés subissent une perte *définitive* de 1 point d'Endurance et conservent une terrible cicatrice de la blessure qui a failli les emporter.

TABLE 3-1 : ARMES

Arme	Dégâts	Portée (m)	Coût (po)
Arbalète*	1d6	25/50/75	30
Arc court*	1d6	15/30/45	25
Arc long*	1d6	20/40/60	40
Bâton	1d4	-	5 pa
Dague†‡	1d4/1d10	3/6/9**	3
Épée courte	1d6	-	7
Épée longue	1d8	-	10
Épée à deux mains*	1d10	-	15
Fléau	1d6	-	6
Fléchette	1d4	6/12/18**	5 pa
Fronde	1d4	12/25/50**	2
Garrott†	1/3d4	-	2
Gourdin	1d4	-	3
Hache de bataille*	1d10	-	7
Hachette	1d6	3/6/9**	4
Hallebarde*	1d10	-	7
Javelot	1d6	10/20/30**	1
Lance#	1d8	-	3
Lance d'arçon#	1d12	-	25
Marteau de guerre	1d8	-	5
Masse	1d6	-	5
Matraque†	1d3/2d6***	-	3
Sarbacane†	1d3/1d5	6/12/18	6

*Arme à deux mains. Les personnages équipés d'une arme à deux mains lancent un d16 pour leurs jets d'initiative.

** Avec cette arme, le modificateur de Force s'applique uniquement aux dégâts à courte portée.

*** Les dégâts infligés sont toujours non létaux.

† Ces armes sont particulièrement efficaces quand elles sont employées avec l'effet de surprise. Un voleur qui réussit une Attaque sournoise avec une de ces armes utilise la deuxième valeur de dégâts. Les autres classes et toutes les autres attaques de voleur utilisent la première valeur.

‡ Les personnages se procurent habituellement des dagues classiques à lame droite, mais les sectaires, les êtres des profondeurs, les prêtres maléfiques, les adorateurs d'entités extraterrestres et autres personnes malveillantes préfèrent les dagues de cérémonie incurvées connues sous le nom d'athamé, kriss ou tumi.

Ces armes infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont utilisées lors d'une charge montée.

TABLE 3-2 : MUNITIONS

Munitions	Quantité	Coût en po
Carreaux	30	10
Flèches	20	5
Flèches, pointes argent	1	5
Pierres de fronde	30	1

Table 3-3 : ARMURE

Armure	Bonus CA	Pénalité**	Mvt***	Dé maladresse	Coût en po
(Sans armure)	+0	-	-	d4	gratuit
Matelassée	+1	-	-	d8	5
Cuir	+2	-1	-	d8	20
Cuir clouté	+3	-2	-	d8	45
Peau	+3	-3	-	d12	30
Écailles	+4	-4	-1,5m	d12	80
Cotte de mailles	+5	-5	-1,5m	d12	150
Clibanion	+6	-6	-1,5m	d16	250
Armure de plates	+7	-7	-3m	d16	550
Harnois	+8	-8	-3m	d16	1,200
Bouclier*	+1	-1	-	d8	10

* Les boucliers ne peuvent pas être employés avec des armes à deux mains.

** La pénalité s'applique aux tests d'escalade, de saut, d'équilibre, de natation, de déplacement silencieux et autres activités similaires.

*** Le mouvement de base des elfes et des humains est de 9 m, celui des nains et des halfelins est de 6 m.

Chaîne de dés : La chaîne de dés est représentée ainsi :

d3 - d4 - d5 - d6 - d7 - d8 - d10 - d12 - d14 - d16 - d20 - d24 - d30

ACTIVITÉS

Activité	Temps
Dégainer ou ranger une arme	1 action*
S'équiper d'un bouclier ou le jeter	1 action*
Ouvrir une porte	1 action*
Allumer une torche ou une lanterne	1 action
Déboucher une potion ou dérouler un parchemin	1 action
Trouver un objet dans son sac à dos	1 action
Se relever après avoir été mis à terre	1 action
Monter ou descendre d'une monture	1 action
Lire un parchemin ou boire une potion	1 action

* Peut être inclus dans une action de mouvement.

TABLE 4-1 : MODIFICATEURS AU JET D'ATTACQUE

Circonstances	Modif. au jet d'attaque	Corps à corps	Distance
L'attaque à distance est à...			
Courte portée	-	-	
Moyenne portée	-	-2	
Longue portée	-	-1d	
L'attaquant...			
Est invisible	+2	-	
Est surélévé	+1	-	
Est coincé dans un espace étroit	-1d	-1d	
Est empêtré (filet ou autre)	-1d	-1d	
Utilise une arme non maîtrisée	-1d	-1d	
Tire dans une mêlée avec une arme à distance*	-	-1	
Le défenseur est...			
À couvert	-2	-2	
Aveuglé	+2	+2	
Empêtré	+1d	+1d	
Sans défense (paralysé, endormi, attaché)	+1d	+1d	
À genoux, assis ou à terre	+2	-2	

* Et 50 % de chances de « tir fratricide » si l'attaque échoue; voir livre de base page 96.

TABLE 4-3 : ATTAQUES À DEUX ARMES

Agilité	Dé main principale	Dé main secondaire	Coups critiques*
8 ou -	-3 dés	-4 dés	Coups critiques impossibles
9-11	-2 dés	-3 dés	Coups critiques impossibles
12-15	-1 dé	-2 dés	Coups critiques impossibles
16-17	-1 dé	-1 dé	Coups critiques main principale si jet de dé max (16 sur 1d16) passant aussi la CA de la cible (pas de réussite automatique)
18+	Dé normal	-1 dé	Coups critiques normaux main principale

*Les guerriers et autres classes bénéficiant de chances plus élevées d'obtenir des coups critiques (par exemple sur un résultat de 19-20) perdent cette capacité quand ils combattent avec deux armes.

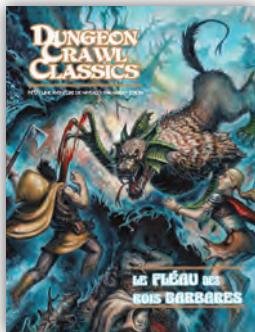
TABLE 5-3 : CORRUPTION MINEURE

d10	Effet
1 ou moins	D'ignobles pustules poussent sur le visage du personnage. Elles ne guérissent jamais et lui imposent un malus de -1 en Présence.
2	La peau du personnage semble fondre sur une partie aléatoire de son corps. Elle coule et se fige, prenant une forme étrange, comme de la cire. Constamment changeante, elle gratte en permanence, et son aspect est particulièrement repoussant. Déterminez l'emplacement aléatoirement (1d6) : (1) visage (2) bras (3) jambes (4) torse (5) mains (6) pieds.
3	Une des jambes du personnage s'allonge de 2d8 cm. Il a désormais une étrange démarche.
4	Affection des yeux. Lancez 1d4 : (1) les yeux brillent d'une couleur surnaturelle (2) les yeux deviennent très sensibles à la lumière (-1 à tous les jets en plein jour) (3) le personnage acquiert l'infravision (il voit les empreintes thermiques jusqu'à 30 m) (4) les yeux s'agrandissent et ne clignent plus, comme ceux d'un poisson.
5	Le personnage a des lésions douloureuses sur la poitrine et les jambes, et des plaies ouvertes sur les mains et les pieds qui ne guérissent jamais.
6	Mutation des oreilles. Lancez 1d5 : (1) les oreilles deviennent pointues (2) les oreilles tombent (le personnage entend toujours normalement) (3) les oreilles s'agrandissent et ressemblent à celles d'un éléphant (4) les oreilles s'allongent et ressemblent à celles d'un âne (le rire du personnage devient une sorte de braiment) (5) les oreilles se ratatinent et se replient.
7	Frissons. Le personnage tremble en permanence et fait constamment du bruit à cause de ses claquements de dents.
8	Les traits du visage du personnage sont déformés de manière permanente, adoptant des caractéristiques dépendant de la magie utilisée. S'il s'agissait d'une magie liée au feu, ses sourcils sont brûlés, et sa peau devient rougeoyante; si c'était une magie liée au froid, sa peau devient blaflarde et ses lèvres bleues. Si la magie n'est pas vraiment orientée, son apparence devient décharnée, et il perd 3 kg de façon permanente.
9	Une énergie obscure infuse les cheveux du personnage. Lancez 1d4 : (1) ses cheveux deviennent blancs comme l'os (2) ses cheveux deviennent noir de jais (3) tous ses cheveux tombent (4) ses cheveux sont dressés en permanence sur sa tête.
10+	Le personnage s'évanouit. Il est inconscient pour 1d6 heures, à moins d'être réveillé de façon vigoureuse.

TABLE 5-4 : CORRUPTION MAJEURE

d10	Effet
1 ou moins	Fébrile. Le personnage s'affaiblit lentement pendant 1d4 mois, subissant un malus de -1 en Force par mois.
2	Une copie du visage du personnage pousse dans son dos. Elle ressemble exactement à son visage normal. Les yeux, le nez et la bouche peuvent agir indépendamment.
3	Consomption. Le corps du personnage se nourrit de sa propre masse. Le personnage perd 1d10 kg en un mois et subit une pénalité de -1 en Endurance.
4	Corpulence. Le personnage gagne 3d12 kg en un mois. Le gain de poids provoque une pénalité de -1 en Agilité, et le mouvement du personnage est réduit de 1,5 m.
5	Le personnage crépite d'une énergie du même type que les sorts qu'il emploie le plus souvent. Cette énergie peut se manifester sous forme de flammes, d'éclairs, de vagues de froid, etc.
6	La taille du personnage se modifie de (1d100/2)-25 cm. Le poids ne change pas, le personnage devient grand et maigre ou petit et gros.
7	Souillure démoniaque. Lancez 1d3 : (1) les doigts du personnage s'allongent pour devenir des griffes, et il gagne une attaque infligeant 1d6 points de dégâts (2) les pieds du personnage se changent en sabots fendus (3) le personnage a des jambes de bouc.
8	La peau du personnage prend une teinte surnaturelle. Lancez 1d8 : (1) albinos (2) noir de jais (3) transparente (4) scintillante (5) bleu marine (6) jaune maléfique (7) cendreuse et livide (8) texture et couleur d'écaillles de poisson (9) fourrure épaisse comme un ours (10) écailles reptiliennes.
9	De petites cornes poussent sur le front du personnage. Elles ressemblent aux bosses d'un front simiesque au cours du premier mois, puis à des excroissances le deuxième, à des cornes de bouc après le troisième et enfin à des cornes de taureau après six mois.
10+	La langue du personnage devient fourchue, et ses narines se réduisent à des fentes. Le personnage peut sentir avec sa langue comme un serpent.

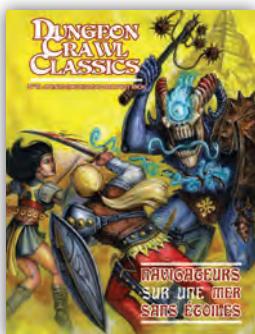
Aventures disponibles



DCC#00 : Le Fléau des rois barbares (*Niveau 1*) par Harley Stroh, couverture de Doug Kovacs

Au-dessus de la lande balayée par les vents et les forêts lugubres, le village de Hirot est en état de siège. Chaque soir, quand le soleil se couche derrière les montagnes de l'ouest et que les chandelles brûlent faiblement, un molosse maléfique arpente les rues du village, déchaînant sa furie sauvage sur les habitants. Qu'il soit seigneur de guerre ou miséreux, vieillard ou nourrisson, nul n'est à l'abri.

Le fer des lames et même les sorts ne suffiront pas à vaincre le molosse immortel. Pour occire la bête, les personnages devront plonger dans les mystères de la région et de ses rois barbares. Alors seulement, armés de reliques forgées dans un passé sanglant, seuls les plus rusés et les plus courageux des aventuriers pourront défier le molosse de Hirot !



DCC#01 : Navigateurs sur une mer sans étoiles (*Niveau 0*) par Harley Stroh, couverture de Doug Kovacs

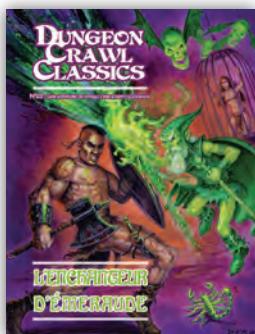
Depuis la nuit des temps, les gens de votre village triment dans l'ombre d'une ruine cyclopéenne. D'origine inconnue et source d'innombrables superstitions, cette bâtisse a toujours été considérée par les habitants comme un mystère qu'il était plus prudent d'ignorer.

Mais depuis peu, quelque chose s'agit sous les blocs de pierre. Des hommes bêtes hurlent dans la nuit, et des habitants du village sont enlevés dans leur sommeil. Sans héros pour vous défendre, qui se lèvera pour résister à l'obscurité qui menace de vous engloutir ? Les secrets du Chaos sont à votre portée, mais quel en sera le coût pour votre âme ou votre santé mentale ?



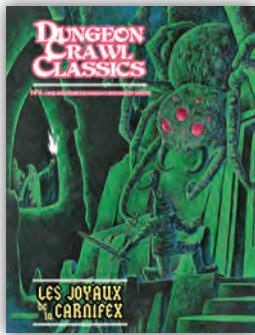
DCC#02 : Le Peuple de la fosse (*Niveau 1*) par Joseph Goodman, couverture de Doug Kovacs

Des années se sont écoulées depuis le dernier sacrifice, et voici que le monstre s'éveille une fois encore ! À chaque génération, ses tentacules jaillissent de l'antre où il repose, dans le grand ravin, et l'ignoble masse gluante ravage le pays avant de retourner dormir pendant quelques décennies. Mais cette fois, tout a changé. Certains ont repéré des groupes d'hommes en robe grise qui montaient des profondeurs du ravin, souvent accompagnés par les tentacules du monstre qu'ils semblent diriger comme un berger menant son troupeau. Le peuple de la fosse a survécu au passage du temps ! Chaque nuit, la terre tremble tandis qu'ils conduisent les tentacules plus loin, gagnant du terrain, et les villageois n'ont qu'une question sur les lèvres : n'existe-t-il personne d'assez courageux pour passer ces monstres au fil de l'épée ?



DCC #03 : L'Enchanteur d'émeraude (*Niveau 2*) par Joseph Goodman, couverture de Doug Kovacs

Des villageois ont disparu ! Un mélange d'indices, de superstitions et de présages désigne la sinistre citadelle de l'enchanteur d'émeraude. Ce monolithe silencieux domine un sommet battu par les vents depuis des siècles. La légende prétend qu'un sorcier à la peau verte vivrait dans la forteresse, où il se livrerait à d'étranges expériences et bâtitrait d'énigmatiques machines. Ses créatures artificielles à la peau verte protègent sa demeure, et on ne le voit que rarement, lorsqu'il en sort pour des expéditions maléfiques. Ensuite, on n'entend plus que les cris dans son domaine éclairé par d'étranges lueurs. Le temps est venu d'aller le débusquer dans son refuge...



DCC #04 : Les Joyaux de la carnifex (*Niveau 3*) par Harley Stroh, couverture de Peter Mullen

Au fond d'une ruelle peu fréquentée, dans ce marché surnaturel que l'on connaît sous le nom de bazar des Dieux, se dressent les ruines d'une chapelle oubliée. Autrefois, on célébrait dans toute la cité des Mille Portes le culte de la Carnifex. Mais une troupe de guerriers saints se dressa contre la secte de bourreaux et de tortionnaires. Ils détruisirent les symboles de la Carnifex, épargnant ses fidèles aux quatre vents. Le sort de la déesse chtonienne, et surtout de ses légendaires joyaux, est resté un mystère... du moins jusqu'à ce soir. Cette aventure se déroule dans la ville décadente de Punjar et offre aux aventuriers de niveau modeste une chance d'explorer les mystères qui se cachent sous les rues crasseuses de la ville, de piller des cryptes oubliées pleines de reliques insolites, voire, pour les plus audacieux et les plus vifs, de s'emparer des joyaux de la Carnifex !

Aventures disponibles



DCC #05 : Le 13^e crâne (*Niveau 4*)

par Joseph Goodman, couverture de Doug Kovacs

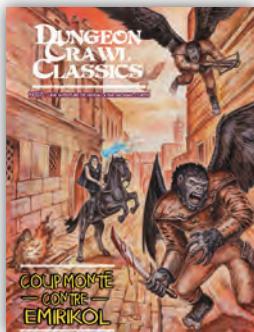
Il y a treize générations de cela, l'ambitieux premier duc de Magnussen conclut un ignoble pacte avec une puissance inconnue, qui ne lui demanda qu'une chose : la treizième fille à naître d'un duc Magnussen. Et voici qu'aujourd'hui, la fille du treizième duc vient d'être enlevée par un bourreau encapuchonné, juché sur une créature volante. Le monstre franchit l'enceinte de la ville pour disparaître derrière le bastion du duc, au sommet d'une montagne, mais tous les témoins de la scène savent qu'il se posera dans la crypte de la famille, où les secrets démoniaques de treize générations de ducs ont été enfouis et oubliés... jusqu'à ce jour.



DCC #06 : Derrière la porte noire (*Niveau 5*)

par Harley Stroh, couverture de Ken Kelly

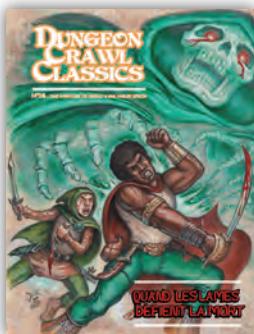
Convoqués par un cercle d'ignobles sorcières, les aventuriers traversent la Porte Noire et se retrouvent à l'autre bout du multivers, à la recherche de la couronne du Roi Cornu déchu. Dans la pénombre glacée du royaume du Tiers-Dizain, ils doivent rivaliser de ruse et de force avec ses effroyables serviteurs. La citadelle du roi domine un paysage de bois enténébrés et de cavernes elfiques glacées, dans un monde magique. Oserez-vous vous emparer du trône d'ossements du maître de la Chasse Sauvage ? Quelle que soit votre réponse, le pays qui s'étend derrière la Porte Noire vous offrira un défi redoutable, à même de terrasser jusqu'aux plus robustes des aventuriers !



DCC #07 : Coup monté contre Emirkol (*Niveau 4*)

par Michael Curtis, couverture de Doug Kovacs

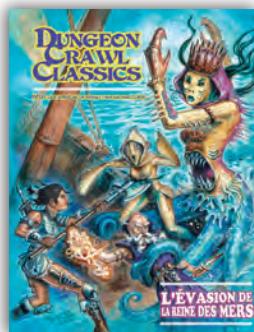
Le magicien fou Emirkol terrorise la ville ! Frappant sans raison et envoyant ses singes ailés massacrer la population, le célèbre archimage est allé trop loin, cette fois ! Un coffre plein de joyaux à ceux qui oseront s'opposer à lui ! Sa Tour Changeante aux murs étranges est gardée par des pièges diaboliques, des sentinelles démoniaques et des horreurs indicibles. Vos aventuriers en triompheront-ils... ? Ou y laisseront-ils leur âme ?



DCC #08 : Quand les lames défient la mort (*Niveau 4*)

par Harley Stroh, couverture de Doug Kovacs

Punjar. Des fous aux yeux exorbités vagabondent dans les rues en annonçant la fin des temps, des prêtres en cotte de mailles écrasent les crânes des païens, et des vierges pudiques sont offertes en sacrifice dans des temples couverts de suie. Mais même dans les temples les plus étincelants, même parmi les cultes des mystères, nul n'ose défier la Mort elle-même. Du moins jusqu'à ce jour. Dans *Quand les lames défient la mort*, les aventuriers traversent la frontière qui sépare le monde des morts de celui des vivants et misent leur âme dans une tentative désespérée pour arracher une des victimes des griffes de la Mort. Pour l'emporter sur ce dieu funeste, il vous faudra être les plus audacieux, les plus solides et les plus astucieux... et en dernier recours, dégainer vos lames pour défier la mort !

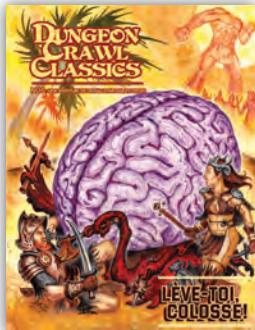


DCC #09 : L'Évasion de la reine des mers (*Niveau 3*)

par Michael Curtis, couverture de Doug Kovacs

Le mal sévit sous l'océan ! Il a sommeillé pendant des années, mais voici qu'il se lève à nouveau, menaçant de déferler sur la surface comme un tsunami monstrueux. Seuls quelques héros stoïques se dressent entre les complots des profondeurs et un monde noyé dans le chagrin, mais ils devront d'abord se rendre dans le sanctuaire d'un magicien, dans une prison magique et au cœur du complexe le plus insolite qu'ils aient jamais traversé ! Parviendront-ils à empêcher le raz-de-marée ou perdront-ils jusqu'à leur identité à cause de la Malédiction de la Mer Changeante ?

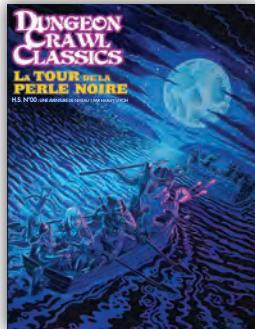
Aventures disponibles



DCC #10 : Lève-toi, colosse! (Niveau 1)

par Harley Stroh, couverture de Jim Roslof

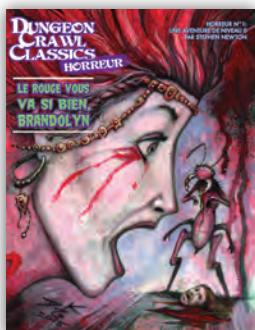
Des géants arpencent les dunes tandis que la cité perdue de Stylos s'éveille d'un sommeil éternel. Le quatrième âge de l'humanité est sur le point de commencer! Seule votre bande d'aventuriers ose se dresser entre les hordes de géants de Stylos et le monde qu'ils s'apprêtent à conquérir. De sinistres pièges, des adversaires implacables et l'immense menace de l'épouvantable colosse vous attendent dans ces pages, prêts à mettre à l'épreuve le courage et l'astuce des aventuriers les plus accomplis.



DCC hors-série #00 : La Tour de la Perle Noire (Niveau 1)

par Harley Stroh, couverture de William McAusland

Une fois par décennie, les marées de l'océan Empyréen refluent suffisamment pour révéler le sommet d'une mystérieuse tour sous-marine. Il s'agissait jadis du bastion occulte de Sezrekan l'Ancien, le plus malveillant magicien à avoir jamaisarpenté le monde connu. Aujourd'hui, la tour n'est plus que la dernière demeure de la légendaire Perle Noire, une relique capable de sceller le sort de quiconque ose s'en emparer. Ce soir, la lune mange le ciel, et les marées ont commencé à refluer. Les aventuriers n'ont que huit courtes heures pour explorer la tour avant le retour des eaux noires. Là, ils pourront mettre la main sur la Perle Noire... à condition de survivre à sa malédiction.



DCC horreur #01 : Le rouge vous va si bien, Brandolyn (Niveau 0)

par Michael Curtis, couverture de Doug Kovacs

Le village de Portnelle est à nouveau joyeux et festif. Après des années de querelles, les familles les plus influentes de la ville vont enfin faire la paix en scellant le mariage de deux membres de leur jeune génération. Mais lorsqu'un mal issu de sombres secrets refuse de rester enterré, le sang se remet à couler à flots comme le vin lors de la réception. Les gens risquent de parler de ce mariage pendant encore longtemps!

Prochainement...

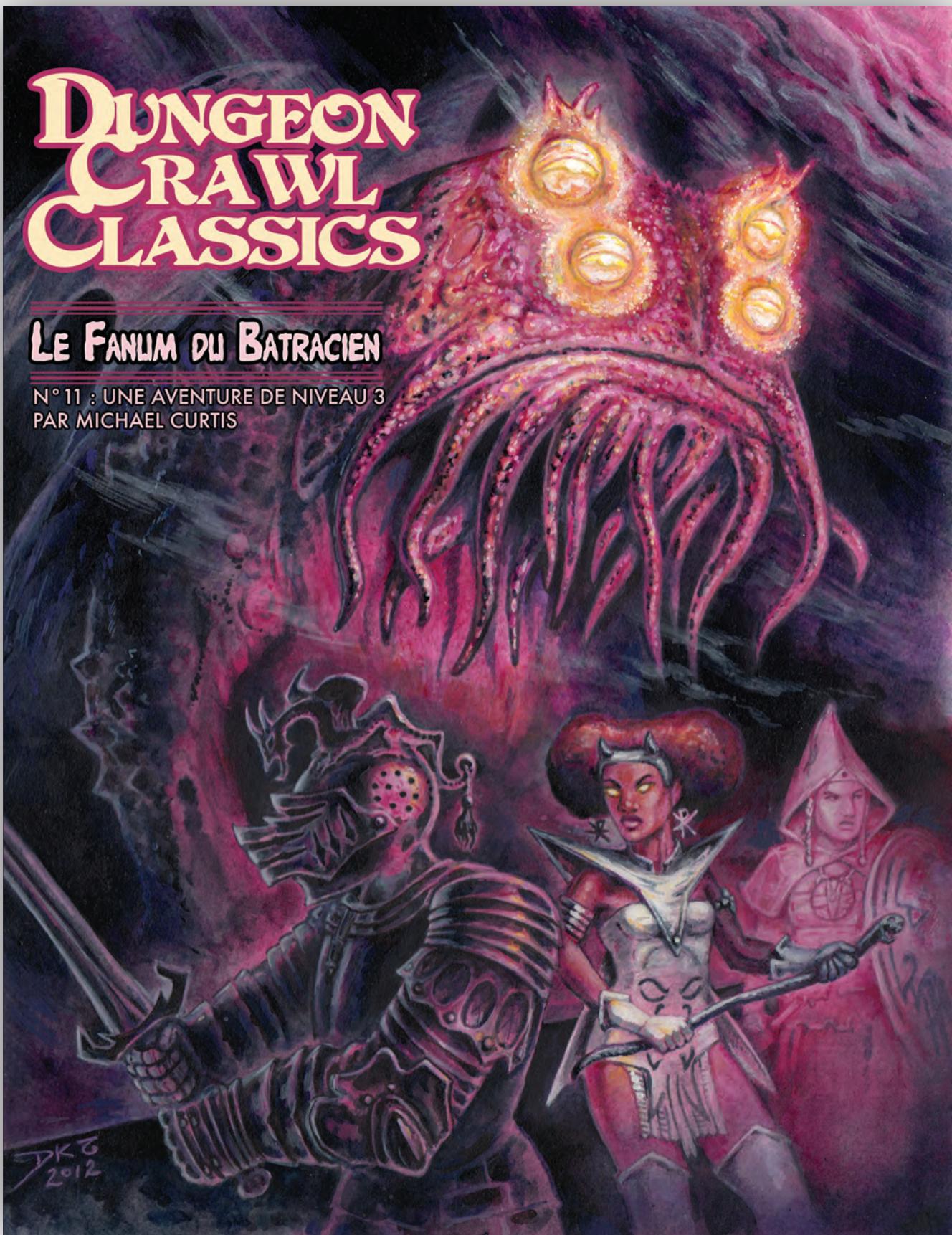


DCC FR#01 : À la conquête de l'astre nocturne (Niveau 1)

par Éric Nieudan, couverture de Michaël Ribaltchenko

Ce temple abandonné ne semblait pourtant pas bien dangereux. Les «gobelins» accusés de piller les greniers des fermes alentour ne s'en servaient même pas de repaire. Mais qui eût cru qu'en sortant du temple, vous vous seriez retrouvés sur la lune? Vous voici coincés en terre étrangère, une contrée où rien n'est normal et tout semble vouloir vous tuer. Les étoiles essaient de vous endormir, les champignons géants s'animent d'intentions meurtrières dès que vous leur tournez le dos, et vos rêves sont habités par une présence aussi muette que menaçante. Pour couronner le tout, la monarque-mère des Sélénites a déclaré la guerre à tous les étrangers! Il va vous falloir trouver des alliés et comprendre pourquoi tous les habitants de la lune sont en armes à propos d'une mine de métal magique. Et peut-être serez-vous alors en mesure de rentrer chez vous avant que la lune ne se disloque!

À paraître en 2021



LE FANUM DU BATRACIEN

N° 11 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 3

PAR MICHAEL CURTIS

À paraître en 2021



DUNGEON CRAWL CLASSICS

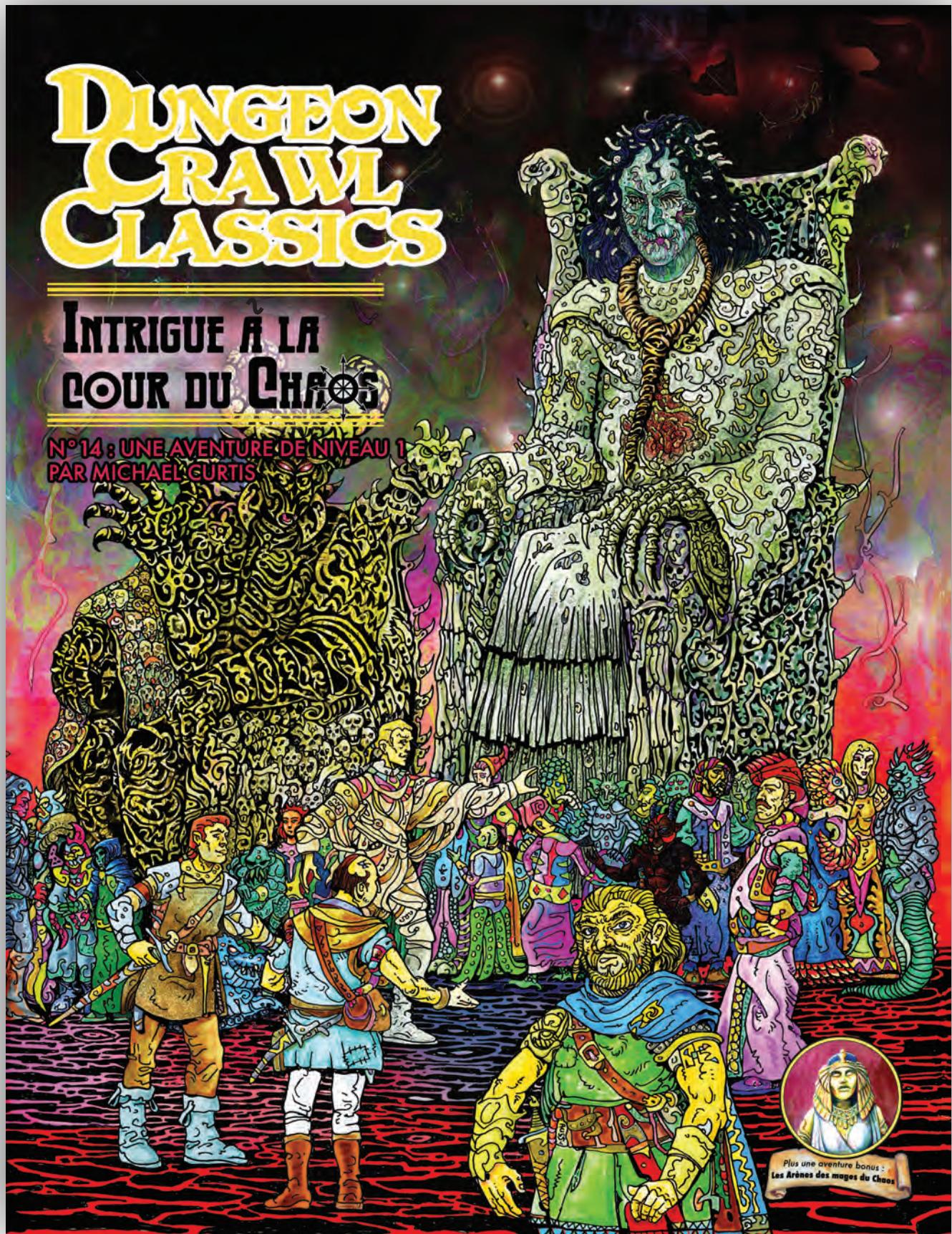
À LA MERCI DU DESTIN

N°12 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 2
PAR HARLEY STROH

À paraître en 2021



À paraître en 2021



N°14 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 1
PAR MICHAEL CURTIS

Plus une aventure bonus :
Les Arènes des mages du Chaos

À paraître en 2021



DUNGEON CRAWL CLASSICS

LE GUETTEUR DES PROFONDEURS

N°15 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 1
PAR JOBE BITTMAN

À paraître en 2021

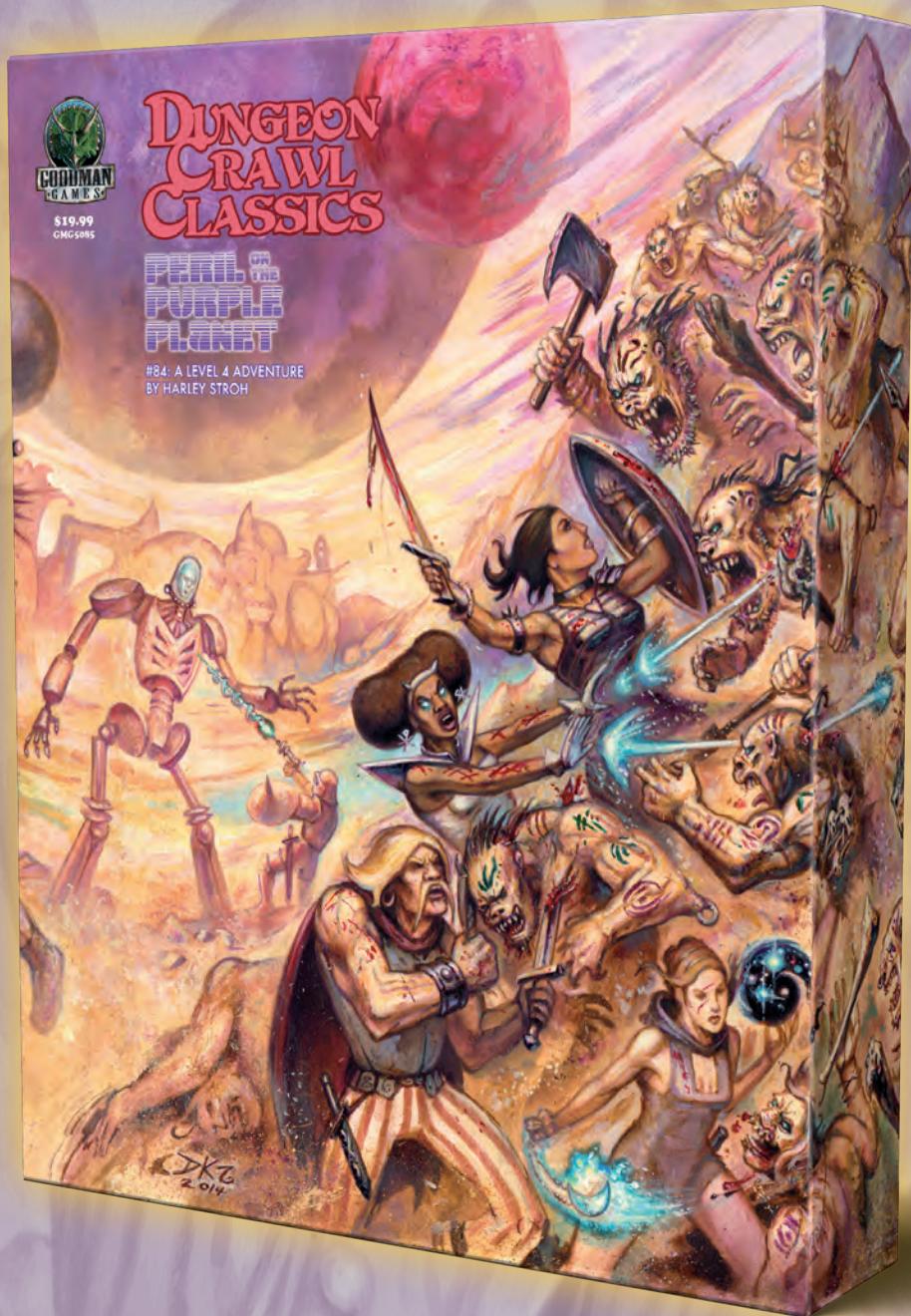
DUNGEON CRAWL CLASSICS

LA PROMISE DU MANOIR OMBREUX

N°16 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 3
PAR HARLEY STROH

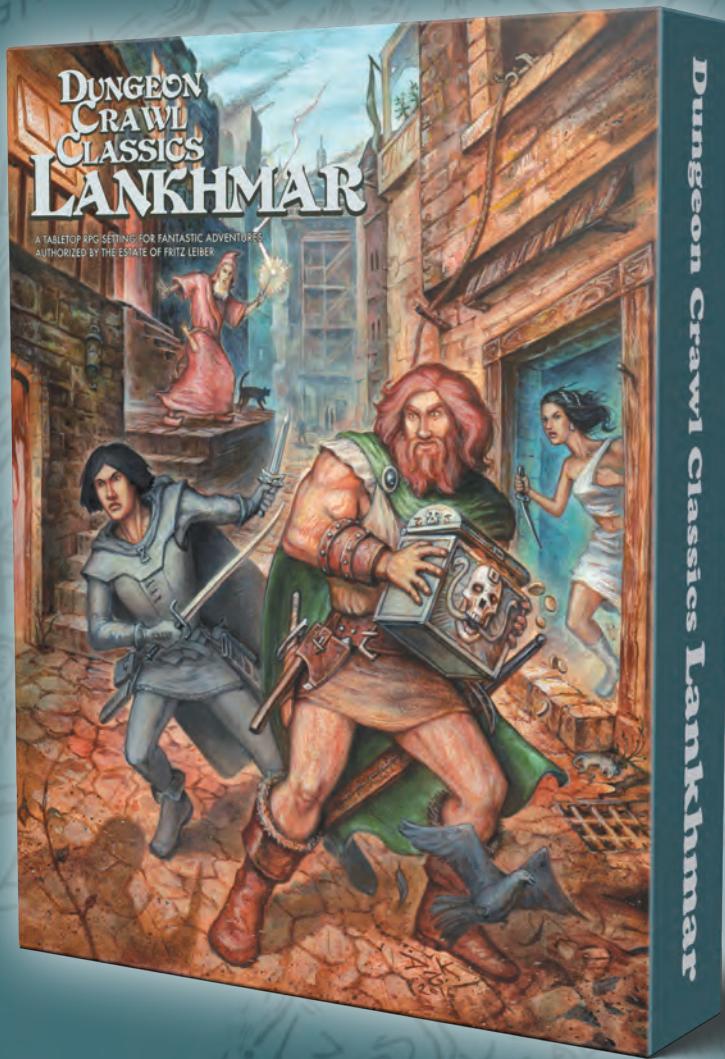
Plus une aventure bonus :
L'Oasis flottante de la divinité céleste
par Stephen Newton

Et en 2022...



**Ne manquez pas le prochain
financement participatif DCC
Périls sur
la planète
pourpre**

EN 2022, RENDEZ-VOUS ÉGALEMENT À LANKHMAR



UN NOUVEL UNIVERS DCC!

Entrez dans le monde passionnant de Nehwon imaginé par Fritz Leiber ! Préparez-vous à affronter les membres de l'infâme guilde des voleurs de la ville légendaire de Lankhmar. Fafhrd et le Souricier Gris vous guideront dans des ruelles envahies de brouillard pour troquer des bibelots maudits sur la place des sombres plaisirs et puiser dans la sagesse de Ningauble aux Sept Yeux et Sheelba au visage aveugle !

Tout ceci et bien plus encore vous sera proposé dans les nouvelles aventures DCC Lankhmar !

Vous n'êtes pas un héros.

Vous êtes un aventurier :
un pillard,
un voleur à la tire,
un tueur d'infidèles,
un sorcier taiseux gardant des secrets antédiluviens.

Vous cherchez l'or et la gloire,
par le fil de l'épée ou par la magie,
baignant dans le sang et la crasse des faibles, des engeances ténébreuses,
des créatures démoniaques et de vos victimes.

Des trésors vous attendent, cachés dans les profondeurs,
et vous comptez bien vous en emparer...

DCC JdR est un jeu de rôle
complet de fantasy dans l'esprit
de l'annexe N des années 70.



9 782355 744808



**GOODMAN
GAMES**

40 €