

Création de personnage

Le joueur choisit un type de **Dé de Vie** (d4, d6, d8, d10, d12) et de **Combat** (Fort, Moyen, Faible). Un personnage dispose d'une attaque supplémentaire lorsqu'il atteint +6, +11 et +16. Toutes les attaques s'effectuent avec le même bonus.

Niveau	Combat			JS		Expérience				
	Fort	Moyen	Faible	Fort	Faible	XP	Comp. Max	Capacité	Don	Augment. Carac.
1	+1	+0	+0	+2	+0	0	4	3	3	
2	+2	+1	+0	+3	+0	1 000	5	4 ^e		
3	+3	+1	+0	+3	+1	3 000	6	5 ^e	4 ^e	
4	+4	+2	+1	+4	+1	6 000	7	6 ^e		1 ^{ère}
5	+5	+2	+1	+4	+1	10 000	8	7 ^e		
6	+6/+6	+3	+1	+5	+2	15 000	9	8 ^e	5 ^e	
7	+7/+7	+3	+1	+5	+2	21 000	10	9 ^e		
8	+8/+8	+4	+2	+6	+2	28 000	11	10 ^e		2 ^e
9	+9/+9	+4	+2	+6	+3	36 000	12	11 ^e	6 ^e	
10	+10/+10	+5	+2	+7	+3	45 000	13	12 ^e		
11	+11/+11/+11	+5	+2	+7	+3	55 000	14	13 ^e		
12	+12/+12/+12	+6/+6	+3	+8	+4	66 000	15	14 ^e	7 ^e	3 ^e
13	+13/+13/+13	+6/+6	+3	+8	+4	78 000	16	15 ^e		
14	+14/+14/+14	+7/+7	+3	+9	+4	91 000	17	16 ^e		
15	+15/+15/+15	+7/+7	+3	+9	+5	105 000	18	17 ^e	8 ^e	
16	+16/+16/+16/+16	+8/+8	+4	+10	+5	120 000	19	18 ^e		4 ^e
17	+17/+17/+17/+17	+8/+8	+4	+10	+5	136 000	20	19 ^e		
18	+18/+18/+18/+18	+9/+9	+4	+11	+6	153 000	21	20 ^e	9 ^e	
19	+19/+19/+19/+19	+9/+9	+4	+11	+6	171 000	22	21 ^e		
20	+20/+20/+20/+20	+10/+10	+5	+12	+6	190 000	23	22 ^e		5 ^e

Du choix du Dé de Vie et du Combat découle l'Affinité du personnage avec la magie. Il existe trois approches différentes de la magie : la Voie **Rationnelle**, **Spirituelle** et **Emotionnelle**, liées respectivement à l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Le personnage choisit l'une d'entre elles et ne pourra plus en changer. Un personnage peut lancer les sorts d'un niveau égal à son niveau +1, le tout divisé par 2 (arrondi à l'inférieur), selon la formule : **(niveau de personnage + 1) / 2**. Ainsi, un personnage niveau 1 peut lancer des sorts de niveau 1, un personnage niveau 5 peut lancer des sorts de niveau 3, etc. Lancer un sort nécessite de l'Energie Magique : un sort niveau 1 coûte un point d'Energie Magique, un sort niveau 2 coûte deux points, etc. Comme indiqué sur le tableau ci-dessous, plus le Dé de Vie et le Combat du personnage sont élevés, plus son Affinité avec la magie est faible :

Dé de Vie	Combat		
	Fort	Moyen	Faible
d12	A	B	C
d10	B	C	D
d8	C	D	E
d6	D	E	F
d4	E	F	G

A. Sans magie. Capacités Extraordinaires (Ext) uniquement.

B. Normal. Accès à toutes les Capacités.

C. Pouvoirs magiques. Le personnage dispose de pouvoirs magiques innés utilisables 1/jour. Niveaux de sort disponibles = bonus de caractéristique du personnage. Le choix d'un sort est définitif mais peut être fait plus tard. Un sort choisi deux fois peut être lancé 2/jour, etc. Trois sorts de niveau 0 comptent comme un sort de niveau 1. Le niveau de sort peut dépasser le niveau du personnage.

Exemple : *un personnage avec un bonus de caractéristique +3 peut choisir trois sorts différents de niveau 1, ou le même sort trois fois (pour être lancé trois fois par jour), ou un sort niveau 2 et un sort niveau 1, ou trois sorts de niveau 0 (qui comptent ensemble comme un seul sort niveau 1) et un sort niveau 2, etc. Le personnage peut aussi attendre de gagner un point de caractéristique (qui passe à +4) pour choisir un sort de niveau 4.*

D. Magie. Aptitude à lancer des sorts. Energie Magique = bonus de caractéristique + niveau du personnage.

E. Grande magie. Aptitude à lancer des sorts. Energie Magique = niveau du personnage x 2 + bonus de caractéristique.

F. Grand Art. Aptitude à lancer des sorts. Energie Magique = niveau du personnage x 4 + bonus de caractéristique.

G. Magie pure. Aptitude à lancer des sorts. Energie Magique = niveau du personnage x 8 + bonus de caractéristique. Chaque lancer de dé du personnage (compétence, initiative, sauvegarde, combat, etc) est considéré comme *magique* (un test de Niveau de Lanceur de Sort).

Compétences

Le nombre de points de compétences est déterminé par le score d'Intelligence du personnage. Le joueur répartit ses points de compétence comme il veut, toutes les compétences étant accessibles, avec un nombre de Rangs de Maîtrise maximum égal au niveau du personnage +3. Les Humains ont +4 points de compétence au niveau 1 et +1 point de compétence à chaque niveau additionnel.

	Intelligence															
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Niveau 1	5	6	7	8	9	10	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Chaque niveau	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Capacités

Le personnage débute le jeu avec 3 Capacités et en gagne une autre à chaque niveau supplémentaire. Les bonus d'une même Capacité choisie plusieurs fois se cumulent : le niveau maximum d'une Capacité ne peut être supérieur au niveau du personnage +1, le tout divisé par 2 (arrondi à l'inférieur), selon la formule **(niveau de personnage + 1) / 2** (l'Attaque Sournoise d'un personnage niveau 5 est ainsi de +3d6 maximum). Les Capacités peuvent être de type :

Extraordinaire (Ext). Non magiques, mais si spécialisées qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate. Ces Capacités ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Magique (Mag). Fonctionnent comme des sorts : soumises à la résistance à la magie et à une éventuelle *dissipation de la magie*. Elles ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une *zone d'antimagie*).

Surnaturel (Sur). Magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Ces Capacités ne sont pas soumises à la résistance à la magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une *zone d'antimagie* ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'une Capacité surnaturelle ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

Liste des Capacités

Absence de traces	Ennemi juré (Ext)	Maîtrise de compétences (Ext)
Art du combat à mains nues	Epée Sainte Justicière (Mag)	Musique de Barde (Sur)
Attaque handicapante (Ext)	Esprit fuyant (Ext)	Opportunisme (Ext)
Attaque sournoise (Ext)	Esquive instinctive (Ext)	Pas chassé (Sur)
Aura de bravoure (Sur)	Esquive totale (Ext)	Paume vibratoire (Sur)
Bonus à la CA (Ext)	Familier (Sur)	Perfection de l'être
Camouflage (Ext)	Fidèle compagnon (Ext)	Pistage accéléré (Ext)
Changement de forme (Sur)	Frappe ki (Sur)	Plénitude physique (Sur)
Chute ralentie (Ext)	Grâce divine (Sur)	Protection contre le Mal (Mag)
Déluge de coups (Ext)	Grimoire (Mag)	Rage (Ext)
Déplacement accéléré (Ext)	Guérison des maladies (Mag)	Recherche des pièges (Ext)
Déplacement facilité (Ext)	Imposition des mains (Mag)	Réduction des dégâts (Ext)
Désertion de l'âme (Sur)	Immunité aux maladies (Ext)	Résister à l'appel de la nature
Destrier (Mag)	Immunité au poison (Ext)	Roulé-boulé (Ext)
Détection du Mal (Mag)	Immunité au venin (Ext)	Santé divine (Sur)
Discrétion totale (Ext)	Instinct naturel (Ext)	Savoir de barde
Domaine	Jeunesse éternelle (Ext)	Sens des pièges (Ext)
Ecole de prédilection	Langage secret (Ext)	Sérénité (Ext)
Empathie sauvage (Ext)	Langue soleil et lune (Ext)	Vade Retro (Sur)

Dons

Le personnage débute avec **3 Dons**. Les personnages humains bénéficient d'un Don supplémentaire au niveau 1.

Jets de Sauvegarde

Au niveau 1, le personnage débute avec un JS fort (celui de son choix) et deux JS faibles. S'il veut un second JS fort, il doit dépenser au moins une Capacité spéciale. Idem s'il veut un troisième JS fort.

Armes et armures

Au niveau 1, le personnage est formé au maniement des armes et des armures en fonction de son Combat :

Fort : toutes les armes courantes, toutes les armes de guerre, tous les boucliers (y compris les pavois) et toutes les armures.

Moyen : toutes les armes courantes, les boucliers (mais pas les pavois), ainsi que les armures légères et intermédiaires.

Faible : aucune arme, aucun bouclier ni aucune armure.

20 naturel

Un 20 naturel est automatiquement une réussite critique, quelle que soit la nature du jet (combat, compétence, initiative, jet de sauvegarde ou autre). Il s'établit alors une *relation* (les mages donnent d'autres noms savants, comme *Conjonction*, *Singularité*, *Brèche*, etc) entre le monde *physique* et le monde *magique*, deux univers qui soudainement communiquent entre eux. A travers ce point de jonction entre deux mondes s'écoule l'**Energie Magique** pure. Plus le nombre de 20 naturels effectués quelque part est important, plus l'Energie Magique se déverse, plus l'aspect du lieu est *transformé* (en fonction de la nature des jets, des compétences qui ont donné les 20 naturels). Plus il est susceptible aussi de générer des phénomènes étranges et inexplicables, ou d'attirer l'attention de créatures et d'entités peu ordinaires.

	Taille	Dimensions	Energie Magique (points par heure)	
Intensité (nombre de 20 naturels)	1	Trou d'aiguille	2 mm	1
	2	Trou de serrure	2 cm	2
	3	Terrier de lapin	20 cm	3
	4	Arbre creux	40 cm	4
	5	Puits	80 cm	5
	6	Fenêtre	1,5 m	6
	7	Cheminée	2 m	7
	8	Porte	2,5 m	8
	9	Pont-levis	5 m	9
	10	Cour d'un château	50 m	10
	20	Village	500 m	20
	50	Citadelle	1 km	50
	100	Région	10 km	100

Exemple. Un forgeron, n'étant ni magicien ni capable de lancer le moindre sort, frappe le métal tant et si bien qu'il en amène l'esprit du Feu (une entité laissée à la discrétion du Maître de jeu, comme une salamandre, un seigneur Élémentaire, un diable ou un démon, etc) à s'intéresser à lui et/ou à son travail : une des étincelle jaillit de l'enclume et se met à parler au forgeron. Autre exemple : un 20 naturel sur un jet de Détection révèle des mondes invisibles, fait ouvrir les yeux ou les oreilles sur des royaumes dont on ne soupçonnait pas l'existence.

Capacités

Absence de traces

Le personnage ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Art du combat à mains nues

Condition. Science du combat à mains nues.

Par un entraînement intensif, le personnage développe une précision et une efficacité redoutables en combat à mains nues, faisant de lui une véritable "arme vivante". Les attaques à mains nues du personnage font **1d6** de dommages (au lieu de 1d3 pour les personnages de taille M et 1d2 pour les personnages de taille P) contre les matériaux et les créatures vivantes dont il est possible de discerner l'anatomie, ce qui exclue donc les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles. Les créatures qui sont immunisées aux coups critiques le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

Les attaques du personnage peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un personnage peut même porter des attaques "à mains nues" alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Le personnage bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

L'attaque à mains nues du personnage est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts *Morsure magique* et *Arme magique*).

Synergie. Les dégâts à mains nues du personnage augmentent de +1d6 chaque fois que cette Capacité est choisie, jusqu'à un maximum égal à son niveau divisé par 4 (un personnage de niveau 8 fait donc au maximum +2d6 de dommages par attaque). Ce bonus se cumule avec les Dons *Spécialisation* et *Double Spécialisation*.

Art du combat à Mains Nues et *Déluge de Coups* se combinent pour utiliser certaines armes.

Attaque handicapante (Ex)

Condition. Attaque Sournoise.

Un personnage possédant cette Capacité peut porter des Attaques Sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une Attaque Sournoise portée par le personnage subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour. Un personnage peut appliquer cette Capacité à toutes ses Attaques Sournoises du round.

Synergie. L'affaiblissement temporaire augmente de +1 chaque fois que le personnage choisit cette Capacité. Ce bonus ne peut dépasser le score d'Attaque Sournoise du personnage (un personnage avec une Attaque Sournoise +3d6 provoque au maximum un affaiblissement temporaire de 3 points de Force).

Attaque sournoise (Ext)

Lorsque le personnage attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point vital. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le personnage et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à +1d6 points. Si le personnage obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le personnage ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante (notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance).

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'Attaque Sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le personnage ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Spécial. Un personnage peut appliquer cette Capacité à toutes ses attaques du round et sur plusieurs cibles différentes.

Synergie. Les dégâts augmentent de +1d6 points chaque fois que le personnage choisit cette Capacité. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Aura de bravoure (Sur)

Le personnage est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le personnage est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Synergie. La portée de l'aura augmente de +3 mètres chaque fois que le personnage choisit à nouveau cette Capacité.

Bonus à la CA (Ext)

Condition. Sagesse 12 au moins.

Le personnage sait esquiver les coups et son "sixième sens" lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, le personnage ajoute un bonus de Sagesse de +1 à sa Classe d'Armure. Ce bonus s'applique même contre les attaques de contact ou lorsque le personnage est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Synergie. Le bonus à la CA augmente de +1 chaque fois que le personnage choisit cette Capacité. La limite est le bonus de Sagesse du personnage (avec un score de 16 en Sagesse qui procure un bonus de +3, un personnage peut donc choisir cette Capacité au maximum trois fois).

Camouflage (Ext)

A condition de se trouver sur un terrain de type naturel, le personnage peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage.

Changement de forme (Sur)

Condition. Aptitude à lancer des sorts de magie Spirituelle (Sag)

Le personnage choisit un type de créature : il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de ce type et reprendre son apparence initiale une fois par jour. Les différents types de créatures sont : **Aberration**, **Animal**, **Créature magique**, **Dragon**, **Fée**, **Géant**, **Humanoïde**, **Humanoïde monstrueux**, **Plante** (pas en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier), **Vase** ou **Vermine**. La nouvelle forme ne peut pas posséder un nombre de Dés de Vie supérieur au niveau du personnage. Celui-ci gagne les valeurs de Force, Dextérité et Constitution de la nouvelle forme, mais conserve ses valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme.

Tant qu'il est transformé, le personnage obtient temporairement les Attaques spéciales, toutes les Particularités et pouvoirs Extraordinaires, Surnaturels et Magiques, ainsi que les Dons, de la créature dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type (c'est-à-dire humanoïde le plus souvent). Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme.

En se métamorphosant, le personnage récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

La forme choisie doit être celle d'une créature que le personnage connaît bien. Par exemple, un personnage ayant choisi le type Animal et qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire. Tant qu'il est transformé, le personnage est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle (dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un personnage transformé en perroquet ne peut plus parler que s'il était transformé en poule). La durée des effets est d'une heure par niveau du personnage, ou jusqu'à ce qu'il reprenne sa forme initiale. Une transformation est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Synergie. Chaque fois qu'il prend cette Capacité, le personnage peut choisir un nouveau type de créature, ou bien d'avoir une utilisation quotidienne supplémentaire d'un type qu'il connaît déjà.

Chute ralentie (Ext)

Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le personnage peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (-2d6 points de dégâts).

Synergie. La chute est raccourcie de +3 mètres chaque fois que cette capacité est choisie (soit -1d6 points de dégâts à chaque fois).

Déluge de coups (Ext)

Condition. Science du combat à mains nues, Art du combat à mains nues

Le personnage peut porter une attaque supplémentaire à mains nues ou avec un bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken, siangham ou toute autre arme exotique (avec l'accord du Maître de jeu) s'il ne porte aucune armure et s'il n'est pas encombré. Toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le personnage pourrait porter avant son prochain tour de jeu.

Spécial. La Capacité *Art du combat à mains nues* permet au personnage d'utiliser *Déluge de Coups* à mains nues et avec une des armes évoquées plus haut, de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6, Ambre peut porter deux attaques lors d'un *Déluge de coup* et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un Combat à +3) et son kama pour la seconde (avec un Combat à +3). Lorsqu'un personnage utilise une de ces armes au cours d'un *Déluge de coups*, il applique son bonus de Force (et pas 0, 5 fois ou 1, 5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, qu'elles soient portée à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un personnage ne peut utiliser aucune autre arme que celles déjà citées au cours d'un déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un personnage peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un personnage avec +6/+6 en Combat et Déluge de Coups (soit un Combat de +4/+4/+4) pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) et une attaque à mains nues, ou bien une attaque de bâton, une attaque à mains nues et une attaque avec l'autre tête du bâton. Par contre, un personnage tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.

Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance.

Synergie. Lorsque le personnage choisit cette Capacité une seconde fois, le malus est réduit à -1 et il disparaît quand cette Capacité est choisie une troisième fois.

Déplacement accéléré (Ext)

La vitesse de déplacement de base du personnage bénéficie d'un bonus de +3 mètres. Ce bonus n'est valable que si le personnage ne porte pas d'armure ou ne porte qu'une armure légère et qu'il ne transporte pas de charge intermédiaire ou lourde. Par exemple, un personnage humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres.

Synergie. Le joueur peut sélectionner cette Capacité à plusieurs reprises, ce qui augmente sa vitesse de déplacement de +3 mètres à chaque fois.

Déplacement facilité (Ext)

Le personnage se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Désertion de l'âme (Sur)

Le personnage peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par jour, comme s'il utilisait le sort *Passage dans l'éther*.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie à nouveau, elle dure un round de plus et une créature supplémentaire peut être emmenée. Un personnage peut utiliser *Désertion de l'Âme* autant de fois par jour qu'il le souhaite tant que cela ne dépasse pas la durée totale permise.

Passage dans l'éther

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sort et 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré en compagnie d'une personne consentante, pour peu qu'elle le tienne par la main (son équipement part avec elle). Une fois dans l'Ether, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble. Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

Destrier (Mag)

Condition. Personnage d'alignement Loyal Bon.

Le personnage appelle une créature intelligente, Loyale et Bonne qui l'épaule dans son combat permanent contre le Mal et qui lui sert de monture. Le Destrier possède au départ **1 Dé de Vie** et peut être de n'importe quel type : Animal (par exemple un destrier lourd), Aberration, Créature artificielle (mécanique), Dragon, Élémentaire, Extérieur, Fée, Géant, Humanoïde, Humanoïde monstrueux, Plante (son apparence peut être animale), Ombre, Vase ou Vermine. Le joueur est encouragé à faire preuve d'imagination.

Une fois par jour, et par une action complexe, le personnage peut appeler auprès de lui son Destrier depuis les royaumes célestes où il réside. Le Destrier apparaît immédiatement à côté du personnage et reste sur ce plan pendant 2 heures par niveau du personnage. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le personnage convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu'elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d'un appel à l'autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler ce destrier est un pouvoir de type invocation (appel). Si le Destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d'appeler un autre Destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s'il obtient entre temps un nouveau niveau), et ce même si la monture est rappelée à la vie d'une façon ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts d'armes.

Role-play. Lorsque le personnage choisit cette Capacité la première fois, le Destrier lui apparaît magiquement en rêve ou d'une manière telle qu'aucun doute ne subsiste sur sa nature merveilleuse. Le personnage voit son fidèle Destrier quel que soit l'endroit où il se trouve et c'est à lui d'entreprendre le voyage jusqu'à ce lieu et d'obtenir la monture. En général, ce voyage ne dure pas plus de sept jours et son but ne constitue pas une tâche impossible. Le Destrier peut être indompté et nécessiter d'être capturé, ou il peut être prisonnier d'une créature Mauvaise de niveau égal à celui du personnage qui devra donc vaincre son adversaire au cours d'un combat sans merci et mortel. Le personnage doit gagner sa monture en réussissant cette épreuve relativement peu difficile destinée à tester son courage et qui dure le temps de passer 1 niveau (un personnage de niveau 1 qui choisit cette capacité n'obtiendra donc son Destrier qu'au niveau 2), ce qui peut être le prétexte à une toute première aventure.

Synergie. Chaque fois que cette capacité est choisie, le Destrier augmente son Dé de vie, son Armure naturelle, sa Force, son Intelligence, le nombre de tours appris et obtient un Pouvoir spécial choisi par le joueur. Ce Pouvoir Spécial peut être différent à chaque fois, ou être choisi plusieurs fois pour améliorer son effet. Tous les bonus s'additionnent respectivement, jusqu'à un maximum égal à **(niveau du personnage +1) / 2**. On ne peut avoir qu'un seul Destrier à la fois. Exemple : *un personnage niveau 5 a au maximum un Destrier avec 3 DÉS de Vie, une Armure naturelle de +3, une Force et une Intelligence de +3, etc.*

Dé de Vie	Armure naturelle	For/Int	Tours	Spécial
+1	+1	+1	+1	Esquive extraordinaire, Lien télépathique, Transfert d'effet magique, Transfert de JS, Vitesse supérieure, Injonction, Résistance à la magie.

Pouvoirs spéciaux

DV. Le Destrier obtient un Dé de Vie supplémentaire (en fonction de son type), qui est ajouté à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation du Dé de Vie influe sur le Combat, les jets de sauvegarde, les points de compétence et les Dons.

Armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du Destrier.

For/Int. Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et d'Intelligence du Destrier.

Tours. Le Destrier connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le personnage peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal pourrait par exemple apprendre. Le personnage choisit quels tours sont connus du Destrier et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsque le Destrier est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Injonction (Mag). La monture peut utiliser ce pouvoir contre toutes les créatures d'une espèce voisine de la sienne (pour les destriers et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. L'effet est le même que celui du sort de même nom, mais le Destrier doit réussir un test de Concentration (DD 21) pour y faire appel si son maître se trouve en selle et au combat. En cas d'échec, une nouvelle tentative est inutile. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 du niveau du personnage + son modificateur de Charisme) pour annuler l'effet. Chaque fois que ce pouvoir est choisi à nouveau, la Difficulté du Jet de Volonté augmente de +1.

Lien télépathique (Sur). Le personnage bénéficie d'un lien télépathique avec son Destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles. Chaque fois que ce Pouvoir est choisi à nouveau, la portée du Lien Télépathique augmente de 1,5 km.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son Destrier. Ce dernier doit se trouver à 1,5 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le Destrier si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le Destrier revient à côté du personnage. De plus, le personnage peut lancer directement sur son Destrier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du Destrier (Animal, Aberration, etc). Si le Destrier dispose d'Energie magique, il peut la transférer à son maître, toujours avec la même limite de proximité (1,5 m maximum).

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie de la monture est égale à 20. Si un ennemi tente d'affecter le destrier avec un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du Destrier. La résistance à la magie du destrier augmente de +1 chaque fois que ce pouvoir est choisi par le joueur.

Transfert de JS. Le Destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de déplacement du Destrier augmente de +3 mètres. Chaque fois que ce pouvoir est choisi, la vitesse du Destrier augmente de + 3 mètres.

Détection du Mal (Mag)

Condition. Personnage Loyal Bon.

Le personnage peut utiliser à volonté détecter le Mal, reproduisant les effets du sort *Détection du Mal*.

Détection du Mal

Niveau : 1

Caractéristique : Sag

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter la présence du Mal. L'information obtenue dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

Round 1 : présence ou absence d'auras maléfiques.

Round 2 : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura en question est Surpuissante et correspond au moins au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Round 3 : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts ou celui de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante. Par exemple, comme le montre la table, un Extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal Surpuissante. Un personnage d'alignement Bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2^e round d'observation.

Aura persistante. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si *Détection du Mal* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

	Aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal (niveau)	1	2–4	5–10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus

* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

Intensité de l'aura	Durée de l'aura persistante
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6 x 10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas. Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Discrétion totale (Ext)

Le personnage se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

Domaine

Condition. Magie Spirituelle.

La spiritualité du personnage influe sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Le personnage choisit un Domaine dans la liste proposée ci-dessous. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage. Un personnage peut choisir de ne servir aucun dieu en particulier. Dans ce cas, sélectionnez tout de même un Domaine représentant ses choix profonds. Les restrictions concernant l'alignement s'appliquent toujours. Chaque Domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1^{er}. Le personnage a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par tous les Domaines qu'il choisit. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de Domaine par niveau (sur tous ceux qu'il aura choisis).

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, le personnage obtient un nouveau Domaine. Un personnage peut avoir deux Domaines différents au maximum, mais un même Domaine choisi plusieurs fois peut cumuler ses effets (voir la description de chaque Domaine).

Un personnage qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore obtient un bonus de +2 à la compétence Connaissances (nature) (Int).

Un personnage qui choisit le domaine de la Connaissance obtient un bonus de +2 à toutes les formes de Connaissances (Int).

Un personnage qui choisit le domaine du Voyage obtient un bonus de +2 à la compétence Survie (Sag).

Un personnage qui choisit le domaine de la Duperie obtient un bonus de +2 aux compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex).

Air

Pouvoirs : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Air

1. **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
2. **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
3. **État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
4. **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
5. **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
6. **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.
7. **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
8. **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
9. **Nuée d'élémentaires** (lancé comme un sort d'air). Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.

Bien

Pouvoir : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le bonus augmente de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine du Bien

1. **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux JS, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. **Aide.** +1 à l'attaque et aux JS contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3. **Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection*, mais un rayon de 3 m et durée de 10 mn/niveau.
4. **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5. **Rejet du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
6. **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
7. **Parole sacrée (F).** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
8. **Aura sacrée.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. **Convocation de monstres IX** (lancé comme un sort du Bien). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Chance

Pouvoir : une fois par jour, le personnage peut rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant de prendre connaissance de l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Chance

1. **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
2. **Aide.** +1 à l'attaque et aux JS contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3. **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
5. **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6. **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7. **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
8. **Moment de prescience.** Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
9. **Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.

Chaos

Pouvoir : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le bonus augmente de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine du Chaos

1. **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux JS, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2. **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
3. **Cercle magique contre la Loi.** Comme *protection*, mais un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
4. **Marteau du Chaos.** Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
5. **Rejet de la Loi.** +4 à la CA contre les attaques des créatures loyales.
6. **Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.
7. **Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
8. **Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.
9. **Convocation de monstres IX** (lancé comme un sort du Chaos). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Connaissance

Pouvoirs : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts et +1 à toutes ses compétences de Connaissances.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, les deux bonus augmentent chacun de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Connaissance

1. **Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
2. **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
3. **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
4. **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5. **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
6. **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7. **Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
8. **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
9. **Prémonition.** " Sixième sens " avertissant le PJ en cas de danger.

Destruction

Pouvoir : une fois par jour, le personnage inflige une attaque surnaturelle de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal à son niveau (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Destruction

1. **Blessure légère**. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. **Fracassement**. Endommage objets ou créatures cristallines.
3. **Contagion**. Infecte la cible.
4. **Blessure critique**. Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
5. **Blessure légère de groupe**. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
6. **Mise à mal**. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
7. **Désintégration**. Fait disparaître un objet ou une créature.
8. **Tremblement de terre**. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
9. **Implosion**. Tue 1 créature/round.

Duperie

Pouvoirs : le personnage obtient un bonus de +1 pour les compétences *Bluff*, *Déguisement* et *Discretion*.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, ce bonus augmente de +1 pour chacune des trois compétences. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Duperie

1. **Déguisement**. Modifie l'aspect du PJ.
2. **Invisibilité**. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
3. **Antidétection (M)**. Protège contre la scrutation et les divinations.
4. **Confusion**. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
5. **Leurre (M)**. Illusion abusant la scrutation magique.
6. **Double illusoire**. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7. **Écran**. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
8. **Métamorphose universelle**. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
9. **Arrêt du temps**. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

Eau

Pouvoirs : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Eau

1. **Brume de dissimulation**. Le PJ est entouré de brouillard.
2. **Nappe de brouillard**. Brume gênant la visibilité.
3. **Respiration aquatique**. Permet de respirer sous l'eau.
4. **Contrôle de l'eau**. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
5. **Tempête de grêle**. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6. **Cône de froid**. ad6 points de dégâts de froid/niveau.
7. **Brume acide**. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
8. **Flétriature**. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
9. **Nuée d'élémentaires** (lancé comme un sort d'eau). Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

Faune

Pouvoirs : le personnage peut lancer *Communication avec les animaux* une fois par jour et obtient un bonus de +1 en *Connaissances (nature)*.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, ces deux bonus augmentent chacun de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Faune

1. **Apaisement des animaux**. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
2. **Immobilisation d'animal**. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
3. **Domination d'animal**. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
4. **Convocation d'alliés naturels IV***. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
5. **Communion avec la nature**. Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau).
6. **Coquille antivie**. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
7. **Métamorphose animale**. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
8. **Convocation d'alliés naturels VIII** (animaux uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
9. **Changement de forme (F)**. Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

Feu

Pouvoirs : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine du Feu

1. **Mains brûlantes**. 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
2. **Flammes**. 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
3. **Résistance aux énergies destructives** (résistance au feu ou froid uniquement). Protège de 10 points de dégâts/attaque.
4. **Mur de feu**. Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
5. **Bouclier de feu**. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
6. **Germes de feu**. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
7. **Tempête de feu**. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
8. **Nuage incendiaire**. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
9. **Nuée d'élémentaires** (lancé comme un sort de feu uniquement). Appelle plusieurs élémentaires du Feu.

Flore

Pouvoir : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. *Connaissances (nature)* est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Flore

1. **Enchevêtrement**. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
2. **Peau d'écorce**. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
3. **Croissance végétale**. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
4. **Empire végétal**. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
5. **Mur d'épines**. Épines blessant quiconque tente de passer.
6. **Éloignement du bois**. Repousse les objets en bois.
7. **Animation des plantes**. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
8. **Contrôle des plantes**. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..
9. **Grand tertre**. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

Force

Pouvoir : une fois par jour, durant 1 round, le personnage peut augmenter sa Force d'un bonus égal à son niveau de personnage (action libre).

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Force

1. **Agrandissement**. Double la taille d'un humanoïde.
2. **Force de taureau**. Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
3. **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
4. **Immunité contre les sorts**. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
5. **Force du colosse**. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
6. **Peau de pierre (M)**. Ignore 10 points de dégâts par attaque.
7. **Poigne agrippée**. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
8. **Poing serré**. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
9. **Main broyeuse**. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Guérison

Pouvoir : le personnage lance les sorts de Guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le bonus augmente de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Guérison

1. **Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
2. **Soins modérés**. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
3. **Soins importants**. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
4. **Soins intensifs**. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
5. **Soins légers de groupe**. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
6. **Guérison suprême**. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
7. **Régénération**. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
8. **Soins critiques de groupe**. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
9. **Guérison suprême de groupe**. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

Guerre

Pouvoirs : le personnage gagne les Dons *Maniement d'une arme de guerre* et *Arme de prédilection* (l'arme de son dieu).

Sorts du domaine de la Guerre

1. **Arme magique**. Confère un bonus de +1 à une arme.
2. **Arme spirituelle**. Arme magique attaquant d'elle-même.
3. **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
4. **Puissance divine**. Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.
5. **Colonne de feu**. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
6. **Barrière de lames**. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
7. **Mot de pouvoir aveuglant**. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
8. **Mot de pouvoir étourdissant**. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
9. **Mot de pouvoir mortel**. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Loi

Pouvoir : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le bonus augmente de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Loi

1. **Protection contre le Chaos**. +2 à la CA et aux JS, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2. **Apaisement des émotions**. Calme les créatures agitées.
3. **Cercle magique contre le Chaos**. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
4. **Courroux de l'ordre**. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
5. **Rejet du Chaos**. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.
6. **Immobilisation de monstre**. Immobilise n'importe quelle créature.
7. **Décret**. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8. **Bouclier de la Loi (F)**. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
9. **Convocation de monstres IX** (lancé comme un sort de la Loi). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Magie

Pouvoir : le personnage peut utiliser parchemins, baguettes et autres objets activés par une magie *Rationnelle* à la moitié de son niveau (niveau 1 minimum).

Sorts du domaine de la Magie

1. **Aura indétectable**. Masque l'aura d'un objet magique.
2. **Identification (M)**. Révèle les propriétés d'un objet magique.
3. **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.
4. **Transfert de sorts**. Transfère des sorts du PJ au sujet.
5. **Résistance à la magie**. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
6. **Zone d'antimagie**. Réprime toute magie à moins de 3 m.
7. **Renvoi des sorts**. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
8. **Protection contre les sorts (F, M)**. Confère un bonus de résistance de +8.
9. **Disjonction**. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Mal

Pouvoir : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le bonus augmente de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine du Mal

1. **Protection contre le Bien**. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. **Profanation (M)**. Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
3. **Cercle magique contre le Bien**. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
4. **Ténèbres maudites**. Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
5. **Rejet du Bien**. +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
6. **Création de mort-vivant (M)**. Goule, blême, momie ou mohrg.
7. **Blasphème**. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
8. **Aura maudite (F)**. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9. **Convocation de monstres IX** (lancé comme un sort du Mal). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Mort

Pouvoir : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de *Caresse Mortelle*. Il doit toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de personnage. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Mort

1. **Frayeur**. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
2. **Mise à mort**. Achève une créature mourante. Le PJ gagne 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
3. **Animation des morts (M)**. Crée squelettes et zombis morts-vivants.
4. **Protection contre la mort**. Immunise contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
5. **Exécution**. Attaque de contact tuant la cible.
6. **Création de mort-vivant (M)**. Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
7. **Destruction**. Tue la cible et détruit son corps.
8. **Création de mort-vivant dominant (M)**. Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
9. **Plainte d'outre-tombe**. Tue 1 créature/niveau.

Protection

Pouvoir : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de *Protection Divine* sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du personnage. On l'active au prix d'une action simple et dure 1 heure ou jusqu'à utilisation.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine de la Protection

1. **Sanctuaire**. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
2. **Protection d'autrui**. Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
3. **Protection contre les énergies destructives**. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. **Immunité contre les sorts**. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
5. **Résistance à la magie**. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
6. **Zone d'antimagie**. Réprime toute magie à moins de 3 m.
7. **Champ de force**. Nul ne peut approcher du PJ.
8. **Esprit impénétrable**. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
9. **Sphère prismatique**. Comme *mur prismatique*, mais protégé de tous les côtés.

Soleil

Pouvoir : une fois par jour, le personnage peut tenter un *Renvoi Suprême*. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de Renvoi, d'Intimidation ou de Contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, le personnage obtient une nouvelle utilisation par jour. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine du Soleil

1. **Endurance aux énergies destructives** (endurance au feu ou froid uniquement). Protège des environnements chauds ou froids.
2. **Métal brûlant**. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3. **Lumière brûlante**. 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.
4. **Bouclier de feu**. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
5. **Colonne de feu**. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
6. **Germes de feu**. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
7. **Rayon de soleil**. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
8. **Explosion de lumière**. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
9. **Sphère prismatique**. Comme *mur prismatique*, mais protégé de tous les côtés.

Terre

Pouvoirs : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Terre

1. **Pierre magique**. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
2. **Ramollissement de la terre et de la pierre**. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
3. **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.
4. **Pierres acérées**. 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.
5. **Mur de pierre**. Crée un mur qui peut être façonné.
6. **Peau de pierre (M)**. Ignore 10 points de dégâts par attaque.
7. **Tremblement de terre**. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
8. **Corps de fer**. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
9. **Nuée d'élémentaires** (lancé comme un sort de terre uniquement). Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.

Voyage

Pouvoirs : le personnage peut agir normalement même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir Extraordinaire semblable au sort *liberté de mouvement* peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée). De plus, le personnage obtient un bonus de +1 à la compétence *Survie*.

Synergie : Chaque fois que ce Domaine est choisi, la compétence *Survie* gagne un bonus de +1. La limite est la moitié du niveau du personnage.

Sorts du domaine du Voyage

1. **Repli expéditif**. Augmente la vitesse de déplacement.
2. **Localisation d'objet**. Indique la direction de l'objet cherché.
3. **Vol**. Le sujet vole à la vitesse de 18 m.
4. **Porte dimensionnelle**. Téléporte le PJ sur de courtes distances.
5. **Téléportation**. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
6. **Orientation**. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7. **Téléportation suprême**. Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
8. **Porte de phase**. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
9. **Projection astrale (M)**. Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Ecole de prédilection

Condition. Personnage niveau 1, capacité à lancer sorts de magie Rationnelle (Int).

Le personnage choisit une école de magie : tous les sorts de cette école lui coûtent un point d'Energie Magique en moins (minimum 1). Il bénéficie également de +2 en Art de la magie pour apprendre les sorts de son école. C'est au niveau 1 que le personnage décide ou non de se spécialiser et, si oui, pour quelle école. Il doit alors choisir 2 autres écoles de magie qui lui seront interdites (sauf la Divination). Le personnage ne peut pas apprendre les sorts d'une école interdite et il ne peut même pas les lancer à partir de baguettes ou de parchemins. Il est impossible de changer de spécialisation ou d'école interdite après avoir fait son choix. Les huit écoles de magie sont les suivantes :

Abjuration. Tous les sorts qui protègent, bloquent ou bannissent.

Divination. Les sorts qui révèlent des informations. Le spécialiste se nomme un devin. Contrairement aux autres écoles, il doit choisir une seule école interdite.

Enchantement. Les sorts qui confèrent une faculté au sujet ou qui permettent de contrôler un autre être vivant.

Évocation. Tous les sorts qui manipulent l'énergie ou qui créent quelque chose à partir de rien.

Illusion. Les sorts qui modifient les perceptions ou créent de fausses images. Un spécialiste de l'illusion est un illusionniste.

Invocation. Tous les sorts qui amènent créatures ou objets à proximité du magicien.

Nécromancie. Les sorts qui manipulent, créent ou détruisent la vie et l'énergie vitale.

Transmutation. Les sorts qui transforment physiquement le sujet ou qui modifient une ou plusieurs de ses facultés.

Les sorts qui n'entrent dans aucune de ces catégories sont dits *Universels* et tous les magiciens peuvent les apprendre. On ne peut pas choisir la magie universelle comme école de prédilection ni comme école interdite.

Empathie sauvage (Ext)

Le personnage entretient une affinité particulière avec un type de créatures : **Aberration, Animal, Créature artificielle, Créature magique, Dragon, Élémentaire, Extérieur, Fée, Géant, Humanoïde, Humanoïde monstrueux, Mort-vivant, Plante, Vase** ou **Vermine**. Le personnage peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude de n'importe quelle créature du type qu'il choisit. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'Empathie est déterminé par 1d20 + le niveau du personnage + son modificateur de Charisme. L'attitude initiale d'une créature Neutre est l'indifférence, une créature d'alignement Bon est d'abord amicale et celle d'alignement Mauvais inamicale. Le personnage et la créature doivent être en mesure de se voir ou de s'entendre, de communiquer d'une façon ou d'une autre. Influencer une créature de cette façon est normalement instantané, mais, comme pour la Diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps.

Spécial. L'affinité entre le personnage et les créatures choisies est unique : cette Capacité n'est valable que pour un type de créatures seulement. Un jet raté d'Empathie sauvage engendre des réactions hostiles de la cible. Les créatures dénuées d'intelligence (avec un score d'Int égal à 0) ne peuvent pas être influencées. Les créatures magiques avec une Intelligence de 1 ou 2 le sont difficilement (malus de - 4 au test).

Nouvelle attitude (Degré de Difficulté)

Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	moins de 20	20	25	35	50
Inamical	moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	-	moins de 1	1	15	30
Amical	-	-	moins de 1	1	20
Serviable	-	-	-	moins de 1	1

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider	Protection, soins, assistance

Ennemi (Ext)

Le personnage bénéficie d'un bonus **+2** aux dégâts et aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie contre un type de créatures (voir la table ci-dessous). Lorsqu'un personnage choisit les Extérieurs ou les Humanoïdes comme Ennemi, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'Ennemi (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le personnage ne profite que du plus élevé des deux.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, le personnage peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie déjà contre un Ennemi, ou en choisir un nouveau. Le bonus maximal contre un Ennemi est égal à : (niveau du personnage +1) / 2. Ainsi un personnage niveau 17 a donc au maximum un bonus de +9 contre un Ennemi en particulier.

Type (sous-type)	Type (sous-type)	Type (sous-type)	Type (sous-type)
Aberration	Extérieur (Eau)	Humanoïde (elfe)	Humanoïde monstrueux
Animal	Extérieur (Feu)	Humanoïde (gnoll)	Mort-vivant
Créature artificielle	Extérieur (Loi)	Humanoïde (gnome)	Ombre
Créature magique	Extérieur (Mal)	Humanoïde (gobloïde)	Plante
Dragon	Extérieur (natif)	Humanoïde (halfelin)	Vase
Élémentaire	Extérieur (Terre)	Humanoïde (humain)	Vermine
Extérieur (Air)	Fée	Humanoïde (nain)	Lanceur de sorts
Extérieur (Bien)	Géant	Humanoïde (orque)	
Extérieur (Chaos)	Humanoïde (aquatique)	Humanoïde (reptilien)	

Épée Sainte Justicière (Mag)

Condition : Personnage d'alignement Loyal Bon.

Le personnage obtient une épée d'apparence normale (épée longue, bâtarde ou à deux mains) qui entre ses mains se révèle être une arme **+1** (aux jets d'attaque et de dégâts) et occasionne **+1d6** points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement Mauvais. Dans ses mains (et les siennes uniquement), elle offre une Résistance à la Magie de 5 + le niveau du personnage et augmente en même temps que ce dernier évolue en expérience. Cette résistance est valable également pour les personnes adjacentes (jusqu'à 1,5 m). L'épée peut être utilisée pour lancer une *Dissipation suprême* (voir le sort du même nom) chaque round par une action simple, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de personnage. Seule une dissipation de zone est possible, pas la dissipation ciblée ou l'utilisation en tant que contresort. Il est impossible d'avoir plus d'une *Épée sainte* à la fois.

Spécial. Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, tous les pouvoirs de l'épée augmentent de +1 : le bonus d'altération et le nombre de d6 contre le Mal. La limite de ce bonus est égal à : (niveau du personnage +1) / 2. Ainsi un personnage niveau 9 a donc une *épée sainte* avec au maximum +5 aux jets d'attaque et de dégâts et +5d6 contre les Mauvais.

Dissipation suprême

Abjuration

Niveau : 5

Caractéristique : Int, Sag, Cha

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 9 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *Dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *Dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *Délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si dissipation de la magie ne peut rien contre eux.

Esprit fuyant (Ext)

Cette Capacité représente l'aisance avec laquelle quelques personnes seulement parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des Enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Synergie. Chaque fois que cette capacité est choisie, le personnage bénéficie d'une chance supplémentaire par attaque, un round plus tard.

Esquive instinctive (Ext)

Le personnage peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé) et il ne peut plus encaisser d'Attaques sournoises en étant pris en tenaille à moins que ses adversaires aient au moins 1 niveau de plus que lui.

Synergie. Lorsque cette Capacité est choisie une seconde fois, le personnage ne peut plus encaisser d'Attaques sournoises en étant pris en tenaille à moins que ses adversaires aient au moins 2 niveaux de plus que lui. Choisie trois fois, le personnage ne peut plus encaisser d'Attaques sournoises en étant pris en tenaille à moins que ses adversaires aient au moins 3 niveaux de plus que lui, et ainsi de suite.

Esquive totale (Ext)

L'agilité presque surhumaine du personnage lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un personnage portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'Esquive totale.

Synergie. Lorsque cette Capacité est choisie une seconde fois, le personnage peut échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *Boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement).

Familier (Sur)

Condition. Capacité de lancer des sorts de magie Rationnelle (Int).

Le personnage appelle un familier, une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage. Le temps pour que le familier réponde à l'appel du personnage est totalement aléatoire : cela peut être instantané ou demander une journée entière (à la discrétion du Maître de Jeu). Le joueur choisit le type de familier qui répond à son appel. La puissance du familier croît avec celle de son maître.

Familier	Faculté spéciale transmise au maître
Belette	Réflexes +2
Chat	Déplacement silencieux +3
Chauve-souris	Perception auditive +3
Chouette	Détection +3 (dans l'obscurité)
Corbeau ¹	Estimation +3 (<i>parle une langue au choix de son maître en tant que pouvoir surnaturel</i>)
Crapaud	Points de Vie +3
Faucon	Détection +3 (sous une lumière vive)
Rat	Vigueur +2
Serpent	Bluff +3
Lézard	Escalade +2

Si le familier meurt ou si le personnage le renvoie, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou perdre 200 PX par niveau de personnage (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).

Un familier est un animal normal qui obtient de nouveaux pouvoirs lorsqu'il est convoqué au service d'un lanceur de sorts versé dans la magie Rationnelle. Il conserve l'apparence, les dés de vie, les capacités de combat, les bonus aux jets de sauvegardes, les compétences et les dons de l'animal qu'il fut autrefois, mais il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature. Seul un animal n'ayant pas été modifié par la magie peut devenir un familier. Cela signifie qu'un Compagnon d'armes (voir la Capacité du même nom) de type animal ne peut être un familier. Les familiers possèdent des facultés spéciales qu'ils transmettent à leur maître. Ces pouvoirs ne fonctionnent que lorsque le personnage et son familier sont à moins de 1,5 kilomètre l'un de l'autre.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, le familier augmente son Armure naturelle et son Intelligence de +1, et il obtient une faculté spéciale (choisie par le joueur). Ces bonus s'additionnent respectivement, jusqu'à un maximum égal à (niveau du personnage + 1) / 2. Ainsi un personnage niveau 7 a donc au maximum un familier avec une Armure naturelle et une Intelligence modifiée de +4.

Armure naturelle	Int	Facultés spéciales
+1	+1	Communication avec le maître, Communication avec les animaux du même type, Conduit, Esquive extraordinaire, Lien télépathique, Résistance à la magie, Scrutation, Transfert d'effet magique, Vigilance.

Profil des familiers. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant, en faisant les modifications suivantes :

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

Points de vie. Un familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur), sans compter les points de vie temporaires.

Combat. Identique à celui du maître, auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de cette espèce.

Jets de sauvegarde. Le familier utilise soit ceux de son maître soit les siens (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître.

Compétences. Pour chaque compétence possédée par le maître ou le familier, celui-ci utilise soit le degré de maîtrise de son maître soit ceux d'un animal ordinaire de son espèce s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence.

Facultés spéciales

Armure naturelle. L'ajustement indiqué s'ajoute au bonus d'armure naturelle à la CA existant du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.

Int. La valeur d'Intelligence du familier. Les familiers sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Transfert d'effet magique. Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorcelleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

Lien télépathique (Sur). Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée. Chaque fois que ce Pouvoir est choisi à nouveau, la portée du Lien Télépathique augmente de 1,5 km.

Vigilance (Ext). La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance.

Conduit (Sur). Le familier peut placer les sorts de contact à la place de son maître. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort, l'énergie du sort de contact se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.

Communication avec le maître (Ext). Un maître et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux du même type (Ext). Le familier peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires) : les chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les chauves-souris ; les rats avec les rongeurs ; les chats avec les félins ; les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux ; les lézards et les serpents avec les reptiles ; les crapauds avec les amphibiens ; et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, mouffettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Résistance à la magie (Ext). Le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du personnage +5 et elle augmente en même temps que ce dernier évolue en expérience. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

Scrutation (Mag). Une fois par jour, le maître peut observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*. Chaque fois que ce pouvoir est choisi à nouveau, le personnage gagne une utilisation supplémentaire par jour.

Fidèle compagnon (Ext)

Le personnage choisit une créature de n'importe quel type qui le sert et l'accompagne : **Animal, Aberration, Créature artificielle** (par exemple mécanique), **Dragon, Élémentaire, Extérieur, Fée, Géant, Humanoïde, Humanoïde monstrueux, Mort-vivant** (pour les personnage Mauvais), **Plante, Ombre** (matérialisation de rêve ou de fantasma), **Vase** ou **Vermine**. Ce Compagnon possède **1 Dé de Vie**.

Type	Dé de Vie	Combat	JS Fort
Aberration	d8	Moyen	Vol
Animal	d8	Moyen	Réf, Vig
Créature artificielle	d10	Moyen	-
Créature magique	d10	Fort	Réf, Vig
Dragon	d12	Fort	Réf, Vig, Vol
Élémentaire	d8	Moyen	Réf (Air, Feu) ou Vig (Eau, Terre)
Extérieur	d8	Fort	Réf, Vig, Vol
Fée	d6	Faible	Réf, Vol
Géant	d8	Moyen	Vig
Humanoïde	Au choix	Au choix	Un au choix
Humanoïde monstrueux	d8	Fort	Réf, Vol
Mort-vivant	d12	Faible	Vol
Plante	d8	Moyen	Vig
Vase	d10	Moyen	-
Vermine	d8	Moyen	Vig

Synergie. Chaque fois que cette capacité est choisie, le Compagnon augmente son Dé de vie, son Armure naturelle, sa Force, sa Dextérité, éventuellement le nombre de tours appris (s'il s'agit d'une créature avec un score d'Intelligence de 1 ou 2) et obtient un Pouvoir spécial, choisi par le joueur. Ces bonus s'additionnent respectivement, jusqu'à un maximum égal à (niveau du personnage +1) / 2. Ainsi un personnage niveau 7 a donc au maximum un Compagnon avec 4 Dés de Vie, une Armure naturelle de +4, etc. Il est possible d'avoir plusieurs Compagnons, mais la somme de leurs Dés de Vie respectifs ne peut dépasser ce maximum. Le personnage obtient un bonus de circonstances de +4 en Dressage liés à son Compagnon (s'il peut être dressé).

Dé de Vie	Armure naturelle	For/Dex	Tours	Pouvoirs spéciaux
+1	+1	+1	+1	Lien, Transfert d'effet magique, Esquive totale, Dévotion, Attaques multiples, Esquive extraordinaire

Pouvoirs spéciaux

DV. Le Compagnon obtient un Dé de Vie supplémentaire (en fonction de son type), qui est ajouté à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation du Dé de Vie influe sur ses capacités de Combat, ses jets de sauvegardes, les points de compétence et les Dons.

Armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du Compagnon.

For/Dex. Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du Compagnon.

Tours. Le Compagnon connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le personnage peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le personnage choisit quels tours sont connus du Compagnon et ils ne peuvent plus ensuite être remplacés par d'autres.

Lien (Ext). Un personnage peut diriger son Compagnon par une action libre ou le pousser par une action de mouvement. De plus, le personnage a un bonus de circonstances de +4 sur tous les tests de Charisme liés à son Compagnon.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son Compagnon. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le Compagnon si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le Compagnon revient à côté du personnage. De plus, le personnage peut lancer directement sur son Compagnon tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du Compagnon (Animal, Aberration, etc). Si le Compagnon dispose d'Energie magique, il peut la transférer à son maître, toujours avec la même limite de proximité (1,5 m maximum).

Esquive totale (Ext). Lorsque le Compagnon est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Dévotion (Ext). La dévotion du Compagnon pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des Enchantements.

Attaques multiples (Ext). Le Compagnon obtient automatiquement ce don en tant que don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. Si le Compagnon ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsque le Compagnon est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Frappe KI (Sur)

Condition. Art du combat à mains nues.

Le personnage utilise son énergie interne (que l'on appelle KI ou d'un tout autre terme, à la convenance du joueur) pour porter ses attaques à mains nues considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la Réduction des Dégâts des créatures.

De plus, une fois par jour, lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut focaliser cette énergie sur une seule attaque avec tous les dommages possibles du round que lui procure la Capacité *Art du combat à mains nues*. Il est ensuite hors de combat durant un nombre de rounds égal à ce bonus. Par exemple, un personnage avec 3 attaques par round et *Art du combat à mains nues* à 4d6 peut effectuer dans le round une seule attaque à 12d6 de dégâts (3 x 4 = 12). Il est ensuite hors de combat pendant 12 rounds. Ses points de vie tombent à 0 et son activité se limite à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas une de chaque, ni une action complexe). Le personnage est stabilisé et conscient mais il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle. Il ne court aucun risque à effectuer des actions de mouvement, mais subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant. Un personnage dont le total de points de vie est négatif récupère des points de vie normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Spécial. Focaliser son énergie est efficace contre les matériaux et les créatures vivantes dont il est possible de discerner l'anatomie, mais n'a aucun effet contre les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes, les créatures intangibles et celles immunisées aux coups critiques.

Synergie. Chaque fois que cette capacité est choisie, le personnage obtient une utilisation quotidienne supplémentaire par jour jusqu'à un maximum de fois égal à (niveau du personnage +1) / 2 ou décider que ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes de la Loi, puis en adamantium.

Grâce divine (Sur)

Condition. Personnage Loyal Bon, Charisme 12 au moins

Le personnage ajoute un bonus de Charisme de +1 à tous ses Jets de Sauvegarde.

Synergie. Tous les Jets de Sauvegarde augmentent de +1 chaque fois que le personnage choisit cette Capacité. La limite est le bonus de Charisme du personnage (avec un score de 14 en Charisme qui procure un bonus de +2, un personnage peut donc choisir cette Capacité au maximum deux fois).

Grimoire (Mag)

Condition. Aptitude à lancer des sorts de magie Rationnelle (Int).

Tout utilisateur de magie Rationnelle doit visualiser chaque matin les formules magiques de ses sorts afin de s'approprier leur énergie et la libérer plus tard sous forme de sortilèges. La plupart du temps, ces écrits magiques sont contenus dans un livre de sorts, appelé *grimoire*, mais contrairement à l'esprit communément répandu, ce n'est pas toujours le cas : le grimoire peut en effet se présenter sous diverses formes, comme un cube bleu luminescent flottant dans l'air et projetant autour de lui des glyphes étranges ; un cailloux ou un coquillage avec lequel le personnage entretient une conversation ; une créature retenue prisonnière, obligée sous l'effet d'un pacte quelconque, de livrer les précieuses formules par un chant étrange ; etc. Les joueurs sont invités à faire preuve d'imagination.

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts du niveau 0 (sauf ceux appartenant à une école interdite, s'il est spécialisé) plus trois du 1er niveau, choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort du 1er niveau par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage, qui est encore choisi par le joueur. Chaque fois que le personnage gagne un Niveau de lanceur de sorts (NLS), il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier des formules trouvées dans le grimoire d'un autre magicien.

Guérison des Maladies (Mag)

Le personnage peut lancer *Guérison des maladies* (comme le sort du même nom) une fois par semaine.

Synergie. Le personnage dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire à chaque fois que cette capacité est choisie.

Imposition des mains (Mag)

Condition. Personnage Loyal Bon, Charisme 12 au moins

Le personnage peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x 1. Le personnage a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). Imposition des mains nécessite une action simple. Le personnage peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le personnage décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

Synergie. Lorsque cette Capacité est choisie une seconde fois, le nombre de points de vie restaurés est égal au niveau du personnage x 2, puis le niveau du personnage x 3 si elle est choisie une troisième fois, etc. La limite est le bonus de Charisme du personnage (avec un score de 16 en Charisme qui procure un bonus de +3, le personnage peut au maximum choisir cette Capacité trois fois).

Immunité aux maladies (Ext)

Le personnage est immunisé contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Immunité aux poisons (Sur)

Le personnage acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il devient immunisé contre tous les types de poisons.

Immunité au venin (Ext)

Le personnage est immunisé contre toutes les formes de poisons et de venins.

Instinct naturel (Ext)

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 dans les compétences Connaissances (nature) et Survie.

Jeunesse éternelle (Ext)

Le personnage ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristiques dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'obtenir cette Capacité ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Langage secret (Ext)

Le personnage a appris à parler un langage spécial utilisé par un groupe restreint de personnes dont il fait partie. Il n'a pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans ses langues supplémentaires. Cet idiome difficile possède son propre alphabet et ne doit pas être transmis ni même révélé aux non-initiés. Exemples de langages secrets : argot des voleurs, druidique, signes de guerre Drow, etc.

Synergie. Chaque fois qu'il choisit cette Capacité, le personnage connaît un nouveau langage secret.

Langue du soleil et de la lune (Ext)

Le personnage est capable de communiquer avec toutes les créatures vivantes, qu'elles possèdent un langage articulé ou non. Les gestes, l'intonation de voix, le regard et l'attitude du personnage sont autant d'éléments qui lui permettent de se faire comprendre. Cette Capacité ne fonctionne pas avec les êtres dénués d'intelligence et de volonté propre, comme c'est le cas de la plupart des créatures artificielles et des morts-vivants, etc. Elle ne permet pas non plus de connaître les langues et les langages secrets que le personnage ignore.

Maîtrise des compétences (Ext)

Le personnage est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

Synergie. Le personnage choisit à chaque fois de nouvelles compétences.

Musique de barde (Sur)

Condition. Capacité de lancer des sorts de magie Emotionnelle (Cha)

Le personnage choisit une forme d'expression artistique qui lui permet d'agir sur l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût ou le toucher, pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Ce pouvoir est attribué généralement à la musique et au chant, mais fonctionne de la même manière avec tous les arts : composition florale, cuisine, danse, enluminure, massage, mime, musique, peinture, poèmes, sculpture, théâtre, théâtre de marionnettes, etc. Le personnage doit effectuer une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa performance. Il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Même en cas d'échec, l'utilisation de la Capacité est décomptée de son quota quotidien : un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Inspiration (Sur). Le personnage utilise son art pour inspirer ses alliés (y compris lui-même). Ceux-ci doivent se trouver à 9 mètres ou moins de lui. L'Inspiration est un pouvoir mental qui dure 5 rounds après que le personnage ait terminé sa performance. Chaque fois, le joueur choisit l'un des quatre effets suivants :

+1 à l'attaque, aux dégâts et à tous les jets de sauvegarde (bonus de moral).

+1 à une compétence au choix.

+1 Dés de Vie (d10 + modificateur de Constitution).

+1 CA (bonus d'esquive).

Charme (Mag). Le personnage peut charmer une créature située à moins de 27 mètres et capable de prêter attention à son art. Le personnage doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Pour utiliser son Charme, le personnage effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le personnage ne peut pas réessayer de la charmer avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le personnage et ne prend plus aucune autre action tant qu'il continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du personnage). Tant qu'elle est fascinée, la cible subit un malus de - 4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le personnage à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. Charme est un effet mental de type Enchantement (charme).

Le personnage peut faire une Suggestion (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de charmer (voir ci-dessus). L'utilisation de Suggestion ne rompt pas la concentration du personnage sur son Charme et n'autorise pas la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre le Charme. La Suggestion n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes de sa Capacité Musique de barde. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + moitié du niveau du personnage + son modificateur de Charisme) annule cet effet. Suggestion affecte une seule créature et c'est un pouvoir mental et de type Enchantement (coercition).

Contre-effet (Sur). L'art du personnage est à un tel degré de perfection qu'il peut surpasser la magie effective d'un sort et contrer ses effets. Chaque round que dure sa performance, le personnage joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le personnage lui-même) peut utiliser ce test à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est la cible d'un sort. La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée de la Dissipation et qui subit les effets durables d'un sort a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du personnage. Dissipation est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le personnage peut maintenir ce pouvoir pendant 10 rounds.

Libération (Mag). L'art du personnage est à un tel degré de perfection qu'il peut libérer des Enchantements, des Transmutations et des Malédictions. Il peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort Pétrification. Ce pouvoir crée un effet semblable au sort Annulation d'enchantement, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du personnage. Il peut affecter une seule cible distante de 9 mètres ou moins.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, le personnage obtient +1 aux effets de l'*Inspiration*, +1 utilisation quotidienne, +1 créature *Charmée*, et double la portée de tous ses pouvoirs.

Le maximum est un nombre de fois égal au (niveau du personnage +1) / 2

Opportunisme (Ext)

Une fois par round, le personnage peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le Don *Attaques réflexes*, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

Pas chassé (Sur)

Une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *Porte dimensionnelle*. Son Niveau de Lanceur de Sorts est égal à la moitié de son niveau de personnage.

Synergie. Chaque fois que cette capacité est choisie, le personnage obtient une utilisation quotidienne supplémentaire par jour, jusqu'à un maximum de fois égal à (niveau du personnage +1) / 2

Porte dimensionnelle

Caractéristique : Int, Cha

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : " 300 mètres plus bas ", " vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres "). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale) ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage.

S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

Paume vibratoire (Sur)

Condition : Frappe KI

Le personnage peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations fatales à sa cible, qui peuvent devenir fatales si et quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire 1 fois par semaine, et il doit l'annoncer avant de jouer son jet d'attaque. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le personnage peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations durent pendant 1 jour par niveau du personnage). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau du personnage + son modificateur de Sagesse). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (même si elle peut de nouveau être attaquée par la paume vibratoire).

Synergie. Le personnage obtient +1 utilisation hebdomadaire supplémentaire.

Perfection de l'être

Condition. Personnage niveau 20.

Le personnage atteint un tel contrôle de soi qu'il devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde, mais comme un Extérieur (un être natif d'un autre plan) pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par exemple, un sort comme *Charme-personne* n'a plus le moindre effet sur lui. Dans le même temps, il gagne une Réduction des Dégâts de 10/magie, ce qui signifie qu'il ignore (ou plutôt qu'il régénère instantanément) les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque des armes non-magiques ou des armes naturelles d'une créature qui ne dispose pas du même pouvoir. À noter que, contrairement aux autres Extérieurs, le personnage peut toujours être ramené à la vie s'il vient à décéder.

Synergie. La Réduction des Dégâts augmente de +1 chaque fois que cette Capacité est choisie. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Pistage accéléré (Ext)

Le personnage peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

Plénitude physique (Sur)

Le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix).

Spécial. Les effets de cette Capacité ne se cumulent pas avec *Imposition des mains*.

Protection contre le Mal (Mag)

Condition. Alignement Loyal Bon

Ce pouvoir protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

1. Le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques portées par les créatures d'alignement Mauvais.

2. La barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort *Possession*) ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'Enchantement (charme et coercition), comme c'est le cas pour une *Domination*. Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Même chose contre la possession. Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être Mauvais).

3. La barrière empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. La résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

Rage (Ext)

Le champs de la conscience s'étend, le cerveau reptilien prend le dessus, l'instinct refait surface. Dans cet état, le personnage devient plus fort et plus résistant, il gagne temporairement +4 en Force et en Constitution, +2 aux jets de Volonté, mais son mépris du danger lui fait subir dans le même temps -2 à la classe d'armure. L'augmentation de Constitution lui confère 2 Points de Vie supplémentaires par niveau, mais qui disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux Points de Vie temporaires).

Au cours de sa Rage, le personnage est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les Capacités exigeant un minimum de patience, de concentration ou de précision (comme *Absence de traces*, *Art du combat à mains nues* ou *Attaque sournoise*), ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses Dons, à l'exception d'*Expertise du combat*, *Spécialisation* et des Dons de création d'objets ou de métamagie.

Un personnage peut utiliser sa Rage 1 fois par jour. Elle dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le personnage perd les modificateurs de la Rage et devient *fatigué* (-2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer en rage pour bénéficier des Points de Vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les PV additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Role-play. L'origine de la rage permet d'étoffer la création et l'interprétation des personnages.

Alter ego. Une créature, une arme ou un objet porté par le personnage prend momentanément le contrôle. La conscience du personnage s'efface pour libérer des instincts violents qu'il n'e possède pas en temps normal. Bien sûr, notre héros ne se souvient absolument pas de ce qu'il s'est passé durant sa crise... Avec l'accord du Maître de Jeu, le joueur peut s'il le souhaite être amené à interpréter ainsi deux entités différentes, liées entre elles par exemple par le coup du sort, une malédiction, un héritage, un rituel ancestral, etc.

Mot. Il n'y a aucune explication autre que "Crom !" A peine ce mot prononcé (ou un autre au choix du joueur), le personnage se met dans l'état que nous lui connaissons et rien ne semble pouvoir éclairer l'origine de cause à effet d'un tel phénomène. S'agit-il d'un pacte établi voilà de cela plusieurs millénaires avec une entité aujourd'hui disparue ou qui règne déjà en maître sur la totalité du Monde Connu ? L'évocation de ce mot évoque-t-il la pire insulte qu'un être doué de parole puisse jeter à la face aux yeux du personnage ?

Rituel. Grâce à un entraînement extrêmement sévère, certains êtres parviennent à une telle concentration de leur mental qu'ils atteignent un niveau de conscience différent de celui que connaissent la plupart des hommes ordinaires. Capables de se débarrasser dans l'instant de leur condition humaine (s'ils en avaient une) et de taire la partie consciente de leur cerveau, ils donnent libre cours à leurs instincts primaires, devenant ainsi de véritables animaux. Ce rituel peut être basé sur l'application de techniques particulières, qu'elles soient de combat, méditatives ou liées à des connaissances, des croyances ou un mythe particulier (un animal fabuleux de la région, par exemple).

Totem. Le personnage est lié avec un totem animal, végétal ou minéral qui lui donne sa force. Le joueur peut choisir ainsi que l'énergie nouvelle qui coule dans les veines de son personnage lui est prêtée par l'esprit de l'Ours, l'ensemble de tous les esprits des ours. Le personnage en transe perçoit dans cet état une sorte de *monde parallèle* qu'il peut parcourir en esprit, y rencontrer l'Esprit de l'Ours et discuter avec lui.

Spécial. Un personnage en Rage ayant raté son jet de sauvegarde et étant sous l'effet d'un sort affectant l'esprit (Charme, Enchantements, sorts de Coercition, etc) a droit à un second jet de sauvegarde lorsque sa Rage cesse (son esprit n'est plus le même).

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie à nouveau, le personnage obtient soit une utilisation quotidienne supplémentaire, soit un bonus cumulatif de +2 en Force, Constitution et aux jets de Volonté. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Recherche des pièges

Condition. Aptitude à lancer des sorts (pour les pièges magiques)

Le personnage peut utiliser la compétence Fouille pour localiser et désamorcer les pièges non magiques. S'il possède une aptitude à lancer des sorts, il peut appliquer cette compétence également aux pièges magiques, avec un DD égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. De même, le personnage peut utiliser la compétence *Désamorçage/sabotage* pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de *Désamorçage/sabotage*, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Réduction des dégâts (Ext)

La résistance du personnage lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

Synergie. La Réduction des Dégâts augmente de +1 à chaque fois que cette Capacité est choisie. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Résister à l'appel de la nature

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Roulé-boulé (Ext)

Le personnage peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. 1 fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 Point de Vie ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir d'*Esquive totale* n'est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie à nouveau, le personnage gagne une utilisation quotidienne supplémentaire.

Santé divine (Sur)

Le personnage est immunisé contre les maladies d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Savoir de barde

Condition. Capacité de lancer des sorts de magie Emotionnelle (Cha)

Le personnage acquiert de nombreuses connaissances accumulées au cours de ses voyages. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, de notables ou de sites connus de la région, il effectue un test de Savoir, soit 1d20 + son niveau de personnage + son modificateur d'Intelligence. S'il possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient +2 à ce test. Le Savoir ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. On détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante :

DD	Type d'information	Type d'information
10	Courante	Connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.
20	Peu courante	Connue par quelques personnes seulement.
25	Rare	Connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.
30	Extrêmement rare	Ignorée de tous ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).

Sens des pièges (Ext)

Le personnage acquiert un sens intuitif qui lui permet d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, tous les bonus augmentent de +1. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Sérénité (Ext)

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'un seul et unique type de magie :

Abjuration. Sorts protecteurs qui génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs ou nuisent aux intrus, renvoient les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine.

Divination. Permet de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs.

Enchantement. Affecte l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement.

Évocation. Manipule l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts.

Illusion. Trompe les sens et l'esprit, incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites.

Invocation. Permet de faire apparaître objets, créatures ou énergie, de faire venir des entités originaires d'un autre plan, de soigner.

Nécromancie. Ce qui a trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants.

Transmutation. Modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition.

Synergie. +1 aux jets de sauvegarde chaque fois que cette Capacité est choisie. Maximum = (niveau du personnage +1) / 2

Vade Retro (Sur)

Condition. Capacité de lancer des sorts de magie Spirituelle (Sag)

Le personnage a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires grâce au pouvoir de sa Foi. Si son alignement est Bon (ou Neutre mais qu'il vénère un dieu Bon), il a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Si son alignement est Mauvais (ou Neutre mais qu'il vénère un dieu Mauvais), il peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Un personnage Neutre d'un dieu Neutre doit choisir de quelle manière il affecte les morts-vivants. Chaque jour, le personnage peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. S'il a atteint un Degré de Maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion), il obtient un bonus de +2 sur les tests de Vade Retro.

Synergie. Chaque fois que cette Capacité est choisie, le joueur obtient +4 utilisations quotidiennes.

Dons

Affinité magique

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Art de la magie et Utilisation d'objets magiques +2

Amélioration des créatures convoquées

Conditions : École renforcée (invocation).

Les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de convocation quelconque obtiennent un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui les a convoquées.

Arme de prédilection

Condition : Combat +1

+1 à tous les jets d'attaque pour l'arme choisie. Ce don peut être choisi plusieurs fois, ses effets se cumulent. Un personnage ne peut choisir le Don *Spécialisation martiale* que pour l'une de ses armes de prédilection.

Arme en main

Condition : Combat +1

Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage) par une action de mouvement. Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs). Un guerrier peut choisir Arme en main en tant que don supplémentaire.

Athlétisme

Escalade et Natation +2

Attaque au galop

Conditions : 1 degré de maîtrise en Équitation, Combat monté.

Lors d'une charge à cheval (ou toute autre monture), on peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Le mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de la vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

Attaque éclair

Conditions : Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Combat +4.

Le personnage peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde. Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

Attaque en finesse

Condition : Combat +1.

Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque. Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire. Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

Attaque en puissance

Condition : For 13.

Le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son Combat. A l'aide d'une arme à deux mains, on ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même (on considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Attaque en rotation

Conditions : Int 13, Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Combat +4.

Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle. Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le Don *Enchaînement* ou le sort *Rapidité*).

Attaques réflexes

Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité. Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu. Normalement, un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

Augmentation d'intensité

Ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux sans toutefois dépasser le 9ème). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un globe d'invulnérabilité partielle) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Un sort à intensité augmentée nécessite un nombre de Points de Magie supplémentaires égal au niveau de sort de son nouveau niveau effectif.

Autonome

Premiers secours et Survie +2

Charge dévastatrice

Conditions : 1 degré de maîtrise en Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Lors d'une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts sont doublés si l'on utilise une arme de corps à corps (ou triplés avec une lance d'arçon).

Combat à deux armes

Condition : Dex 15.

Malus moins importants lors du combat à deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Combat en aveugle

Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage). Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles. Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance. En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures. Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort clignotement.

Combat monté

Condition : 1 degré de maîtrise en Équitation.

Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire (le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

Coup étourdissant

Conditions : Dex 13, Sag 13, Combat à mains nues, Combat +8.

Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du personnage + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la CA. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdies.

Course

Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à 5 fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut), il bénéficie d'un bonus de +4. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il court. Normalement, on court à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde).

Création d'anneaux magiques

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Création d'armes et armures magiques

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Création d'objets merveilleux

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Création de baguettes magiques

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4ème niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort que l'objet contient). Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Une baguette nouvellement créée contient 50 charges. Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort.

Création de bâtons magiques

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un bâton nouvellement créé contient 50 charges. Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Création de sceptres magiques

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Défense à deux armes

Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la Classe d'Armure. Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

Discret

Déplacement silencieux et Discrétion +2

Doigts de fée

Escamotage et Maîtrise des cordes +2

Dur à cuire

Condition : Endurance.

Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie. Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient. Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint -10.

École renforcée

Le DD des jets de sauvegarde contre tous les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

École supérieure

Condition : École renforcée pour l'école de magie choisie.

Le degré de difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1. Ce bonus se cumule avec celui d'École renforcée. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

Écriture de parchemins

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le prix de base d'un parchemin est de 25 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort reproduit. Le personnage doit acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort.

Efficacité des sorts accrue

+2 aux tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

Efficacité des sorts supérieure

Condition : Efficacité des sorts accrue.

+2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 niveau de lanceur de sorts) effectués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui d'Efficacité des sorts accrue.

Enchaînement

Conditions : For 13, Attaque en puissance.

Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre, il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

Endurance

+4 sur les jets de Natation, Constitution et Vigueur pour :

- résister aux dégâts de la noyade
- continuer à courir
- éviter les dégâts d'une marche forcée
- retenir sa respiration
- éviter les dégâts infligés par la faim ou la soif
- éviter les dégâts infligés par les climats chauds ou froids
- éviter les dégâts infligés par l'asphyxie

Le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Esquive

Condition : Dex 13.

Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire. Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants). Ce Don peut être choisi plusieurs fois, ses effets s'additionnent.

Expertise du combat

Condition : Int 13.

Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son Combat.

Extension d'effet

Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire. Un sort à effet étendu nécessite +2 points d'Energie Magique.

Extension de durée

Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite +1 point d'Energie Magique.

Extension de portée

Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,5 mètre/Point de Magie dépensé en plus, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/Point de Magie dépensé en plus et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/Point de Magie dépensé en plus.

Extension de zone d'effet

Le personnage peut altérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de 100%. Un sort à zone d'effet étendue nécessite +3 points d'Energie Magique.

Feu nourri

Conditions : Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, Combat +6.

Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches. Les flèches infligent des dégâts normaux. Si son bonus de base à l'attaque est au moins de 11, le personnage peut choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de -6 au lieu de -4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de 16, il peut aussi tirer quatre flèches, avec un malus de -8. Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Fin limier

Fouille et Renseignement +2

Fourberie

Contrefaçon et Déguisement +2

Fraternité animale

Dressage et Équitation +2

Funambule

Équilibre et Évasion +2

Incantation animale

Conditions : Sag 13, Capacité de Métamorphose.

Le personnage peut exécuter les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait pas utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

Incantation rapide

L'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer ensuite (et après seulement) à une autre action (même jeter un second sort) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation rapide coûte le double en points d'Énergie Magique. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don ne peut être appliqué à un sort lancé de façon spontanée puisque l'application d'un don métamagique à un sort lancé spontanément allonge son temps d'incantation pour en faire une action complexe.

Incantation silencieuse

Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Un sort à incantation silencieuse coûte +1 point d'Énergie Magique.

Incantation statique

Un sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Un sort à incantation statique coûte +1 point d'Énergie Magique.

Interception de projectiles

Conditions : Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues.

Lorsqu'il utilise le don Parade de projectiles, le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement la dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur.

Magie de guerre

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Maîtrise des sorts

Chaque fois que le personnage obtient ce Don, il peut sélectionner un nombre de sorts égal à son modificateur d'Intelligence parmi les sorts qu'il connaît déjà. Il peut alors préparer les sorts sélectionnés sans consulter son grimoire. ces sorts doivent être liés à l'Intelligence.

Maîtrise du combat à deux armes

Conditions : Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Combat +11.

Le personnage gagne une troisième attaque avec l'arme secondaire, mais avec un malus de -10.

Maniement des armes courantes

Le personnage sait manier toutes les armes courantes.

Maniement des armes de guerre

Condition. Maniement des armes courantes.

Le personnage sait manier toutes les armes de guerre.

Maniement d'une arme exotique

Condition. Combat +1 (ainsi que For 13 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

Avec l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique.

Maniement des boucliers

Lorsque le personnage utilise un bouclier (autre qu'un pavois) au combat, il ne subit que les malus habituels. Normalement, le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Maniement du pavois

Condition. Maniement des boucliers.

Lorsque le personnage utilise un pavois au combat, il ne subit que les malus habituels. Normalement, le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Méticuleux

Déchiffrage et Évaluation +2

Négociation

Diplomatie et Psychologie +2

Parade de projectiles

Condition : Dex 13, Science du combat à mains nues.

Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une flèche acide de Melf.

Persuasion

Bluff et Intimidation +2

Piétinement

Conditions : Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre.

Pistage

Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux. Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20.

Port des armures légères

Le personnage sait mettre et porter toutes les armures légères.

Port des armures intermédiaires

Condition. Port des armures légères.

Le personnage sait mettre et porter toutes les armures intermédiaires.

Port des armures lourdes

Condition. Port des armures intermédiaires.

Le personnage sait mettre et porter toutes les armures lourdes.

Préparation de potions

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

Le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau de lanceur de sorts actuel du personnage. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base indiqué). Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Prestige

Condition : niveau 6.

Le personnage attire les services de compagnons d'armes. Le Prestige est égal au niveau du personnage + modificateur de Charisme.

Quintessence des sorts

Tous les effets numériques et aléatoires de la quintessence d'un sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. La quintessence d'un sort nécessite +3 points d'Energie Magique.

Rechargement rapide

Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arme est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité. Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde peut tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme s'il utilisait un arc.

Réflexes surhumains

Réflexes + 2

Robustesse

+3 points de vie supplémentaires. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Savoir-faire mécanique

Crochetage et Désamorçage/sabotage + 2

Science de la destruction

Conditions : For 13, Attaque en puissance.

Pour détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de + 4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

Science de l'initiative

Initiative +4

L'initiative du personnage augmente ensuite de +1 chaque fois que ce Don est choisi à nouveau.

Science de la bousculade

Conditions : For 13, Attaque en puissance.

Bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité. +4 sur le test de Force opposé pour repousser sa cible.

Science de la feinte

Conditions : Int 13, Expertise du combat.

Bluff pour tenter une feinte devient une action libre (au lieu d'une action de mouvement).

Science de la lutte

Conditions : Dex 13, Science du combat à mains nues.
Pas d'attaque d'opportunité. Bonus de +4 au jet d'attaque.

Science du combat à deux armes

Conditions : Dex 17, Combat à deux armes, Combat +6.

Deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cette deuxième attaque subit un malus de -5.

Science du combat à mains nues

Le personnage est considéré comme armé même sans arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues. Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

Science du contre-sort

Pour contrer un sort, le personnage peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.

Science du coup de bouclier

Condition : Maniement des boucliers.

Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.

Science du critique

Condition : Combat +8.

La zone de critique de l'arme est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un résultat de 19-20 au dé (2 nombres). Avec ce don, la zone de critique possible de cette arme passe à 17-20 (4 nombres). Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *Affûtage*).

Science du croc-en-jambe

Conditions : Int 13, Expertise du combat.

Pas d'attaque d'opportunité lors d'un croc-en-jambe. +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire. Si le personnage réussit, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.

Science du désarmement

Conditions : Int 13, Expertise du combat.

Pas d'attaque d'opportunité, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer en retour. +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

Science du renversement

Conditions : For 13, Attaque en puissance.

Lorsque le personnage tente un renversement, sa cible ne peut choisir de l'éviter. +4 sur le test de Force opposé pour envoyer sa cible à terre.

Science du renvoi

Le personnage peut utiliser sa Capacité de Vade Retro avec un bonus de +1 à son niveau.

Science du tir de précision

Conditions : Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, Combat +11.

Les attaques à distance du personnage ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels. De plus, quand le personnage tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.

Souplesse du serpent

Conditions : Dex 13, Esquive.

Bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsque le personnage se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécialisation martiale

Condition : Arme de prédilection.

Ce don procure un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'une arme en particulier, puis encore +1 chaque fois que ce don est choisi.

Succession d'enchaînements

Conditions : For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, Combat +4.

Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round. Chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Talent

+4 à tous les tests concernant une compétence. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Tir à bout portant

+1 à l'attaque et aux dégâts avec n'importe quelle arme à distance, jusqu'à 9 mètres.

Tir de loin

Condition : Tir à bout portant.

Facteur de portée 50% (multipliez-le par 1,5). Si arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Tir de précision

Condition : Tir à bout portant.

Tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir -4 sur son jet d'attaque.

Tir en mouvement

Conditions : Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Combat +4.

Le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

Tir monté

Conditions : Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Malus d'une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court.

Tir rapide

Conditions : Dex 13, Tir à bout portant.

Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Vigilance

Détection et Perception auditive +2

Vigueur surhumaine

Vigueur +2

Volonté de fer

Volonté +2

Voltigeur

Acrobaties et Saut +2

Compétences

Acrobaties (Dex)

Le personnage atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). On ne peut pas faire appel à cette compétence si la vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important.

Spécial. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive). De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale). Un personnage possédant le don Voltigeur obtient un bonus de +2 sur les tests d'Acrobaties.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties donne +2 en Équilibre et en Saut. Un degré de maîtrise de 5 en Saut donne +2 en Acrobaties.

Art de la magie (Int)

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (Mystères) donne +2 en d'Art de la magie. Un degré de maîtrise de 5 en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin. Un degré de maîtrise de 5 en Art de la magie confère un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques associés aux parchemins.

Artisanat (Int)

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de Profession.

Spécial. Il est possible d'augmenter volontairement de 10 les DD d'Artisanat indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste confèrent un bonus de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

Bluff (Cha)

Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La cible se comporte comme le personnage le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que le personnage lui raconte. Un bluff implique nécessairement une interaction entre le personnage et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.

Feinter en combat. Cette compétence peut également servir à tromper un adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver la prochaine attaque du personnage. Pour feinter en combat, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par le test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son Combat, en plus des modificateurs habituels : la cible se laisse abuser par ce qu'elle voit, avec pour conséquence que son bonus de Dextérité à la CA ne s'applique pas à la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier. Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, pour la bonne et simple raison que ce dernier a du mal à lire le langage corporel du personnage (et qu'il se laisse donc moins facilement abuser par de fausses indications) ; dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est encore plus dur contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence. Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Transmettre un message secret. Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux voleurs utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un magicien maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (voir Psychologie).

Action. Feinter en combat ou créer une diversion pour se cacher est une action de mouvement. Transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale.

Nouvelles tentatives. Un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Par contre, on peut multiplier les feintes au combat sans limite. Il est aussi de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

Spécial. Un personnage ayant un serpent pour familier obtient +3 en Bluff.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient +2 en Bluff.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff confère +2 aux tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation, ainsi qu'aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

Concentration (Con)

Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un sort actif, utiliser un pouvoir magique ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité. Si le test de Concentration réussit, le personnage peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues (c'est-à-dire que si le personnage lançait un sort, ce sort est perdu. S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si le personnage avait interrompu sa concentration). S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

Spécial. On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement ou le rechargement d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive).

Un personnage possédant le don Magie de guerre bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Connaissances (Int)

- Architecture et ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)
- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)

Le personnage peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile). Il est possible d'identifier un monstre, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de Connaissances d'un DD égal à 10 les DV du monstre. En cas de réussite, le personnage se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

Synergie.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (architecture et ingénierie) donne +2 en Fouille pour trouver des passages secrets.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (exploration souterraine) donne +2 en Survie sous terre.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (folklore local) donne +2 en Renseignements.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (géographie) donne +2 en Survie pour éviter de se perdre et les dangers.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (histoire) donne +2 en Savoir bardique.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (mystères) donne +2 en Art de la magie.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (nature) donne +2 en Survie à la surface (collines, déserts, forêts, milieu aquatique, etc)

5 degrés de maîtrise en Connaissances (noblesse et royauté) donne +2 en Diplomatie.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (plans) donne +2 en Survie sur d'autres plans d'existence.

5 degrés de maîtrise en Connaissances (religion) donne +2 pour le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants.

5 degrés de maîtrise en Survie donne +2 en Connaissances (nature).

Contrefaçon (Int)

On joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que le personnage ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour Déguisement (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de Contrefaçon.

Spécial. Le don Fourberie donne +2 sur les tests de Contrefaçon.

Crochetage (Dex)

Crocheter une serrure est une action complexe.

Spécial. Le don Savoir-faire mécanique donne +2 en Crochetage.

Une tentative de Crochetage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de +2 au test.

Test inné. Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force.

Décryptage (int)

Le personnage peut décrypter les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens. En cas de réussite, le personnage comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, on joue un test de Sagesse (DD 5). Si ce second test est également raté, le personnage tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte. On effectue les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse) en secret, pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

Action. Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute.

Spécial. Le don Meticuleux donne +2 en Décryptage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Décryptage donne +2 en Utilisation des objets magiques en rapport avec les parchemins.

Déguisement (Cha)

C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de Détection des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), on peut considérer que ces derniers vont "faire 10" sur leur test de Détection. L'utilisation d'une trousse de déguisement procure un bonus de circonstances de 2 au test de compétence. En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si le personnage croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés.

Action. Créer un déguisement demande 1d3 x 10 minutes de travail

Nouvelles tentatives. Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

Spécial. Tout sort modifiant les traits du sujet, comme changement d'apparence, changement de forme, métamorphose provoquée ou modification d'apparence, confèrent un bonus de 10 au test de Déguisement. Les sorts de divination permettant de percevoir les illusions (comme vision lucide) sont

inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal. Le don Fourberie donne +2 en Déguisement.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff donne +2 en Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

Déplacement silencieux (Dex)

Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de Perception auditive de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de -20).

Spécial. Un personnage ayant un chat pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Déplacement silencieux. Le don Discret donne +2 en Déplacement silencieux.

Désamorçage/Sabotage (Int)

On effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non. Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) Un objet simple correspond à un DD de 10. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si le personnage tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement. Il est aussi possible de saboter des objets simples comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation). Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de -2 (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple).

Spécial. Le don Savoir-faire mécanique donne +2 en Désamorçage/sabotage.

Avec la Capacité *Recherche des pièges*, un personnage dépassant de 10 points le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons) sans avoir besoin de le désamorcer.

Restriction. Seuls les personnages ayant une aptitude à lancer des sorts sont capables de désamorcer les pièges magiques. Les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de *Runes explosives* correspond à un DD de 28, car *Runes explosives* est un sort du 3e niveau. Les pièges magiques comprennent par exemple des sorts comme *Cercle de téléportation*, *Glyphe de garde*, *Piège à feu* et *Symbole*.

Détection (Sag)

Le test de Détection est opposé au test de Discrétion de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se cachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence. Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement. Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir Déguisement) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un.

Lecture sur les lèvres. Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution.

Spécial. Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive. Vigilance donne +2 aux tests de Détection.

Un aigle pour familier donne +3 sur les tests de Détection à la lumière du jour ou dans des zones bien illuminées.

Une chouette pour familier donne +3 sur les tests de Détection effectués dans l'ombre ou d'autres zones sombres.

Diplomatie (Cha)

Le personnage peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent. Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant.

Action. Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie peut être plus ou moins rapide, en fonction de la situation : parfois, un simple regard ou un geste suffisent, tandis qu'une argumentation solide est nécessaire lorsque par exemple deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

Nouvelles tentatives. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

Le don Négociation donne + 2 en Diplomatie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff, Connaissances (noblesse et royauté) ou Psychologie confère +2 en Diplomatie.

Discrétion (Dex)

Le test de Discrétion du personnage est opposé au test de Détection de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de -20). Un abri ou un camouflage est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discrétion. Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence Bluff). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui. Le test de Discrétion se fait toutefois à -10, car le personnage doit aller vite.

Tir embusqué. Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de -20 sur son test de Discrétion après son tir.

Créer une diversion pour se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion.

Action. Se cacher après avoir tiré est une action de mouvement.

Spécial. Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discrétion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace. Le don Discret donne +2 en Discrétion.

Dressage (Cha)

Diriger un animal. Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2.

Pousser un animal. Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2.

Enseigner des tours à un animal. Il faut une semaine de travail au personnage pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'Intelligence de 1 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le degré de difficulté qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

"Arrête !" (15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire soit vaincu.

"Attaque !" (20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. Le personnage peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou

d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.

"Attends !" (15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.

"Au pied !" (15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.

"Cherche !" (15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.

"Garde !" (20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.

"Joue !" (15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.

"Protège !" (20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.

"Suis !" (15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat)

"Travaille !" (15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.

"Va chercher !" (15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.

"Viens !" (15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

Enseigner une fonction à un animal. Il est possible d'entraîner l'animal à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'Intelligence de 2. On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. À la discrétion du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

Monture de combat (20). Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaines (et nécessite un test de Dressage de 20). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.

Animal de combat (20). Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Animal de garde (20). Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend quatre semaines.

Travailleur de force (15). Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend deux semaines.

Animal de chasse (20). Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend six semaines.

Animal de foire (15). Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend cinq semaines.

Monture (15). Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Élever un animal sauvage. Le personnage est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).

Action. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. (Un druide ou un rôdeur peut diriger son compagnon animal par une action libre et le pousser par une action de mouvement). Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si le personnage n'achève pas la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

Nouvelles tentatives. Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

Spécial. On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de 5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux.

Un personnage obtient +4 sur les tests de Dressage liés à son Compagnon s'il peut être dressé. Ce dernier connaît un (ou plusieurs) tours supplémentaires, qui ne comptent pas dans la limite normale des tours qu'un animal peut apprendre et ne nécessitent aucun temps de dressage.

Le don Fraternité animale donne +2 en Dressage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Dressage donne +2 en Équitation et sur les tests d'Empathie sauvage.

Équilibre (Dex)

Le personnage peut se déplacer sur une surface dangereuse, ce qui lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe.

Combat en équilibre. Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

Déplacement accéléré. On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de -5 sur ses tests d'Équilibre, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement (on peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'Équilibre -un pour chaque action de mouvement). On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il faut alors réussir un test d'Équilibre par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

Spécial. Le don Funambule donne +2 sur les tests d'Équilibre.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties donne +2 en Équilibre.

Équitation (Dex)

Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas. Si le personnage tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de -5 sur ses tests d'Équitation. Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. Le personnage peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Guider sa monture avec les genoux (5). Le personnage sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

Rester en selle (5). Quand le personnage est blessé ou quand sa monture s'effole, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Combattre sur un destrier (10). Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

Utiliser sa monture comme abri (15). Le personnage peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Amortir sa chute (15). Le personnage a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Sauter un obstacle (15). Le personnage peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si le personnage rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

Éperonner sa monture (15). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

Contrôler sa monture au combat (20). Au prix d'une action de mouvement, le personnage a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

Monter ou descendre de selle rapidement (20). Le malus d'armure s'applique au test. Le personnage sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.

Spécial. Monter à cru entraîne un malus de -5 en Équitation. Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle. Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement ou Tir monté. Le don Fraternité animale donne un bonus de +2 en Équitation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 en Équitation.

Escalade (For)

Chaque test d'Escalade permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que le personnage ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue. Un matériel d'escalade complet confère un bonus de circonstances de +2.

Il est impossible d'éviter les coups en grim pant, ce qui signifie le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA. Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier. Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute.

Escalade accélérée. Le personnage a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de -5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

Créer ses propres prises. L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons. Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

Stopper sa chute. Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur. Pour y parvenir, le personnage doit réussir un test d'Escalade (20 + DD paroi). L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente (10 + DD pente).

Stopper la chute d'une autre personne. Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de Dextérité à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (DD égal à celui de la surface +10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

Spécial. Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage pour savoir combien il peut porter de la sorte.

Un personnage ayant un lézard pour familier obtient +3 en Escalade.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de pattes d'araignées) bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de -5. Une créature de ce type conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Maîtrise des cordes donne +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Escamotage (Dex)

Un test d'Escamotage réussi (10) permet d'emporter discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de Détection de l'observateur. Dans le cas où le personnage est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de Détection des individus qui l'observent ou par le test de Fouille des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher. Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il faut réussir un test d'Escamotage (20) pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de Détection opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que le personnage ait réussi sa tentative ou non.

On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence Représentation. Dans ce cas, le personnage fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Action. Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de -20 sur son test.

Nouvelles tentatives. Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'une difficulté de +10.

Spécial. Le don Doigts de fée donne +2 en Escamotage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff donne +2 en Escamotage.

Test inné. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.

Estimation (Int)

Le personnage est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD 12. Encas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité. Une loupe confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

Action. Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet.

Nouvelles tentatives. Non. Deux estimations sur le même objet donnent toujours le même résultat.

Spécial. Un corbeau pour familier donne +3 sur les tests d'Estimation.

Le don Meticuleux donne +2 en Estimation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Artisanat donne +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

Evasion (Dex)

Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

Spécial. Le don Funambule donne +2 sur les tests d'Évasion.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Évasion donne +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes donne +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Fouille (Int)

Tout elfe passant à moins de 1,50 m d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque. Le don *Fin limier* donne +2 sur les tests de Fouille. Les sorts *Cercle de téléportation*, *Glyphe de garde*, *Piège à feu*, *Runes explosives* et *Symbole* génèrent des pièges magiques qu'un personnage peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage. *Croissance d'épines* et *Pierres acérées* peuvent être repérés à l'aide de Fouille, mais il est impossible de les désamorcer. Plusieurs sorts d'Abjuration distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Fouille donne +2 aux tests de Survie pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (architecture et ingénierie) donne +2 sur les tests de Fouille pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Restriction. N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les personnages avec la Capacité *Recherche des pièges* peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes. Les passages et les portes cachés magiquement nécessitent que le personnage possède une aptitude à lancer des sorts.

Intimidation (Cha)

Le test d'Intimidation est opposé par un test de niveau ajusté joué par la cible (1d20 niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur). Si le personnage remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée (c'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement le personnage tant qu'elle reste intimidée). Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant 1d6 x 10 minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers le personnage change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile). Lorsqu'un test d'Intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

Démoraliser un adversaire. La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'Intimidation opposé par un test de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est *secoué* pendant un round. Une personne secouée subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir le personnage.

Action. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

Spécial. Si le personnage est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de -4 par catégorie de taille de différence. Ni les personnages immunisés contre la peur, ni les créatures dénuées d'intelligence ne peuvent être intimidés. Le don Persuasion donne +2 en Intimidation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff donne +2 sur les tests d'Intimidation.

Maîtrise des cordes (Dex)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

Fixer un grappin. DD 10 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. On doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

Ligoter quelqu'un. Lorsque le personnage ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'Évasion de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

Action. Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

Spécial. Une corde en soie confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si le personnage lance corde animée, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs. Le don Doigts de fée donne +2 sur les tests de Maîtrise des cordes.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Maîtrise des cordes donne +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit.

Un degré de maîtrise de 5 en Maîtrise des cordes donne +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 en Évasion donne +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Natation (For)

Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. Il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule. Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round (en fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps). Une fois arrivé au terme de cette période, le personnage doit jouer un test de Constitution de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de 1. Dès qu'il rate un test de Constitution, le personnage commence à étouffer. À la fin de chaque heure passée à nager, le personnage doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

Spécial. Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé. Le don Athlétisme donne +2 sur les tests de Natation.

Le don Endurance donne +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.

Perception auditive (Sag)

Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de Déplacement silencieux. On peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre.

Action. Le personnage peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.

Spécial. Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, on joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas. Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive. Le don Vigilance donne +2 en Perception auditive. Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec un malus de -10. En cas de réussite, il se réveille.

Premiers secours (Sag)

Premiers soins (15). Le personnage intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), le personnage peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple.

Soins suivis (15). Le personnage s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. Le personnage a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc). Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

Soigner une blessure de chausse-trappe (15). Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement. De même, quiconque est blessé par les sorts croissance d'épines ou de pierres acérées doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. Le personnage peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais passe soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Soigner un empoisonnement. Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre). Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

Soigner une maladie. Le personnage peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

Action. Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de croissance d'épines ou de pierres acérées nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite.

Spécial. Le don Autonome donne +2 sur les tests de Premiers secours.

Une trousse de premiers secours confère un bonus + 2 aux tests de Premiers secours.

Profession (Sag)

Le personnage peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les nœuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer.

Action. Les tests de Profession se font à la semaine.

Test inné. Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

Psychologie (Sag)

Un test de Psychologie permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence Bluff). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. On peut décider de jouer le test de Psychologie en secret, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Pressentiment. En analysant une situation, le personnage est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

Perception d'enchantement. Le personnage se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que *Charme-personne* et ce même si la victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (voir le sort domination), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

Intercepter un message secret. La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence Bluff). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. Le personnage subit un malus de -2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Si le test est réussi de 4 points ou moins, le personnage sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, le personnage démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, le personnage ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

Action. Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais le personnage peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

Nouvelles tentatives. Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de Bluff dont on fait l'objet.

Spécial. Le don Négociation donne +2 en Psychologie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Psychologie donne + 2 en Diplomatie.

Renseignements (Cha)

En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), le personnage apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit.

Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Action. Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

Nouvelles tentatives. Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, le personnage va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

Spécial. Le don Fin limier donne +2 aux tests de Renseignements.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) donne +2 aux tests de Renseignements.

Représentation (Cha)

Représentation regroupe en fait de nombreuses compétences distinctes. On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément. Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. On peut étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (ballet, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavecin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

Nouvelles tentatives. Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de 2 par échec).

Spécial. Un instrument de musique de maître confère un bonus de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que le personnage l'utilise. Il est possible de divertir un public en faisant des acrobaties ou des tours de passe-passe (avec Escamotage), en marchant sur une corde (avec Équilibre) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

Saut (For)

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 9 mètres. Les tests de Saut subissent un malus de -6 pour chaque 3 mètres de vitesse en dessous de 9 mètres et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 3 mètres de vitesse au-dessus de 9 mètres (par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 6 et 15 mètres ont respectivement un malus de -6 et un bonus de +8). Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 6 mètres en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler. La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds. Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre de DD d'au moins 5 points.

Saut en longueur. À mi-longueur du saut, le personnage atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres. Par exemple, pour traverser une fosse large de 3mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (15).

Saut en hauteur. Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7, 5. Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12. Il faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade DD 15 pour se hisser jusqu'à un bord. Dans le cas où le test de Saut échoue, le personnage n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si le personnage ne prend pas une course d'élan d'au moins 6 mètres.

Bondir sur un objet. Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 3 mètres, donc si la vitesse du personnage est de 9 mètres, il peut se déplacer de 6 mètres puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet, et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

Sauter vers le bas. Le DD d'un saut vers le bas est de 15 et ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan). Si le personnage réussit, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégâts. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6 mètres, il subit les dégâts d'un chute de 3 mètres uniquement.

Action. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que le personnage peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

Spécial. Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement. Le don Course donne + 4 aux tests de Saut effectués après une course d'élan.

Le don Athlétisme donne +2 en Saut.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Acrobatie donne +2 en Saut.

Un degré de maîtrise de 5 en Saut donne +2 en d'Acrobatie.

Survie (Sag)

En pleine nature, le personnage est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, le personnage effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril). Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

Restriction. Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un personnage possédant le don Pistage peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

Spécial. Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement.

Le don Autonome donne + 2 en Survie.

Synergie.

Un degré de maîtrise de 5 en Survie donne +2 aux tests de Connaissances (nature).

Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (exploration souterraine) donne +2 aux tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (nature) donne +2 aux tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (géographie) donne +2 aux tests de Survie pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans) donne +2 aux tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 en Fouille donne +2 aux tests de Survie pour trouver ou suivre une piste.

Utilisation d'objets magiques (Cha)

Condition. Aptitude à lancer des sorts.

On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage possédait les facultés de lanceur de sorts ou une Capacité spéciale ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens. L'aventurier joue un test d'*Utilisation d'objets magiques* chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue, il doit effectuer un test par heure. Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'*Utilisation d'objets magiques*.

Activer l'objet par chance (25). Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois. Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas,

l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que le personnage souhaitait. On détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation.

Déchiffrer un sort écrit (25 niveau du sort). Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.

Imiter une valeur de caractéristique. Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut une valeur suffisamment élevée dans une caractéristique spécifique (l'Intelligence pour les sorts de magie Rationnelle, la Sagesse pour les sorts de magie Spirituelle et le Charisme pour les sorts de magie Emotionnelle). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage est égale au résultat de son test de compétence -15. Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

Imiter un alignement (30). Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix.

Imiter une Capacité (25). Il arrive parfois qu'une Capacité spéciale soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage imité est égal au résultat de son test de compétence -20.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser la Capacité imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait. Si la Capacité imitée s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

Imiter une race (25). Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

Utiliser un parchemin (20 niveau de sort). Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné appartienne à la voie magique qu'il a choisi (Rationnelle, Spirituelle ou Emotionnelle). Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 le niveau de lanceur de sorts du parchemin. De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau du sort) dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus). Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à fin d'incantation.

Utiliser une baguette (20). Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné appartienne à la voie magique qu'il a choisi (Rationnelle, Spirituelle ou Emotionnelle). Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Action. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire).

Nouvelles tentatives. Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

Spécial. Il est impossible de faire 10 avec cette compétence. Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence. Le don Affinité magique donne +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Art de la magie donne +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 en Décryptage offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 en Utilisation des objets magiques donne +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Armes courantes	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Portée	Poids ¹	Type ²
Combat à mains nues							
Attaque à mains nues	—	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	—	Contondant
Gantelet	2	1d2	1d3	x2	—	500 g	Contondant
Armes de corps à corps légères							
Dague	2	1d3	1d4	19–20/x2	3 m	500 g	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	2	1d3	1d4	x3	—	500 g	Perforant
Gantelet clouté	5	1d3	1d4	x2	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	5	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Serpe	6	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Armes de corps à corps à 1 main							
Épieu	1	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d4	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Contondant
Morgenstern	8	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contondant et perforant
Armes de corps à corps à 2 mains							
Bâton ⁵	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance	2	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforant
Pique ⁴	5	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
Armes à distance							
Arbalète légère	35	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)	1	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde	50	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	4 kg	Perforant
Carreaux (10)	1	—	—	—	—	500 g	—
Dard	5	1d3	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Fronde	—	1d3	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Billes (10)	1	—	—	—	—	2,5 kg	—
Javeline	1	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforant

Armes de guerre	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Portée	Poids ¹	Type ²
Armes de corps à corps légères							
Armure à pointes	spé.	1d4	1d6	×2	—	spécial	Perforant
Épée courte	10	1d4	1d6	19–20/×2	—	1 kg	Perforant
Hache de lancer	8	1d4	1d6	×2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6	1d4	1d6	×3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8	1d3	1d4	18–20/×2	—	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1	1d3	1d4	×2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1	1d4 ³	1d6 ³	×2	—	1 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4	1d3	1d4	×4	—	1,5 kg	Perforant
Rondache	spé.	1d2	1d3	×2	—	spécial	Contondant
Rondache à pointes	spé.	1d3	1d4	×2	—	spécial	Perforant
Armes de corps à corps à 1 main							
Cimeterre	15	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 kg	Tranchant
Écu	spécial	1d3	1d4	×2	—	spécial	Contondant
Écu à pointes	spécial	1d4	1d6	×2	—	spécial	Perforant
Épée longue	15	1d6	1d8	19–20/×2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger	8	1d6	1d8	×2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10	1d6	1d8	×3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	12	1d6	1d8	×3	—	2,5 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8	1d4	1d6	×4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20	1d4	1d6	18–20/×2	—	1 kg	Perforant
Trident	15	1d6	1d8	×2	3 m	2 kg	Perforant
Armes de corps à corps à 2 mains							
Cimeterre à deux mains	75	1d6	2d4	18–20/×2	—	4 kg	Tranchant
Corsègue ⁴	10	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Perforant
Coutille ⁴	8	1d8	1d10	×3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50	1d10	2d6	19–20/×2	—	4 kg	Tranchant
Faux	18	1d6	2d4	×4	—	5 kg	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	15	1d8	1d10	19–20/×2	—	5 kg	Contondant
Grande hache	20	1d10	1d12	×3	—	6 kg	Tranchant
Guisarme ⁴	9	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde ⁴	10	1d8	1d10	×3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon ⁴	10	1d6	1d8	×3	—	5 kg	Perforant
Massue	5	1d8	1d10	×2	—	4 kg	Contondant
Armes à distance							
Arc court	30	1d4	1d6	×3	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite	75	1d4	1d6	×3	21 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long	75	1d6	1d8	×3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite	100	1d6	1d8	×3	33 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1	—	—	—	—	1,5 kg	—

