

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy



Compagnon

Un supplément de règles

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Crédits

Directeur de publication

David Burckle

Édition, direction artistique

Tête Brulée

Auteur principal et relectures techniques

Laurent « Kegron » Bernasconi

Auteurs

Pierre Balandier, Thomas Berjoan, David Burckle,
Damien Coltice, Géraud « Myvyrrian » G,
Loic Guimmara, Kobayashi,
Thomas Robert, Mickaël Poujol

Conception graphique

Damien Coltice

Maquette

Laurent « Dragon » Royer

Relecture

Damien Coltice et Loïs-Emmanuel Meyer

Illustration de couverture

Simon Labrousse

Illustrations intérieures

Helder Almeida, David Chapoulet,
Benjamin Giletti, Jeex, Jidus

Le Compagnon

Remerciements

Merci à invals, Longane et Xben du forum BBE/Casus Belli pour leurs idées et leurs suggestions sur le goblin et le kobold.

Merci à Gatchaman et SPQR sur le forum BBE/Casus Belli pour leur contribution au samourai.

Merci à Thomas Robert, le psionique s'inspire librement des Voies développées pour *Chroniques Galactiques* (Casus Belli #17, 18, 19 et 20).

L'idée originale de la « méthode MRick » nous a été présentée par MRick sur le forum de BBE-Casus Belli

Un grand merci à Benjamin L. et à Murt pour leur boulot sur le DRS CO Fantasy, mais aussi à Xben, MRick, LeoDanto et Sykes.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Achevé d'imprimer en UE en novembre 2017.

Dépôt légal : novembre 2017.

ISBN (Relié) : 978-2-36328-312-2

ISBN (PDF) : 978-2-36328-313-9



black-book-editions.fr

**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

Sommaire

Avant-propos	3	Chapitre 5 :	
Chapitre 1 : Nouveaux PJ	5	Gestion de domaine	155
Nouvelles races	6	Définir un domaine	156
Âme-forgée	8	Règles de domaines	157
Centaure	10	Voies de domaine	160
Demi-ogre	12	Option : Gestion avancée des domaines	189
Gobelin	14	Option : Événements de campagne	194
Kobold	16	Option : Actions de domaine	196
Lutin et fée	18	Chapitre 6 : Le bestiaire	206
Minotaure	20	Karank	208
Nouveaux profils	22	Mnémophage	211
Invocateur	24	Nécryade	214
Samourai	30	Krystallion	217
Psionique	34	Tardigrade	220
Nouvelles Voies de prestige	38	MegaGobilis	223
Chapitre 2 : Le grimoire	47	Eores, héraut de la vie	226
Compilation des sorts	48	Y'achlo, héraut de la dissolution	229
Voies de prestige de Domaine de prêtre	78	Oorkaren, héraut du temps	232
Chapitre 3 :		Arokleon	235
Nouvelles règles optionnelles	96	Chapitre 7 :	
Création de personnage	98	Les objets prestigieux	238
Règles de combat	99	L'Épée Atlantéenne	240
Règles diverses	103	La hache des pères	244
Règles de magie	105	L'armure du Roi-corbeau	248
Chapitre 4 : CO OSR	109	Heaume écarlate d'Oroax	252
CO Old School Revival	110	Les larmes éthérées	256
Barde	118	Éclair blanc	260
Barbare	121	Shy'lyrr	264
Clerc	124	La peau de Malebeste	268
Druide	127	Elyxir	272
Guerrier	130	Le masque aux 1001 vies	276
Magicien	132	Annexes	280
Moine	135	Personnages non joueurs	280
Paladin	138	Divinités et domaines	291
Ranger	141	Sorts de magicien par ordre alphabétique	292
Voleur	144	Sorts de magicien par rang	294
Points d'expérience (XP)	146		
Options	149		

Avant-propos

Et si la contrainte favorisait au final la créativité ? Si la question vous intéresse, sachez qu'artistes et philosophes en débattent ardemment et que globalement, la réponse est : oui. Pour ce qui nous intéresse, l'expérience de ce livre semble aller dans le même sens. Au départ, Laurent « Kegrone » Bernasconi n'était pas très emballé par l'idée d'un *Compagnon* pour *Chroniques Oubliées Fantasy*. Il l'expliquait en septembre 2016 sur le site Casus/BBE. « *J'ai un faible pour le concept d'un jeu autosuffisant* », disait-il alors. Aujourd'hui, début 2017, Laurent fait jouer depuis six mois à sa propre table la grande campagne *Anathazerin* sur laquelle il a beaucoup transpiré, avec les règles « *Old School Retro* » qui occupent le Chapitre 4 du livre que vous tenez dans les mains ! Il semblerait que pour notre auteur en chef, de la contrainte soit né quelque chose de bon ! Nous espérons que vous suivrez un chemin similaire.

Il y avait deux défis majeurs à relever pour faire de ce *Compagnon* un livre réussi. La première idée directrice était d'offrir de nouvelles possibilités de jeu, des options supplémentaires, des choses différentes. Mais également de ne pas toucher au moteur du jeu, à sa simplicité qui a séduit les débutants comme les vieux grognards sur le retour, tout en permettant à ceux qui en veulent plus d'y trouver leur compte via des options. À ce titre, le Chapitre 1, avec de nouvelles races jouables, de nouveaux profils et profils hybrides, de nouvelles Voies de prestige, devrait vous permettre d'apporter du sang neuf à votre table. De même, pour les personnages de haut niveau, les Voies de domaine

du chapitre 5 ouvrent un nouveau champ de possibilités. Enfin, les chapitres 2, 3 et 4 proposent de nouveaux outils pour agencer à votre goût les règles de vos parties.

Du clef en main

Le deuxième défi était de faire de ce livre un objet de ressources pour créer immédiatement des scènes, des histoires, des envies de scénarios ou de campagnes. Les Voies de domaine s'inscrivent justement dans ce mouvement, avec des personnages liés à des organisations qui vont pouvoir peser sur le monde. Mais ces responsabilités seront également incarnées par des événements de sessions pour animer les parties de petites quêtes secondaires propres au domaine. De même, les nouveaux monstres et les nouveaux objets prestigieux s'accompagnent tous de synopsis développés qui peuvent constituer autant de séances de jeu. Les quatre derniers monstres du bestiaire, les créatures du Voile, ainsi que l'objet Elyxyr peuvent constituer les piliers d'une grande campagne haut niveau contre une menace terrible qui pèse sur les Terres d'Osgild et le Mitan tout entier.

Voilà. On souhaite avoir étendu les possibilités sans changer la nature du jeu que vous aimez, et on espère que tout ce matériel prêt à jouer vous inspirera et vous fera vivre des aventures mémorables !

Bonne lecture et surtout bon jeu !

— Tête Brûlée
et toute l'équipe Casus/BBE



Chapitre 1

Nouveaux PJ

« Non, laissez-moi tranquille », tranche le minotaure. « Pour la dernière fois, je refuse de me joindre à vous. » « Tu n'as pas le choix », lui rétorque le nain. « Tu vas venir, de gré ou de force car... » Le nain n'a pas le loisir de terminer sa menace. Lui, ainsi que ses compagnons, sont submergés par un assaut mental qui leur comprime le cerveau aussi sûrement que si un forgeron avait placé leur tête entre l'enclume et le marteau...



De nouvelles races, de nouveaux profils, de nouvelles voies de prestiges. Le *Compagnon* propose d'élargir via ces nouveaux choix optionnels les possibilités de création de personnage pour *CO Fantasy*.

Nouvelles races

CO Fantasy propose par défaut de jouer les huit races les plus classiques de la *fantasy* et les règles optionnelles élargissent ce panel d'autant de races plus exotiques. Cependant, le bestiaire de la *fantasy* est une ressource inépuisable et l'occasion était trop belle de vous proposer quelques races monstrueuses. Ces nouvelles races impliquent souvent des façons alternatives de jouer. La plus classique consiste simplement à interpréter un monstre dans une société où il sera, à n'en pas douter, victime de racisme et d'ostracisme. Un parti pris plus radical consiste pour le MJ à créer un groupe constitué uniquement des races que vous trouverez dans les pages suivantes. Les choix ne manquent pas. Les PJ sont-ils des monstres assoiffés de sang qui luttent contre la « *civilisation* » dans le cadre d'une campagne centrée sur les forces du mal ou, au contraire, le MJ inverse-t-il les rôles habituels ? Dans ce cas, les « *monstres* » sont alors les humains, les elfes et les nains, dans le rôle des nations expansionnistes et impitoyables ! Les aventuriers sont des individus avides de trésors qui pillent et saccagent le repaire

familial ! Enfin, le MJ peut utiliser un univers alternatif où la présence de certaines races est communément admise. Aussi, comme cela était déjà le cas dans les règles de *CO Fantasy*, les informations fournies pour chaque race se concentrent sur les règles et l'interprétation, au détriment du background. À chaque MJ d'adapter l'origine et l'histoire des peuples à son propre cadre de jeu, même si quelques pistes sont parfois proposées dans le cadre des Terres d'Osgild.

Les Terres d'Osgild

Si vous souhaitez jouer les nouvelles races dans le contexte où se déroulent *Anathazerin* et *Invincible*, les deux grandes campagnes de *CO Fantasy*, sachez simplement que la plupart des races monstrueuses sont le fruit des expériences maléfiques perpétrées au Deuxième Âge par le Roi-Sorcier de Tor-Angul afin de créer des soldats pour la grande guerre qui l'opposait aux elfes. Vous en savez déjà trop, car cette information n'est connue que de très peu de sages. Pour en savoir plus, il vous faudra lire ou jouer *Anathazerin*.

Les Terres d'Osgild constituent un contexte très classique et les races monstrueuses y sont très mal perçues, surtout après les événements dépeints dans *Anathazerin*. Malgré tout, à la fin de celle-ci, des groupes de créatures ont pu s'égarer dans les terres plus civilisées après avoir fui certains combats ou certains événements... explosifs. Quoi qu'il en soit, la majorité de ces créatures vit dans les montagnes des Serres du Monde ou le désert des Morteroches et ses alentours. Il existe aussi une ethnie de gobelins un peu particulière qui vit et prospère au pied des Monts Argentés, dans le Sud de la Principauté d'Arly (voir la campagne *Le tombeau d'Andromède*).



Âme-forgée



Centaure



Kobold



Gobelin



Lutin et fée



Demi-ogre



Minotaure

Âme-forgée

Repères

Âge de départ : 0 à 5 ans.

Les âmes-forgées sont déjà adultes lorsque leur vie commence.

Espérance de vie : 150 ans

Taille : 1,30 m à 2,10 m

Poids : entre 100 et 300 kg

Les âmes-forgées constituent un peuple créé il y a bien longtemps dans un seul et unique but : faire la guerre. Ce sont des créatures mécaniques, nées de la fusion du métal et d'une magie désormais perdue. On les découvre généralement au milieu des ruines semi-enterrées d'une civilisation disparue, sur les sites de batailles depuis longtemps oubliées. Lorsqu'elle s'éveille, une âme-forgée ne connaît rien du monde qui l'entoure, et ceux qui devaient l'envoyer combattre ont depuis longtemps disparus.



Le caractère de celui qui découvre une âme-forgée influe donc beaucoup sur la personnalité de cette dernière et sur sa vision du monde. La qualité que partagent toutes les âmes-forgées est leur insatiable curiosité. Elles s'orientent donc naturellement vers une vie de voyages et d'aventures. Personne n'a encore rencontré de communautés d'âmes-forgées, elles semblent préférer la compagnie des autres peuples et, surtout, elles sont incapables de se poser bien longtemps au même endroit.

Avec l'âge, leur corps commence à se piquer de rouille, un mal qui finit par les ronger complètement. Certaines âmes-forgées cherchent le remède contre ce mal, sans succès jusqu'à présent.

Dans les Terres d'Osgild : Les âmes-forgées apparaissent souvent, perdues et sans souvenir, en bordure de la Forêt Sombre et parfois encore dans la Baronnie du Bordant ou le Protectorat de Fer. Cela laisse à penser qu'elles furent utilisées, il y a bien longtemps, dans les guerres du Roi-Sorcier de Tor-Angul. Mais dans quel camp ? Personne ne le sait plus.

Préjugés typiques : Les âmes-forgées sont des machines de guerre. Elles sont parfaitement capables de vous tuer du jour au lendemain sans raison apparente, gardez toujours un œil sur elles !

Interpréter une âme forgée : La première question à laquelle il vous faut répondre est la suivante : qui vous a trouvé ? Une âme-forgée élevée par des fermiers et une autre élevée par des brigands n'auront pas le même comportement. Vous êtes avide de découvertes et de rencontres. De plus, vous avez certainement développé un talent artistique quelconque : la calligraphie, le dessin, le conte, etc. Certaines âmes-

forgées finissent même par devenir des artistes renommés. Leurs créateurs ont sans doute programmé cette disposition en eux, estimant qu'une âme ne pouvait pas dédier toute son existence à la guerre...

Noms typiques : Les noms des âmes-forgées sont très simples. Ils sont en général « baptisés » par la première personne qui les rencontre. Il s'agit généralement de noms unisexes.

Abattoir, Blocus, Burin, Claym, Durandal, Enclume, Équarisseur, Étincelle, Ferraille, Fléau, Grendel, Griffé, Guillotine, Havoc, Mange-clois, Nexus, Ravage, Rouille, Serpe, Talos, Vorpale, Vouge, etc.

Carac : +2 CON, -2 CHA

Capacité raciale • Créature artificielle :

Une âme-forgée n'a pas besoin de boire ni de se nourrir, ni même de respirer ! Elle a toutefois besoin de rêver quatre heures par jour (sans quoi elle subit un malus de -2 à ses tests de SAG, ce malus est cumulatif). Elle est naturellement immunisée aux poisons et aux maladies. Les âmes-forgées sont incapables de nager mais elles peuvent marcher au fond de l'eau (considéré comme un terrain difficile).

Capacité raciale • Créature de métal : Les parties métalliques d'une âme-forgée lui offrent une protection naturelle qui lui accorde un bonus de +1 en DEF. De plus, l'âme-forgée retranche 5 points (RD 5) à tous les DM de feu, de froid et aux drains de vie (pouvoir de vampire par exemple). Enfin, elle est immunisée aux effets de saignement.

Limitation raciale • Porteur de mort : Une fois arrivé à 5 PV ou moins, un vieil ordre inscrit

dans la mémoire de l'âme-forgée se déclenche. Elle doit réussir un jet de SAG, difficulté 15 ou attaquer tous les humanoïdes à sa portée pendant 1d4 tours. Ses yeux deviennent alors totalement rouges, un indice que ses compagnons peuvent apercevoir.

Limitation raciale • Vie artificielle : L'âme-forgée possède une âme et une essence qui lui permettent de bénéficier de la magie des soins, mais son corps artificiel en réduit l'efficacité. Elle divise par 2 tous les PV récupérés par des soins magiques (sorts, potions, etc.). En revanche, un forgesort capable de réparer un golem peut réparer une âme-forgée, bien que deux fois plus lentement.

Voie de l'âme-forgée

1. Main lourde : À mains nues, l'âme-forgée inflige 1d6 DM létaux.

2. Choc électrique (L) : Sur une attaque à mains nues réussie, l'âme forgée inflige 1d6 DM d'électricité par rang dans cette voie (dégâts de l'attaque à mains nues inclus).

3. Camouflage : Vous pouvez faire croire à ceux qui vous entourent que vous êtes un humain pendant 1 heure. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par jour. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une personne en particulier.

4. Forgé dans la bataille : Une fois par combat, l'âme-forgée peut totalement ignorer les dégâts subis par une attaque.

5. Machine de guerre : L'âme-forgée devient une force impossible à ignorer sur le champ de bataille, elle augmente ses scores de CON et de FOR de +2

Les âmes-forgées ont été fabriquées à partir de la plupart des métaux existants : acier, bronze, cuivre, argent, or, etc. Leurs yeux de pierre sont généralement de couleurs claires (vert, bleu, gris...). On en trouve de toutes les tailles, celle-ci dépendant du rôle que l'on souhaitait les voir remplir au cours d'un conflit, du colosse de métal au petit automate dédié à l'infiltration.

Main lourde et Voie du poing

Si le personnage bénéficie à la fois des capacités poing de fer et main lourde, augmentez la catégorie du dé de DM d'un niveau (jusqu'au d12 au rang 5).

Centaure

Repères

Âge de départ : 15+
Espérance de vie : 70 ans
Taille : de 1,90 m à 2,20 m
Poids : de 250 à 350 kg

Le centaure est une créature mi-homme mi-cheval qui vit dans des espaces naturels sauvages, de grandes plaines désertiques ou de profondes forêts. Il défend farouchement son territoire, en particulier contre les orques, son ennemi ancestral. Il favorise un mode de vie nomade en harmonie avec la nature et ne construit aucun habitat en dur. Les tribus les plus reculées connaissent à peine l'utilisation du métal.

Les centaures forment une race magnifique, mais vous devriez y réfléchir à deux fois avant de choisir d'en accepter un à votre table, car certains lieux lui seront interdits ou, à minima, beaucoup plus compliqués d'accès.

Escalader une

falaise ? Ramper dans un trou de gobe ? Que nenni ! Se réfugier dans un arbre pour échapper à un prédateur ? Non plus. Heureusement que pour compenser ces handicaps, le centaure court vite. En tout cas, vous voici prévenu.

Dans les Terres d'Osgild : Les centaures partagent une origine commune avec les minotaures. Ils sont le fruit des expériences du Roi-sorcier de Tor-Angul sur les humains, au temps où ce dernier n'avait pas encore complètement basculé du côté obscur. Il espérait ainsi faire

cohabiter humanité et nature en créant des hybrides. De ce point de vue, les centaures représentent sans doute sa plus belle réussite. Mais la vérité a été oubliée depuis longtemps et, à présent, nul ne connaît plus l'origine de ces deux races, à part peut-être quelques très rares érudits, parmi les elfes, qui se gardent bien de faire étalage de ce savoir.

Confrontés à la pression démographique des humains, les centaures des Terres d'Osgild ont déserté les vastes plaines pour se réfugier dans les forêts. Ils ne sont pas rares dans les bois d'Astreis et de Muir (Principauté d'Arly), mais on peut aussi les rencontrer en Hautesylve ou en Lui-An-Doral. Il reste aussi des tribus de centaures nomades dans les grandes plaines glacées des royaumes barbares du Nord.

Préjugés typiques : Les centaures sont un peuple fier et majestueux, ils n'ont qu'une parole et gare à celui qui détruit la nature sur leurs terres.

Interpréter un centaure : Vous êtes proche de la nature et vous aimez les grands espaces vierges, rien ne vous fait plus plaisir que galoper les cheveux au vent ou chasser une lance à la main ! Vous détestez les choses mortes comme les constructions de pierre, pour vous il sera bien temps de dormir sous la pierre lorsque la vie quittera votre corps. Enfin, vous venez d'une société où les relations sociales sont très simples et où chacun fait ce qu'il dit sans calcul.

Parmi les humains, on pourra donc vous considérer particulièrement naïf.

Noms typiques : Les noms des centaures ont une consonance antique, sans doute héritée des tous premiers habitants humains des terres du Mitan.

Agrios, Alphidas, Amphion, Amycos, Anchios, Antimachus, Aphareus, Aréos, Argéios, Astylos, Biénor, Bromus, Centauros, Chiron, Chromis, Chthonius, Clanis, Crénaeus, Cyllaros, Daphnis, Démoléon, Dictys, Dorylas, Echelus, Elatos, Elymus, Erigdupus, Eurynomus, Eurytion, Eurytos, Gryneus, Hélops, Hippasos, Hippotion, Hoditès, Homados, Hylaeos, Hylé, Imbréus, Isoplès, Lycabas, Lycidas, Lycus, Médon, Mélaneus,



Merméros, Nédymnus, Nessos, Oréios, Orneus, Pétraeus, Phacomès, Phlégraeos, Pholos, Phrixos, Pisénor, Pyractès, Pyraethus, Rhoecos, Rhoetos, Ripheus, Thaumás, Thérée, Théreus, etc.

Carac. : +4 CON, -2 INT

Capacité raciale • Lumière des étoiles : La nuit, sous la lumière des étoiles, les centaures voient comme dans la pénombre.

Capacité raciale • Créature hybride : Le Mod. de FOR habituel du centaure est utilisé lorsqu'il effectue une attaque, en revanche, s'il doit porter une charge sur son dos, tirer ou déplacer un objet, il ajoute +3 à ce Mod. Un centaure peut porter sur son dos une créature dont la FOR est inférieure ou égal à la sienne sans fatigue, mais dans ce cas, il ne peut plus utiliser sa capacité de galop.

Capacité raciale • Galop : Le centaure se déplace de 30 mètres par action de mouvement lorsqu'il est dans un espace suffisamment dégagé.

Capacité raciale • Ruade : Le centaure peut réaliser une attaque de sabot qui inflige 1d6+3 DM avec son score d'attaque au contact habituel (action d'attaque). Au prix d'une action limitée, il peut réaliser une attaque avec une arme, plus une attaque de sabot.

Limitation raciale • Encombrant : Un corps de cheval pose beaucoup de problèmes dans certaines situations. Le centaure subit un malus de -10 à tous les tests d'escalade ou d'acrobatie. Dans la plupart des constructions à taille humaine, le centaure reçoit un malus de -2 à tous les tests physiques (FOR & DEX), en attaque et en DEF. Dans les espaces exigus (un mètre cinquante de large ou moins de large ou de haut), il subit un malus de -5 à tous les tests d'attaque ou de DEX/FOR et en DEF.

Limitation raciale • Armure inadaptée : Les armures normalement destinées aux humains ne couvrent que le torse du centaure et ne lui apportent que la moitié du bonus défensif normal (arrondi au

supérieur). Par exemple, un centaure qui porte une cotte de maille obtiendra une DEF de 13 (+5/2=+3). Un centaure peut porter une barde de cuir (armure de cheval) sans pénalité pour un bonus de DEF de +1 qui s'ajoute au bonus d'armure ordinaire. Une barde de maille lui offre un bonus de +2 en DEF, mais réduit sa capacité galop à une seule action de mouvement par tour (seulement 20 mètres de déplacement pour sa seconde action de mouvement). Une barde de plaque lui apporte un bonus de DEF de +3 mais annule complètement sa capacité de galop. Une barde coûte le double d'une armure humaine équivalente.

Voie du centaure

1. Charge au galop : Lorsqu'il réalise une action d'attaque au contact après une action de mouvement qui lui a permis de se déplacer d'au moins 10 mètres en ligne droite, le centaure utilise son Mod. de FOR complet (+3 au-dessus de son Mod. normal) en attaque et aux DM. Il bénéficie aussi de ce bonus s'il utilise la capacité *charge* de barbare (Voie du pourfendeur).

2. Tir en mouvement : Une fois par tour, le centaure peut combiner un déplacement de 20 mètres et une attaque à distance (avec un arc ou un javalot) au prix d'une action d'attaque. Il ne peut réaliser une telle action s'il fuit ou tourne le dos à sa cible. À partir du rang 4, il peut combiner dans un même tour un *tir en mouvement* et une *charge au galop*.

3. Maîtrise de la ruade : Désormais, le centaure peut réaliser une attaque de sabot en action gratuite s'il ne s'est pas déplacé à ce tour.

4. Renverser : Lorsqu'il réussit une *charge au galop* ou une attaque de sabot, le centaure peut faire un test de FOR opposé (avec son bonus de +3) pour renverser sa cible si elle est de taille moyenne ou inférieure.

5. Parfaitement adapté : Le personnage est un parangon d'adaptation en milieu naturel, endurant et attentif à dame nature. Il augmente ses valeurs de CON et de SAG de +2.

Le centaure est une créature pourvue d'un corps de cheval de taille modeste (voire petit) surmonté du buste d'un homme. Il mesure environ 2 mètres et pèse autour de 300 kg. Son torse est glabre, sa musculature et son visage parfaitement humains. Tous les pelages et les couleurs de cheveux sont envisageables et, dans le Sud lointain, on évoque même des centaures à rayures noires et blanches, pourvus d'un buste à la peau d'ébène.

Demi-ogre

Repères

Âge de départ : 15+
Espérance de vie : 60 ans
Taille : de 2 m à 2,50 m
Poids : de 200 à 340 kg

Les demi-ogres mesurent tous plus de deux mètres et peuvent culminer jusqu'à deux mètres cinquante. Ils sont épais et glabres, souvent obèses. Leur mâchoire est trop large pour être humaine et leurs canines inférieures sont généralement proéminentes.

Le demi-ogre est une brute monumentale en proie à un violent conflit intérieur. Cette lutte reflète sa double personnalité et la barbarie de sa conception. Certains individus, qui ont cédé à leur tempérament bestial, sont devenus pires que leur géant géniteur, utilisant leur intelligence supérieure pour tuer, piller et dévorer jusqu'à ce que mort s'en suive. Ce n'est pas ce type de personnage que nous vous proposons de jouer, même s'ils existent et mènent une vie courte et violente, mais bien ceux qui n'ont pas (encore) perdu le combat contre eux-mêmes et qui essaient de s'intégrer à la société. Ces malheureuses créatures sont généralement policées à l'extrême, au point de parfois passer pour des simples d'esprit. Ainsi présentent-ils par-dessus tout les bonnes manières, les costumes raffinés ou une diction digne d'une pièce de théâtre. Mais leurs tentatives désespérées pour ne pas sombrer dans la bestialité impliquent de tels efforts que le ridicule l'emporte bien souvent.

Dans les Terres d'Osgild : Pour une raison inconnue, les demi-ogres sont assez courants dans le duché de Perik, où on les considère comme une main d'œuvre efficace. Ce qui était, jusqu'il y a peu, une particularité de cette nation isolée, commence à se répandre aux alentours. Il est à présent possible de croiser des demi-ogres dans toutes les grandes cités situées sur les rives de la mer des roseaux. On rencontre aussi des demi-ogres à l'extrême Ouest, dans le Comté de Ponant, car des ogres vivent en grand nombre dans les Monts vierges, au contact des populations humaines. Des rumeurs ont même couru sur du sang ogre dans les veines du comte Nosra du Ponant, dit « le gros ».

Préjugés typiques : Les demi-ogres sont des brutes déguisées en aimables simples d'esprit. Ils semblent civilisés et au premier mot de trop, ils vous arrachent la tête pour vous dévorer les yeux. Ne vous fiez jamais à eux et, si vous vous moquez – c'est assez tentant – assurez-vous d'être assez loin pour ne pas être entendu.

Interpréter un demi-ogre : Interpréter un demi-ogre est un défi. Simple d'esprit et violent de nature, vous faites des efforts fantastiques pour garder le contrôle et ne pas sombrer du côté obscur. Vous savez, cet état second où ne subsiste que la joie sauvage de tuer et massacrer ! Les plaisirs de la table en revanche, ne vous sont pas interdits, alors profitez-en.

Noms typiques : Les demi-ogres qui essaient de s'intégrer choisissent des prénoms qui sonnent convenablement et laisse entendre un statut social supérieur comme Ambroise, Archambaud, Gontran, Charles, Édouard, Valmont, Augustin, Urbain, Lancelot, Valbert, Perceval, etc.

Carac. : + 4 FOR, +2 CON, -2 DEX, -2 INT, -2 SAG, -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, le demi-ogre voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Énorme : Le demi-ogre peut utiliser une épée bâtarde ou une épée à 2 mains à une seule main, il inflige alors 1d12 DM. Il peut utiliser des armes à 2 mains à sa mesure qui infligent 2d8 DM.

Limitation raciale • Grande taille : Être une armoire à glace ne comporte pas que des avantages, le demi-ogre se sent bien souvent à l'étroit. Dans la plupart des constructions à taille humaine, il reçoit un malus de -1 à tous les tests physiques (FOR & DEX) et en attaque. Dans les espaces exigus

(escalier en colimaçon, tunnels de gobs, etc.), il reçoit un malus égal à son Mod. de FOR et il ne peut pas utiliser d'arme à 2 mains.

Limitation raciale • Réaction violente : Si une créature se moque du personnage ou le provoque sur son origine ou son apparence, vous devez réussir un test de SAG difficulté 10, sans quoi le personnage est pris d'une crise de folie passagère. Dans cet état, il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque et aux DM. Le demi-ogre attaque sa cible et tous ceux qui s'interposent pendant 1d6 tours. Le demi-ogre peut stopper la crise à tout moment en prenant sur lui, il subit alors immédiatement 1d6 DM par tour restant. Il n'est pas rare de voir un jeune demi-ogre perdre conscience en essayant de se contrôler.

Voie du demi-ogre

1. Sang-froid : Le demi-ogre obtient un bonus de +5 aux tests pour garder son sang-froid et notamment pour résister à une *réaction violente*. La durée de la *réaction violente* est réduite à 1d4 tours et les DM subis lorsqu'il prend sur lui à 1d4 par tour restant.

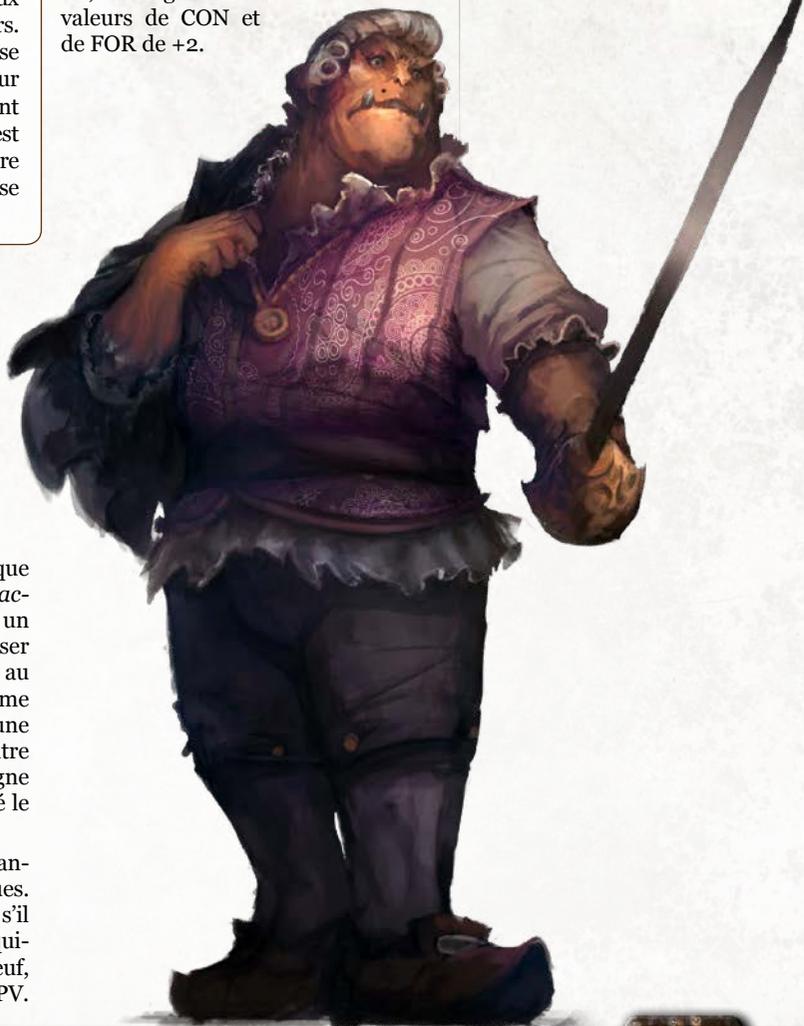
2. Violence ciblée : À chaque fois qu'il résiste à une crise de *réaction violente*, le demi-ogre gagne un point de violence. Il peut dépenser ce point par une action gratuite au moment de son choix dans la même journée pour obtenir les effets d'une *réaction violente* (1d4 tours) contre une cible de son choix. Il ne gagne aucun point de violence si un allié le provoque délibérément.

3. Vorace : Le demi-ogre peut manger des quantités astronomiques. Une fois par jour, lors d'un repas, s'il avale à lui seul un sanglier ou l'équivalent (un chevreuil, un demi-bœuf, etc.), il récupère (3d6 + niveau) PV.

Cela correspond à un repas d'auberge d'une valeur en Pa égale au nombre de PV récupérés.

4. Toujours plus gros : Désormais, le demi-ogre inflige 2d6 DM avec une arme à deux mains tenue à une main et 3d6 DM avec une arme à deux mains à sa mesure. Lorsqu'il utilise une arme de cette façon, il ignore la réduction des DM (RD) imposée par la Voie du colosse.

5. Monumental : Le demi-ogre est une montagne de muscle, il augmente ses valeurs de CON et de FOR de +2.



Gobelin



Des gobelins, aussi appelés « peaux-vertes » ou plus couramment « gobs », forment une race à la fois attachante et détestable.

Ce sont des créatures paradoxales : un gob est capable d'être discret tout autant que braillard, malin et retors tout autant que complètement crétin, joyeux et drôle en même temps que violent et cruel... Les gobelins comptent normalement sur le nombre pour survivre et s'imposer dans la chaîne alimentaire. C'est

pourquoi, pour être capable de concevoir un destin hors de son propre clan, un goblin solitaire sera obligatoirement un être d'exception. Petit être doué de plus de sensibilité et d'empathie que ses congénères, peut-être a-t-il fui la violence de la société des peaux-vertes ? Plus intelligent que ses frères de race, peut-être une rencontre lui a-t-elle ouvert les yeux sur le monde (cf. le scénario *Retour à Clairval*, p. 281 de *CO Fantasy*) ? Qui sait, un magicien excentrique l'a-t-il enlevé tout jeune et élevé comme son propre fils pour prouver au monde que les gobelins ne sont pas mauvais

par nature, mais seulement conditionnés par leur éducation ! À moins qu'il ne soit simplement beaucoup plus ambitieux que ses congénères...

Dans les Terres d'Osgild : On trouve des gobelins un peu partout dans les Terres d'Osgild. À vrai dire, il s'agit sans doute de la race la plus commune et la plus nombreuse, juste derrière les humains ! Toutefois, ils vivent le plus souvent cachés dans des grottes, que ce soit en zone montagneuse ou en forêt, et n'en sortent qu'à la nuit tombée. Les collines de la Pacherie au Sud de Benastir (Principauté d'Arly) sont connues pour abriter une communauté de gobelins particulièrement organisée et pugnace, dont certains individus sont capables de se comporter de façon civilisée (voir la campagne *Le tombeau d'Andromède...*).

Préjugés typiques : Les gobs sont des plaies, ils sont vicieux, menteurs et débiles. Un seul gob représente simplement une nuisance, en revanche en groupe, ils constituent un véritable fléau.

Interpréter un goblin : Comme pour toutes les races monstrueuses, interpréter un goblin dans un cadre de jeu de fantasy classique, comme les Terres d'Osgild, est une gageure. En effet, pour le commun des mortels, un bon gob est un gob mort, et la tolérance à l'égard de vos écarts de conduite sera au mieux très mince, au pire inexistante... Pour jouer un gob, du moins en zone civilisée, vous avez intérêt à vous trouver un protecteur, de préférence un personnage dont la moralité est garante de votre sécurité : un chevalier, un prêtre, ce genre de parangon de vertu. Ah, et n'oubliez pas d'appeler les humains *grande-guibolles*, les elfes *bouffelaïtie* et les nains *gros-tarin* (vous les confondez d'ailleurs toujours avec les gnomes, même si ces derniers tapent tout de même moins fort).

Noms typiques : Les gobelins privilégient les noms qui décrivent leurs attributs ou leurs capacités, des caractéristiques qu'ils sont bien les seuls à trouver valorisantes ! Si ces noms sont à l'origine exprimés en langue goblinique (une variante du noir-parler), lorsqu'un goblin fréquente d'autres humanoïdes, c'est la première chose qu'il essaye de traduire. Ils utilisent généralement un prénom court : Mox, Kul, Mert, Olf, Didi, Gal, Arg, etc. suivi d'un nom qui pose le personnage : Gras-du-bide, N'a-qu'un-œil, Crâne-creux, Brise-rotule, Morve-au-nez, Pue-la-mort, Langue-de-vipère, Mords-moi-le-nœud, Sac-à-puce, Tout-pourri, Bouffe-caillou, Deux-cheveux, Tire-au-flanc, Tête-à-l'envers, Pied-qui-pue, Chien-qui-hurle, Tête-à-claque, Peau-de-rat, Chie-du-bec, etc.

Carac. : +2 DEX, -2 FOR, -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, le goblin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Attaque en meute : Lorsqu'il attaque la même cible qu'un allié (quel que soit le mode d'attaque), le goblin obtient un bonus de +2 en attaque.

Capacité raciale • Petite taille : Le goblin obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, un goblin peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser les 2 mains pour les armes qui infligent 1d8 à 1d10 de DM (épée longue). Enfin il lui est interdit d'utiliser les armes qui infligent plus de 1d10 DM.

Voie du goblin

1. Rapide comme son ombre :

Le goblin obtient un bonus +3 à tous les tests de discrétion et en initiative.

2. Jeune worg :

Le goblin dresse un jeune worg et il peut le chevaucher. À dos de worg, il peut agir normalement sans pénalité. Il peut donner l'ordre à sa monture d'attaquer au prix d'une action de mouvement (il peut utiliser sa seconde action pour la faire se déplacer de 20 mètres ou pour faire lui-même une action d'attaque).

Jeune worg : Init [= goblin], DEF 14, PV [niveau × 4], attaque au contact = [niveau du goblin], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -3

3. Miam :

Un goblin est capable de manger tout et n'importe quoi, une chaussure, une armure de cuir, l'écorce d'un arbre et, bien entendu, des mets avariés. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux poisons et aux toxines ingérées et il ne souffre de pénalité pour cause de faim que si aucune matière organique n'est disponible. Enfin, à la place d'une attaque à mains nues, il peut infliger une attaque de morsure qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux.

4. Grand worg :

Le worg devient plus grand et puissant. Désormais, lorsqu'il est en selle, le goblin peut faire attaquer son worg une fois par tour en action gratuite, à la même initiative que lui.

Grand worg : Init [= goblin], DEF 17, PV [niveau × 4], attaque au contact = [niveau du goblin+2], DM 1d6+5, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -3

5. Vif et alerte :

Le goblin est plus agile et résistant aux mauvais traitements que jamais. Il pousse son instinct de survie à son paroxysme et augmente ses valeurs de DEX et de CON de +2.

Les gobelins sont généralement maigriçhons et très petits, toujours moins d'un mètre, soit à peu près la même taille qu'un halfelin. Toutes leurs caractéristiques faciales sont exagérées, ils ont de grandes oreilles, de grands yeux, une bouche immense munie de dents tranchantes comme des rasoirs et parfois un nez crochu, bien que cela varie selon les tribus. Leurs cheveux sont épais, fâses, gras et noirs, ils les rasent souvent. Leurs yeux sont noirs, rougeâtres ou jaunâtres. Et, bien entendu, ils ont la peau verte.

Repères

Âge de départ : 8+
Espérance de vie : 30 ans
Taille : de 80 cm à 1 m
Poids : de 15 à 30 kg

Kobold

Repères

Âge de départ : 10+
Espérance de vie : 60 ans
Taille : 0,70 m à 0,90 m
Poids : 18 à 25 kg

Outre des mains et des pieds pourvus de griffes, les kobolds possèdent une mâchoire très robuste, digne d'un crocodile de petite taille. La couleur de leurs écailles varie selon les tribus et correspond à celle des dragons maléfiques (rouge, vert, noir, bleu, blanc). parfois, un kobold naît avec une couleur exotique (jaune, orange, violet), ce qui en fait un être à part, shaman, chef ou encore sorcier. Aucun kobold de couleur métallique n'a jamais été aperçu, bien que chez certaines tribus une antique prophétie annonce la venue d'un messie "paré d'or" qui unira le peuple kobold et le mènera à la conquête du monde...

Un kobold est un humanoïde reptilien de petite taille pourvu de fines écailles et d'une queue, et dont la tête n'est pas sans rappeler le mélange improbable entre un chien et un dragon. En effet, alors que les gobelins font partie de la grande famille des races gobelinoïdes, qui comprend aussi les orques, les hobgobelins et les gobelours, aussi incroyable que cela puisse sembler, les kobolds partagent le sang des dragons... Comment cette race chétive peut-elle partager quoi que ce soit avec les immenses et fières créatures qui dominant la chaîne alimentaire des mondes connus reste un mystère. Les dragons préfèrent ignorer la question et il est fort malavisé de la leur poser, mais certains sages humains se sont risqués à prétendre que les grands vers ont créé les kobolds pour en faire des animaux de compagnie. Ainsi le kobold serait au dragon ce que le chien est aux humains. Cette accréditée par le fait que les kobolds préfèrent souvent agiter la queue pour montrer leurs émotions, leur face écailleuse et leur mâchoire disproportionnée n'étant guère propices à l'expression de sentiments. Tous comme les gobelins, les kobolds comptent généralement sur le nombre pour s'imposer, toutefois, ils sont aussi des spécialistes des pièges, des embuscades et de la ruse en général.

Dans les Terres d'Osgild : Les kobolds sont nettement moins visibles que les gobelins, car bien plus craintifs. Ceci dit, on les trouve dans presque toutes les forêts et plus encore dans les collines et les montagnes. Si un jour les kobolds d'Osgild s'unifiaient, les autres races seraient assurément surprises de leur nombre !

Préjugés typiques : Les kobolds sont fourbes et sournois, ne vous

approchez pas de leur antre, ils piègent même leur propre lit !

Interpréter un kobold : Lisez le paragraphe destiné aux gobelins. Ces conseils s'appliquent aussi aux kobolds. Toutefois, les kobolds comptent deux avantages sur les gobelins. Certaines provinces n'ont jamais vu de kobolds sur leurs terres et l'ignorance quant à leur véritable nature pourra parfois éviter des réactions négatives. Leur faciès, à mi-chemin entre le chien et le crocodile, les rend étranges voire amusants pour les humains, qui s'en méfient moins que des peaux-vertes. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils ne subissent pas de malus de charisme. Du point de vue des kobolds, les humains et toutes les autres grandes races humanoïdes sont des peuples prétentieux. Les kobolds leur en veulent de se croire supérieurs et souhaitent prouver à la face du monde que les descendants des dragons ne comptent pas pour rien !

Noms typiques : Les personnages kobolds des deux sexes portent des noms compliqués dont les sonorités ne sont pas sans rappeler la culture aztèque. Privilégiez les terminaisons en oatl, otloc, tli, itl ou atl.

Itzcali, Acamapichtli, Acuecuyotl, Nezahualpilli, Ilhicamina, Xitzin, Tlexiclotl, Mecanya, Pacoehua, Ahuilizhual, Xochitl, Eztli, Nenetl, Xiloxoch, Mahuizoh, Necatonal, Ometeoltloc, Quetzaltli, Miziyotli, Tecoloyacatl, Quauhlan.

Carac. : +2 DEX, -2 FOR, -2 CON

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, le kobold voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Ingénieux : Les kobolds gagnent un bonus de +5 à leurs tests pour la conception (INT), la fabrication (DEX) et la perception (SAG) de pièges ou de mécanismes.

Capacité raciale • Morsure

Un kobold peut remplace une attaque à main nue par une morsure qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux. Lorsqu'il réussit une attaque de morsure, le Kobold peut choisir de ne pas lâcher prise, dans ce cas il utilise une action limitée à chaque tour pour infliger automatiquement des DM de morsure. Toutefois, le Kobold subit une pénalité de -2 en DEF tant qu'il ne lâche pas prise.

Capacité raciale • Petite

taille : Le kobold obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, un kobold peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser les 2 mains pour les armes qui infligent 1d8 à 1d10 de DM (épée longue). Enfin, il lui est interdit d'utiliser les armes qui infligent plus de 1d10 DM.



Voie du kobold

1. Se planquer : Grâce à sa petite taille et sa discrétion naturelle, le kobold obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et d'embuscade.

2. Écailles : La petite taille et la peau écailleuse du kobold lui confèrent un bonus de +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la Voie.

3. Piège improvisé : Le kobold est capable de construire des pièges en un instant. Il peut en installer un au prix d'une action limitée en réussissant un test de DEX difficulté 15 (ou Diff. 10 avec le bonus racial de +5). S'il prend dix minutes, le succès est automatique. Le piège affecte une

surface de 2 mètres de côté et une créature qui pénètre dans la zone piégée doit faire un test de DEX ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT du kobold] pour l'éviter. En cas d'échec, elle est victime d'un effet parmi les trois suivants (à indiquer lorsque le piège est posé) : elle subit 2d6 DM, elle est *Immobilisée* pendant 1 tour ou elle est *Ralentie* pendant 1d4 tours. Si une créature a vu le kobold installer le dispositif, elle évite automatiquement le piège.

4. Attaque vicieuse : Lorsqu'il attaque par surprise ou s'il combat le même ennemi que d'autres alliés à son contact, le kobold obtient +2 en attaque et +1d6 aux DM. Cette capacité peut être cumulée à une *attaque sournoise*.

5. Ruse Instinctive : Le kobold est plus rapide et rusé que jamais. Il augmente de +2 sa DEX et sa SAG.

Lutin et fée

Lutins et fées forment les deux faces d'une même pièce. À la fois très distincts en termes de jeu, mais tellement proches. Malgré d'évidentes différences physiques, ces créatures sont les représentants des deux sexes d'une seule et même race. Les fées naissent dans les fleurs et les lutins dans les choux, source inépuisable de moquerie de la part des fées à l'endroit de leurs congénères mâles.

Mais concrètement, comment cela se passe-t-il, vous demandez-vous sans doute ? C'est pourtant très simple. Lorsqu'un lutin séduit une fée, l'entreprise d'une vie entière ou parfois d'une minute – allez comprendre avec les fées ! – les amoureux s'allongent sur un lit de mousse. Là où les ébats ont eu lieu, une plante pousse au printemps suivant. Un chou ou une fleur. Et lorsque la fleur s'ouvre, car n'en déplaît aux fées, les choux aussi font



des fleurs, un jeune lutin ou une petite fée, couvert de rosée s'en échappe. Vous savez à présent pourquoi ces petites prétentieuses de fées conservent pour toujours leur silhouette de jeune fille !

Dans les Terres d'Osgild : Les êtres féeriques sont beaucoup moins nombreux qu'il y a quelques millénaires, la faute à l'expansion humaine. Fées et lutins vivent dans les forêts, les bois et les bosquets. Ils sont particulièrement nombreux dans toutes les forêts peuplées d'elfes. Cependant, certaines communautés se sont adaptées et vivent au contact de l'humanité sans que celle-ci ne s'en aperçoivent, se réfugiant parfois dans un monde onirique parallèle auquel on accède par des portes invisibles (cercles de champignons, anciennes pierres levées ou même placard à balais !).

Préjugés typiques : Les lutins et les fées, c'est du pareil au même : des nuisibles. Ça vole la nourriture, ça fait des blagues et ça dort. Des bouches inutiles à nourrir, si tu veux un animal de compagnie, prend plutôt un chat, il sera plus reconnaissant et il videra la maison des mulots !

Interpréter un lutin : Vous êtes un sale gosse, vous adorez vous moquer ou jouer des tours pendables, en particulier aux dépends de ceux qui n'ont aucun humour. Toutefois, vous n'êtes jamais méchant, du moins pas volontairement.

Interpréter une fée : Vous êtes jolie et insupportable, capricieuse et exigeante. Vous vous comportez comme un enfant gâtée ou une princesse avec sa cour. Vous adorez vous vexer et boudier, mais votre bonne humeur finit toujours par reprendre le dessus.

Noms typiques : Les lutins et les fées détestent les règles et les conventions, et leurs noms reflètent ce caractère. On trouve de tout, depuis

Mélessine Pétale-de-rose jusqu'à Lili en passant par Minette pour les fées ou Pierre-Hugues en passant par Poc ou Roc pour les lutins. Quand ils ne changent pas de nom chaque matin !

Carac. lutin : -4 FOR, -2 CON, +4 DEX

Carac. Fée : -4 FOR, -2 CON, +2 DEX, +2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, fées et lutins voient comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Tout petit : Leur petite taille leur confère un bonus de +2 en DEF et de +5 à tous les tests de discrétion.

Capacité raciale de fée • Vol : Les fées volent à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Capacité raciale de lutin • Téléportation : Les lutins peuvent se téléporter de 20 mètres par action de mouvement. Ils doivent être en mesure de voir leur lieu d'arrivée au début de la téléportation.

Limitation raciale • Trop petit : La valeur de Force d'un lutin ne peut pas dépasser 8 et celle d'une fée 6. Les fées et les lutins infligent seulement 1d3 point de DM pour chaque attaque au contact ou à distance avec une arme à une main. Avec une arme à 2 mains (une dague ou un arc miniature), ils infligent 1d4 DM. Ces DM sont liés à la précision plutôt qu'à la force d'impact, et les êtres féeriques sont de véritables experts pour viser les organes vitaux. Enfin, lorsqu'un lutin ou une fée obtient des dés supplémentaires sur une attaque (par exemple pour une *Attaque puissante* ou une *Attaque sournoise*) il s'agit de d4 au lieu de d6.

Voie de l'être féerique

1. Langage des animaux : Le personnage obtient la capacité de druide *langage des animaux* (Voie des animaux). S'il possède déjà cette capacité, il obtient une capacité de rôleur de rang 1 de son choix.

2. Invisibilité (L) : Le personnage peut se rendre invisible comme s'il utilisait la capacité de magicien du même nom (Voie de la magie universelle) une fois par jour par rang atteint dans la Voie. S'il possède déjà cette capacité, il obtient une capacité d'ensorceleur de rang 1 de son choix.

3. Monture féerique : Le personnage apprivoise un animal qui lui sert de monture, souvent une monture volante comme un aigle pour un lutin et une monture terrestre comme un loup ou une panthère pour une fée.

Monture : Init 16, DEF 16, PV [niveau × 4], attaque au contact = [niveau du personnage +1], DM 1d6+2, FOR +2, DEX +2*, CON +2*, INT -2, SAG+2*, CHA -2. La monture volante inflige seulement 1d6 DM avec une FOR de +0.

4. Grande taille (L) : Le lutin ou la fée est capable de prendre une taille humaine pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes trois fois par jour. Sous cette forme, il obtient un bonus de +2 au Mod. de FOR (et donc en attaque et aux DM) et il peut infliger des DM normalement selon l'arme utilisée.

5. Seigneur féerique : le personnage devient plus sage et charismatique, il est considéré parmi les siens comme un individu de haut rang. Il augmente ses valeurs de SAG et de CHA de +2.

Repères

Âge de départ : +3
Espérance de vie : 150 ans
Taille : de 20 à 50 cm
Poids : de 1 à 3 kg

Les lutins mesurent en moyenne environ 30 cm et les fées une dizaine de centimètres de moins. Toutefois, il n'y a pas de règle gravée dans le marbre avec ce peuple, et certains colosses lutins peuvent mesurer jusqu'à 50 cm ! Les lutins ne sont pas très beaux, ils ont généralement une bouche, un nez et des oreilles disproportionnée alors que les fées sont de minuscules femmes sveltes d'une beauté à couper le souffle.

Minotaure

Repères

Âge de départ : 15+

Espérance de vie : 60 ans

Taille : de 1,90 m à 2,30 m

Poids : de 150 à 250 kg

L'apparence physique des minotaures permet de distinguer deux groupes distincts d'individus. Ceux qui vivent au grand air plus au Nord se sont regroupés en tribus nomades. Ils ont développé un pelage sur l'ensemble de leur corps, et leur tête est parfois plus proche de l'auroch ou du bison que du taureau. Ils portent souvent des pagnes de peaux et des colifichets, et ils ont développé une culture proche de la nature. À l'inverse, ceux des contrées du Sud ou des profondeurs ont la peau parfaitement glabre et une morphologie très proche de celle d'un humain. Ces derniers se revendiquent descendre de la race la plus pure, entendez donc supérieure aux autres...

Le minotaure correspond à l'image classique issue de la mythologie grecque : la créature mi-homme mi-taureau. Son corps est celui d'un homme de grande taille, puissamment bâti et très musclé. Son cou, sa tête et ses sabots sont ceux d'un taureau. Il arbore également une queue de bovin. Sa voix est profonde et son regard ne respire pas l'intelligence. Il est connu pour son sens de l'orientation et ses explosions de rage. Les minotaures, les mâles en particuliers, sont des solitaires. Ils chassent dans les grandes plaines désertiques et vivent dans des grottes ou des souterrains. Les minotaures ont développé un art défensif curieux pour protéger leur tanière ou leur famille : le labyrinthe. Celui qui pénètre dans leur antre n'est jamais certain d'en ressortir, du moins pas avant que le propriétaire des lieux et son instinct infaillible ne l'aient trouvé.

Dans les Terres d'Osgild : Les minotaures vivent dans des endroits reculés où ils peuvent trouver des cavernes. Deux ethnies distinctes peuplent les Terres d'Osgild. Les glabres sont particulièrement communs dans les collines de la Pachérie, un territoire sauvage resté indépendant au Sud de Benastir et Valastir, qu'ils partagent avec les gobelins. Les minotaures à pelage guerroyent contre les clans humains dans les lointains royaumes barbares du Nord. Enfin, de nombreux clans de minotaures corrompus par le mal vivent dans les Monts Maudits

autour des ruines de la légendaires Tor-Angul, l'antique siège de pouvoir du Roi-Sorcier.

Préjugés typiques : Les minotaures sont des créatures irascibles et dangereuses mais font d'excellents guides, que ce soit dans les terres sauvages ou sous terre.

Interpréter un minotaure : Les préjugés comportent une bonne part d'exactitude. Les minotaures sont irascibles, mais ne forcez pas trop le trait dans votre interprétation, cela pourrait nuire à la qualité du jeu pour vous et vos compagnons ! Vous pouvez en revanche tenter de contourner ou forcer un autre trait marquant, comme le fait d'être taciturne, ronchon ou même borné. Dans tous les cas, le minotaure ne fait pas dans la dentelle...

Noms typiques : Les personnages minotaures des deux sexes portent des noms dont les sonorités rappellent la Grèce antique. Vous pouvez aisément associer un nom de héros Grec, de lieu ou même un mot français de racine grecque avec une terminaison en -ès, -ter, -eps, -akos, -idis, -atos, -pos. Privilégiez les transitions en -oe-, en -th- et en -ph-. Les minotaures des tribus du Nord accolent souvent à ce nom un titre qui met en valeur leur principale qualité. Par exemple : Agamènes Pelage-d'argent ou Pélomidis Course-vent, etc.

Agamènes, Pélomidis, Paloenedès, Epôdiès, Thésalidis, Thérion, Céphaloster, Perséphatos, Héphaïdis, Théusis, Oedipos, Kareïbès, Akiléus, Rhoménès, Iskhusis, Karditis, Agônès, Kérunos, Hègémôn, Irènès, Makthèleps, Zoerthidis, Galatos, etc.

Carac. : +4FOR, -4 INT, -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, le minotaure voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Coup de corne : Un minotaure peut réaliser une attaque de corne qui inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM à la place d'une attaque normale. Au prix d'une action limitée, il peut faire une attaque normale avec une arme de contact plus une attaque de corne.

Capacité raciale • Sens de l'orientation : Le minotaure reçoit un test de +5 à tous les tests d'orientation.

Limitation raciale • Grande taille : Être une armoire à glace ne comporte pas que des avantages, le minotaure se sent bien souvent à l'étroit. Dans la plupart des constructions à taille humaine, le minotaure reçoit un malus de -1 à tous les tests physiques (FOR & DEX), en attaque et en DEF. Dans les espaces exigus (un mètre cinquante ou moins de large ou de haut), il reçoit un malus égal à son Mod. de FOR et il ne peut pas utiliser d'arme à 2 mains.

+2 en attaque au contact et aux DM, mais subit un malus de -2 en DEF pour 1d6 tours. Ces bonus/malus ne sont pas cumulables à la *rage* du barbare.

3. Orientation infailible : Désormais, le minotaure ne se perd jamais et il connaît toujours le plus court chemin vers la sortie ou la surface.

4. Encorner : Le minotaure peut désormais réaliser une attaque de corne en action gratuite une fois par tour.

5. Colosse : Le minotaure est une montagne de muscles, il augmente ses valeurs de CON et de FOR de +2.



Voie du minotaure

1. Charge (L) : Le minotaure se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et il réalise une attaque avec +2 au test et +1d6 DM en cas de réussite. Cette capacité peut se cumuler à la *charge* du barbare.

2. Frénésie : Après avoir reçu une blessure, le minotaure peut entrer en frénésie (action gratuite), il gagne un bonus de

Nouveaux profils

Le livre de base du jeu, la compilation *Chroniques Oubliées Fantasy* propose 14 profils de personnage et de très nombreuses voies. Et plus encore de combinaisons possibles pour la création profils hybrides qui empruntent à plusieurs profils.

Le *Compagnon* propose ainsi « uniquement » trois nouveaux profils. De nombreuses propositions ont été étudiées mais finalement, seuls trois dossiers ont été retenus et appartiennent à la version finale du texte. Nous avons estimé que le samouraï, l'invocateur et le psionique appartenaient tous à la grande tradition du plus vieux des jeux de rôle et amenaient chacun des possibilités conformes à notre vision du jeu. Surtout, ils venaient véritablement combler un manque dans le choix offert aux joueurs qui créent leurs personnages.

En complément, cette section s'ouvre par des nouveaux exemples de profils hybrides.

Profils hybrides

En jouant sur la combinaison des Voies, il est facile de créer des concepts de personnage très variés. Après une courte liste d'une douzaine d'exemples p. 140 des règles de *CO Fantasy*, voici pas moins de 25 nouveaux profils supplémentaires. Cela ne doit pas vous empêcher de créer des profils sur mesure, adaptés à votre cadre de campagne.

Adepte de la force : d6, psionique (contrôle corporel, télékinésie, télépathie), guerrier (combat, maître d'arme).

Adepte zen : d6, moine (méditation, poing, vent), psionique (attaque mentale, télépathie).

Alchimiste* : d4 forgesort (élixirs, métal), magicien (magie élémentaire, magie universelle), arquebuser (explosifs).

Astrologue : d4, ensorceleur (air, divination, envoûteur), magicien (magie protectrice, magie universelle).

Bohémien : d6, barde (saltimbanque, séduction, vagabond), voleur (Aventurier, Roublard).

Croisé : d8, guerrier (bouclier, résistance, soldat), prêtre (guerre sainte, prière).

Dandy : d6, barde (escrime, séduction, vagabond), chevalier (héros, noblesse).

Démoniste : d4, nécromancien (démon, sang, sombre-magie), magicien (magie destructrice, magie protectrice).

Devin : d6, prêtre (prière, soins, spiritualité), ensorceleur (divination, envoûteur).

Enchanteur : d4, ensorceleur (divination, illusions, invocation), magicien (magie protectrice, magie universelle).

Espion : d6, voleur (assassin, aventurier, roublard), barde (séduction, vagabond).

Gladiateur : d10, Barbare (brute, pagne, pourfendeur), guerrier (résistance, combat).

Kensai : d8, samouraï (honneur, ki, sabre), guerrier (combat, maître d'arme).

Lutteur* : d8, barbare (brute, pagne), moine (maîtrise, poing), guerrier (maître d'arme).

Magelame : d8, guerrier (combat, maître d'arme, résistance), magicien (magie des arcanes, magie élémentaire).

Maître de guerre : d6, arquebusier (artilleur, explosifs, champ de bataille), forgesort (métal, golem).

Maître des bêtes* : d8, rôdeur (compagnon animal, monstre d'ours), druide (animaux, fauve), chevalier (cavalier).

Mentaliste : d4, psionique (attaque mentale, contrôle corporel, télépathie), ensorceleur (divination, illusion).

Mercenaire : d8, guerrier (combat, soldat, résistance), arquebusier (champ de bataille, précision).

Ombremage (Voleur arcanique) : d4, magicien (magie des

arcanes, magie protectrice, magie universelle), voleur (déplacement, roublard)

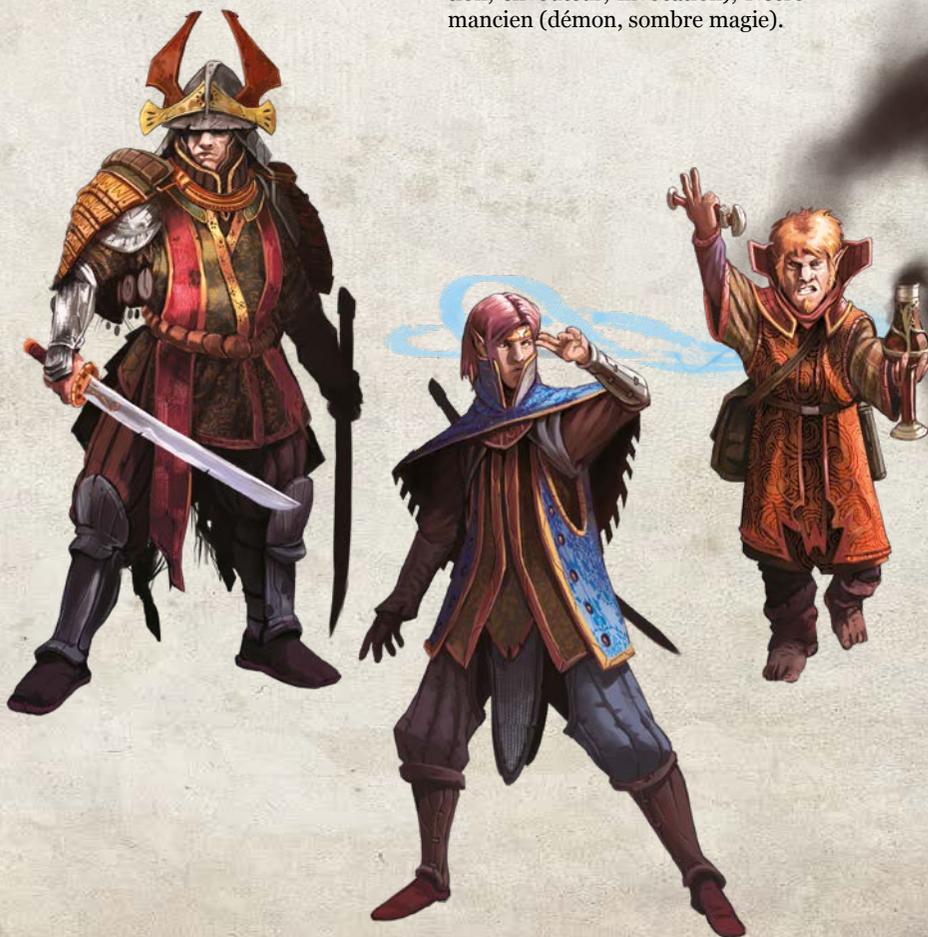
Passeur d'âme : d4, nécromancien (mort, outre-tombe, sang), prêtre (prière, spiritualité).

Pirate : d8, guerrier (combat, maître d'arme, résistance), barde (escrime, saltimbanque).

Sabreur zen : d8, moine (énergie vitale, méditation, vent), samouraï (ki, sabre).

Sauvage : d10, barbare (pagne, pourfendeur, primitif) et rôdeur (escarmouche, survie).

Sorcière : d4, ensorceleur (divination, envoûteur, invocation), Nécromancien (démon, sombre magie).



Invocateur

L'invocateur est un lanceur de sort qui s'est dévoué exclusivement à un aspect spécifique de la magie profane : l'étude de la structure du multivers. Cette connaissance occulte lui permet de comprendre les règles qui lient les différents plans d'existence, d'invoquer à son service des créatures venues d'autres plans ou encore de créer des portails de voyage.

Dé de vie

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

L'invocateur sait manier la **dague**, le **bâton** et l'**arbalète légère**. Il peut seulement porter une **armure de cuir simple** et ne peut pas manier de bouclier.

Attaque magique

L'invocateur utilise son **Mod.** de **CHA** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6),
dague (DM 1d4).

Voie de la conjuration

1. Conjuración de prédateur (L)* : Une fois par combat, l'invocateur peut conjurer un animal qui combat pour lui pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Le type d'animal conjuré dépend du niveau de l'invocateur (voir marge p. 25). L'animal apparaît au contact de l'invocateur et peut s'éloigner jusqu'à une distance de 50 mètres.

2. Conjuración renforcée : L'invocateur ajoute à son niveau le rang atteint dans la Voie pour déterminer le niveau des prédateurs conjurés.

Exemple : un invocateur de niveau 3 avec 2 rangs dans la Voie conjure un loup alpha NC 2, comme s'il était de niveau 5 (3+2)

3. Conjuración d'armée (L)* : Une fois par jour, l'invocateur peut conjurer une petite armée pour une durée maximum de [5 + Mod. de CHA] heures. Le sort ne peut être utilisé qu'en rase campagne ou dans un espace clos d'au minimum 20 × 20 mètres. Les créatures apparaissent dans une zone carrée de 20 mètres de côté, centrée sur l'invocateur. Elles peuvent ensuite se déplacer en formation, en occupant la même surface (elles n'entrent pas dans des couloirs ou des bâtiments exigus), jusqu'à une portée de 200 mètres. Les créatures attaquent les adversaires que l'invocateur leur désigne (déplacement de 20 mètres par tour, 3 km/h). L'armée inflige automatiquement 1d6 DM par tour (1d10 DM au rang 4 et 2d6 DM au rang 5) à chaque cible dans la zone. Une cible peut choisir de combattre l'armée par une action limitée : cela lui permet de ne subir que la moitié des DM prévus et d'infliger

à son tour à l'armée des DM égaux à son niveau plus 1 (NC + 1, pour une créature). Lorsque l'armée a subi un montant total de DM égal au niveau de l'invocateur multiplié par 10, le sort prend fin.

4. Conjuración de prédateur étrange : Lorsqu'il convoque un prédateur (rang 1 de cette Voie), l'invocateur peut, au choix, ajouter à la créature une mutation protectrice ou une adaptation motrice issue de la Voie des mutations (il n'a pas besoin d'avoir accès à ces capacités). Si l'invocateur opte pour *Cuirasse*, cela apporte un bonus de +3 en DEF à la créature.

5. Meute de prédateurs : Lorsqu'il utilise le sort de *conjuración de prédateur*, l'invocateur peut invoquer 1d4 prédateurs d'une catégorie en-dessous de son niveau maximum ou 2d6 prédateurs de deux catégories en-dessous.

Armée conjurée

Le nombre de créatures dépend du niveau de l'invocateur et leur apparence est en rapport avec le rang atteint dans la Voie. Au rang 3, ce sont des fantassins légers ou des gobelins, au rang 4 ce sont des fantassins lourds ou des hobgobelins et au rang 5 ce sont des chevaliers en armure ou des gobelours.

Toutefois, à la discrétion du joueur et en accord avec le MJ, ces créatures humanoïdes peuvent être remplacées par d'autres créatures de niveau et de puissance équivalents. Cela ne changera pas les effets de la capacité, le MJ devra donc veiller à ne pas autoriser des créatures dont les capacités particulières entrent en contradiction avec la logique du sort.

Voie de l'entité

1. Invocation d'une entité (L)* :

L'invocateur appelle une créature d'un autre plan qui entre alors à son service. Personne d'autre que l'invocateur ne peut renvoyer l'entité sur son plan d'origine. Lorsque l'entité est réduite à 0 PV, elle disparaît immédiatement. Dans ce cas, ou si l'invocateur la renvoie (par une action de mouvement), l'invocateur devra attendre 12 heures avant de pouvoir la convoquer de nouveau. L'entité revient en jeu avec ses PV au maximum et débarrassée de tout effet préjudiciable dont elle

pouvait être victime au moment de sa disparition. En dehors de son plan, l'entité ne guérit pas naturellement, mais elle peut bénéficier de sorts de soins. L'entité est totalement dévouée à son invocateur, elle agit au mieux pour respecter les ordres qui

Conjuration de prédateur

Niveau 1 à 4 : loup NC 1

(CO Fantasy p. 259)

Niveau 5 à 8 : loup alpha

NC 2 (p. 259)

Niveau 9 à 11 : loup géant

NC 3 (p. 260)

Niveau 12 à 14 : lion

NC 4 (p. 259)

Niveau 15 à 17 : lion,

grand mâle NC 5

(p. 259)

Niveau 18 à 20 : ours

polaire NC 6 (p. 268)

Niveau 21 à 22 :

tigre à dent de

sabre NC 7 (p. 259)

Niveau 23 et + :

ours préhistorique

NC 8 (p. 268)



Option Mana

Si vous jouez avec l'option de mana, l'invocateur gagne 1 PM par niveau. Si vous jouez avec l'option de mana totale, il obtient 1d8 de mana.

lui sont donnés, en fonction de son Mod. d'INT. Elle parle la langue de l'invocateur.

L'apparence physique de l'entité est déterminée lors de sa première invocation (un animal, une créature fantastique ou une créature humanoïde), mais elle doit s'inspirer des Mod. de Carac. choisis par le joueur. Elle ne peut pas imiter précisément l'apparence d'un personnage ou d'une créature en particulier. Une fois que le joueur a déterminé son apparence, la créature la conserve pour toujours. L'entité arbore quelque part sur son corps une rune lumineuse qui la maintient sur le plan de l'invocateur.

Créer son entité : Le joueur doit répartir 4 points entre les Mod. de FOR et de DEX, puis 2 points entre INT, SAG et CHA (minimum +0). Enfin, le Mod. de CON est égal à +2. La DEF de l'entité est égale à 12 (+ Mod. de DEX), son score d'attaque est égal au niveau de l'invocateur (+ Mod. de FOR ou de DEX de l'entité) et ses DM sont égaux à [1d6 + Mod. de FOR]. Ses PV sont égaux à cinq fois le niveau de l'invocateur.

2. Lien magique : L'invocateur peut communiquer par télépathie avec son entité, quelle que soit la distance qui les sépare. Lorsque l'entité subit des DM, l'invocateur peut choisir de sacrifier ses propres PV pour protéger son entité. Inversement, si l'invocateur subit des DM, il peut les transférer à son entité, mais dans ce cas, les DM subis par celle-ci sont doublés. Enfin, grâce au lien avec l'invocateur, la créature peut toucher et attaquer des cibles protégées normalement du contact des créatures invoquées.

3. Amélioration : L'invocateur siphonne l'énergie des plans pour améliorer les capacités de son entité. Il doit choisir une option parmi les suivantes :

Armes puissantes (griffes, crocs, arme) : +1d6 aux DM au contact

Armure : +4 en DEF

Grande taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR

Pouvoir d'attaque à distance : portée 20 m, 2d6 DM (attaque = niveau de l'invocateur + Mod. de DEX de l'entité)

Puissant : +2 Mod. de FOR

Résistant : +2 au Mod. de CON, +10 PV et résistance à un élément au choix (1/2 DM).

Supériorité : +2 Mod. d'INT, SAG et CHA

Vif : +2 Mod. de DEX

Vol : l'entité obtient un moyen de se déplacer dans les airs (généralement des ailes)

Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 8, 13 et 17. Chaque option peut être choisie jusqu'à trois fois et cumulée.

4. Protecteur : Quand un allié se trouve au contact de l'entité, il obtient un bonus de +2 en DEF. Si l'allié est l'invocateur, ce bonus passe à +4. De plus, une fois par tour, l'entité peut subir une attaque à la place d'un allié à son contact.

5. Lien magique amélioré : Le lien entre l'invocateur et l'entité est tel qu'ils peuvent se téléporter ou échanger leurs places. Au prix d'une action de mouvement, l'invocateur peut utiliser une action de son choix : téléporter son entité à son contact, se téléporter au contact de son entité ou enfin, échanger sa place avec son entité.

Voie du familier

1. Familier : L'invocateur choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent...). Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui

à distance illimitée. Il gagne +2 en Initiative lorsque son familier est en vue.

Familier : DEF [= invocateur], Init. [= invocateur], PV [il les partage avec ceux de son maître], ils forment une cible unique pour les attaques de zone. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2.

Lorsque le familier subit des DM, l'invocateur peut choisir de ne pas les subir, dans ce cas, le familier est détruit et il ne pourra pas à nouveau être convoqué avant 24 heures.

2. Résistance : Le familier obtient une réduction des DM (RD) de 1 point par rang atteint dans la Voie face à tous les types de DM.

3. Sens développés : Capable de percevoir avec les sens de son familier, l'invocateur améliore grandement sa vigilance. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception (SAG) et peut voir dans le noir comme s'il était dans la pénombre jusqu'à une distance de 20 m. S'il possède déjà cette capacité, la distance est doublée.

4. Rappel : L'invocateur peut rappeler son familier à son contact par magie. Le familier est téléporté sur son maître au prix d'une action de mouvement s'il est en vue ou par une action limitée dans tous les autres cas.

5. Lilliputien (L)* : L'invocateur rapetisse jusqu'à devenir plus petit que son familier (entre 10 et 30 cm, minuscule ou très petit). La transformation dans un sens ou dans l'autre demande 1 tour complet. Sa durée est illimitée. Sous cette forme, l'invocateur obtient la même réduction aux DM que le familier (RD 5), il gagne un bonus de +10 aux tests de discrétion et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque réussie et ses sorts n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 m par

action de mouvement, sauf s'il chevauche son familier. Le familier est très endurant et lui permet de couvrir une distance de 5 km par heure pendant un maximum de 10 heures par jour (pour un total de 50 km/jour) quel que soit le terrain. Cette distance est doublée si le familier est une créature volante (100 km/jour).

Voie des mutations

Note : les mutations issues de différentes capacités peuvent être cumulées, mais les mutations issues de la même capacité ne le peuvent pas.

1. Mutation offensive (L)* : L'invocateur échange une partie de son corps avec celle d'une créature monstrueuse d'un autre plan pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Il obtient ainsi un appendice monstrueux de son choix : une gueule démesurée, un bras monstrueux doté de griffes ou de pinces, une queue munie d'un formidable piquant, etc. Il lui faut une action limitée pour attaquer avec cet appendice et il reçoit un bonus de +3 au Mod. de FOR sur cette attaque. L'attaque inflige [1d6+ Mod. de FOR] DM (2d6 au niveau 10). À partir du rang 4, l'invocateur apprend à mieux maîtriser le membre étranger et il lui suffit d'une action d'attaque pour attaquer.

2. Mutation protectrice (L)* : L'invocateur obtient les caractéristiques d'une créature d'un autre monde, adaptée à la survie dans un environnement dangereux, pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. À chaque utilisation du sort, il choisit une mutation de son choix dans la liste suivante. Il est impossible de bénéficier de deux mutations protectrices en même temps.

Cuirasse : +1 en DEF par rang

Écailles rouges : DM de feu ou d'acide divisés par 2

Fourrure violette : DM de froid ou de foudre divisés par 2

Ouïes : respiration aquatique

Sang noir : immunisé au poison ou aux maladies.

3. Surpuissance physique (L)* : L'invocateur obtient une des mutations suivantes au choix pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Il est impossible de bénéficier de deux effets de surpuissance en même temps.

Muscles hypertrophiés : +2 au Mod. de FOR

Silhouette filiforme : +4 au Mod. de DEX

Silhouette massive : + 5 aux tests de CON et réduction des DM de 3 points (RD 3).

4. Adaptation motrice (L)* : L'invocateur obtient une des mutations suivantes au choix pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Il est impossible de bénéficier de deux effets d'adaptation en même temps.

Ailes : vol à sa vitesse normale de déplacement

Pattes démesurées : se déplace de 30 mètres par action de mouvement

Queue de poisson : nage de 30 mètres par action de mouvement.

5. Mutation régénératrice : À chaque fois qu'il retrouve sa forme normale après avoir utilisé un sort de

la Voie des mutations, l'invocateur récupère 1d6 PV. Désormais, lorsqu'un test de CON lui est demandé, il lance deux d20 et conserve le meilleur des deux résultats.

Si vous n'utilisez pas de règle optionnelle de points de Mana, les PV sont régénérés seulement s'ils ont été perdus pendant la durée du sort.

Voie des portes

1. Raccourci (L)* : L'invocateur emprunte une porte magique qui apparaît à son contact et il ressort par une autre en vue et à moins de 10 mètres de distance par rang atteint dans la Voie. Les deux portes disparaissent immédiatement après son passage.

2. Porte artificielle (L)* : L'invocateur invoque une porte venant d'un autre monde dans une surface maçonnée non magique de moins d'un mètre d'épaisseur (par exemple le mur d'une maison). Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, cette porte peut être ouverte et refermée normalement et elle donne de l'autre côté du mur, de façon tout à fait ordinaire.

3. Manoir d'outre-monde (L)* : L'invocateur enchante une porte ordinaire existante (pas une porte artificielle) et, pendant jusqu'à 1 heure par niveau, elle s'ouvre sur un manoir magique au lieu de l'endroit habituel.

La porte garde ses caractéristiques originelles (solidité, serrure, etc.), mais elle ne peut pas être bloquée par magie. Le manoir possède jusqu'à 1 pièce par niveau de l'invocateur, pour une surface totale atteignant jusqu'à 50 m² par niveau de l'invocateur. Il est meublé selon le style choisi par l'invocateur, un taudis lugubre ou un palais luxueux rempli de victuailles et de vaisselle d'or (aucun objet magique). Les pièces n'ont pas de fenêtre et les objets disparaissent s'ils sortent du manoir. La nourriture qui peut y être trouvée possède des qualités gustatives à la discrétion de l'invocateur. Tous ces aliments désaltèrent ou procurent un effet normal de satiété, mais ils n'hydratent ni ne nourrissent pas réellement. Si l'invocateur utilise à nouveau ce sort alors qu'un autre manoir était encore actif, le premier disparaît immédiatement. Si la porte d'entrée est détruite, le sort prend fin. Toutes les créatures à l'intérieur du manoir au moment où il disparaît sont éjectées devant la porte et subissent 1d6 DM.

4. Enkystement lointain (L)* :

Une fois par combat, l'invocateur désigne d'un mouvement de la main une cible à moins de 20 mètres, et un tourbillon de lumière multicolore emporte la victime en un lieu lointain.

En cas de succès d'un test d'attaque magique opposé (attaque au contact dans le cas où la créature n'en possède pas), la cible est instantanément téléportée dans une direction aléatoire (à peu près horizontalement et dans un milieu adapté à sa survie). Les créatures de niveau inférieur à la moitié du niveau de l'invocateur sont téléportées à une distance de 1d20 × 100 kilomètres, celles de niveau inférieur au sien à 1d20 kilomètres et celles de niveau supérieur ou égal à 1d20 × 10 mètres. Une créature ne peut pas être victime de ce sort plus d'une fois par jour.

5. Porte dimensionnelle (L)* :

L'invocateur fait apparaître une porte lumineuse pour une durée maximum de [5 + Mod. de CHA] minutes, bien qu'il puisse mettre fin au sort à tout moment. Cette porte apparaît simultanément dans un autre lieu choisi par l'invocateur, soit à portée de vue, soit à un endroit parfaitement connu de l'invocateur, à une portée maximum de 200 mètres. Tant qu'elle est active, la porte magique peut être empruntée dans un sens ou dans un autre par toute créature de taille grande ou inférieure. Si l'invocateur utilise à nouveau ce sort alors qu'une autre porte était encore active, la première disparaît immédiatement.

Samouraï

Le samouraï est un guerrier, mais aussi un seigneur, un homme de cour. Surtout, il est un homme d'honneur. Ces caractéristiques le rapprochent du profil du chevalier, mais il se distingue de ce dernier par des techniques de combat axées sur la vitesse et la maîtrise de l'arc. Le samouraï est lui-même le vassal dévoué d'un seigneur, dans un système de type féodal.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le samouraï sait manier toutes les armes, bien que les sabres ont toujours sa préférence. Il peut porter tous les types d'armure, mais ne peut pas manier de bouclier.

Équipement de départ

Vivelame (DM 1d10, crit. 19-20), sabre de bois (DM 1d6 temporaires, crit. 19-20), dague (DM 1d4), arc court (DM 1d6, portée 30 m), chemise de maille (DEF +4).

Voie de l'arc et du cheval

1. Monture loyale : Le samouraï s'attache les services d'un fidèle destrier capable de l'amener au cœur des batailles. Lorsque qu'il combat à cheval, il gagne +1 en attaque (au contact et à distance) et en DEF.

2. Tir en mouvement : Le samouraï est capable de tirer à l'arc tout en guidant sa monture des genoux. Lorsqu'il est à cheval, il peut utiliser une action d'attaque pour effectuer une attaque à distance tout en se déplaçant au maximum de 20 mètres.

3. Tir fatal : le samouraï travaille la perfection du geste dans le but d'abattre un adversaire d'un seul tir. Le samouraï retranche son Mod. de SAG au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque à distance (critique à partir de 20 – Mod. de SAG)

lorsqu'il utilise un arc et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus avec ce type d'arme. Au rang 5 de la Voie, il ajoute +2d6 aux DM des critiques (ce bonus n'est pas multiplié).

4. Tirs successifs (L) : Le samouraï se déplace à cheval sur une distance de 20 mètres en ligne droite. Il peut effectuer jusqu'à [2 + Mod. de SAG] attaques à distance à l'arc sur des cibles différentes à moins de 10 mètres de sa trajectoire, à condition qu'elles se trouvent toutes du même côté de la ligne tracée par son déplacement (à droite ou à gauche). Si le samouraï possède la capacité *course mortelle* (Voie du Ki, rang 4), il peut désormais l'utiliser aussi à dos de cheval sur une distance de 20 mètres et non plus de 10 mètres, comme lorsqu'il est à pied.

5. Perception héroïque : Le samouraï augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Et sur les Terres d'Osgild ?

Ce profil d'origine asiatique peut être délicat à intégrer dans un cadre de *fantasy* classique. Nous avons toutefois évité les termes japonais afin de faciliter la transposition du profil dans un contexte moins oriental. N'hésitez pas à les replacer si le besoin s'en fait sentir : la technique du sabre devient kenjutsu, frappe du vide iaijutsu et les lames jumelles nitojutsu, tirs successifs yasubame, etc. À l'inverse, si vous estimez que le terme de samouraï possède une connotation trop japonaise, renommez-le simplement en *seigneur*. Sur les terres d'Osgild, les îles d'Ouister permettent à un PJ humain d'adopter le profil de *Samouraï*. La population de ces îles inhospitalières descend d'une ancienne civilisation venue de l'autre rive de la mer mauve, fuyant un envahisseur impitoyable : l'Empire de Fer. Mais cet empire hégémonique les a poursuivis par-delà les mers et ils luttent aujourd'hui contre sa tête de pont sur les Terres d'Osgild, le Protectorat de Fer.

Le profil du *Seigneur* peut aussi être adopté par les elfes hauts de Hautesylve, le style de combat à laivelame et la formation aux lettres s'accorde parfaitement à l'image du guerrier elfe de noble lignée.

Voie du dirigeant

1. Éduqué : Le samouraï sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie aux tests de CHA et d'INT qui concernent les arts et les lettres (poésie, calligraphie, arrangements floraux, cérémonie du thé, etc.), ainsi qu'aux tests de séduction.

2. Homme de cour : Le samouraï bénéficie d'un bonus de +5 pour reconnaître les bannières et les familles nobles et d'un bonus de +5 aux tests d'étiquette et d'interaction avec la noblesse et la haute société.

3. Lame de lignée : Le samouraï possède un sabre (ou une paire de sabre s'il possède la capacité *lames jumelles*) qui se transmet dans sa famille depuis des générations et qui symbolise l'honneur des siens. Entre ses mains, cette arme devient magique et lui confère un bonus de +1 en attaque au contact (mais pas aux DM) tous les 3 niveaux : +1 au niveau 3, +2 au niveau 6, +3 au niveau 9, etc. En accord avec le MJ, l'arme obtient un pouvoir supplémentaire lorsque le samouraï atteint le rang 5 de la Voie (+1 niveau de magie : affûtée, fléau ou DM élémentaires). S'il perd son arme, le samouraï subit un malus de -1 à tous ses tests tant qu'il ne la retrouve pas. L'arme est réputée incassable, mais si elle venait à être détruite, ce malus s'estomperait au bout d'un an. Il faudrait une année entière pour forger une nouvelle arme de famille.

4. Moment zen : Le samouraï est capable d'atteindre la paix intérieure même dans les moments les plus stressants. Désormais, il est capable de *prendre 10* (CO Fantasy p. 69), même en situation stressante et il lui faut seulement 2d6 tours (au lieu de 2d6 minutes). Il lui faut seulement 2d6 minutes pour prendre 20 (au lieu de 2d6 heures). De plus, lorsqu'il prend 10, il ajoute toujours son

Mod. de SAG au résultat en plus du Mod. de Carac. prévu initialement pour le test. Le samouraï est enfin capable de prendre 10 sur une action d'attaque au prix d'une action limitée (L) jusqu'à 3 fois par combat.

5. Homme complet : Le samouraï possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une



formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil de base.

Voie de l'honneur

1. Chef né : Le Samouraï est immunisé aux effets de peur (magie, pouvoir de dragon, etc.) De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang aux tests de CHA pour donner des ordres ou intimider.

2. Défi (L) : Le samouraï défie un ennemi par une action limitée. Il obtient un bonus aux DM égal au rang atteint dans la Voie contre cet adversaire jusqu'à la fin du combat. Le samouraï peut défier un seul adversaire par scène de combat.

3. Honorable : Le samouraï a une réputation d'honorabilité sans faille. Il peut mettre en jeu son honneur pour garantir sa parole et la justesse de ses actions. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les tests où sa bonne foi est en jeu. Il est considéré comme une référence en matière de justice, ce qui lui accorde le même bonus pour rendre justice, apaiser une foule en colère ou infléchir la décision d'un dirigeant.

4. Seuls au monde : Lorsqu'il a défié un adversaire, le samouraï obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques de tous les autres adversaires, à chaque tour où il attaque uniquement la cible qu'il a défié.

5. Surmonter la douleur : Le samouraï obtient un bonus de +5 à tous les tests pour résister à la douleur et

il est immunisé à l'état préjudiciable *Affaibli*. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il peut encore agir un tour complet et, s'il a défié un ennemi, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre cet adversaire au cours de ce baroud d'honneur.

Voie du Xi

1. Esprit vide : Le Samouraï gagne +3 en Initiative, ce bonus passe à +5 au rang 4 de la Voie.

2. Main vide : Lorsqu'il combat à mains nues, le samouraï peut (s'il le souhaite) utiliser son Mod. de DEX en attaque au contact au lieu de son Mod. de FOR (mais pas aux DM). Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux. Ces DM passent à 1d6 au Rang 3 et à 1d8 au rang 5.

3. Kiai : Une fois par combat, lorsqu'il a réussi une attaque (à distance ou au contact), le samouraï peut libérer son énergie sous la forme d'un puissant cri issu du ventre. Il obtient les DM maximum. Au rang 5 de la Voie, il peut utiliser son Kiai une seconde fois, au minimum 1d6 tours plus tard.

4. Course mortelle (L) : Le samouraï parcourt jusqu'à 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque adversaire sur son passage. Il ne peut pas terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

5. Puissance du ki : Le Samouraï peut effectuer une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 habituel.

Si l'attaque est un succès, il ajoute +2d6 DM. S'il possède la capacité *moment zen*, le samouraï peut utiliser *puissance du ki* tout en *prenant 10*. Le joueur lance le d12 et si le résultat est inférieur à 10, il peut le remplacer par un « 10 ». Toutefois, dans ce cas, il ne bénéficie pas du bonus de +2d6 aux DM.

Voie du sabre

1. Technique du sabre : Les techniques du sabre reposent sur la précision, la vitesse et la maîtrise acquise par des heures de répétition plutôt que sur la force. Lorsqu'il utilise un *sabre*, le samouraï peut remplacer son Mod. de FOR par son Mod. de DEX en attaque au contact et remplacer son Mod. de FOR aux DM par le rang atteint dans la Voie du sabre.

2. Frappe du vide : Le samouraï sait porter une attaque en dégainant son arme du fourreau ou à l'instant où il la saisit. Cela surprend généralement son adversaire. Sur sa première attaque au contact lors d'un combat, si son sabre était au fourreau, il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM. De plus, il dégaine en action gratuite.

3. Lames jumelles (L) : Si le samouraï possède un Mod. de FOR au moins égal à +2, il peut utiliser le katana d'une main et le wakizashi de l'autre sans pénalité. Il fait un test d'attaque normal pour chaque arme, mais ne bénéficie pas de son bonus de *technique du sabre* sur son attaque au wakizashi. Si son Mod. de FOR est inférieur à +2, il subit une

pénalité de -1 en attaque sur chaque attaque par point manquant.

4. Attaque en rotation (L) : Le samouraï peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui. Toutefois, s'il utilise un *sabre* dans chaque main, lorsque le résultat du dé du test d'attaque est pair, le katana inflige des DM et lorsqu'il est impair, c'est le wakizashi qui frappe. Il bénéficie du bonus aux DM de la *technique du sabre* quelle que soit l'arme qui inflige les DM.

5. Dextérité héroïque : Le samouraï augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Les sabres

Les sabres constituent une catégorie d'armes suffisamment légères et précises pour que le samouraï obtienne certains avantages (voir les Voies) lorsqu'il les utilise. Il s'agit du *katana* (vivelame), du *wakizashi* (demi-lame) et du *boken* (sabre de bois). Le wakizashi ou demi-lame est un sabre court à un seul tranchant similaire à son grand frère le katana, il possède les mêmes caractéristiques que la rapière. Le boken est un sabre de bois, manié à 2 mains, il inflige 1d6 DM temporaires et un critique sur 19-20.

Psionique

Le psionique est un être d'exception. Il est né doté de pouvoirs psychiques extraordinaires qu'il a travaillés par la suite à la force de son ego et de son intuition. Profil polyvalent, le psionique peut être développé comme un subtil maître de l'esprit et un combattant à distance ou au contraire comme un guerrier porté par des pouvoirs psychiques.

Dé de vie

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le psionique sait manier toutes les armes à une main. Il peut porter les armures jusqu'à la chemise de maille, mais ne peut pas manier de bouclier.

Attaque magique

Le psionique utilise son **Mod. de CHA** pour calculer son score d'attaque magique. Toutefois, la SAG est aussi une Carac. importante pour ce profil.

Équipement de départ

Épée courte (DM 1d6), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcée (DEF +3).

Voie de l'attaque mentale

1. Attaque mentale (L)* : Le psionique peut faire un test d'attaque magique contre une cible à une portée maximum de 50 mètres. En cas de succès, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM. Les DM augmentent à 2d6 à partir du rang 3 et à 3d6 à partir du rang 5. Le psionique peut décider d'infliger des DM temporaires avec une attaque mentale, mais il utilise alors des d4 au lieu de d6 pour déterminer les DM.

2. Bouclier psi : Le psionique apprend à lever des barrières infranchissables autour de son esprit. Il augmente sa DEF de +5 contre toutes les attaques mentales (psi ou magiques) et divise par 2 les DM subis par la capacité *Attaque mentale*.

3. Attaque étourdissante : Le psionique peut choisir d'effectuer son attaque mentale en utilisant un d12 en attaque. En cas de succès, en plus des DM, la cible est Étourdie (pas d'action et -5 en DEF) pendant un tour. Les créatures de niveau supérieur au psionique sont immunisées à cet effet et celles qui bénéficient d'un *bouclier psi* peuvent faire un test de CHA difficulté [8 + Mod. de CHA de l'attaquant] pour y résister.

4. Vague psionique (L)* : Une fois par combat, le psionique peut projeter son esprit vers un nombre de cibles au maximum égal à [3 + Mod. de CHA] à portée *d'attaque mentale*. Il effectue une *attaque mentale* contre chacune d'elle.

5. Ego héroïque : Le psionique augmente sa valeur de CHA de +2 et le joueur peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de

CHA est demandé au personnage et conserver le meilleur résultat.

Voie du contrôle corporel

1. Proprioception : Le psionique est capable de ressentir les processus biologiques qui parcourent son corps et de modifier les stimuli sensoriels qu'ils produisent. Il est immunisé aux effets de douleur ou de peur même magiques. Il augmente sa valeur de PV maximum de son Mod. de CHA.

2. Transe de régénération (L)* : Une fois par jour et par rang atteint dans la Voie, le psionique peut entrer en transe pendant 2d6 tours pour guérir [1d6 + niveau + Mod. de CHA] PV.

3. Contrôle du métabolisme : Le psionique est capable d'accélérer ou de ralentir son métabolisme. Il ajoute son Mod. de CHA en initiative et à tous les tests de CON. Il a besoin de deux fois moins de nourriture, d'eau, d'air et de sommeil que la normale.

4. Contrôle sanguin : Le psionique est immunisé à tous les poisons et aux effets de saignements. Il ne subit que la moitié des DM des attaques qui affectent le sang (strige, vampire, etc.).

5. Accélération (L)* : Le psionique accélère son métabolisme pendant [5 + Mod. de CON] tours. Il obtient une action supplémentaire par tour (mouvement ou attaque), +5 en Initiative et +3 en DEF. À la fin de la capacité, il doit attendre 2d6 tours avant de pouvoir à nouveau accélérer son métabolisme ou subir 2d6 DM lorsque la capacité est à nouveau utilisée.

Voie de l'empathie

1. Perception extra-sensorielle : Le psionique ne perçoit plus seulement grâce à ses sens, mais aussi avec

son esprit. Il obtient un bonus de +1 par rang à tous ses tests de SAG en rapport avec la perception et en Initiative. Ce bonus ne s'applique pas aux tests requis par les autres capacités de cette Voie.

2. Défense intuitive : En combat, le psionique est capable d'anticiper les mouvements de

ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de DEF égal à son Mod. de SAG.

3. Perception du passé (L)* : Le psionique est désormais capable de percevoir les ondes psychiques résiduelles présentes en un lieu. Cela lui permet de déterminer la nature des émotions

liées aux événements qui s'y sont déroulés (malheur, douleur, joie, haine, amour, etc.). Le psionique est capable de déterminer le laps de temps depuis le déroulement de l'événement en réussissant un test de SAG difficulté 15. Il obtient un bonus de +5 au test si l'événement date de moins de 24 heures ou si l'émotion est particulièrement intense (meurtre, torture, etc.).



Option Mana

Si vous jouez avec l'option de mana, le psionique gagne 1 PM par niveau. Si vous jouez avec l'option de mana totale, il obtient 1d8 de mana.

4. Vision lointaine (L)* : Le psionique a appris à projeter son esprit à de grandes distances. Il peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans un endroit qu'il a visité depuis peu, quelle que soit la distance réelle. Pour cela, le psionique doit simplement avoir visité l'endroit et réussir un test de SAG difficulté [10 + 1 par jour écoulé depuis la dernière visite].

5. Perception héroïque : Le psionique augmente sa valeur de SAG de +2 et le joueur peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG est demandé au personnage et conserver le meilleur résultat.

Voie de la télékinésie

1. Manipulation à distance (L) : Le psionique peut déplacer ou manipuler un objet à distance à une portée de 20 mètres et le déplacer en l'air de 10 mètres par tour. Le psionique peut manipuler un objet avec l'équivalent d'une DEX égale à sa SAG et d'une FOR égale à son CHA. Il peut attaquer avec une arme manipulée à distance avec son score d'attaque magique et un bonus aux DM égal à son Mod. de CHA. À partir du rang 3, il lui suffit d'une action d'attaque, à partir du rang 5, il lui suffit d'une action de mouvement.

2. Champ de protection : Le psionique déploie autour de lui un champ de force qui repousse efficacement les attaques. Il obtient un bonus en DEF égal au rang atteint dans

la Voie. À partir du rang 4, il peut déployer son champ de protection autour d'un allié à moins de 10 mètres de lui au prix d'une action de mouvement à chaque tour.

3. Onde de choc (L)* : Une fois par combat, le psionique peut produire une vague de force à 360 degrés autour de lui dans un rayon maximum de 10 mètres, moins s'il le souhaite. Toutes les créatures dans la zone d'effet subissent [2d6 + Mod. de CHA] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de CHA] ou être renversées. Les DM passent à 3d6 au rang 5 de la Voie.

4. Combat kinétique : Le psionique a appris à utiliser son don pendant le combat, en freinant l'impact des attaques adverses et en augmentant celui des siennes. Il bénéficie d'une réduction des DM de 3 points (RD 3) et il ajoute son Mod. de CHA aux DM de ses propres attaques (au contact ou à distance).

5. Psychoportation (L)* : Le psionique est désormais capable de s'élever lui-même dans les airs et de voler pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sa vitesse maximale est égale à sa vitesse au sol et se maintenir en vol stationnaire est une action gratuite. En outre, grâce à l'application permanente des principes de la télékinésie, le joueur peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR est demandé au personnage et conserver le meilleur résultat.

Voie de la télépathie

1. Télépathie (L)* : Le psionique est capable de communiquer par télépathie avec une créature en vue, dans une langue que tous les deux partagent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. À partir du rang 3, le psionique n'a plus besoin de voir sa cible, mais il doit la connaître et la portée maximum est égale à 10 fois sa valeur de SAG en mètres. À partir du rang 5, le psionique accède à une zone de l'esprit plus profonde que les centres du langage et la communication peut avoir lieu avec une créature dont il ne partage pas la langue, et même avec un animal.

2. Radar mental : Le psi ressent naturellement la présence de créatures pensantes autour de lui, qu'elles soient animales ou végétales. Il obtient un bonus de +2 par rang dans tous ses tests de SAG lorsqu'il s'agit de détecter un être vivant (tests de surprise) et il ne subit pas de pénalité pour attaquer au contact un être vivant lorsqu'il est *aveuglé* ou si la créature est invisible. De plus, à partir du rang 4, en présence d'une forme de vie, il est capable d'évaluer si elle est en bonne santé ou non, sans toutefois obtenir un diagnostic plus précis.

3. Suggestion (L)* : Une fois par jour, le psionique peut suggérer une action à une créature pensante, en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté les PV maximum de celle-ci. En cas de réussite, la créature fera tout son possible

pour satisfaire la demande pendant jusqu'à 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort). La capacité n'affecte pas les créatures de niveau supérieur au psionique.

4. Lire les pensées (L)* : S'il réussit un test d'attaque magique (portée 10 mètres) contre la valeur de SAG d'une créature, le psionique peut savoir à quoi elle est en train de penser pendant [1d6 + Mod. de SAG] tours. Cette capacité ne permet pas de fouiller dans la mémoire d'un individu pour en tirer des renseignements. Une créature consciente d'être sondée peut faire un test de CHA difficulté [10 + Mod. de SAG du psionique] pour contrôler ses pensées et ne pas révéler ses véritables intentions.

5. Domination psy (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m) contre une DEF égale à [15 + Mod. de Carac. + NC de la créature], le psionique prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. CHA] minutes. Le Mod. de Carac. choisi par la créature est le plus élevé entre INT, SAG ou CHA. Le propre corps du psionique devient inactif. La victime peut tenter de mettre fin au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA du psi] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, le psionique réintègre son corps et subit 1d6 DM. Cette capacité ne permet pas d'affecter les créatures de niveau (NC) supérieur ou égal au personnage.

Nouvelles Voies de prestige

Touche pas à ça !

Cette Voie permet de fabriquer une seule arme, si elle est détruite, il faut au personnage 1 jour par rang atteint dans la Voie et 100 pa par rang atteint dans la Voie pour en fabriquer une autre. Si une autre créature tente de s'en servir, elle doit faire un test d'INT à chaque utilisation. Si le résultat du test est inférieur ou égal à 5, l'arme explose en infligeant 1d6 DM par rang atteint dans la Voie dans un rayon de 3 mètres (test de DEX difficulté 10 pour ½ DM, sauf pour son utilisateur). Si le résultat du test d'INT est supérieur ou égal à 15, la créature réussit à l'utiliser comme une arme ordinaire (sans aucun bonus procuré par la Voie). Sur un résultat de 25 ou plus, la créature bénéficie d'un avantage au choix issu de la Voie (sans dépasser le rang atteint) pour cette action.

Ces dix nouvelles voies ont été créées dans une recherche de polyvalence. Chaque nouvelle Voie n'est donc pas restreinte à un seul profil. La Voie du Héros doit être classée dans la même catégorie que la Voie de prestige spécialisée présentée dans *CO Fantasy* p. 83 : elle peut être sélectionnée par tout type de profil. En revanche, elle s'inscrit dans une démarche de polyvalence plutôt que de spécialisation. D'autres voies comme la Voie du porteur de bouclier, la Voie de l'expert du combat ou la Voie de la mana et celle de l'élémentaliste correspondent à des familles de profils (combattant ou lanceurs de sort).

Voie de l'arme étrange

Arquebusier et forgesort sont deux profils de bricoleur de génie. Ils peuvent utiliser leurs connaissances pour construire des armes personnalisées particulièrement destructrices qu'eux seuls sont capables de manipuler sans risque. Si le personnage fait l'acquisition d'une arme magique, il lui faut 1 semaine de travail par rang et 100 pa par rang pour appliquer des modifications qui lui permettent de bénéficier des bonus de cette voie sur cette nouvelle arme.

Requis : Une Voie de Forgesort ou d'Arquebusier. Cette Voie peut s'appliquer à une arbalète ou à une arme à poudre.

1. Arme sur mesure : L'ergonomie de l'arme a été pensée afin de parfaitement correspondre à son utilisateur et les matériaux utilisés sont ce qui se fait de mieux. Lorsqu'il

utilise cette arme, le personnage gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM.

2. Projectile spécial (L) : À chaque combat le personnage peut tirer un nombre maximum de projectiles spéciaux égal au rang atteint dans la Voie, il lui faut ensuite 10 minutes pour renouveler sa réserve de projectiles. Lorsqu'il tire un projectile spécial, le personnage choisit un effet de son choix parmi les trois suivants.

Étourdissant : +1d6 DM d'électricité et la cible doit faire un test de CON [10 + Mod. d'INT] ou être étourdie 1 tour.

Flash : DM normaux sur la cible principale et violent flash lumineux dans un rayon de 5 mètres, test de DEX [10 + Mod. d'INT] pour toutes les créatures dans la zone ou *aveuglé* 1 tour.

Shrapnel : DM normaux sur la cible principale et explosion projetant une multitude d'éclats dans un rayon de 5 mètres pour 1d8 DM.

3. Lunette de visée (L) : Si le personnage passe un tour complet à viser une cible, au tour suivant, il ignore les malus de portée (même sur un tir parabolique), il obtient un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre cette cible.

4. Baïonnette (L) : Le personnage adapte une lame à l'extrémité de son arme (attaque au contact, 1d4 + Mod de FOR max pour une pétoire, 1d6 DM + Mod. de FOR pour un mousquet) et développe les techniques de combat adéquates. Au prix d'une action limitée, il peut faire une attaque à distance et une attaque de contact avec la baïonnette. S'il dispose d'une dague ou d'une épée courte magique, il peut l'adapter sur son arme et bénéficier des DM correspondants pour les attaques à la baïonnette (1d4 ou 1d6

plus bonus de magie en attaque et aux DM). S'il possède la capacité *cadence de tir*, il peut de plus recharger son arme dans le même tour.

5. Crache feu : L'arme tire désormais des projectiles explosifs et inflige 1d6 DM supplémentaires de feu. Lorsqu'il fait l'acquisition de cette capacité, le joueur peut choisir d'infliger des DM d'électricité (crache foudre) ou d'acide (crache venin) au lieu des DM de feu.

Errata Arquebusier

L'arquebusier est parfois considéré comme un parent pauvre par les joueurs. Si, en tant que MJ, vous souhaitez le rendre un peu plus attrayant, nous pouvons vous conseiller les quelques modifications mineures qui suivent.

Voie de l'artilleur

2. Tir de semonce (L) et 3. Tir de barrage (L) : le temps de rechargement est inclus dans ces capacités. Par exemple, après un tir au mousquet raté, cette capacité permet de tirer dès le tour suivant sur la même cible avec +5 att et +1d6 DM.

Voie du champ de bataille

1. Action concertée : en plus du bonus d'attaque, l'Arquebusier obtient ce bonus en DEF jusqu'à son prochain tour (+1 de base, +2 au rang 4).

3. Combattant aguerri : le choix des Voies est élargi aux profils de chevalier, de rôdeur et de voleur. Cela peut donner des variantes d'arquebusier intéressantes : plutôt pisteur, chasseur de prime, cavalier, mousquetaire, etc.

Voie de l'arme liée

Certains héros tissent un lien particulier avec leur arme favorite. Cette compagne de tous les jours devient leur alliée la plus fidèle et un lien magique les unit progressivement.

Requis : Utiliser une seule arme, sauf très rares exceptions à l'appréciation du MJ, pour toutes les aventures pendant au moins un niveau complet.

1. Fidèle : Le personnage choisit une arme et se lie avec l'objet par un rituel informel qui nécessite 2d6 jours. Désormais, lorsqu'il tient cette arme en main, il ne peut plus être désarmé et l'arme ne peut plus être brisée. L'arme est considérée comme magique et elle octroie au PJ un bonus de +1 en attaque. Une fois par niveau, le personnage peut créer un lien avec une nouvelle arme en 2d6 jours, mais le lien qui le liait à la précédente disparaît.

2. Alliée loyale : Une fois par combat, sur une action pour laquelle le personnage utilise l'arme, le joueur peut remplacer un résultat de 1 obtenu sur un dé (en attaque ou aux DM) par le résultat maximum de ce dé (20 pour un d20, donc un critique). Au rang 5, il peut utiliser cette capacité deux fois par combat.

3. Lien spirituel : Le personnage est lié à son arme par une puissante magie. Une fois par jour, où qu'elle soit, il peut rappeler l'arme à lui par une action de mouvement, elle se téléporte alors immédiatement dans sa main. Si une autre créature tient l'arme en main à ce moment-là, il doit emporter un test d'attaque au contact opposé. En cas d'échec, l'arme reste en possession de la créature.

4. Force élémentaire : Le lien puissant qui unit le maître et son arme confère à cette dernière un bonus de +1d6 aux DM. Si le

personnage le souhaite, ces dégâts supplémentaires peuvent prendre la forme de feu, d'acide, de froid ou d'électricité. L'élément choisi reste toujours le même.

5. Alliée infailible : Une fois par combat, le personnage peut obtenir une réussite critique automatique contre la cible de son choix avec son arme. Il peut annoncer l'utilisation de cette capacité sur une attaque de son choix, même après avoir vu le résultat du dé.



Voie du colosse

À force d'entraînement, le personnage développe une force prodigieuse et des muscles énormes. Il augmente son poids d'au moins 10 kg par rang atteint dans la Voie, tout en muscle.

Requis : Peser au moins 80 kg, posséder au moins 16 en Force.

1. Force du titan : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +1 par rang atteint dans la Voie.

2. Stature de géant : Le personnage est considéré d'une taille au-dessus de la sienne (de moyenne à grande, par exemple) pour déterminer s'il peut être affecté par les capacités spéciales des créatures et des adversaires (fauchage, agripper, etc.).

3. Résistance colossale : Le personnage gagne immédiatement un dé de vie supplémentaire auquel se rajoute son Mod. de CON (il possède un DV de plus que son niveau).

4. Poigne de fer : Le personnage peut utiliser une arme à 2 mains à une seule main (épée ou hache à 2 mains). À deux mains, il peut utiliser une arme prévue pour une créature de taille Grande qui inflige 2d8 DM au lieu de 2d6.

5. Attaque monumentale (L) : Le personnage rassemble toute sa puissance pour porter une attaque absolument dévastatrice. L'attaque obtient un bonus de +10 pour toucher et inflige 4d6 DM supplémentaires. Si la cible est de taille moyenne ou inférieure, elle doit immédiatement faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de FOR] ou être *Affaibli* pour le reste du combat. Le personnage doit se reposer ou exercer une activité peu intense pendant une heure complète avant de pouvoir de nouveau utiliser cette capacité.

Voie de l'élémentaliste

La trame de la matière est constituée des éléments primordiaux : air, terre, feu et eau, liés par les énergies élémentaires : électricité (ou foudre), acide, feu et froid. Certains lanceurs de sorts sont passés maîtres dans l'art de manipuler ces énergies : on les appelle élémentalistes.

Requis : Être capable de lancer au moins 2 sorts qui font appels aux éléments (forme gazeuse, asphyxie, etc.) ou aux énergies élémentaires (feu, électricité, froid, acide).

1. Élémentaliste : Le personnage peut échanger l'énergie d'un sort élémentaire avec une autre (feu, froid, électricité, acide) au moment où il lance le sort.

2. Élément de prédilection : Le personnage choisit un élément parmi feu, froid, électricité et acide. Lorsqu'il utilise un sort de cet élément, il obtient un bonus de +2 en attaque magique et il augmente de +2 la difficulté de tous les tests destinés à résister au sort.

3. Résistance élémentaire : Le personnage ne subit que la moitié des DM provenant de son élément de prédilection.

4. Élément puissant : Le personnage ajoute +1d6 aux DM de tous les sorts qui infligent des dégâts de son élément de prédilection. Les sorts qui infligent des DM sur la durée augmentent seulement leurs DM initiaux (flèche enflammée, etc.).

5. Tornade élémentaire (L)* : Le personnage crée une tornade de son élément de prédilection à une portée de 10 mètres. Elle inflige 3d6 DM (élément puissant inclus) dans un diamètre de 3 mètres (hauteur 6 mètres) pendant [5 + Mod. de magie] tours à toutes les créatures sur son passage. Le personnage peut

la déplacer de 10 mètres par tour en ligne droite dans la direction de son choix (une nouvelle direction peut être choisie à chaque tour) en utilisant une action de mouvement.

Voie de l'expert du combat

Certains combattants font preuves de capacités d'adaptation et d'improvisation supérieures aux autres, ils élèvent le combat au rang d'un art. Tacticiens hors pairs, imprévisibles et sans cesse en mouvement, ils deviennent des adversaires redoutables. Cette voie conviendra aux joueurs qui ont envie de briser la routine des combats en y ajoutant une dimension tactique de gestion de ressources.

Requis : Rang 5 dans une voie issue d'un profil de la famille des combattants.

1. Expertise du combat : Le personnage fait l'acquisition de deux dés d'expertise (d6) par rang acquis dans la Voie. À tout moment durant le combat, il peut ajouter le résultat d'un seul dé d'expertise au résultat d'un test d'attaque ou à sa DEF contre une seule attaque (même après avoir vu le résultat des dés). Il ne peut pas utiliser plus d'un dé d'expertise par tour et il ne peut pas utiliser de dé d'expertise tant qu'il n'a pas déjà agi une fois durant un combat. Il lui faut 5 minutes de repos ou d'activité modérée (hors combat) pour récupérer tous les dés d'expertise dépensés.

2. Bousculer : Le personnage dépense un dé d'expertise et il peut faire un test de FOR opposé contre une cible au contact. Il ajoute le résultat du dé d'expertise à son test. En cas de succès, la cible recule de 1d3 mètres (la moitié du résultat du dé d'expertise) et elle est *Renversée*. Une cible acculée subit à la place des DM équivalents au résultat du dé d'expertise.

3. Expertise supérieure : Le personnage peut à présent utiliser jusqu'à 2 dés d'expertise à chaque tour de combat, mais pas cumuler les dés sur le même paramètre de combat (pas +2d6 au score d'attaque, par exemple). Désormais, il peut aussi utiliser un dé d'expertise pour l'ajouter aux DM (cela compte dans la limite de deux dés par tour).

4. Déplacement tactique : Le personnage dépense un dé d'expertise et se déplace dans la direction de son choix d'une distance maximum égale au résultat du dé. Cette action peut être réalisée à tout moment durant son tour (entre deux attaques, par exemple) ou en dehors de son propre tour entre les tours de deux autres protagonistes (alliés ou adversaires). Le personnage doit cependant attendre qu'un adversaire ou un allié termine son tour pour se déplacer (il ne peut pas interrompre un tour).

5. Expertise majeure : Désormais, le personnage peut utiliser jusqu'à 3 dés d'expertise par tour, répartis à sa guise, sur une ou plusieurs actions de son choix.

Voie du héros

Cette voie peut être sélectionnée par tous les personnages qui aiment les risques, l'aventure et la gloire. Elle est destinée aux héros, aux vrais, ceux qui ne reculent jamais et défient la mort avec un sourire provocateur !

1. Destin héroïque : Le personnage gagne 2 points de Chance. Il gagne un PC supplémentaire au rang 3 et un dernier au rang 5. Si habituellement, vous n'utilisez pas cette règle optionnelle, reportez-vous à son explication page 77 de *CO Fantasy* pour gérer ces points.

2. Ténacité : Lorsque vous ratez un test d'attaque contre une créature, vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur votre prochaine attaque contre celle-ci. Si vous ratez cette attaque bonifiée, le bonus passe à +5. Il n'augmente pas au-delà, mais persiste tant que vous n'avez pas réussi une attaque contre cette créature. Dès que vous avez réussi une attaque, le bonus disparaît.

3. Homme/femme de la situation : Une fois par aventure, vous pouvez demander au MJ de vous donner une idée lumineuse ou de vous indiquer la moins mauvaise solution pour sauver une situation ou au moins limiter les dégâts.

4. Meneur d'hommes (L) : Une fois par jour, le personnage peut haranguer ses compagnons, les motiver et les conseiller pour attaquer un adversaire particulier. Pour le reste du combat, tous les alliés qui peuvent l'entendre ou le voir bénéficient d'un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur chacune de leur attaque contre cette cible (en mêlée, à distance ou magique). Deux héros pourvus de cette capacité ne peuvent pas l'utiliser en même temps sur la même cible.

5. Réputation héroïque : La réputation du personnage dépasse les frontières et des bardes chantent ses louanges et sa force sur tout le continent ! Partout, il est reçu par les puissants comme un hôte de marque, les voleurs eux-mêmes hésitent à duper ou escroquer un tel héros. S'il fait connaître son identité, le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests d'interaction sociale avec les créatures humanoïdes. Les soldats, les gens du commun et les goblinoides, à l'exception des chefs, subissent un malus de -5 en attaque, tant ils sont impressionnés par sa réputation.

Voie de la Mana

L'énergie de la magie imprègne chaque objet, chaque lieu. Les magiciens l'ont baptisée Mana et certains sont capables de la puiser dans leur environnement afin de modifier la structure et les effets de leur magie.

Requis : Au moins 5 capacités qui sont des sorts (portant la mention *). Cette Voie est réservée aux ensorceleurs, magiciens et nécromanciens ou aux classes hybrides qui ne font appel qu'à ces trois profils.

1. Réserve de mana : Le personnage gagne 1 point de Mana (PM) par rang acquis dans la Voie°. Le personnage récupère ses points de Mana après un repos de 8 heures, une fois par jour. Désormais, le personnage peut doubler la portée d'un sort ou sa durée (sauf pour les sorts instantanés) en dépensant 1 PM.

2. Sort sélectif : Lorsque le personnage lance un sort de zone, il peut dépenser 1 PM pour éviter d'affecter jusqu'à 3 alliés présents dans la zone d'effet. Par exemple, s'il lance une boule de feu sur un groupe d'orques qui combattent au contact contre 2 compagnons, il peut dépenser 1 PM pour ne pas affecter ceux-ci.

3. Double sort : Le personnage peut dépenser 1 PM par rang du sort qu'il lance pour le dédoubler, il affecte deux fois plus de cibles ou deux zones distinctes. La distance entre les cibles ou les zones d'effets des deux sorts ne doit pas dépasser une distance égale à la portée du sort.

4. Sort parfait : Le personnage peut dépenser 1 PM par rang du sort qu'il lance pour obtenir l'effet maximum possible. Par exemple, pour 3 PM, une flèche enflammée inflige 6 + Mod. de Carac. DM au premier tour puis 6 points à chaque tour suivant (toutefois, lancez normalement le d6 de dégâts et, sur un résultat de 1-2, le sort prend fin).

5. Incantation masquée : Le personnage peut dépenser 1 PM pour lancer un sort discrètement et supprimer la partie vocale de l'incantation. Il peut dépenser 2 PM pour le lancer sans gestuelle, par exemple les mains attachées. Pour 3 PM, il n'utilise ni composante vocale ni composante gestuelle.

Voie du pacte vampirique

On dit de certains individus qu'ils aiment le goût du sang, et ce constat va parfois bien au-delà d'une simple image. La magie noire de la nécromancie parcourt les veines de ces êtres, soit par ce qu'ils la pratiquent depuis fort longtemps, soit par ce qu'ils ont conclu un pacte avec une entité démoniaque qui leur permet d'exercer la sombre magie du sang.

Requis : Rang 5 dans la Voie du sang ou passer un pacte avec une entité inférieure.

1. Blessure sanglante : Lorsque le personnage inflige des dégâts avec une arme, la blessure de la victime saigne abondamment. Elle perd 1d6 PV supplémentaires au tour suivant. Les créatures non-vivantes ne sont pas sujettes à ce type d'effet.

2. Sang puissant : Le personnage est immunisé aux effets de saignement (*blessure sanglante*, sort de *saignement* et d'*hémorragie*) et à la capacité d'absorption d'énergie des vampires.

3. Drain de sang : Lorsque le personnage provoque un effet de saignement, il récupère un nombre de PV égal à la moitié des DM infligés par le saignement (arrondi à l'inférieur) tant que la cible est à moins de 10 mètres de lui. Par exemple, si le personnage a blessé deux orques et que chacun d'eux subit 1d6 DM de saignement à ce tour pour respectivement 5 et 3 DM, il récupère un total de 4 PV ($8/2=4$). Cette capacité s'applique aussi aux effets

○ Points de Mana

Si vous utilisez déjà la règle des PM, les points obtenus s'ajoutent aux points déjà acquis. Vous ne pouvez pas doubler la durée ou la portée d'un sort si vous l'avez déjà fait grâce à une incantation longue (magie puissante). Si vous utilisez la règle de Mana totale (*CO Fantasy* p. 180), vous triplez le nombre de points de Mana obtenus à chaque rang dans la Voie (3 par rang). Lorsqu'un effet nécessite de dépenser des PM, vous multipliez là aussi le coût par 3 (si vous utilisez les coûts aléatoires, cela correspond à 1d6 PM).

de saignement provoqués par les sorts de nécromancien *saignement* et *hémorragie*. Le personnage ne peut pas dépasser son nombre de PV maximum.

4. Flot de sang : L'effet de saignement de la capacité de *blessure sanglante* dure à présent 2 tours.

5. Énergie impie : En plus de récupérer des points de vie, le personnage obtient à son prochain tour, un bonus de +1 en attaque et aux DM par dé de saignement infligé.

Voie du porteur de bouclier

Cette voie permet de devenir un expert du bouclier, dont les célèbres shieldmaiden des vikings constituent un exemple historique connu. Un guerrier ayant complété la voie du bouclier ou un chevalier celle de la guerre pourront aussi trouver là une spécialisation toujours plus pointue dans le domaine défensif.

Requis : Profil permettant l'utilisation du bouclier

1. Expertise du bouclier : Le personnage augmente sa DEF de +1 lorsqu'il peut utiliser son bouclier.

Ce bonus passe à +2 au rang 3 de la Voie et +3 au rang 5.

2. Progresser à couvert (L) : À son tour, le personnage peut se déplacer d'un maximum de 20 mètres et il augmente sa DEF contre les attaques à distance de +5. Il peut abriter une autre personne derrière lui et la faire bénéficier du même bonus de +5 en DEF.

3. Attaque au bouclier : Cette capacité est équivalente à la capacité *coup de bouclier* de la Voie de la guerre du Chevalier (*CO Fantasy* p. 38, attaque au d12, [1d4 + Mod. de FOR] DM). Si le personnage possède déjà cette capacité, il réalise désormais l'attaque au d20 au lieu du d12. À partir du rang 5, lorsque le personnage attaque une créature dont la FOR est inférieure à la sienne, si le d4 de DM du bouclier donne 4, alors la cible est de plus *renversée*.

4. Dévier les coups : Une fois par tour, le personnage retranche le score de DEF de son bouclier (tous bonus compris) aux DM subis par une attaque au contact ou à distance, sauf s'il est surpris.

5. Parade au bouclier : En plus de ses actions habituelles, le personnage peut parer une attaque au contact à chaque tour. Il doit réussir un test d'attaque au contact opposé. Si l'attaque était un critique, il lui faut lui aussi une réussite critique pour la parer. En cas de réussite ordinaire, il reçoit des DM normaux (mais pas doublés). Le personnage doit choisir entre *attaque au bouclier* ou *parade au bouclier*, il ne peut pas utiliser les deux capacités au même tour.

Voie des saisons

Que ce soit par la prière ou simplement par l'ascèse et la méditation, certains sages atteignent l'illumination en communiant avec la nature. Ils entrent en osmose avec le cycle des saisons. Leur cœur et leur âme battent désormais à l'unisson avec le monde et leur vie est rythmée par ce cycle.

Requis : Rang 5 dans une voie de druide ou de moine ou dans une Voie de prêtre (dieu de la nature).

1. Sang du printemps : Le personnage double le nombre PV récupérés

sur le dé (mais pas un éventuel bonus) à chaque fois qu'il se repose (ou qu'il utilise un point de récupération). À partir du rang 4, il double aussi les effets des capacités de soins dont il bénéficie (seulement les dés, pas les bonus).

2. Vigueur de l'été* : Le joueur choisit une caractéristique parmi FOR, DEX ou CON, désormais il lance 2 d20 à chaque fois qu'un test de cette caractéristique lui est demandé et il garde le meilleur résultat.

3. Sagesse de l'automne : Le personnage augmente sa valeur de SAG de +2

4. Résistance de l'hiver : Le personnage devient résistant au froid et au feu, il divise par deux les DM de feu et de froid.

5. Osmose des saisons : Le personnage cesse de vieillir. Toutefois, cela ne l'empêche pas de mourir de vieillesse, bien que son espérance de vie soit triplée. Son apparence change selon les saisons : adolescent au printemps, adulte en été, âgé en automne puis très âgé en hiver. Enfin, le personnage est immunisé aux sorts qui affectent le temps (*lenteur*, *arrêt du temps*, etc.).

* Carac Supérieure

Si vous utilisez la règle optionnelle des Carac. supérieures, le joueur ne peut pas choisir une Carac. qui est déjà une Carac. supérieure pour cette capacité. En cas de Carac. héroïque associée à Vigueur de l'été voir *CO Fantasy* p.138.



Chapitre 2

Le grimoire

« Dépêche-toi de provoquer un miracle ! » Krush perd beaucoup de sang. Il serre les dents. « Vu comme le premier m'a amoché, je donne pas cher de ma peau contre les suivants... » « Ne t'en fais pas. » Maëla affiche un sourire. « Il n'en sortira pas beaucoup après ma nuée de météores... »



Ce chapitre est divisé en deux parties. La première récapitule l'ensemble des sorts de *CO Fantasy* pour rendre leur utilisation plus pratique, que ce soit pour utiliser la Voie du grimoire, la magie Vancienne ou encore la classe de magicien de *CO OSR* (voir page 132). Cette compilation comporte aussi de nombreux sorts supplémentaires, depuis le premier rang jusqu'à la haute magie des sorts épiques. La seconde partie propose une Voie de prestige pour chaque divinité du cadre de jeu officiel de *CO Fantasy* : les Terres d'Osgild. Une annexe fournit enfin la liste de tous les sorts de magicien par ordre alphabétique.

Compilation des sorts

Durée des sorts

Certains sorts ont une durée donnée pour un combat.

Dans les rares cas où ces sorts pourraient être lancés hors combat où à l'avance, considérez qu'ils durent 5 minutes.

Si un magicien perd conscience ou décède, les sorts qu'il a pu lancer continuent à faire effet sur toutes les cibles qui ont volontairement accepté les effets du sort (donc sur le magicien lui-même) ou sur les objets, mais ils cessent sur toutes les cibles qui subissent des effets contre leur gré (par exemple, *asphyxie* ou *saignements*).

Voici donc un volumineux grimoire regroupant plus de 160 sorts ! Ainsi, grâce à la Voie du grimoire (*CO Fantasy* p. 107) ou celle des sortilèges (*CO Fantasy* p. 181), vous pourrez désormais construire le lanceur de sort de votre choix, un magicien polyvalent ou au contraire un spécialiste des illusions, de la nécromancie ou même du feu. La classe de magicien de *CO OSR* trouvera aussi ici un récapitulatif pratique de l'ensemble des sorts profanes de *CO Fantasy*. Enfin, cette compilation de magie pourra aussi s'avérer utile à tout MJ qui veut créer des profils sur mesure ou des Voies de prestige pour son propre cadre de campagne.

Symboles : Les sorts se distinguent habituellement des autres capacités par le symbole « * ». Toutefois, comme cette compilation ne regroupe que des sorts, nous avons supprimé cette indication. De même, tous les sorts sauf exception sont des actions *Limitées*

(L). Il ne nous a donc pas paru nécessaire de le préciser. En revanche ; le profil dont est issu le sort original est systématiquement indiqué entre parenthèses : **(B)** barde, **(D)** druide, **(E)** ensorceleur, **(F)** forgesort, **(I)** invocateur, **(M)** magicien, **(Mo)** Moine, **(N)** nécromancien, **(P)** prêtre. Le symbole **(P-B)** indique un sort issu d'une Voie de prestige de Barde. Le symbole **(Gr)** indique un nouveau sort issu du Grimoire !

Sorts des Voies de prestige : Ce chapitre inclut aussi les sorts issus des Voies de prestige. Ce sont tous ceux qui sont repérés par le symbole **(P-X)**, où X est remplacé par le profil associé. Comme ils sont d'ordinaire plus puissants que les sorts des Voies de base, ils ont parfois été légèrement modifiés. Dans ce cas, les parties modifiées apparaissent en italique. Si vous voulez trouver la description du sort original, il vous faudra consulter la Voie de prestige correspondante dans *CO Fantasy* ou dans le chapitre 1 de ce livre.

Capacités transformées en sorts : Certains sorts de cette compilation ne sont pas référencés comme des sorts dans le livre de règle de *CO Fantasy* (par exemple, *passe-muraille* de moine ou *6^e sens* d'ensorceleur). Ces capacités ont volontairement été modifiées afin de devenir des sorts dans le cadre des variantes de magie. Dans ce cas, les parties modifiées apparaissent en italique. À l'inverse, certains sorts totalement spécifiques à un profil n'ont pas été inclus dans ce chapitre. C'est par exemple le cas du sort de *musique fascinante* du barde.

Sorts de rang 1

1. Agrandissement (M) : Le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50 % pendant [5 + Mod.

d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX. Sa catégorie de taille augmente d'un niveau (de moyenne à grande par exemple).

1. Arme magique (Gr) : Le magicien enchante une arme pour une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes. À chaque fois qu'une attaque avec cette arme donne un résultat de « 1 » sur son dé de DM, le joueur relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.

1. Armure du mage (M) : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le personnage porte une armure, ce bonus est réduit à +2 en DEF.

1. Asphyxie (M) : Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.

1. Aura féérique (Gr) : Le magicien réalise un test d'attaque magique sur une cible à une distance maximum de 50 mètres. La victime se voit entourée d'un halo lumineux coloré qui permet de la distinguer facilement dans le noir et lui interdit de se rendre invisible pour une durée de [5+Mod. d'INT] tours. La victime est partiellement aveuglée et devient une cible facile, elle subit un malus de -2 en DEF et en attaque pendant la durée du sort.

1. Bâton de mage (F) : *Le magicien enchante son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes. Avec cette arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque au contact et inflige*

[1d6 + Mod. d'INT] DM magiques. À partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser son score d'attaque magique pour une attaque au contact et infliger [2d6 + Mod. d'INT] DM dans un éclair d'énergie ! Les bonus d'attaque et de DM d'un bâton magique se cumulent avec les effets de cet enchantement.

1. Bouche magique (Gr) : Le magicien enchante la surface d'un mur, d'une porte ou d'un objet. Il doit déterminer une condition pour activer le sort : quelque qui passe devant (portée 3 mètres) ou qui touche l'objet, il peut nommer une personne en particulier ou un type de créature (un humain, un orque, une femme, etc.). Le sort se laisse berner par une créature déguisée. Une bouche magique apparaît lorsque la condition est remplie et elle récite une phrase d'un nombre de mots au maximum égal à la valeur d'Intelligence du magicien. Le sort a une durée de 24 heures et il peut être programmé pour ne fonctionner qu'une seule fois ou autant de fois que la condition est remplie. Le personnage peut aussi choisir de rendre ce sort permanent par un rituel de 24 heures et une dépense de 1 000 pa.

1. Choc (Gr) : Le magicien inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM à une cible située à portée de 20 mètres sur un test d'attaque magique réussi et renverse la cible si elle rate un test de FOR difficulté 10.

1. Conjuración de prédateur (I) : Une fois par combat, le magicien peut conjurer un animal qui combat pour lui pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Le type d'animal conjuré dépend du niveau du magicien (voir marge). L'animal apparaît au contact du magicien et peut s'éloigner jusqu'à une distance de 50 mètres.

1. Familier (E/I) : Le magicien invoque un petit animal (corbeau, chat,

Conjuración de prédateur

Niveau 1 à 4 : loup NC 1
(CO Fantasy p.259)

Niveau 5 à 8 : loup alpha
NC 2 (p.259)

Niveau 9 à 11 : loup géant
NC 3 (p.260)

Niveau 12 à 14 : lion NC 4
(p.259)

Niveau 15 à 17 : lion, grand mâle
NC 5 (p.259)

Niveau 18 à 20 : ours polaire
NC 6 (p.268)

Niveau 21 à 22 : tigre à dent
de sabre NC 7 (p.259)

Niveau 23 et + : ours préhistorique
NC 8 (p.268)

furet, serpent...) pendant 24 heures. Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne de plus +2 en Initiative lorsque son familier est en vue. **Familier** : DEF [magicien], Init [magicien], PV [il les partage avec ceux de son maître], ils forment une cible unique pour les attaques de zone. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2. Lorsque le familier subit des DM, le magicien peut choisir de ne pas les subir, dans ce cas, le familier est détruit et il ne pourra pas à nouveau être convoqué avant 24 heures.

1. Explosion de cadavre (P-N) : Le magicien cible le cadavre d'une créature à une portée de 30 mètres. Celui-ci explose en infligeant des DM proportionnels à sa taille : petite 1d6 sur 5 m de diamètre, moyenne 2d6 sur 10 m, grande 3d6 sur 15 m, énorme 4d6 sur 20 m, colossal 5d6 sur 25 m de diamètre. Une victime peut faire un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] pour diviser les DM par 2. Les DM sont toutefois limités à 1d6 par niveau du magicien.

1. Image décalée (E) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, lorsqu'une attaque au contact ou à distance le touche, le magicien lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.

1. Injonction (E) : Le magicien donne un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé avec la cible (contre attaque au contact si la créature n'en a pas) à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible exécute l'ordre pendant son prochain tour.

1. Jet prismatique (P-M) : Un rayon de lumière arc-en-ciel émane de la main du magicien et va frapper une cible à une distance maximum de 10 mètres sur un test d'attaque magique réussi. Les effets du

sort dépendent du niveau de la cible (ou NC pour une créature). Niveau 1 ou moins : *Inconscient* 1d6 tours. Niveau 2 ou 3 : *Aveuglé* 1d6 tours. Niveau 4 ou 5 : *Affaibli* 1d6 tours. Toutefois, aucune créature d'un niveau supérieur ou égal au magicien ne peut être affectée par le sort. Les créatures non-vivantes ne sont pas affectées.

1. Lumière (M) : Le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de *ténèbres* lancé par un magicien de niveau inférieur.

1. Mains brûlantes (Gr) : Des jets de flammes jaillissent des doigts tendus du magicien. Toutes les cibles au contact dans un rayon de 180 degrés subissent [2d4 + Mod. d'INT] DM si le magicien réussit un test d'attaque magique, la moitié en cas d'échec. À partir du rang 4, les DM passent à 2d6.

1. Malédiction (N) : Effectuez un test d'attaque magique contre une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès *qu'elle aura raté deux tests* (il n'y a sinon aucune de limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.

1. Murmures dans le vent (E) : Le magicien chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 m par rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.

1. Ouverture (Gr) : Ce sort permet d'ouvrir n'importe quel mécanisme

fermé par une serrure non magique. À partir du rang 3, il peut aussi ouvrir une porte barrée et à partir du rang 5 une herse, un pont-levis ou une issue obstruée.

1. Peur (N) : Le magicien effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

1. Prestidigitation (Gr) : Pendant (3+Mod. d'INT) heures, le magicien peut réaliser de petites démonstrations inoffensives de magie. Par exemple, fermer une porte dans un courant d'air, éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts (portée 10 mètres), faire apparaître un petit objet dans sa main (valeur jusqu'à 1 pa), paraître plus impressionnant ou plus beau (+1 aux tests de CHA), etc. Ce sort ne peut produire aucun DM directs, ni octroyer un bonus supérieur à +1 sur un test.

1. Projectile magique (M) : Le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.

1. Raccourci (I) : Le magicien emprunte une porte magique qui apparaît à son contact et il ressort par une autre en vue et à moins de 10 mètres de distance par rang atteint. Les deux portes disparaissent immédiatement après son passage.

1. Saignements (N) : Le magicien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.

1. Siphon des âmes (N) : Le magicien se lie aux forces de la mort pour une durée de [5 + Mod. de INT] minutes. Pendant tout le sort, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres du magicien, il récupère 1d6 PV. Les créatures non-vivantes ne rapportent aucun PV au magicien, ni celles qui ont moins de 2 PV max.

1. Secrets de l'au-delà (Gr) : Le magicien contacte des esprits qui lui murmurent des secrets oubliés. Il gagne +5 sur tout test d'INT réalisé au tour suivant.

1. Sixième sens (E) : *Le magicien réalise un rituel divinatoire qui lui permet de savoir* légèrement en avance ce qui va arriver pendant [5 + Mod. d'INT heures]. Il gagne un bonus de +2 en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris.

1. Ténèbres (N) : Le magicien invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone.

1. Ventriloquie (P-B) : Le magicien peut projeter sa voix et la faire surgir d'un point de son choix situé à moins de 20 mètres de lui pour une durée de [1d6 + Mod. d'INT] tours.

1. Verglas (P-E) : Un verglas glissant recouvre le sol sur une surface de 10 m de diamètre pour le reste du combat (portée 30 mètres), mais vous pouvez stopper le sort plus tôt. Dans cette zone, rester debout demande à son tour un *test de DEX difficulté 8* et s'y déplacer ou combattre un *test difficulté 13*. Un échec signifie que la créature est au sol, se relever nécessite de réussir un nouveau *test de DEX 13* et prend un tour. Ramper en dehors de la zone demande un tour complet.

1. Zone sécurisée (Gr) : Le magicien enchante une zone d'une surface maximum de 10 mètres de diamètre par rang atteint dans la Voie. Pendant [5 + Mod. d'INT] heures, plus aucune créature ne peut apparaître dans cette zone par des moyens magiques : téléportation, portail, invocation, etc. Au prix d'un rituel de 24 heures et de 1 000 pa, le magicien peut rendre l'effet permanent.

Sorts de rang 2

2. Animation des morts (N) : Le magicien anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». *Zombie* : Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d6+1, se déplace à 50 % de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1 PV par minute. Le magicien peut contrôler simultanément jusqu'à un zombi par niveau. Un zombi détruit tombe en poussière.

2. Animation des objets (Gr) : Le magicien donne vie à un ou plusieurs objets qui combattent pour lui pendant [5 + Mod. d'INT] tours ou jusqu'à leur destruction. La taille maximum des objets dépend du niveau du magicien : la somme du niveau des objets animés ne doit pas dépasser celui du magicien. Tous les objets ont une DEX de +0, une INT, une SAG et un CHA de -4, une Init de 10 et attaquent avec un score égal au score d'attaque magique du magicien. Ils se déplacent de 10 mètres par action de mouvement.

Niveau 1 (tabouret, coffret) : taille très petite, FOR et CON -3, DEF 10, PV 4, DM 1

Niveau 2 (chaise, coffre) : taille petite, FOR et CON -2, DEF 10, PV 8, DM 1d4

Niveau 4 (meuble bas, table) : taille moyenne, FOR et CON +0, DEF 12, PV 15, DM 1d6

Niveau 7 (grande table) : taille moyenne, FOR et CON +3, DEF 14, PV 30, DM 1d6+3

Niveau 10 (grosse armoire) : taille grande, FOR et CON +6, DEF 16, PV 50, DM 2d6+6

2. Armure d'eau (Gr) : Une couche d'eau de quelques centimètres d'épaisseur recouvre le corps du magicien, elle lui donne un bonus de +2 en DEF pour le reste du combat (ou 5 minutes maximum) et réduit de 5 points tous les DM de feu et d'acide. Enfin, le magicien est glissant comme un poisson et ne peut être saisi.

2. Aspect de la succube (N) : Le magicien acquiert une beauté fascinante pour [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact nécessitant un test d'attaque magique et qui inflige [1d4 + Mod. d'INT] DM. Ces DM sont transformés en PV, au bénéfice du magicien (sans dépasser son score max de PV).

2. Attaque sonore (B) : Le magicien pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM à toutes les cibles lui faisant face dans un cône de 10 m.

2. Blocage (F) : Le magicien scelle une porte ou un coffre pour une durée en minutes égale à sa valeur d'INT. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en *solidité* et en RD (réduction des DM) pour toute la durée du sort. Un rituel de 24 heures, associé à la dépense de 100 pa, permet de rendre le sort permanent.



Zone sécurisée

*Sort réflexe

Si un compagnon chute de façon impromptue, le magicien peut faire un test d'INT (ajoutez le rang atteint dans la Voie) difficulté 15 pour lancer le sort en dehors de son tour de jeu et le sauver d'une chute. Toutefois, lancer le sort compte toujours pour une action limitée et empêche le magicien de prendre son prochain tour de jeu. Chute ralentie ne peut pas être à nouveau lancé en "sort réflexe" tant que le magicien n'a pas passé son prochain tour.

2. Bond en avant (P-M) : Le magicien se projette [1d6 + Mod. d'INT] tours dans le futur (au maximum, moins s'il le souhaite), il disparaît et réapparaît à la fin du sort. Si un obstacle occupe sa position, il réapparaît au plus près et subit 1d6 DM, s'il s'agit d'un être vivant la créature subit des DM similaires.

2. Chute ralentie (M)* : Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètres avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de DM. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

2. Compréhension des langues (B) : Ce sort permet au magicien de lire, écrire ou parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes.

2. Coup au but (Gr) : Au tour suivant cette incantation, le magicien ou le personnage ciblé (portée 10 mètres) bénéficie d'un bonus de +10 sur un test d'attaque (au contact, à distance ou magique au choix).

2. Course du vent (Mo) : Le magicien se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre une distance de 40 mètres par action de mouvement pendant [5 + Mod. d'INT] minutes.

2. Détection de la magie (M) : Le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.

2. Détection de l'invisible (E) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et détecter si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit. Ce sort ne permet pas de voir dans le noir (ce point est un errata de la version antérieure).

2. Forme gazeuse (M) : Le magicien prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte) mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas non plus de DM, à l'exception des sorts de zone occasionnant des DM (comme *Boule de feu*). Le sort a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] tours.

2. Immobilisation (Gr) : Le magicien doit réussir un test d'attaque magique contre une cible à moins de 10 mètres. En cas de réussite, la cible est *Immobilisée* (pas de déplacement et utilise 1d12 pour tous les tests au lieu du d20) pour [1d6 + Mod. d'INT] tours. Toutefois, si la victime est d'un niveau supérieur ou égal à la moitié de celui du magicien, elle peut tenter un test de FOR difficulté 12 à chaque tour pour mettre fin au sort. Les cibles dont le niveau est supérieur à celui du magicien sont immunisées aux effets du sort.

2. Lecture de la magie (Gr) : Le magicien peut lire un texte ésotérique ou un écrit dans une langue ancienne. Il peut immédiatement déchiffrer tout parchemin contenant un rituel magique et l'utiliser, qu'il s'agisse d'un parchemin de magie profane ou divine, et cela, quel que soit son profil. Le parchemin est ensuite détruit.

2. Lévitiation (Gr) : Le magicien peut « *léviter* » à une vitesse de 10 m par action de mouvement pendant [5 + Mod. d'INT] tours]. Lévitiation permet seulement de se déplacer dans une direction verticale.

2. Mains magiques (Gr) : Le magicien invoque des mains translucides qu'il dirige au prix d'une action limitée à chaque tour jusqu'à une portée de 10 mètres. Ces mains peuvent agir exactement comme les

ains du personnage, elles disposent des mêmes Mod. aux tests (FOR ou DEX) et des compétences du mage. Elles se déplacent de 10 mètres par tour. À partir du rang 4, le magicien peut lancer un sort à travers les mains magiques en réussissant un test d'INT difficulté [10 + 2 × rang du sort]. En cas d'échec, le sort n'est pas lancé, mais une autre tentative peut avoir lieu au tour suivant.

2. Masque mortuaire (N) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien prend l'apparence de la Mort. Il est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants (de plus, ceux-ci le prennent pour l'un des leurs). Il retranche 2 points à tous les DM physiques subis et divise par deux tous les DM de froid.

2. Métal brûlant (F) : Le magicien doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique que sa cible transporte pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM par tour à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée.

2. Mirage (E) : Le magicien crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de côté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

2. Monture fantôme (Gr) : Le magicien conjure un cheval fantomatique qui peut le transporter (plus éventuellement un autre cavalier) pendant [1d6 + Mod. d'INT]

heures. Cette monture est un peu plus rapide qu'un cheval ordinaire (20 km/période), sauf si elle transporte 2 cavaliers. Ce type de monture ne peut être guidée que par son invocateur.

2. Mur de vent (Gr) : Le sort crée un mur de vent circulaire de 10 m de diamètre autour du magicien pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il bloque les attaques à distance dans les deux sens (mais pas la magie) et repousse les créatures qui tentent de le franchir. Il leur faut réussir un test de FOR difficulté 15 pour passer.

2. Non-détection (Gr) : Le magicien est immunisé à toutes les tentatives de détection des mensonges, des sentiments ou des émotions, mêmes magiques pendant [5 + Mod. d'INT] × 10 minutes. Il ne peut pas non plus être localisé ou scruté par des moyens magiques (sorts ou pouvoirs comme *Clairvoyance* ou *détection de l'invisible*).

2. Or des fous (P - Pr) : Le prêtre crée de la monnaie illusoire, jusqu'à 10 pa par rang avec une durée de 1d6 heures ou jusqu'à 10 po par rang pour une durée de 1d6 minutes.

2. Pattes d'araignée (N) : Le magicien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.

2. Porte artificielle (I) : L'invocateur invoque une porte venant d'un autre monde dans une surface maçonnée non magique de moins d'un mètre d'épaisseur (le mur d'une maison). Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, cette porte peut être ouverte et refermée normalement et elle donne de l'autre côté du mur, de façon tout à fait ordinaire.

2. Protection contre les éléments (M) : Pendant [5 + Mod.

d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois son Rang dans cette Voie.

2. Rayon affaiblissant (M) : Le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de DM, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

2. Rune d'énergie (F) : En réalisant un rituel de 5 minutes, le magicien enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté.

2. Sang mordant (N) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du magicien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.

2. Serviteur invisible (E) : Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite ni de score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

2. Sommeil (E) : Jusqu'à [1d6 + Mod. d'INT] cibles vivantes dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du magicien s'endort dans l'inconscience pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Les créatures dont les PV sont compris entre le score d'attaque magique du magicien et le double de celui-ci peuvent faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieur ne sont pas affectées. Il est possible de

réveiller les victimes en les giflant (action d'attaque).

2. Sous tension (E) : Le magicien se charge d'énergie électrique pour [5 + Mod. d'INT] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. Il peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM par une action d'attaque à chaque tour pendant la durée du sort.

Sorts de rang 3

3. Arme enflammée (M) : Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1d6 DM de feu.

3. Armure de Feu (Gr) : Le magicien s'immole dans une aura de flammes vives, il est immunisé aux DM de feu et inflige 1d6 DM de feu à tout attaquant qui réussit à le blesser avec une arme, 2d6 s'il s'agit d'une arme naturelle. Le sort à une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes.

3. Baiser du vampire (N) : Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8 + Mod. d'INT] DM et le magicien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

3. Cache magique (Gr) : Le sort invoque une porte magique dans une surface verticale (falaise, grotte, mur maçonné). Le magicien peut l'ouvrir et elle donne sur une poche dimensionnelle de 3 × 3 mètres qui peut abriter jusqu'à 9 créatures de taille moyenne pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Lorsque le magicien referme la porte de l'intérieur, elle disparaît à l'extérieur. La cache magique disparaît dès que le magicien en ressort. À la fin du sort, toutes les créatures encore présentes dans la cache sont éjectées et subissent 1d6 DM.

3. Catalepsie (Gr) : Le magicien interrompt ses fonctions vitales. Il tombe au sol et son corps présente toutes les apparences de la mort pendant (5 + Mod. d'INT) minutes. Pendant la durée du sort, il ne respire plus et les maladies et les poisons cessent de faire effet dans son organisme, de plus il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés. Il est toutefois conscient des blessures subies et il continue à entendre (mais ne voit rien). Il peut interrompre le sort à tout moment.

3. Clairvoyance (E) : Le magicien peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

3. Cône de Froid (P-E) : Le sort affecte toutes les créatures dans un cône approximatif de 20 mètres de long sur 10 mètres de large à son extrémité. Les victimes subissent [2d6 + Mod d'INT] DM et sont *Ralenties* pour 1 tour si elles ratent un test de CON difficulté 12. Sinon, elles subissent seulement la moitié des DM et ne sont pas ralenties. Un magicien disposant de la capacité magie puissante peut décider de faire un test d'attaque magique au d12, en cas de succès, il ajoute +2d6 aux DM.

3. Confusion (E) : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le magicien désoriente sa cible pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Chaque tour, lancer 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour mettre fin au sort.

3. Fascination (Gr) : Le magicien crée dans le ciel un tableau coloré hypnotique dans lequel chacun voit

une scène différente qui le touche au plus profond de son être. Chaque créature à portée de l'illusion (20 mètres) doit réussir un test de SAG difficulté [12+Mod. d'INT du magicien] ou cesser ce qu'elle faisait pour regarder intensément le tableau. Elle ne prête plus aucune attention à son environnement, toutefois, si elle est attaquée, elle se défend normalement, bien qu'elle reprenne immédiatement sa contemplation dès son adversaire vaincu ou en fuite. Le sort a une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et il n'affecte pas les créatures de niveau égal ou supérieur au magicien.

3. Flèche enflammée (M) : Le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Si son attaque magique réussit, la cible encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour de combat suivant, le feu inflige 1d6 dégâts supplémentaires. Sur un résultat de 1 à 2, les flammes s'éteignent et le sort prend fin.

3. Flou (M) : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.

3. Hâte (M) : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien voit son métabolisme s'accélérer. Il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

3. Imitation (E) : Le magicien peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. d'INT] minutes. Toucher le magicien (une attaque ou non) met fin au sort.

3. Invisibilité (M) : Le magicien se rend invisible pendant



Mur de force

[1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

3. Lenteur (P-M) : Le magicien prend pour cible une créature située à moins de 30 mètres. La cible doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou elle ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit un déplacement, soit attaquer, mais elle ne peut plus utiliser une capacité Limitée. Le sort a une durée de 1d6 tours.

3. Manoir d'outre-monde (I) : L'invocateur enchante une porte ordinaire existante (pas une porte artificielle) et, pendant jusqu'à 1 heure par niveau, elle s'ouvre sur un manoir magique au lieu de l'endroit habituel. La porte garde ses caractéristiques originelles (solidité, serrure, etc.), mais ne peut pas être bloquée par magie. Le manoir possède jusqu'à 1 pièce par niveau, pour une surface totale allant jusqu'à 50 m² par niveau de l'invocateur. Il est meublé selon le style choisi par l'invocateur, depuis un taudis lugubre jusqu'à un palais luxueux rempli de victuailles et de vaisselle d'or (aucun objet magique). Les pièces n'ont pas de fenêtre et les objets disparaissent s'ils sortent du manoir. La nourriture qui peut y être trouvée possède des qualités gustatives à la discrétion de l'invocateur. Tous ces aliments désaltèrent ou procurent un effet normal de satiété, mais ils ne nourrissent pas réellement. Si l'invocateur utilise à nouveau ce sort alors qu'un autre manoir était encore actif, le premier disparaît immédiatement. Toutes les créatures à l'intérieur du manoir au moment où il disparaît, sont éjectées devant la porte et subissent 1d6 DM.

3. Magnétisme (F) : Le magicien contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF contre toutes les armes ou projectiles métalliques et divise par 2 les DM infligés par ce type de d'armes.

3. Marche sur l'eau (Gr) : Le magicien et jusqu'à Mod. d'INT compagnons ou montures peuvent marcher sur l'eau pendant une durée de 1 heure. Le magicien peut aussi lancer ce sort sur sa *monture fantôme* (sort de rang 2).

3. Mur de force (E) : Le magicien crée un mur de force indestructible et transparent (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

3. Mur de pierre (Gr) : Le magicien invoque un mur de pierre d'une hauteur de 3 mètres pour une longueur maximum égale en mètres à son niveau. Le mur est parfaitement rectiligne sur toute sa longueur. Il peut prendre attache sur un mur ou une paroi rocheuse et ainsi boucher complètement un passage. Le mur a une durée d'existence de [1d6 + Mod. d'INT] minutes (Solidité 30, RD 15).

3. Pacte sanglant (N) : Le magicien passe un pacte avec une entité supérieure pour une durée de 12 heures. Pendant toute la durée du pacte, par une action gratuite, le magicien sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.

3. Piège (P-Pr) : Un coffre ou un autre objet (tiroir, bourse, etc.) scellé par ce sort produit une explosion de feu dans un diamètre de 3 mètres s'il est ouvert sans prononcer le mot de commande. Toutes les créatures

présentes la zone subissent $4d6$ DM de feu, la moitié si elles réussissent un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT du magicien]. *Le sort a une durée de 1d6 heures à moins que 100 pa de poudre d'or soit sacrifiée pour rendre le sort permanent.*

3. Pierre magique (Gr) : Le magicien ramasse une pierre et la lance sur sa cible (portée 20 mètres). Elle prend la taille d'un rocher et inflige [2d8 + Mod. de FOR] DM sur un test d'attaque magique réussi. À partir du niveau 9 de magicien, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT du magicien] ou être *renversée*.

3. Putréfaction (N) : En réussissant un test d'attaque magique (portée 10 m), le magicien fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].

3. Rune de protection (F) : En réalisant un rituel de 5 minutes, le magicien enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.

3. Souffle de mort (Gr) : Le magicien utilise l'énergie de la mort pour infliger des DM à ses ennemis. Lorsqu'une créature tombe à 0 PV, le magicien lance ce sort sur son cadavre avant la fin du tour suivant. Son passage dans la mort terrifie tous ses alliés de niveau inférieur ou égal à celui de la créature décédée, situés à moins de 10 mètres, leur infligeant automatiquement [2d6 + Mod. d'INT] DM et les empêchant d'agir à leur prochain tour à moins de réussir un test de CON difficulté 10. Le sort n'affecte pas les créatures non-vivantes.

3. Strangulation (N) : En réussissant un test d'attaque magique

(portée 20 m), le magicien étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action d'attaque. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du magicien, le sort prend fin.

3. Télékinésie (E) : Le magicien peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par Rang, à une portée de 20 m et pendant [5+Mod. d'INT] tours. L'objet peut être déplacé de 10 m par tour au prix d'une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet seulement sur une cible surprise (test d'attaque magique, DM 1d6 tous les 50 kg).

3. Zone de silence(B) : Le magicien crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6+Mod. d'INT] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

Sorts de rang 4

4. Amitié (E) : Si le magicien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m) contre le score max de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT], renouvelable une fois par jour.

4. Animation de monstre (P-N) : Le magicien peut transformer en zombi le cadavre d'un monstre mort depuis moins de 10 tours. Prenez les Carac. du zombi du sort *Animation des morts* (rang 2) et



Boule de feu

ajouter les bonus suivants pour chaque catégorie de taille supplémentaire : +3 en attaque et en DEF, DM +1d6+1, +20 PV. Ainsi, un zombi de taille énorme possède les Carac. suivantes : Init 8, DEF 16, PV 52, attaque +9, DM 3d6+3. Un zombi de taille grande compte pour 3 points (un zombi énorme pour 5 et un zombi colossal pour 7) dans le nombre total de zombis que le magicien peut contrôler simultanément.

4. Arme dansante (E) : Le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Dès le premier tour, le magicien peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 m). L'attaque magique de la lame = attaque magique du magicien, [1d8 + Mod d'INT] DM.

4. Aspect du démon (N) : Le magicien prend l'apparence d'un démon pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne + 2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM à chaque tour, en action limitée (une seule en action d'attaque). Ne se cumule pas avec l'aspect de la succube.

4. Boule de feu (M) : Le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le magicien et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse [4d6 + Mod. d'INT] DM et doit effectuer un test de DEX difficulté 10 + Mod. d'INT du magicien pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (pas besoin de faire le test de DEX).

4. Briser les cœurs (N) : Le magicien fait mine de broyer le cœur de

sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].

4. Cercle de protection (M) : Le magicien peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle (par un test d'attaque magique), le magicien fait un test d'attaque magique en opposition à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

4. Contrôle climatique (Gr) : Le magicien peut influencer sur la météo. Il lui faut 10 minutes de concentration pour faire varier les conditions météorologique d'un palier dans l'échelle suivante et il ne peut la faire varier que d'un nombre de paliers maximum égal à son Mod. d'INT. La modification climatique a une durée de [1d6 + Mod. d'INT] heures et couvre un rayon égal au niveau du magicien exprimé en kilomètres (éventuellement moins). À la fin du sort, la météo reprend son cours normal.

1. Ciel bleu.
2. Quelques nuages.
3. Nuageux.
4. Crachin.
5. Pluie fine et vent faible.
6. Pluie dense et vent moyen.
7. Pluie intense et vent fort.
8. Tempête (trombes d'eau et vent violent).

4. Danse irrésistible (B) : Le magicien invoque une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4+ Mod. d'INT] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.

4. Dédoublément (E) : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), le magicien crée un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Le double est sous le contrôle du magicien. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV, et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.

4. Déguisement (B) : Ce sort permet au magicien de prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il veut imiter une personne en particulier, il lui faudra réussir un test d'INT difficulté 15 (20 s'il ne la connaît pas mais l'a seulement vue, 10 s'il la connaît très bien). Le sort a une durée de 10 minutes.

4. Enkystement lointain (I) : Une fois par combat, le magicien désigne une cible à moins de 20 mètres d'un mouvement de la main et un tourbillon de lumière multicolore emporte la victime en un lieu lointain. En cas de succès d'un test d'attaque magique opposé (attaque au contact dans le cas où la créature n'en possède pas), la cible est instantanément téléportée dans une direction aléatoire (à peu près horizontalement et dans un milieu adapté à sa survie). Les créatures de niveau inférieur à la moitié du niveau du magicien sont téléportées à une distance de 1d20 × 100 kilomètres, celles de niveau inférieur à 1d20 kilomètres et celles de niveau supérieur ou égal à 1d20 × 10 mètres. Une créature ne peut pas être victime de ce sort plus d'une fois par jour.

4. Ensevelissement (N) : Une fois par combat, si le magicien réussit un test d'attaque magique (portée 20 m), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et

l'enterre vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d6 DM par tour, ne peut ni agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté [13 + Mod. d'INT]. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider (action limitée) lui octroie un bonus de +2 sur son test.

4. Frappe des arcanes (F) : Le magicien frappe le sol de son bâton et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans la zone subissent automatiquement [2d6 + Mod. d'INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. d'INT] pour ne pas tomber au sol.

4. Foudre (E) : Le magicien produit un éclair sur une ligne de 10 mètres. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4d6 + Mod. d'INT] DM en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM.

4. Interdiction (P-M) : Le magicien trace une ligne imaginaire à l'aide de son bâton et cela dresse une frontière invisible que nul ne saurait franchir sans son autorisation. Toute créature qui tente de forcer le passage doit réussir un test de SAG difficulté [15 + Mod. d'INT]. En cas d'échec, elle subit [2d6 + Mod. d'INT] DM et ne peut faire de nouvelle tentative avant une heure. La frontière mesure un maximum de 20 mètres de longueur et sa durée est de 24 heures. Le personnage ne peut apposer plus d'une barrière magique à la fois.

4. Hémorragie (N) : Si le magicien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous



Foudre

les DM par arme blanche infligés à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

4. Lithomorphose (Gr) : Une fois par jour, le magicien peut modeler la pierre par sa simple volonté (portée 10 mètres). Il affecte un volume maximum d'un mètre cube par niveau et lui donne la forme qu'il désire. Ainsi, au niveau 10, il peut percer un tunnel de 1 mètre de côté pour environ 10 mètres de long ou au contraire créer une arche de pierre de 1 mètre de large pour 10 mètre de long pour franchir un précipice. La transformation dure 24 heures, mais un rituel de 1 heure et la dépense de 100 pa permettent de la rendre permanente.

4. Métal hurlant (F) : Sur un test d'attaque magique réussi, le magicien déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que 1d4 tours et ne peut viser à nouveau l'objet pour 24 heures. Appliqué à une structure (par exemple une porte blindée), ce sort inflige 4d6 DM en divisant par 2 sa RD (réduction des DM).

4. Monstre d'ombre (Gr) : Le magicien crée un monstre à partir de la substance même des ombres. Il invoque une créature de son choix dont le NC ne doit pas dépasser la moitié de son niveau. La chose ressemble à la créature originale, mais elle est grisâtre, légèrement fuligineuse et translucide. Elle est au service de son maître pendant [5 + Mod. d'INT] tours puis se dissipe en fumée. Elle possède les mêmes caractéristiques que la créature originale, mais sa condition en partie immatérielle fait qu'elle n'inflige que la moitié des DM

normaux et qu'elle n'a que la moitié des PV de l'original. Elle n'a pas accès aux capacités de son modèle lorsqu'il s'agit d'attaques mentales ou magiques qui n'infligent pas des DM.

4. Mur de feu (Gr) : Le magicien peut créer un mur de feu circulaire de 10 mètres de diamètre autour de lui ou un mur rectiligne de 20 mètres de large pour 4 mètres de haut (portée 20 mètres). Toute créature qui franchit le mur subit [2d6 + Mod. d'INT] DM de feu. Le sort a une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes.

4. Ombre mortelle (N) : L'ombre de la cible du magicien attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, attaque = Att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.

4. Passe-muraille (Gr) : Le magicien peut rendre son corps intangible le temps de passer au travers d'un mur d'une épaisseur maximum de [Mod. d'INT] mètres. Il ne peut rester immatériel qu'un court instant et reprend corps dès qu'il émerge du mur.

4. Présence Glaciale (P-E) : Le magicien transforme son corps en glace vivante, *il gagne +3 en DEF*, il est immunisé au froid et divise les DM de feu par 2. Les créatures qui le touchent ou l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1d4 DM de froid. Lorsqu'il marche, il gèle le sol et peut se déplacer sur l'eau en la transformant en glace. Le sort a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] minutes.

4. Quête (Gr) : Ce sort affecte une cible volontaire (elle peut être contrainte à accepter) lors d'un long rituel de 10 minutes. Le magicien lui assigne une quête et, si la créature cesse de travailler à l'objectif fixé, elle se sent *Affaibli* après un laps de temps de 24 heures. L'effet

préjudiciable cesse si la créature reprend la quête, et le sort prend fin une fois la quête menée à bien.

4. Respiration aquatique (M) : Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.

4. Rune de puissance (F) : En réalisant un rituel de 5 minutes, le magicien enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.

4. Vol (M) : Le magicien peut voler pendant $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

4. Projection mentale (Gr) : Le magicien projette son esprit hors de son corps. L'esprit ressemble à un ectoplasme de couleur blanche qui se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de $[\text{valeur d'INT}]$ tours. Le magicien ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps inerte. Il peut le réintégrer par une action limitée. S'il ne l'a pas fait, à la fin du sort, il réintègre son corps automatiquement et perd son prochain tour.

4. Suggestion (B) : Le magicien peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté les PV maximum de celle-ci. En cas de réussite, la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort). Le magicien ne peut tenter ce sort plus d'une fois par jour contre une même créature.

4. Téléportation (M) : Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de $[\text{INT} \times 10]$ mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.

Sorts de rang 3

5. Armée des morts (N) : Une fois par jour, le magicien peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant $[\text{niveau du magicien}]$ tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du magicien subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du magicien et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.

5. Arrêt du temps (M) : Le magicien arrête le temps pendant $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort, par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

5. Cri de la banshee (P-B) : Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 30 mètres autour du magicien doivent réussir un test de CON difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$ ou subir 6d6 DM. Les alliés du magicien ont un bonus de +5 à ce test (qui prend en compte le fait que ceux-ci sont prévenus et peuvent, entre autres, se boucher les oreilles). Les cheveux du magicien blanchissent pour une durée de 24 heures après avoir poussé



le cri de la banshee, il ne peut pas pousser à nouveau le cri mortel tant que ses cheveux n'ont pas repris leur teinte normale.

5. Cryogénisation (P-E) : Le magicien utilise cette capacité sur lui-même ou sur toute créature volontaire ou inconsciente de taille moyenne ou inférieure. La créature est congelée et son métabolisme stoppé. Elle ne vieillit plus et n'a besoin ni d'air ni de nourriture. Le sort peut être programmé pour cesser après une durée fixée ou si la créature est touchée par un être vivant de taille petite ou plus. La durée maximum est fixée à 1 an par niveau du magicien mais certains rituels et composants légendaires permettent d'augmenter considérablement cette période.

5. Décarnation morbide (N) : Le magicien prend le contrôle du squelette d'une cible humanoïde de taille moyenne. Si le sort entraîne la mort de la cible, le squelette de la cible est alors arraché à son enveloppe charnelle pour devenir un serviteur du magicien. Le magicien doit réussir un test d'attaque magique (portée 30 mètres) et en cas de réussite, il inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM. À son tour, la victime doit réussir un test de FOR opposé à l'INT du magicien pour pouvoir agir, sinon, elle reste paralysée (aucune action). La cible subit automatiquement les effets du sort à chaque tour tant que le personnage maintient sa concentration par une action limitée. Si la victime meurt des effets du sort, son squelette s'extrait de son corps et se met au service du magicien *pour une durée de [5 + Mod. d'INT minutes]*. Le squelette peut suivre les mêmes ordres qu'un zombi (garder, attaquer, suivre, pas bouger) et ses Carac. sont celles du squelette du bestiaire (*CO Fantasy* p. 272).

5. Désintégration (M) : Le magicien projette un rayon mortel dont la portée est de 20 mètres et qui annule la cohésion de la matière, ne laissant derrière lui qu'un amas de poussière. Un test d'attaque magique réussi permet de toucher une créature et d'infliger [5d6 + Mod. d'INT] DM. Si le magicien vise un objet porté par une créature, le jet d'attaque subit un malus de -5. Les objets magiques sont insensibles à ce sort, les objets normaux sont réduits en poussière. Aucun objet de plus de 50 kg ne peut être affecté par ce sort : inutile donc de tenter de creuser un tunnel par ce biais. En revanche, vous pourrez ainsi désintégrer une porte (ou même une pierre dans un mur).

5. Domination (E) : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (ou d'attaque au contact si la créature n'en a pas), le magicien prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. CHA] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, le magicien réintègre son corps et subit 1d6 DM.

5. Forme animale (D) : Le magicien peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve ses PV, il acquiert la DEF, les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le magicien peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

5. Forme éthérée (E) : Le magicien et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut

Errata forme animale

La réimpression de ce sort de druide est l'occasion de corriger une erreur. Le sort de la Voie des animaux correspond à la version ci-contre. Le druide ne conserve pas sa propre DEF. En revanche, la version issue de la Voie de prestige du changeur de forme, *forme animale supérieure*, permet au druide d'utiliser sa propre DEF et son propre score d'attaque si ceux-ci sont supérieurs.

subir aucun DM physique, mais il ne peut pas non plus en infliger ni utiliser de capacités.

5. Illusion permanente (Gr) : Le sort crée une illusion similaire à celle de la capacité *Mirage* (rang 2), si ce n'est que l'illusion ne disparaît pas lorsqu'une créature interagit avec l'illusion et que sa durée est fixée à 24 heures. Le personnage peut aussi choisir de rendre ce sort permanent par un rituel de 24 heures et une dépense de 1 000 pa.

5. Invisibilité de groupe (Gr) : Ce sort produit les mêmes effets que le sort *d'invisibilité*, mais le magicien rend invisible un nombre maximum de créatures égal à son niveau. Toutes doivent être situées à moins de 5 mètres de lui au moment de l'incantation.

5. Invocation d'élémentaire (Gr) : Le magicien invoque un élémentaire du type de son choix qui lui obéit sans condition pendant [5 + Mod. d'INT] tours (élémentaire, *CO Fantasy* p. 247). La taille de l'élémentaire dépend du niveau du magicien : niveau 5-10 moyen, niveau 11-17 grand, niveau 18+ énorme. Un seul élémentaire peut être invoqué par combat.

5. Invocation d'un démon (N) : Une fois par combat, en sacrifiant 1d6 PV, le magicien invoque un démon à son service pour [5 + Mod. d'INT] tours. Ce démon possède l'apparence d'un Balor en plus petit (environ 2,30 m). Le démon (voir marge) divise par deux tous les DM non magiques subis. Les sorts et les armes magiques lui infligent des DM normaux. Il est capable de voler à une vitesse équivalente à un déplacement normal. Lorsque le magicien atteint le niveau 10, le démon devient capable d'attaquer deux fois par tour, au prix d'une action limitée.

5. Liberté d'action (B) : Le magicien est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.) pendant [5 + Mod. d'INT] minutes.

5. Lien de sang (N) : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le magicien tisse un lien avec sa victime. Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le magicien sont également subis par la cible et le magicien peut lui lancer un sort sans la voir.

5. Mur prismatique (version révisée) (Gr) : Le sort crée un mur opaque de couleurs chatoyantes et changeantes. Le magicien invoque au choix un mur rectiligne qui mesure jusqu'à 5 mètres de haut et 4 mètres de long par niveau ou un mur circulaire d'un diamètre maximum de 15 mètres, dans les deux cas pour une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes. Si une créature d'un niveau inférieur ou égal à la moitié du magicien tente de traverser le mur, elle est violemment repoussée de 2d6 mètres en arrière et elle subit autant de DM. Une créature de niveau supérieur doit réussir un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT du magicien] pour le franchir ou subir le même effet que les autres en cas d'échec. Le magicien et les créatures de niveau supérieur au sien peuvent passer à travers le mur comme s'il n'existait pas. Le mur stoppe toutes les attaques magiques et les projectiles lancés à travers disparaissent simplement (une arme magique réapparaît à la fin du sort à l'endroit où elle a disparu).

5. Mot de mort (N) : Le magicien doit réussir un test d'attaque magique contre le score *actuel* de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV

Errata mur prismatique

Le sort de *mur prismatique* issu de la Voie du chaos (Voie de prestige, *CO Fantasy* p.108) est différent de celui-ci, car il fait référence aux capacités précédemment acquises dans cette Voie. Toutefois, sa durée est manquante : il s'agit de [5 + Mod. d'INT].

Démon

FOR +5, DEX +2, CON +4, INT +2, SAG +2, CHA +0, Init 16, DEF 17, PV [niveau × 5], Attaque au contact = [niveau du magicien], DM 1d8+5.



Porte dimensionnelle

(la version originale de sort utilise les PV max de la cible).

5. Peau de pierre (M) : Le magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5 + Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

5. Porte dimensionnelle (I) : Le magicien fait apparaître une porte lumineuse pour une durée maximum de [5 + Mod. d'INT] minutes, bien qu'il puisse mettre fin au sort à tout moment. Cette porte apparaît simultanément dans un autre lieu choisi par le magicien, soit à portée de vue, soit à un endroit parfaitement connu du magicien, à une portée maximum de deux cent mètres. Tant qu'elle est active, la porte magique peut être empruntée dans un sens ou dans un autre par toute créature de taille grande ou inférieure. Si le magicien utilise à nouveau ce sort alors qu'une autre porte était encore active, la première disparaît immédiatement.

5. Réincarnation (Gr) : Ce sort permet de réincarner l'âme d'un personnage décédé depuis un maximum d'un jour par niveau du lanceur de sort. Le magicien doit toucher le corps ou un objet ayant appartenu au personnage et psalmodier pendant une heure. L'âme du personnage est rappelée et se réincarne dans un nouveau corps. Le joueur doit déterminer au hasard la race de la créature dans laquelle il se réincarne dans la table suivante. Le personnage s'éveille à la conscience dans un endroit déterminé aléatoirement (ou pas !) par le MJ situé dans un rayon de 10 km autour du lieu de la cérémonie.

1. Demi-elfe
2. Demi-orque
3. Elfe haut
4. Elfe sylvain
5. Gnome

6. Halfelin

7. Humain

8. Nain

9. Autre race humanoïde de taille Moyenne

10. Autre race humanoïde ou hybride (centaure, minotaure) de taille Petite ou Grande.

Modification de Rappel à la vie (prêtre - rang 5) : Si vous utilisez *réincarnation*, le sort de *rappel à la vie* (Voie des soins) est modifié, il ne permet pas de ramener à la vie un personnage dont le corps a été détruit (brûler, écrasé sous des tonnes de rocher, désintégré, complètement dévoré, etc.). Dans ce cas, seul le sort de *réincarnation* peut être efficace.

5. Rune de garde (F - CO Fantasy p.143) : Le magicien inscrit une rune lumineuse dans les airs (visible pour la durée du sort) et piège une zone allant de 2 à 10 m de diamètre. Toute créature (de taille au moins très petite) qui entre dans la zone déclenche un effet choisi parmi 3 au moment où le sort est lancé. *Alarme* : un puissant gong retentit. *Feu* : [3d6 + Mod. d'INT] DM de feu. *Peur* : test de SAG difficulté [15 + Mod. d'INT] ou fuir pendant 2d6 tours. À chaque fois qu'une créature entre à nouveau dans la zone, elle subit les effets. Le sort a une durée de 1d6 minutes, mais peut être prolongé à 12 heures par un rituel de 10 minutes. Les créatures présentes dans la zone pendant le rituel sont immunisées aux effets. De plus, si ce sort est lancé alors qu'une autre rune est encore active quelque part, l'ancienne prend fin immédiatement.

5. Serviteur aérien (Gr) : Le magicien invoque à son service une créature ailée invisible de grande taille pendant 24 heures. À son arrivée, il doit lui donner la mission de trouver et de rapporter une personne ou un objet. Le serviteur se met immédiatement en chasse avec

Voie raciale

Par défaut, lorsqu'un personnage est réincarné dans une autre race, s'il avait acquis des rangs dans sa Voie raciale, ces rangs sont conservés, mais en utilisant la nouvelle Voie raciale. Toutefois, en accord avec le MJ, le joueur peut différencier les capacités culturelles (connaissance des métaux, usage d'une arme) des capacités innées (vol, souffle de feu, etc.). Le personnage pourra conserver les premiers, mais devra permuter les seconds. Selon les rangs respectifs des capacités, cela demandera cependant probablement un travail d'adaptation de la part du MJ.

Serviteur aérien

NC 5, taille grande, créature non-vivante

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT +2 SAG +0 CHA +0

DEF 16 PV 40 Init 12

Serres +8 DM 2d6+6

Voie des créatures volantes
rang 1

Invisibilité majeure : Le serviteur aérien est une créature naturellement invisible, il reste invisible même lorsqu'il attaque. Les créatures qui ne voient pas l'invisible souffrent de malus équivalents à *Aveuglé* lorsqu'elles combattent le serviteur aérien (-5 attaque, -5 DEF).

Enlèvement : Le serviteur aérien peut tenter d'agripper sa cible en action d'attaque.

Il bénéficie généralement d'un bonus de +10 sur la première attaque (+5 pour la Voie des créatures volantes et +5 pour l'invisibilité). La cible peut faire un test de FOR opposé pour échapper à son étreinte à sa première attaque, en cas d'échec, elle est *Immobilisée* et elle ne peut pas se libérer avant que le serviteur ne décide de la relâcher ou qu'il soit vaincu.

un instinct infaillible et la trouve à moins que la cible ne soit dissimulée par magie (sort de *non détection*, par exemple). Le serviteur utilise au mieux ses capacités et son intelligence pour réussir sa mission, mais il ne combat pas sauf pour se défendre. Il parcourt jusqu'à 25 kilomètres par heure. En cas de réussite, le serviteur rapporte l'objet ou la créature et le dépose devant le magicien. À la fin de la durée du sort, si le serviteur aérien n'a pas pu remplir sa mission, il entre dans une rage destructrice, il retrouve alors le personnage qui l'a invoqué et l'attaque jusqu'à ce qu'il soit vaincu (il n'utilise pas sa capacité d'*Enlèvement* pour ce combat).

5. Souhait mineur (P-B) : Le magicien modifie le monde par la force des mots et émet un vœu qui est exaucé. Une fois par jour, il peut dupliquer les effets de n'importe quelle capacité de n'importe quelle voie, *jusqu'au rang 5*.

5. Tueur fantasmagorique (E) : Ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. Le magicien doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (ou attaque au contact si la créature n'en a pas). La victime fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et tombe par terre. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et le magicien ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.

5. Vision véritable (Gr) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage voit à travers les illusions et les déguisements, même magiques, comme s'ils n'existaient pas. Il voit aussi les créatures invisibles.

Sorts épiques

Les sorts épiques sont d'une telle puissance qu'ils ridiculisent les autres capacités des personnages. Si vous utilisez les classes CO OSR, la magie Vancienne ou les points de Mana, ces options régulent naturellement l'utilisation des sorts épiques. Mais pour ceux qui utilisent les règles standards de *CO Fantasy*, le risque est de rendre inutiles les sorts de rang inférieur. Dans ce cas, il est important d'appliquer systématiquement la règle suivante : aucun sort épique ne peut être utilisé plus d'une fois par combat.

E. Asservissement (Gr) : Le magicien doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 mètres) contre une difficulté égale à [15 + NC + valeur d'INT de la créature]. Si la créature est maintenue à portée du sort d'une façon ou d'une autre et que le magicien peut réaliser avant son test d'attaque magique un rituel de 10 minutes, il obtient alors un bonus de +10 à son test d'attaque. En cas d'échec au test d'attaque, la créature est immunisée au sort pour 24 heures. En cas de réussite, elle est obligée d'obéir aux ordres du magicien (elle doit partager une langue commune avec celui-ci). Le sort est permanent mais, si le magicien tombe à 0 PV, la créature peut immédiatement tenter un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] du magicien pour se libérer. Le magicien ne peut pas asservir plus d'une créature à la fois.

E. Boule de feu à retardement (Gr) : Le magicien invoque une bille de feu similaire à celle produite par le sort *boule de feu*, mais celle-ci n'explose pas immédiatement. Elle s'échappe des mains de son créateur pour aller se positionner là où le mage lui en donne l'ordre. La trajectoire peut comporter jusqu'à deux coudes à 90° et la distance totale parcourue ne

doit pas dépasser 50 mètres. Le magicien n'a pas besoin de voir le lieu, mais il doit dans ce cas parfaitement connaître les distances à parcourir. Si la bille percute un obstacle (mur, porte), elle explose immédiatement. Si une créature bloque le passage, il y a une chance sur deux (1-3 sur 1d6) pour que la bille explose à son contact. Lorsque la bille arrive au point fixé par le magicien, elle reste immobile. Elle explose si une des conditions suivantes est remplie :

- Quelque chose ou quelqu'un touche la bille.
- Le magicien prononce un mot de commande (action gratuite à son score d'Initiative).
- Le délai fixé par le magicien est terminé.

Le délai maximum avant l'explosion est égal à la valeur d'INT du magicien en tour (un tour égal 10 s.). La boule de feu explose dans un rayon de 5 à 10 mètres, déterminé par le magicien au moment où il lance le sort et elle inflige $[7d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM. La moitié pour les créatures qui réussissent un test de DEX difficulté 15. Avant son explosion, la bille de feu produit une lumière équivalente à celle d'une torche.

E. Chaîne d'éclair (Gr) : Le magicien produit une puissante décharge électrique qui bondit de cible en cible. Le sort inflige $[4d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM à une cible à une portée de 20 mètres puis passe à une autre cible à moins de 20 mètres en lui infligeant les mêmes DM (ne lancez les dés qu'une seule fois) et ainsi de suite. Au total, le sort peut affecter jusqu'à une créature par niveau du magicien. Le magicien détermine les cibles à sa guise, mais toutes doivent être en vue, à un maximum de 20 mètres de la cible précédente et aucune cible ne peut être affectée plus d'une fois.

E. Clone : Le magicien fabrique par magie un double de lui-même. Ce corps en stase est inerte et sans conscience jusqu'à ce que le magicien décède. Alors son esprit est transféré dans ce nouveau corps et il s'éveille à la vie avec toutes les capacités et caractéristiques du magicien. Le traumatisme fait toutefois perdre au magicien 1 point de CON de façon définitive.

E. Duo dimension (Gr) : Le magicien replie l'espace autour de son corps et devient une image en deux dimensions pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Une fois par tour, en action gratuite, il peut pivoter de 90° dans l'espace. En pivotant une fois, il devient invisible. Dans cette posture, il ne peut subir aucun DM et il peut se déplacer et passer dans des interstices étroits, sous les portes, le long des murs, etc. Il redevient visible en pivotant à nouveau dans le monde en 3 dimensions (mais pas au même tour où il est devenu invisible). Lorsqu'il est visible, il peut agir normalement : attaquer et lancer des sorts.

E. Extinction : Ce sort tue instantanément $[2d6 + \text{Mod. de magie}]$ (INT, SAG ou CHA) créatures de NC inférieur ou égal à 3. Le sort peut affecter n'importe quelle créature dans un rayon de 10 mètres autour du magicien, toutefois, les cibles avec un score d'INT supérieur à 14 y sont immunisées. À partir du niveau 18, le NC des créatures affectées passe à 5.

E. Forme élémentaire (P-D) : *Le magicien peut prendre une seule forme élémentaire de son choix pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Chaque forme élémentaire lui permet de retrancher 5 points à tous les DM subis (RD 5) et lui octroie les capacités suivantes :*

Feu : Le personnage ajoute $+2d6$ DM de feu à toutes ses attaques au contact. Une créature qui s'attaque à lui avec des armes naturelles subit $1d6$ DM pour chaque attaque réussie.

Eau : Le personnage guérit toutes ses blessures au rythme de 3 PV par tour et il peut déformer son corps pour passer dans le moindre interstice.

Terre : Le personnage obtient un bonus de +6 en FOR (+3 attaque, DM et tests de FOR) et en DEF.

Air : Le personnage peut voler (à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement) et tous les DM physiques qui lui sont infligés ou qu'il inflige sont divisés par 2 (retranchez les 5 points de RD ensuite).

E. Grande forme animale (P-D) : Le magicien peut prendre la forme d'un animal de taille grande (ours, tigre, etc.). Il conserve ses PV, il acquiert les attaques, la DEF, les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le magicien peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L). *Si son propre score d'attaque ou de DEF est plus élevé, il peut l'utiliser à la place de celui de la créature.*

E. Labyrinthe (Gr) : Le magicien doit faire un test d'attaque magique contre sa cible (portée 20 mètres). En cas de réussite, la victime est emprisonnée dans un labyrinthe extra-dimensionnel. Si la cible est d'un niveau supérieur ou égal au magicien, elle disparaît pour une durée de 1d6 tours. Si son niveau ou son NC est supérieur ou égal à la moitié du niveau du magicien, la cible est emprisonnée pour un nombre de minutes égal à la valeur d'INT du magicien. Cette durée passe en heure si son NC est inférieur à la moitié du niveau du magicien et en jours si son niveau ou son NC est inférieur ou égal à 2. À la fin de l'effet, la créature réapparaît là où elle avait disparu, indemne, mais désorientée pendant un tour (d12 à toutes les actions). Enfin, si son NC est inférieur ou égal à 1, la durée est exprimée en année et la cible doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou avoir perdu

la raison à son retour... Dans tous les cas, si la victime possède une valeur d'INT supérieure ou égale à celle du magicien, elle n'est pas affectée par le sort.

E. Lire les pensées : S'il réussit un test d'attaque magique opposé contre une créature de niveau inférieur au sien, le magicien « entend » les pensées de la cible, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours (portée 20 mètres). Il ne peut fouiller dans sa mémoire, seulement savoir ce qu'elle pense à ce moment-là. En combat, le lanceur obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques portées par la cible du sort.

E. Nef fantôme (Gr) : Le magicien conjure une nef translucide qui voyage dans les airs pour une durée égale à son niveau en heures. La nef peut accueillir jusqu'à 18 créatures de taille moyenne et elle se déplace dans les cieux à la vitesse de 20 kilomètre par heure, de jour comme de nuit, ce qui lui permet de couvrir de grandes distances. Le magicien ne peut utiliser ce sort qu'une seule fois par jour.

E. Nuée de météores (Gr) : Ce sort permet au magicien de lancer des météores enflammés sur plusieurs cibles dans une zone de 100 mètres autour de lui. Le magicien invoque [1d6 + Mod. d'INT] météores depuis les cieux et le sort ne peut être lancé qu'en extérieur. Chaque météore s'abat en infligeant [3d6 + Mod. d'INT] DM d'impact sur la cible principale pour le roc et [3d6 + Mod. d'INT] pour le feu dans une zone de 10 mètres de diamètre. Une créature ne peut être ciblée que par un seul météore, elle subit les DM d'impact seulement si le test d'attaque magique est réussi et les DM de feu automatiquement. Si plusieurs zones de feu se superposent, les DM n'augmentent pas. La nuée de météore provoque aussi des DM aux bâtiments et aux structures.

Deux impacts suffisent à détruire une masure, quatre pour une maison et six pour une villa, un manoir nécessite neuf impacts. Une tour de défense ou une muraille de pierre à deux chances sur six (1-2 sur 1d6) d'être abattue par l'utilisation complète de ce sort, tandis qu'un donjon ou un château-fort résisteront.

E. Pacte démoniaque (Gr) : Le magicien invoque à son service un puissant démon grâce à un rituel et un sacrifice. La durée du sort est proportionnelle à la durée du rituel : une action limitée conjure le démon pour $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours, un rituel de 10 minutes pour une durée en heures

et un rituel de douze heures pour une durée en jours. On murmure que des rituels de plusieurs jours consécutifs ont permis de convoquer des démons pour plusieurs années. Le magicien doit choisir le type de démon qu'il souhaite invoquer puis réussir un test d'attaque magique contre une difficulté de 15 pour un quasit, 30 pour une succube, 40 pour une marilith ou 50 pour un balor (*CO Fantasy* p.242). Si le test est raté de plus de 10 points, rien ne se passe, en revanche si le test est raté de 10 points ou moins, le démon est bien invoqué, mais il attaque le magicien jusqu'à sa mort ou celle du magicien. Le magicien



Nuée de météores

peut réduire la difficulté du test en effectuant un sacrifice : ce peut être un objet magique de valeur (compter +2 par niveau de magie) ou une créature vivante. Cette dernière option est moralement condamnable et ce type de pratique est totalement hors-la-loi dans tous les royaumes civilisés. Si un point de chance est utilisé pour le test d'attaque magique, il est perdu définitivement... Le magicien ne peut pas invoquer plus d'un démon à la fois, sauf pour un quasit qui peut être invoqué en plus d'un autre démon.

E. Paralysie (Gr) : D'un claquement de doigt ou d'un simple regard (une action de mouvement), le mage peut paralyser une créature à une portée de 20 mètres. Le NC de la créature doit être inférieur à la moitié du niveau du lanceur de sort et il doit réussir un test d'attaque magique contre le score de FOR de la cible. Maintenir le sort actif demande une action de mouvement par tour. Le lanceur de sort peut donc paralyser jusqu'à 2 créatures simultanément.

E. Portail dimensionnel (Gr) : Une fois par jour, le lanceur de sort peut faire apparaître une porte lumineuse pour une durée maximum

de [5 + Mod. d'INT] minutes, bien qu'il puisse mettre fin au sort à tout moment. Cette porte apparaît simultanément dans un autre lieu choisi par le magicien, soit à portée de vue, soit à un endroit parfaitement connu du magicien, sans limite de distance. Tant qu'elle est active, la porte magique peut être empruntée dans un sens ou dans un autre par toute créature de taille grande ou inférieure.

E. Séisme (Gr) : Le magicien déclenche un terrible tremblement de terre qui fait s'effondrer les bâtisses dans une zone de 100 mètres de rayon autour de lui. Les maisons pauvres s'écroulent automatiquement, les villas ont 4 chances sur 6 de s'effondrer, les palais 2 chances sur 6 et les édifices fortifiés 1 chance sur 6. Toute créature présente dans un édifice qui s'effondre subit 4d6 DM (on considère qu'elle sort de l'édifice, sinon elle subit le double de DM). Les DM sont divisés par 2 si la bâtisse a résisté. Sous terre, le sort inflige 4d6 DM dans toute la zone.

E. Souhait majeur (Gr) : le magicien modifie le monde par la force des mots et émet un vœu qui est exaucé. À la suite du souhait, le personnage subit un choc en retour qui

lui fait perdre définitivement 1 point de CON. Les effets exacts du sort sont laissés à la discrétion du MJ. Si le vœu exprimé par le personnage semble déraisonnable, il peut avoir des effets collatéraux désagréables.

Par exemple, si le personnage souhaite devenir « *extrêmement fort* », le MJ peut lui octroyer +8 en FOR mais lui enlever 4 points en DEX. Un souhait plus raisonnable, « *devenir plus fort* », augmentera seulement le Mod. de FOR de la cible de +1. Les effets du sort sont généralement permanents.

E. Sphère prismatique (Gr) : Le magicien invoque une sphère immobile de lumière chatoyantes de 5 mètres de diamètre autour de lui, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes. Aucun sort ne peut traverser la sphère (dans un sens comme dans l'autre) et toute créature qui tente de passer à travers est victime d'un sort d'enkystement lointain (voir p. 63). Si elle résiste au sort, la victime est malgré tout *ralentie* (une seule action par tour) pour 1d6 tours. Le magicien peut entrer et sortir à volonté de la sphère ainsi que toute personne qu'il autorise à passer.

E. Tornade des enfers : Le sort inflige [2d6 + Mod.] DM de feu à toutes les créatures dans une zone de 500 mètres de diamètre. Le sort a une portée de 1 kilomètre si, toutefois, le lanceur de sort a une ligne de vue dégagée.

E. Transformation monstrueuse : Une fois par jour, le lanceur de sort peut se transformer en une créature monstrueuse et dangereuse pendant [2d6 + Mod. d'INT] tours. L'apparence exacte de la créature est laissée à l'imagination du joueur : elle possède une attaque de contact et la capacité de voler et de couvrir une distance de 30 mètres par action de mouvement. Les caractéristiques et la taille de la créature correspondent à un monstre de NC égal à la moitié du niveau du personnage (voir le tableau des créatures *CO Fantasy*, p.221). Le personnage perd toutes ses capacités, avantages ou effets magiques pendant la durée du sort, il peut y mettre fin à tout moment et retrouve alors son score de PV normal antérieur au sort. Toutefois, s'il tombe à 0 PV en étant sous l'effet du sort, il retrouve sa forme initiale mais sombre dans l'inconscience pour 1d6 minutes.

Nouvelle capacité épique

E. Double don (Gr) : le lanceur de sort apprend et devient capable de lancer deux sorts parmi tous les sorts du grimoire pour un total de rang égal à 6 (soit au choix : 1/5 ; 2/4 ou 3/3). Il doit déjà être capable de lancer au moins un sort du rang le plus élevé choisi (capacité obtenue via une Voie).

Voies de prestige de Domaine de prêtre

Avec la publication d'*Anathazerin, le sang des Premiers-Nés*, première campagne pour *CO Fantasy*, le panthéon de divinités, esquissé p. 184 des règles de *CO Fantasy*, a été enrichi et intégré à la genèse des Terres d'Osgild, l'univers de référence. Ce chapitre présente une Voie de prestige par divinité (à l'exception des religions maléfiques), afin de permettre à chaque joueur de développer un profil de prêtre spécifique à la religion de son personnage. Dans un souci pratique, l'ensemble des détails techniques associés à chaque divinité sont repris en Annexe p. 296 (Arme associée et capacité divine).

Bien entendu, même si vous utilisez votre propre panthéon, vous pourrez certainement recycler certaines de ces Voies de prestige pour votre propre liste de divinités.

Arcanna

La Voie de prestige d'Arcanna peut aussi être choisie en Voie de prestige par un profil de magicien ou d'ensorceleur.

Arsbran

Cette Voie de prestige peut aussi être choisie par un personnage de profil forgesort. Dans ce cas, le personnage remplacera la capacité de rang 2, métal brûlant par protection contre les éléments (Voie de la magie élémentaire - Magicien).

Accanna

Déesse de la magie blanche

Symbole : une étoile.

1. Prestidigitation (L)* : (Compagnon p. 51)

2. Lecture de la magie (L)* : (Compagnon p. 54)

3. Invisibilité (Voie de la magie universelle - Magicien) ou **mur de force** (Voie de l'invocation - Ensorceleur), au choix.

4. Sens de la magie : À chaque fois qu'un sort est lancé ou qu'un pouvoir magique est utilisé dans un rayon égal à sa valeur de SAG en mètres, le prêtre bénéficie d'un regain d'énergie. Au choix, il récupère un nombre de PV égal au rang du

sort ou du pouvoir utilisé ou il bénéficie d'un bonus égal à ce rang sur un test de son choix à son prochain tour. Cette capacité ne fonctionne pas lorsque le prêtre lance lui-même un sort.

5. Mur prismatique (L)* : (Compagnon p. 69)

Arsbran

Dieu du feu et des forgerons

Symbole : une enclume.

1. Mains brûlantes (L)* : (Compagnon p. 50)

2. Métal brûlant (Voie du métal - Forgesort)

3. Armure de Feu (L)* : (Compagnon p. 56)

4. Marteau des mondes (L)* : Le prêtre doit utiliser un marteau ou marteau de guerre pour réaliser cette attaque de contact. L'arme prend des proportions colossales au moment de l'attaque et le prêtre obtient un bonus de +5 en attaque et +3d6 DM. Si l'attaque est réussie, la victime doit faire un test de FOR difficulté [10 + niveau du prêtre] ou être renversée. Les cibles de taille moyenne ou inférieure sont de plus projetées à 1d6 mètres et subissent autant de DM supplémentaires. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

5. Invocation d'élémentaire de feu (L)* : (Compagnon p. 69)

Arwendée

Déesse de la chasse et des archers

Symbole : une flèche.

1. Sens affûtés (Voie de l'archer - Rôdeur)

2. Arc de maître : Le prêtre augmente la portée des arcs de 20 mètres.

3. Carquois magique (L)* : Le prêtre enchante son carquois pour une durée de [5 + Mod. de SAG] tours. Les flèches qu'il tire de ce carquois deviennent des flèches +1 élémentaire, c'est-à-dire qu'elle inflige +1d6 DM de feu, de froid ou de foudre, au choix. Lorsque le prêtre atteint le niveau 13, les flèches deviennent +2 *intense*, elles infligent +2d6 DM d'un élément au choix.

4. Protection contre les projectiles (L)* : Le prêtre ou un allié au contact gagne une protection contre tous les types de projectiles (flèches, carreaux, javelots, pierres lancées, etc.). Le prêtre retranche 10 points aux DM subis (RD 10) pendant [5 + Mod. de SAG] minutes, si le sort est lancé sur un allié la protection est de seulement 5 points.

5. Pluie de flèches (L)* : Une fois par combat, le prêtre peut tirer une flèche en l'air, et celle-ci se démultiplie pour retomber en une pluie très dense de flèches dans un rayon de 5 mètres autour de la cible initiale (portée selon l'arc). Le prêtre fait un unique test d'attaque à distance et compare le résultat à la DEF des cibles. Chaque créature dont il atteint la DEF subit le double des DM normaux de cette attaque de tir (les DM de la flèche avec tous les bonus habituels). Celles dont il n'atteint pas la DEF ne subissent que les DM normaux.

Aucilla

Déesse de la chance et des aventuriers

Symbole : un dé.

1. Porte-bonheur : Une fois par tour, le prêtre peut relancer un

résultat de 1 obtenu au d20. À partir du rang 3, il peut étendre cette capacité à tout allié à moins de 3 mètres de lui.

2. Boussole : Le prêtre connaît toujours intuitivement la direction du Nord.

3. Augure (L)* : Le prêtre consulte les astres et les dieux pour déterminer si le résultat d'une action que le personnage projette de réaliser dans les cinq minutes qui suivent sera positif, négatif ou les deux. Le joueur doit faire un test de SAG difficulté 10 à 20 selon la complexité de la situation. En cas d'échec, le personnage ne reçoit aucune réponse. Si la question posée concerne une action simple et immédiate comme : « *Quelles seront les conséquences si j'ouvre cette porte* », la difficulté sera de 10. En cas de succès, si la pièce derrière la porte contient un trésor, le MJ répondra « *positif* », si elle contient un piège il répondra « *négatif* » et si c'est les deux, il répondra les « *les deux* ». Plus l'action est complexe et plus ses conséquences sont à long terme et plus la difficulté augmente. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par jour.

4. Détection des pièges (L)* : Pendant [5 + Mod. de SAG] minutes le prêtre détecte automatiquement tous les pièges présents dans son champ de vision à une portée de 10 mètres, qu'ils soient mécaniques (aura bleue) et/ou magiques (aura rouge).

5. Cheminement (L)* : Ce sort permet au prêtre de trouver, au choix, le chemin plus court ou le moins dangereux vers la sortie de tout labyrinthe, souterrain ou bâtiment. Le prêtre doit choisir s'il veut le chemin le plus sûr ou le plus court au moment où le sort est

lancé. Le sort guide le prêtre pendant [5 + Mod. de SAG] minutes.

Axënder

Dieu du devoir et de l'honneur

Symbole : un heaume.

1. Statut : La réputation d'un prêtre d'Axënder est sans tache, tout interlocuteur d'une race civilisée sait qu'il peut croire sa parole. Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests de confiance et pour rendre crédible sa parole, même s'il semble raconter des choses incroyables.

2. Coup au but (L)* : (*Compagnon* p. 54)

3. Juste rétribution (L)* : Pendant 12 heures, la magie divine d'Axënder punit les créatures qui attaquent le prêtre de façon déloyale. Toute créature qui attaque le prêtre par surprise, de dos ou qui bénéficie de DM supplémentaires pour une attaque sournoise (ou équivalente), est immédiatement frappée par une foudre divine qui lui inflige 1d6 DM par rang atteint dans la Voie. Un test de DEX difficulté [12+Mod. de SAG] lui permet de diviser les DM par 2.

4. Quête (L)* : (*Compagnon* p. 65)

5. Pardon (L)* : Le prêtre officie au cours d'une cérémonie d'une heure qui permet à un personnage d'expié ses fautes et de retrouver son honneur perdu. Le repentant doit être sincère et faire son possible pour racheter ses fautes passées par des actions honorables. Ce sort permet notamment d'annuler les changements d'*Alignement* involontaires (voir *CO Fantasy* p. 141) dus à des malédictions. Il permet aussi à un prêtre qui aurait perdu ses pouvoirs divins suite à un comportement inapproprié de les retrouver. Même chose pour un paladin ou un ranger déchu ou tout autre personnage qui

aurait fauté par rapport à son code de conduite. Un personnage ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois dans la totalité de sa vie, sauf dans le cas de changements dus à des malédictions.

Céres

Dieu de l'agriculture et du travail

Symbole : un épi de blé.

1. Force de travail (L)* : Une fois par jour, pendant [2 + Mod. de SAG] heures, le prêtre ou une cible au contact bénéficie d'une énergie et d'une efficacité quasi-divine pour tous les travaux physiques (cultiver, creuser, abattre des arbres ou fendre du bois, etc.). Pendant cette période il travaille comme quatre. Ce sort peut, par exemple, aussi être utilisé pour dégager la victime d'un éboulement en un temps record. Toutefois, à la fin du sort, le récipiendaire doit manger comme quatre ou être épuisé et subir une pénalité de -2 à tous ses tests pendant 24 heures.

2. Croissance végétale (L)* : En milieu naturel, ce sort fait pousser les plantes et rend la végétation luxuriante dans une zone d'un maximum de 20 mètres de côté par rang atteint dans la Voie (portée 20 mètres) pour une durée de [5 + Mod. de SAG] heures. Tous les déplacements des créatures terrestres y sont divisés par deux, sauf pour celles de taille énorme ou colossale et pour les créatures qui disposent de la capacité de *marche sylvestre* (druide). Alternativement, le sort peut cibler une créature végétale et cela lui confère +2 en attaque, en DEF et aux DM pour une durée de [5 + Mod. de SAG] tours.

3. Banquet (L)* : Le prêtre invoque des mets et des boissons, un véritable banquet de qualité pour un nombre de convives égal à son niveau. Toutes les créatures qui participent au banquet sont rassasiées

pour 24 heures et les halfelins récupèrent 1d6 PV ! Ce sort ne peut pas être utilisé plus d'une fois par jour.

4. Contrôle climatique (L)* : (*Compagnon* p. 62))

5. Constitution héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Délia

Déesse des illusions et des mensonges

Symbole : une bouche.

1. Menteur professionnel : Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à mentir, bluffer ou à baratiner.

2. Non-détection (L)* : (*Compagnon* p. 55).

3. Invisibilité (L)* (Voie de la magie universelle - Magicien)

4. Déguisement (Voie du vagabond - Barde)

5. Invisibilité de groupe (L)* : (*Compagnon* p. 69).

Danaëlle

Déesse de la passion et de la jalousie

Symbole : deux anneaux imbriqués.

1. Séducteur : Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à séduire.

2. Envie (L)* : Le prêtre déclenche une puissante émotion d'envie ou de jalousie chez une cible à portée (20 mètres) pour une durée de 10 minutes. La cible peut résister à cette passion par un test de SAG difficulté [10+Mod. de SAG du prêtre] réussi. Une cible qui rate son test n'est pas consciente d'être influencée. Le MJ devra s'appuyer sur l'environnement social et matériel de la créature ciblée et sur son profil psychologique pour

déterminer les effets exacts du sort. Par exemple, cela pourrait provoquer une bagarre générale pour une paire de bottes que le PJ a offert (ou s'est fait voler) à quelques orques...

3. Colère (L)* : Le prêtre déclenche une puissante émotion de colère chez une cible à portée (20 mètres) pour une durée de 5 minutes. Si la cible veut résister à cette passion, elle doit réussir un test de SAG difficulté [10 + Mod. de SAG du prêtre]. Si elle rate son test ou accepte les effets du sort, la cible gagne +2 en attaque et aux DM, mais subit un malus de -2 en DEF. Une créature sous l'effet de ce sort n'est pas obligée de combattre, bien que la tentation soit grande, mais si elle cède à cette émotion et entame un conflit, elle ne peut cesser le combat avant la mort de ses ennemis ou la sienne.

4. Amour (L)* : Le prêtre déclenche une puissante émotion d'amour chez une cible à portée (20 mètres). La cible doit réussir un test de SAG difficulté [10 + Mod. de SAG du prêtre] ou tomber follement amoureuse du prêtre. Elle devient incapable de lui faire du mal et agira en fonction de sa psychologie personnelle : elle peut tout autant se mettre au service du prêtre que tenter de l'enlever ! Si le niveau de la cible est supérieur ou égal au niveau du personnage, le sort dure 5 tours, s'il est inférieur il dure 5 minutes. Sur un échec critique du test de SAG, le MJ peut augmenter la durée du sort en jours, voire en années !

5. Briser les cœurs (Voie de la mort - Nécromancien).

Dénora

Déesse de la compassion et de la guérison

Symbole : une main.

Voie du guérisseur (*CO Fantasy*
p. 115)

Ellona

Déesse de la perception et de la vérité

Symbole : un œil.

1. Perceptif : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception ou de détection.

2. Compréhension des langues
(Voie du vagabond - Barde)

3. Détection des mensonges (L)* : Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le personnage obtient une chance de détecter si une créature lui ment. Le menteur doit faire un test de SAG difficulté [8 + Mod. de SAG] du prêtre pour résister à chaque fois qu'il profère un nouveau mensonge. Par nouveau mensonge, on entend un mensonge sur un nouveau sujet. Rien ne sert de répéter trois fois la même question, si la cible a résisté une fois sur un sujet particulier, elle résiste ensuite automatiquement, même si la question est reformulée. Enfin, une créature consciente de jouer sa vie, son honneur ou sa culpabilité pour une faute grave, met toute sa volonté pour dissimuler les faits obtient un bonus au maximum égal à son niveau. Dans l'intérêt du jeu, le MJ se servira plus particulièrement de ce bonus si le sort risque de *tuer* un scénario d'enquête.

4. Véritable nom (L)* : Le prêtre cible une créature (portée 20 mètres) et fait un test d'attaque magique contre une difficulté égale à [niveau + valeur de CHA de la créature]. En cas de réussite, il apprend son Nom magique et obtient désormais un bonus de +5 en attaque contre celle-ci. Ce bonus est permanent. Ce nom magique n'est pas un simple mot, mais

une conscience globale de l'être, il ne peut être transmis à un tiers.

5. Vision véritable (L)* : (*Compagnon*, p. 72).

Forthur

Dieu du courage et des exploits

Symbole : un poing.

1. Sans peur (Voie du meneur d'homme - Chevalier)

2. Puissance divine (L)* : Le prêtre augmente tous les tests d'une Carac. au choix parmi FOR, DEX ou CON de +5 pendant 5 minutes. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même ou un allié qu'il doit toucher. Une seule Carac. peut être affectée et, si le sort est utilisé plusieurs fois sur la même personne au cours de la même journée, son efficacité décroît d'un point à chaque utilisation (+4 la seconde fois, +3 à la troisième, etc.).

3. Taper du pied (L)* : Le prêtre tape du pied et fait trembler le sol. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de DEX difficulté 12 ou chuter au sol (action de mouvement pour se relever). En intérieur ou sous terre, le sort provoque la chute de fragments de plafond qui infligent 1d6 DM dans toute la zone (prêtre inclus). À la discrétion du MJ, une structure instable peut complètement s'écrouler (lancez 1d6, 1-3 la structure s'écroule), infligeant 3d6 DM et ensevelissant les créatures qui ne sortent pas à temps.

4. Coup de poing de Forthur (L)* : Le prêtre fait un test d'attaque au contact à main nue avec un bonus de +5 en attaque. En cas de succès, sa cible subit [3d6 + Mod. de SAG] DM et elle doit faire un test de FOR difficulté 25 ou être *renversée* et étourdie pendant un tour. Le prêtre ne peut utiliser ce sort qu'une seule fois par combat.

5. Claquer des mains (L)* : Le prêtre frappe ses mains entre elles et produit un terrible coup de tonnerre qui assourdit les victimes. Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres (à l'exception du prêtre) subissent 1 point de DM et sont *étourdiées* 1 tour. Chaque victime doit réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour suivant ou rester *étourdie*. Le prêtre ne peut utiliser ce sort qu'une seule fois par combat.

Gaëlm

Dieu des arts et des artistes

Symbole : une lyre.

1. Artiste : Le prêtre reçoit un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les arts, que ce soit pour chanter, danser ou peindre, ou pour reconnaître une œuvre ou la comprendre.

2. Bouche magique (L)* : (*Compagnon*, rang 1, p. 49)

3. Fascination (L)* : (*Compagnon*, p. 57)

4. Monstre d'ombre (L)* : (*Compagnon*, p. 65)

5. Illusion permanente (L)* : (*Compagnon*, p. 69)

Gorom

Dieu de la pierre et des architectes

Symbole : un marteau.

1. Connaissance des Lieux (L)* : Le Prêtre pose la main sur un des murs du bâtiment et il obtient immédiatement la connaissance intuitive du plan du lieu. Il sait où mène chaque porte et connaît la géométrie des lieux, mais pas la fonction de chaque pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets.

2. Modification (L)* : Le prêtre peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier

vers l'étage supérieur... La modification a une durée de [5 + Mod. de SAG] tours.

3. Mur de pierre (L)* : (*Compagnon*, p. 59).

4. Lithomorphose (L)* : (*Compagnon*, p. 65).

5. Tour de Gorom (L)* : Une fois par jour, le prêtre fait sortir du sol une tour à base carrée ou ronde, de 6 mètres de diamètre ou de côté, de 2 étages pour 9 mètres de haut. Un escalier de pierre la parcourt sur toute sa hauteur jusqu'au toit crénelé. Elle comporte des meurtrières au second étage à 6 mètres de hauteur, une trappe et une porte simple en chêne épais, barrées de l'intérieur (solidité 25, RD 10). La tour à une durée d'existence de 12 heures. Si la tour est endommagée, elle réapparaîtra dans le même état la fois suivante, il faut la réparer par des moyens conventionnels. Tout objet ou créature à l'intérieur de la tour lors de sa disparition reste sur le plan matériel (et peut éventuellement chuter s'il était à l'étage).

Guardal

Dieu de la loyauté et des gardiens

Symbole : un écu.

1. Zone sacrée* : Lors d'un rituel d'une durée d'une heure, le prêtre sanctifie une zone d'un diamètre maximum de 10 mètres par rang atteint dans la Voie en se tenant au centre de cette zone. Lui, ses alliés et tous les gens dont il désigne la foi (ce peut être celle d'une autre divinité) bénéficient d'un bonus en DEF et à tous les tests de résistance (magie, poison, etc.) égal au Mod. de SAG du prêtre. La zone sacrée a une durée de 24 heures, toutefois, par un rituel de 12 heures et pour un coût de 200 pa

Gaëlm

La Voie de prestige de Gaëlm peut aussi être choisie par un profil de barde ou d'ensorceleur.

par mètre de diamètre de la zone, le prêtre peut rendre le sort permanent.

2. Immobilisation (L)* : (*Companion* p. 54)

3. Vigilance (Voie du primitif - Barbare)

4. Protection contre le mal supérieure (L)* : Comme le sort de *protection contre le mal* (Voie de la spiritualité - prêtre), mais le bonus accordé passe à +3 et le sort affecte le prêtre et tous ses alliés dans un rayon d'un mètre par niveau. Si le prêtre possède aussi la capacité *protection contre le mal*, il peut la cumuler à celle-ci pour un bonus final de +5. Le sort dure un combat ou 5 minutes s'il est lancé hors combat.

5. Rune de garde (L)*^o (rang 5, *CO Fantasy* p. 143)

Hellion

Dieu des voleurs et du pillage

Symbole : une cape.

1. Crapule : Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à dépouiller autrui ou à le déposséder de son bien (pickpocket, crocheter, faux documents commerciaux, etc.)

2. Mains magiques (L)* : (*Companion*, p. 54)

3. Détection de trésor (L)* : En se concentrant, le prêtre détermine la direction du trésor le plus proche. Un trésor est un objet ou une somme d'objets dont la valeur dépasse 100 pa (en dessous, ce n'est pas digne d'Hellion !). Le prêtre doit se concentrer 1 tour de plus et réussir un test d'INT 15 pour déterminer la distance approximative : proche (- de 20 mètre), courte (- de 100 mètres), moyenne (moins d'un kilomètre), longue (+ de 1 km). La portée maximum est égale au Mod. de SAG en kilomètres. Si plusieurs trésors sont

à portée, le sort détecte toujours le plus proche. Pour Hellion, « *un tiens vaut mieux que deux tu l'auras* ».

4. Détection des pièges (L)* : Tous les pièges ou les zones piégées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre se nimbent immédiatement d'une lueur rouge qui persiste pendant 1d6 tours.

5. Passe-muraille (L)* (Voie du vent - Moine)

Iccion

Dieu de l'ordre et de la noblesse

Symbole : une épée.

1. Séminaire : Le prêtre a étudié au séminaire, il obtient un bonus de +5 à tous les tests en connaissance des religions, en héraldique et à tous les tests sociaux (convaincre, etc.) auprès des membres de la noblesse ou des forces de l'ordre.

2. Cérémonie (L)* : Ce sort permet au prêtre de bénir ses alliés (jusqu'à une personne par niveau) chaque matin, pour peu que chacun d'eux participe de façon sincère à un rituel sacré d'une dizaine de minutes. Chaque bénéficiaire gagne la possibilité de relancer un dé de son choix durant les prochaines 24 heures.

Alternativement, un rituel plus long d'environ une heure peut être exécuté pour une cible unique lors d'une occasion spéciale : passage à la vie d'adulte, fiançailles ou mariage, serment, engagement solennel, vœux, adoubement, ordination, promotion. Le personnage obtient un bonus exceptionnel de +10 (ou 1 point de Chance) qu'il pourra utiliser à sa guise dans l'année qui suit sur un test de son choix.

3. Sceau d'ordre (L)* : Le prêtre passe son tour à prier et se place lui-même et tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sous le sceau de l'ordre pendant [5 + Mod. de SAG]

tours. Pendant toute cette durée, chacun d'eux peut sacrifier le sceau pour remplacer le résultat d'un dé au choix par le résultat moyen arrondi au supérieur (11 pour un d20). Le sceau peut être utilisé après avoir pris connaissance du résultat du dé.

4. Préséance (L)* : À la suite d'un rituel de 10 minutes, le prêtre détermine une hiérarchie dans ses alliés proches (le groupe de PJ). Désormais, celui qu'il a placé en première place obtient un bonus de +3 à tous les effets des sorts prodigués par le prêtre (soins, protection contre le mal, etc.). Le deuxième dans la hiérarchie gagne un bonus de +2. Le troisième un bonus de +1. Les autres n'ont aucun bonus. La hiérarchie ne peut être changée qu'en cas de raison valable.

5. Impact de la foi : La foi guide parfois la main du prêtre lors de ses combats contre le mal, elle lui permet de contrer les effets pervers du hasard. En action gratuite, il peut à tout moment dépenser 1 PV pour ajouter +2 à un test d'attaque ou 2 PV pour ajouter +5. Ces bonus peuvent être appliqués après avoir pris connaissance du résultat.

Jeweln

Dieu des souterrains et des mineurs

Symbole : une pioche.

1. Sens du mineur : Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation sous terre ou de géologie. Il est capable de déterminer au premier coup d'œil si un ouvrage est stable ou dangereux, si une zone présente des chances de pourvoir du minerai ou des pierres précieuses et si oui, quel type.

2. Vision de terre (L)* : Le prêtre a une parfaite représentation mentale de la géométrie du lieu dans un rayon de 10 mètres autour de lui du moment que ses pieds sont en

contact avec le sol. Ce sens remplace la vision dans le noir et fonctionne même s'il est aveuglé. De plus, il détecte la position de toute créature en contact avec le sol. Il ne peut pas en déterminer l'apparence, mais en connaît approximativement le poids. Le sort à une durée [5 + Mod. de SAG] minutes.

3. Créature des souterrains : Le prêtre se sent parfaitement à l'aise lorsqu'il est sous terre, il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests et récupère naturellement ses PV (ou ses points de récupération) deux fois plus vite.

4. Éboulement (L)* : Dans un souterrain, ce sort provoque un violent éboulement sur 5 mètres de diamètre (portée 20 mètres). Toute créature prise sous l'éboulement subit 5d6 DM, la moitié seulement en réussissant un test de DEX difficulté 15. Si le boyau fait 2 mètres de diamètre ou moins, il est de plus complètement obstrué et il faut 1 heure pour le dégager.

5. Pétrification (L)* : Le prêtre doit réussir une attaque magique (portée 20 mètres). En cas de réussite, la cible est pétrifiée et changée en pierre pour [1d6 + Mod. de SAG] tours. Sous cette forme, elle réduit tous les DM subis de 30 points (RD 30). Les créatures de niveau supérieur au personnage ne sont affectées que pour un seul tour, et celles dont le niveau est inférieur à la moitié du sien voient leur durée de transformation exprimée en minutes.

Zinaccé

Déesse de la mer et des marins

Symbole : un coquillage.

1. Divinité de la mer : Le prêtre est un marin accompli, il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de natation, navigation ou de manœuvre

Pétrification épique

Il est possible d'apprendre une version épique du sort de *Pétrification* qui rend la transformation permanente pour les créatures dont le niveau est inférieur à celui du personnage.



Toiles

sur un bateau. Lorsqu'il manie un trident, il gagne un bonus supplémentaire de +1 en attaque contre les créatures aquatiques.

2. Armure d'eau (L)* : (*Compagnon* p. 52)

3. Contrôle climatique (L) : Ce sort a les mêmes effets que la capacité du même nom de la Voie de prestige de Cères, mais il ne s'applique que sur mer.

4. Écartement des eaux (L)* : Le prêtre peut stopper le cours d'une rivière ou écarter les eaux d'un lac. Lui et ses compagnons peuvent alors traverser à pied sec sur une distance maximum égale à 100 mètres par niveau du prêtre. Le sort a une durée maximum de 1 minute par niveau.

5. Conjuraison d'un navire fantôme (L)* : Un navire fantôme surgit des profondeurs de la mer et se place sous les ordres du prêtre. Il est recouvert d'algues et de coquillages, il n'a pas d'équipage et n'en a nul besoin. Il se déplace au bon vouloir du prêtre comme s'il avait dans les voiles un vent de force moyenne en permanence. Il peut abriter une vingtaine de personnes, mais peut en transporter jusqu'à 100. Il disparaît au prochain lever de soleil. Le navire fantôme ne peut naviguer à plus d'une journée de la côte la plus proche, les étendues lointaines lui sont interdites...

Zugannor

Dieu des montagnes et des géants

Symbole : un menhir.

1. Montagnard : Le prêtre ne divise pas par 2 son déplacement lorsqu'il se déplace en montagne (terrain difficile) et il gagne un bonus de +1 en attaque et en DEF lorsqu'il combat sur un terrain abrupt ou au bord d'un précipice.

2. Voix du roc : Le prêtre possède une voix profonde et rocailleuse, il obtient un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation et il est capable de communiquer avec tous les géants (ogres, ettins et cyclopes inclus).

3. Pierre magique (L)* : (*Compagnon*, p. 60)

4. Force du géant (L)* : Le prêtre touche une créature et augmente son Mod. de FOR de +4 pendant [10 + Mod. de SAG] minutes. À la fin de cette période, la créature est *Affaibli* (d12 pour tous les tests) pendant 1 heure. Si le prêtre lance ce sort sur lui-même la durée de la période d'affaiblissement est réduite à 10 minutes.

5. Frappe du titan (L) : Le prêtre délivre une attaque au contact puissante qui inflige +1d6 DM. Sur 16 à 20 au test d'attaque au contact, si le prêtre réussit son attaque, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [10 + Mod. de FOR] ou être renversée.

Maëdra

Déesse de l'Obéissance et des Insectes

Maëdra est connue sous l'aspect du Roi-scorpion chez les orques et il est possible qu'elle possède d'autres visages.

Symbole : une araignée (ou tout autre insecte selon l'aspect).

1. Toiles (L)* : La Prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Écartement des eaux épique

Il est possible d'apprendre une version épique du sort d'*Écartement des eaux* qui dure deux heures par niveau. L'eau s'ouvre devant le prêtre et se referme derrière lui sur une distance de 1 kilomètre.

Mélenna

La Voie de prestige de Mélenna peut aussi être choisie par un profil de druide. La classe de druide issue des règles de *CO OSR* (page 127) a accès à tous les sorts de cette Voie.

2. Pattes d'araignées (L)* : (*Compagnon* p. 55)

3 Masse serpent : La Prêtresse obtient une masse serpent. Cette arme inflige 1d6 DM et inocule du poison à sa victime à chaque attaque. La cible doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

4. Invocation d'araignée (L)* : La prêtresse invoque une araignée qui lui obéit sans condition pendant [5 + Mod. d'INT] tours (insecte, *CO Fantasy* p. 2547. Capacité de toile et poison mortel). La taille de l'araignée dépend du niveau de la prêtresse : niveau 4-6 petite, niveau 7-9 moyenne, niveau 10-12 grande, niveau 13-15 énorme, niveau 16+ colossale. Une seule araignée peut être invoquée par jour.

5. Mot de mort (L)* : (*Compagnon* p. 69)

Mélenna

Déesse de la forêt et des animaux

Symbole : un arbre.

1. Amitié animale (L)* : Le prêtre cible un animal à une distance maximum de 10 mètres et doit faire un test d'attaque magique contre une difficulté de [15 + 2 × NC de l'animal]. En cas de réussite, l'animal se met au service du prêtre et le défend pendant [5 + Mod. de SAG] heures. À la fin du sort, l'animal s'enfuit. La somme du NC des animaux que le prêtre garde sous contrôle ne peut à aucun moment dépasser le niveau du prêtre. À partir du rang 3, le prêtre peut cibler les animaux géants et, à partir du rang 5, les animaux fantastiques (griffon, ours-hibou, hippogriffe, etc.). Si le prêtre essaye

d'emmener l'animal en milieu urbain, le sort prend immédiatement fin.

2. Invisibilité aux animaux (L)* : le prêtre devient totalement indétectable par les animaux et les insectes même géants, que ce soit par la vue, l'odorat ou l'ouïe pendant [2d6 + Mod. de SAG] minutes. S'il entreprend une action offensive, le sort prend fin immédiatement.

3. Mur d'épines (L)* : Le prêtre invoque un mur de buissons denses et épineux de 5 mètres de haut pour un mètre d'épaisseur. Le mur mesure 40 mètres de longueur au maximum ou forme un cercle de 10 mètres de diamètre autour du prêtre. Franchir ce mur nécessite de réussir 3 tests de FOR difficulté 15. Chaque test nécessite une action de mouvement et inflige 1d6 DM, qu'il soit réussi ou pas. Le sort à une durée de [5 + Mod. de SAG] minutes.

4. Distorsion du bois (L)* : Le prêtre cible un objet contenant du bois (porte, coffre, etc.) et celui-ci se tord et se déforme. Il peut infliger ainsi 3d6 DM à une structure en bois en ignorant sa résistance au DM ou, au contraire, bloquer une porte, il faut alors réussir un test de FOR difficulté 18 pour réussir à l'ouvrir. S'il vise une créature végétale, le prêtre doit réussir un test d'attaque magique et il inflige [3d6 + Mod. de SAG] DM en cas de réussite.

5. Croissance animale (L)* : Le prêtre cible un animal ordinaire à portée (20 mètres) et la taille de celui-ci augmente d'une catégorie (de petit à moyen, de moyen à grand, etc.). L'animal gagne +3 en DEF, en attaque et aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points (RD 5) pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Ce sort peut affecter un animal sous l'effet du sort d'*amitié animale*.



Croissance animale

Méphistère

Dieu de l'ombre et des secrets

Symbole : un masque

- 1. Rumeurs et légendes :** (Voie du vagabond - Barde)
- 2. Non détection :** (*Compagnon* p. 55)
- 3. Zone de silence :** (Voie du musicien - Barde)
- 4. Déguisement :** (Voie du vagabond - Barde)
- 5. Invisibilité de groupe :** (*Compagnon* p. 69)

Micandia

Déesse du sommeil et des rêves

Symbole : une demi-lune.

- 1. Sommeil réparateur (L)* :** Lorsqu'il bénéficie d'une nuit de sommeil, le prêtre et tous les alliés qui dorment à moins de 5 mètres autour de lui doublent leur récupération de PV. Si vous utilisez la règle des PR (points de récupération), chaque personnage regagne 2 PR au lieu d'un seul.
- 2. Éveil des objets (L)* :** (voir *animation des objets* - *Compagnon* p. 52).
- 3. Rêve prémonitoire :** Chaque nuit, le prêtre rêve et a une chance sur 1d6 de faire un rêve prémonitoire. Sur un résultat de « 6 », le MJ donne un indice, généralement cryptique, sur un événement possible de la journée à venir. De plus, le prêtre obtient un bonus de +1 en Init, en DEF et à tous ses tests pour la journée à venir.
- 4. Sommeil supérieur (L)* :** Ce sort a les mêmes effets que sommeil réparateur, mais le rythme de récupération est triplé et les bénéficiaires du sort obtiennent un bonus de +1 à tous leur test pour les 12 prochaines heures après leur réveil.

- 5. Grand rêve prémonitoire :** Lorsqu'il obtient un résultat de « 6 » au test de rêve prémonitoire, le joueur doit relancer le dé et, s'il obtient un résultat de 4 à 6, le MJ lui accorde un rêve qui lui donne des indices cryptiques mais décisifs pour l'aventure en cours. De plus, le prêtre obtient un bonus de +1 en Init, en DEF et à tous ses tests pour le reste de l'aventure (ces bonus peuvent se cumuler à ceux du rêve prémonitoire classique).

Möndovaël

Dieu des nomades et du voyage

Symbole : une botte.

- 1. Nomade :** Le prêtre augmente sa vitesse de déplacement de 3 km par demi-journée, de plus il reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue, d'orientation et de survie en milieu naturel.
- 2. Monture fantôme (L)* :** (*Compagnon* p. 55)
- 3. Marche sur l'eau (L)* :** (*Compagnon* p. 59).
- 4. Ami de la nature :** Le prêtre réduit tous les DM de sources naturelles (feu, froid, chutes, poisons naturels) de 5 points. Lorsqu'il dort à la belle étoile, il récupère 2d6 PV supplémentaires.
- 5. Rapide :** Le prêtre reçoit une action de mouvement supplémentaire à chaque tour. En milieu naturel, il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.

Morn

Dieu de la mort et du passage dans l'au-delà

Symbole : une faux.

- 1. Secrets de l'au-delà (L)* :** (*Compagnon* p. 51).
- 2. Souffle de Vie (L)* :** Ce sort doit être lancé sur une créature à

Morn

La Voie de prestige du dieu Morn peut aussi être choisie en Voie de prestige par un nécromancien.

o PV depuis moins de 2 tours, elle récupère immédiatement [2d8 + niveau du prêtre] PV et ne subit pas de malus éventuel pour avoir sombré dans l'inconscience.

3. Souffle de mort (L)* : (*Compagnon* p. 60)

4. Vents des Âmes (L)* : Vous invoquez des esprits torturés qui hurlent et tourmentent votre ennemi pendant un nombre de tours égal à votre Mod. de SAG. Votre cible peine à se concentrer, elle ne peut réaliser aucune action limitée à moins de réussir un test d'INT difficulté 15 à chaque tour pendant la durée du sort.

5. Réincarnation (L)* : (*Compagnon* p. 71).

Orbis

Dieu du commerce et des marchands

Symbole : une pièce d'or.

Voie du commerce (*CO Fantasy* p. 114).

Oumaros

Dieu de l'air et des cieux

Symbole : un nuage.

La Voie de prestige d'Oumaros peut aussi être choisie par un profil de druide.

1. Asphyxie (L)* (Voie de la magie élémentaire - Magicien)

2. Mur de Vent (L)* : (*Compagnon* p. 55)

3. Chevaucher les nuées (L)* : Le prêtre et un compagnon supplémentaire par rang peuvent être transportés par les forces du vent sur une distance de 50 mètres au maximum. Le prêtre doit voir l'endroit où le sort va le transporter et cet endroit doit pouvoir recevoir toutes les personnes qui l'accompagnent.

4. Tornade (L)* : Le prêtre invoque un violent maelström de vents tourbillonnants à une portée de 50 mètres. Le phénomène occupe un espace de 5 mètres de diamètre et toutes les créatures présentes dans la zone d'effet subissent [2d6 + Mod. de SAG] DM. De plus, une cible doit réussir un test de FOR difficulté 15 ou être renversée. Le sort a une durée de [3 + Mod. de SAG] tours et le prêtre peut se concentrer pour déplacer la tornade de 10 mètres au prix d'une action de mouvement.

5. Serviteur aérien (L)* : (*Compagnon* p. 71)

Périnée

Déesse de la fertilité et des mères

Symbole : une femme enceinte stylisée.

1. Soutient (L)* : Le prêtre octroie un bonus de +5 à un test de CON ou de SAG effectué à ce tour à un allié à portée de vue et il apaise la cible, annulant tout malus en rapport avec la douleur.

2. Présence réconfortante : Le prêtre est une bonne nature aux mains étonnamment douces, lorsqu'il vous soigne, vous sentez qu'il aime son prochain, il ajoute à tous les sorts de soins un bonus de guérison égal à son rang atteint dans cette Voie.

3. Prendre sur soi : Une fois par tour en action gratuite, le prêtre peut subir les DM dont est victime un allié à moins de 30 mètres. Il perd les PV à la place de la victime.

4. Défendre les siens : Lorsqu'un ami du prêtre tombe à 0 PV, ce dernier gagne immédiatement un bonus +2 en attaque, aux DM et en DEF pour le reste du combat, ce bonus est cumulable jusqu'à un maximum de +5.

5. Don de soi (L)* : Sacrifiez de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous vos alliés

Sélenne

La Voie de prestige de Sélenne peut aussi être choisie par un profil de moine.

dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés). *Présence reconfortante* ne modifie pas ce résultat.

Séleune

Déesse de la paix et de la liberté

Symbole : un oiseau blanc.

1. Voix de la raison : Le prêtre gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à convaincre son auditoire de trouver des solutions non-violentes ou pour faire libérer un prisonnier.

2. Caresse d'acier : Lorsqu'il inflige des DM temporaires, le prêtre ne retranche pas le Mod. de FOR de la cible. Il peut infliger des DM temporaires sans pénalité avec n'importe quelle arme contondante et, s'il utilise ses mains nues, il ajoute son rang atteint dans la Voie au DM temporaires infligés aux créatures humanoïdes.

3. Combat en aveugle : Lorsqu'il est aveuglé (ou dans le noir total), le prêtre ne subit qu'un malus de -1 en Init, en attaque et en DEF.

4. Action libre (L)* : Ce sort protège une cible (portée au toucher) de toutes les entraves physiques (chaînes, liens) et de tous les effets magiques qui entravent les mouvements (paralysie, ralentissement, etc.) pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Si la cible était sous l'effet d'un tel sort, elle est immédiatement libérée.

5. Protection mentale (L)* : La cible est immunisée à tous les effets de charme, de domination ou de possession, on ne peut lire ses pensées ni l'influencer par magie pendant [10 + Mod. de SAG] tours.

Solar

Dieu de la lumière et du savoir

Symbole : le soleil.

1. Connaissances : Le prêtre gagne un bonus de +5 aux tests d'INT en rapport avec un savoir académique (géographie, histoire, science).

2. Un phare dans la nuit (L)* : Le prêtre brandit son symbole qui émet une lumière forte dans un rayon de 10 mètres pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Dans le noir, tous les alliés à moins de 10 m du symbole gagnent +2 en attaque et en DEF tant qu'ils restent dans sa lumière. Le prêtre n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir la lumière, mais cela lui occupe une main (pas de bouclier).

3. Capacité virtuelle : Le prêtre de Solar peut reproduire une capacité de rang 1 à 2 de n'importe quelle Voie d'un profil de *CO Fantasy* (mais pas d'une Voie de prestige). Il peut changer de capacité virtuelle chaque matin au lever du soleil en priant une heure.

4. Rayon ardent (L)* : Le prêtre doit réussir une attaque magique contre une cible à une portée de 30 mètres. En cas de réussite, il inflige [4d6 + Mod. de SAG] DM de feu. Les vampires sont plus particulièrement sensibles à cette attaque et subissent [6d6 + Mod. de SAG] DM.

5. Intelligence héroïque : Le prêtre augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Suëlle

Déesse de la beauté et de l'amour

Symbole : un cœur.

1. Charme de beauté : D'un simple baiser (portée contact), le prêtre infuse le corps de sa cible de la magie divine de Suëlle pendant [5 + Mod. de SAG du prêtre] heures.

Le personnage devient d'une beauté exceptionnelle et il obtient un bonus de +5 à tous les tests de séduction.

2. Baiser de guérison (L)* : Le prêtre embrasse sa cible sur le front (avec plus ou moins de passion !) et la soigne un nombre de PV égal à la valeur de CHA de la cible. Chaque cible ne peut bénéficier que d'un seul baiser de guérison par jour.

3. Arme secrète (Voie de la séduction - Barde)

4. Coup de foudre (L)* : Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique sur une cible à une distance maximum de 20 mètres. La cible est victime d'une violente douleur cardiaque, comme si son cœur venait de s'arrêter en voyant le prêtre, elle subit [1d6 + Mod. de SAG] DM et elle est Étourdie (aucun action) au prochain tour. Désormais, à chaque fois qu'elle veut attaquer le prêtre, elle doit réussir un test de SAG difficulté [10+Mod. de SAG du prêtre] ou subir 1d6 DM et rater son attaque ! Le sort prend immédiatement fin si le prêtre attaque la cible, sinon sa durée est de [5 + Mod. de SAG] heures.

5. Philtre d'amour : Le prêtre peut préparer un philtre d'amour. Ce breuvage nécessite des composants exceptionnels pour une valeur de 1 000 pa et 10 jours de préparation. Le prêtre ne peut toutefois préparer plus d'un philtre d'amour par mois. Lorsqu'une personne boit le philtre, celui-ci met 2d6 tours à faire effet, ensuite, il rend la victime amoureuse de la première créature humanoïde de sexe opposé qu'elle rencontre. La cible est prise d'un amour intense et passionnel qu'elle fera tout pour assouvir. L'effet initial est de 24 heures, ensuite la victime peut faire un test de SAG difficulté 15 pour résister au sort et s'apercevoir de l'artificialité de ses sentiments. En cas d'échec, l'effet est permanent, mais il peut

encore être dissipé par magie durant la première semaine d'effet.

Trennèr

Dieu du temps et des ancêtres

Symbole : un sablier.

1. Fouiller la mémoire (L)* : Ce sort permet à la cible de se remémorer tous les détails d'un événement dont elle veut se souvenir, même si cela remonte à son enfance. Le personnage peut ainsi se rappeler du nombre de personnes présentes, de leur apparence, etc.

2. Bond en avant (L)* (Voie du chaos - Magicien, *CO Fantasy* p. 108).

3. Lenteur (L)* (Voie du chaos - Magicien, *CO Fantasy* p. 108).

4. Vision du passé (L)* : Le prêtre se concentre et obtient une vision d'un événement marquant issu d'un passé lointain (au moins un siècle) qui s'est déroulé sur le lieu où il se trouve. C'est au MJ de choisir cette vision.

5. Arrêt du temps (L) (Voie de la magie protectrice - Magicien).

Tulsadùm

Dieu de la jungle et des reptiles

Symbole : un serpent qui se mord la queue.

La Voie de prestige de Tulsadùm peut aussi être choisie par un profil de druide.

1. Enfant de la jungle : Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie dans la jungle et à tous les tests de résistance au poison. Dans la jungle, il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.

2. Acide gastrique (L)* : Le prêtre crache un jet d'acide au visage de sa victime. La portée du sort est de 5 mètres et il nécessite un test

d'attaque magique. La victime subit [1d6 + Mod. de SAG] DM au premier tour puis 1d4 DM par tour pendant 1 tour par rang atteint dans la Voie.

3. Nuée de serpents (L)* : Le prêtre invoque une nuée de serpents pour attaquer ses ennemis pendant [3 + Mod. de SAG] tours. La nuée possède les caractéristiques de la nuée de rat (*CO Fantasy* p. 265) avec les modifications suivantes : La nuée de serpent se déplace seulement de 10 mètres par action de mouvement. À chaque tour où la cible est blessée, elle subit 1d6 DM d'empoisonnement supplémentaire à moins de réussir un test de CON difficulté 15.

4. Poison (L)* : Le prêtre secrète un venin qui suinte par ses canines pendant [5+Mod. de SAG] tours. Il peut en enduire une flèche à chaque tour (action de mouvement, la flèche doit être tirée dans le même tour) ou empoisonner une cible en la mordant (attaque de contact à -2 pour 1 point de DM). Une victime empoisonnée doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] ou être *affaiblie* pendant 1d6 tours. Alternativement, le venin peut être de type rapide et

infliger 3d6 DM de poison à la cible (test de CON pour moitié).

5. Forme de serpent (L)* : Le prêtre se transforme en serpent constricteur (*CO Fantasy* p. 271) pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Le personnage garde ses propres PV et son propre score d'attaque, mais prend toutes les autres caractéristiques du serpent. À partir du niveau 10, le prêtre peut se transformer en serpent géant (*CO Fantasy* p. 271).

Tyriolith

Dieu du combat contre le chaos et du feu purificateur

Symbole : une flamme.

1. Purification des aliments (L)* : Le prêtre invoque les flammes de Tyriolith sur un repas et il annule les poisons ou les toxines qu'il contient éventuellement. Le repas a toutefois un léger goût de brûlé...

2. Détection du mal (L)* : Le sort permet de détecter les créatures maléfiques puissantes dans un rayon de 20 mètres, mort-vivants intelligents (vampires, fantômes), démons, barghest, doppleganger, etc.

3. Arme enflammée (L)* (Voie de la magie élémentaire - Magicien).

4. Mur de feu (L)*° : (*Compagnon* p. 65)

5. Pilier de feu (L)* : Le prêtre invoque une colonne de feu divin (portée 20 mètres) qui inflige [3d6 + Mod. de SAG] DM à la cible sur un test d'attaque magique réussi. Les DM sont doublés contre les mort-vivants et les démons.

Vorona

Déesse de la justice et de la loi

Symbole : une balance.

1. Homme de loi : Le prêtre connaît intuitivement et automatiquement toutes les règles et les lois de la culture dans laquelle il évolue, sans nécessité de les formaliser. S'il s'apprête à enfreindre une loi locale, une sorte de sixième sens divin sonne l'alarme.

2. Parangon de vertu : Le prêtre possède une vertu supérieure qui lui confère une fois par combat la capacité de lancer un sort avec un résultat maximum aux dés (par exemple un sort de soins de 2d8+3 aura un résultat de 19).

3. Au nom de la justice : Si le prêtre attaque un individu recherché par la loi du pays où il se trouve, il gagne +2 en attaque et +1d6 aux DM contre cette cible. Cette capacité ne fonctionne que dans le pays où l'individu est recherché et seulement sur les créatures humanoïdes.

4. Mur de lame (L)* : Le prêtre peut créer un mur circulaire de lames tourbillonnantes de 10 mètres de diamètre pour 4 mètres de haut autour de lui. Toute créature qui tente de franchir le mur subit [2d6 + Mod. SAG] DM et doit réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG] du prêtre ou être repoussée. Le sort a une durée de [5 + Mod. de SAG] minutes.

5. Sens de la justice : Le prêtre de Vorona n'est jamais aveuglé. Il ne subit aucun malus lorsqu'il doit attaquer une cible, même si elle est invisible ou si on l'a rendu aveugle (ou qu'il est dans le noir). De plus, il devient très difficile de le surprendre, il gagne un bonus de +5 à tous les tests de surprise et ne subit que la moitié des DM des attaques sournoises ou similaires.



Chapitre 3

Nouvelles règles optionnelles

« Rappelle-moi ce que tu m'avais annoncé ? » Krush ne décolère pas. « S'il te plaît, n'en rajoute pas », plaide mal à l'aise Félinna. « Non, vraiment, bravo », reprend le demi-orque. « Moi, je voulais aller près de la rivière et toi, tu m'as convaincu d'aller sur la colline. C'est là-bas qu'on trouvera du petit gibier qu'elle m'avait dit ! Ces deux-là sont beaucoup trop gros et je ne sais pas pourquoi mais j'ai l'impression que le gibier, c'est moi ! »



SO Fantasy a été pensé au départ pour l'initiation. Mais c'est aujourd'hui un jeu qui permet bien plus que cela. Et voici quelques pistes pour étoffer encore la boîte à outils fournie dans le livre de base. Chaque MJ expérimenté peut ainsi adapter le jeu à ses goûts personnels. Qui peut le plus, peut le moins. Faites votre choix et si rien ne vous fait envie ou si l'équilibre et les règles que vous avez déjà à votre table vous conviennent parfaitement, ne touchez à rien !

Création de personnage

Errata maudit

De plus, nous devons vous informer qu'une terrible malédiction poursuit les Carac. supérieures. Deux erreurs s'étaient glissées dans la première impression de *CO Fantasy*, pour l'ensorceleur et le magicien.

Hélas la mauvaise ligne, celle du forgesort, au lieu de l'ensorceleur, a été corrigée pour la seconde impression, ajoutant encore à la confusion... Voici donc les bonnes Carac. supérieures avec nos plus plates excuses.

Carac. : méthode MRick

Pour certains MJ, l'utilisation d'une méthode de tirage aléatoire de création des Carac. est une question de philosophie de jeu : il s'agit d'éviter une démarche d'optimisation du personnage dès la création des caractéristiques. Mais est-il possible de concilier un tirage aléatoire et l'assurance d'avoir à la table de jeu des PJ équilibrés entre eux ? Oui, avec la méthode MRick ! Mieux, cette procédure obtient des valeurs qui respectent la règle de +6 aux Mod. de Carac. et trois valeurs impaires...

Lancez 2d6 et ajoutez +6 au résultat. Notez la valeur de caractéristique obtenue. Retranchez ensuite ce résultat (celui des 2d6) à un score de 19. Notez aussi cette seconde valeur de caractéristique obtenue.

Répétez cette procédure deux fois de plus.

Exemple : Joachim lance deux d6 et obtient 4 et 6, soit un résultat de 10. Sa première valeur de caractéristique est un joli 16 (10+6). Sa seconde valeur de caractéristique est un plus médiocre 9 (19-10=9).

Carac. supérieure raciale

La règle de Carac. supérieure (*CO Fantasy* p.138) est à l'origine proposée avec un choix de deux caractéristiques par profil. Voici une variante pour les races non-humaines. Le profil ne permet de choisir qu'une seule Carac. supérieure, l'autre doit

être déterminée par la race. Les humains constituent une exception, ils ne sont conditionnés que par leur occupation et choisissent donc deux Carac. supérieures issues du profil.

Demi-elfe : DEX, INT ou CHA

Demi-orque : FOR ou CON

Elfe haut : INT ou CHA

Elfe sylvain : DEX ou SAG

Gnome : DEX ou INT

Halfelin : DEX ou CON

Humain : une de plus issue du profil

Nain : CON ou SAG

Races optionnelles

Aasimar : INT ou CHA

Drakonide : FOR ou CON

Elfe noir : INT ou DEX

Félis : DEX ou SAG

Frouin : DEX ou CON

Ophidien : INT ou SAG

Tieflin : DEX ou CON

Wolfer : CON ou SAG

Races du Compagnon

Âme-forgée : FOR ou CON

Centaure : CON ou SAG

Demi-Ogre : FOR ou CON

Gobelin : DEX

Kobold : DEX

Lutins et Fées : DEX ou CHA

Minotaure : FOR ou CON

Carac. supérieure de profil

Voici les Carac. supérieures pour les trois nouveaux profils présentés dans ce livre.

Invocateur : INT, CHA, CON

Samouraï : DEX, SAG, CHA

Psionique : SAG, CHA, CON

ensorceleur : DEX, SAG, CHA

Forgesort : CON, INT, SAG

Magicien : DEX, INT, SAG

Règles de combat

Haute DEF

Certains PJ ou certaines créatures peuvent avoir une DEF si élevée qu'il est parfois très difficile de les blesser. Outre le côté frustrant pour les joueurs, cela peut avoir pour effet d'une part de prolonger les combats et, d'autre part, de poser des problèmes pour équilibrer des rencontres pour un groupe de PJ aux DEF hétérogènes. Le MJ peut décider d'ouvrir ces options seulement aux créatures et aux PJ.

Attaque assurée : L'attaquant obtient un bonus de +5 au test d'attaque, mais il divise les DM par 2 (arrondi à l'inférieur). De plus, l'attaquant ne peut pas obtenir de critique (un 20 naturel au dé donne des DM normaux, divisés par 2).

Attaque risquée : L'attaquant obtient un bonus de +2 aux tests d'attaque au contact, mais il subit un malus de -4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Cette seconde option est plus particulièrement utile dans un combat où plusieurs alliés se battent contre un seul individu ou monstre. De petites créatures peuvent aisément en bénéficier lorsqu'elles se précipitent sur le guerrier du groupe qui concentre ses efforts sur leur chef ou une créature plus dangereuse. Cette tactique se rapproche de ce que font les gobelins, mais en moins efficace... Oui, c'est vicieux, un goblin.

Accélérer un combat

Parfois, lorsque les créatures sont nombreuses ou lorsque la malchance

s'en mêle, un combat peut avoir tendance à s'éterniser. Voici un panel de règles visant à accélérer le rythme si vous le souhaitez. Elles peuvent être utilisées indépendamment ou conjointement. À ce sujet vous pourrez aussi consulter les règles des sbires.

Fatigue : Cette règle a surtout été pensée pour accélérer le dénouement d'un combat, mais elle permet aussi de simuler la fatigue progressive des protagonistes et leur difficulté croissante à esquiver les coups. À partir du quatrième tour de combat, tous les protagonistes subissent un malus de -2 en DEF. Si le MJ veut soulager les joueurs dans la gestion des données techniques, il peut intégralement gérer ce modificateur en ajoutant +2 à ses tests d'attaque. Vous pouvez continuer à augmenter ce malus d'un point supplémentaire tous les 2 tours (le malus est égal au nombre de tours de combat divisé par 2).

Attaque de groupe : Vous pouvez utiliser cette procédure pour accélérer le jeu lorsque vous gérez un combat contre de nombreuses créatures similaires ou si vos créatures sont faibles et qu'elles ont des difficultés à toucher des PJ avec une DEF élevée. Lorsque plusieurs créatures attaquent un PJ, plutôt que de faire une attaque pour chaque créature, lancez un seul dé, mais ajoutez +2 en attaque par créature supplémentaire (par exemple un jet à +4 pour 3 créatures). De plus, vous doublez les DM si le résultat de l'attaque est supérieur d'au moins 5 points à la DEF de la cible et vous les triplez en cas de critique.

* Attaque principale

Une attaque principale correspond au score d'attaque privilégié (le plus haut) du personnage : probablement

l'attaque au contact pour un guerrier, l'attaque à distance pour un archer ou l'attaque magique pour un lanceur de sort. En cas de doute sur le score le plus pertinent, le joueur choisit lequel convient le mieux (par exemple entre attaque magique et attaque au contact pour un prêtre). Une

attaque réalisée avec un autre score (une attaque mineure) produit seulement les effets normaux. Par exemple, un magicien qui attaque à la dague inflige des DM ordinaires, en revanche un projectile magique blesse ou élimine automatiquement un adversaire.

Si vous souhaitez être plus juste, lorsqu'un PJ effectue une attaque mineure, vous pouvez comptabiliser les DM à part et vous les retrancherez aux PV des créatures du dernier carré lorsque les règles de combat ordinaires reprendront. Par exemple, si le magicien a infligé 3 points de DM à un orque d'un coup de dague, un des orques commencera la phase finale du combat avec 3 PV de moins.

Points de récupération et inconscience

Par défaut, un personnage ne subit aucun effet secondaire lorsqu'il est soigné après être tombé à 0 PV et cela peut provoquer chez vos joueurs des attitudes un peu trop téméraires. Si vous utilisez la règle des points de Récupération, vous pouvez aisément leur donner à réfléchir en utilisant la règle suivante.

Lorsque les PV d'un PJ atteignent 0, il perd immédiatement 1 point de Récupération. Vous pouvez être plus sévère (2 points voire 3 points de Récupération) si les DM subis étaient particulièrement importants ou qu'il s'agissait d'un coup critique, afin de simuler la difficulté pour récupérer d'une telle blessure.

Règles des sbires

Cette règle ne s'applique jamais à une seule créature, mais à un groupe d'au moins 10 créatures, voire beaucoup plus. Elle est destinée à accélérer un combat contre une multitude d'adversaires mineurs et, plus encore, à le rendre cinématique. Elle permet d'envisager des combats épiques contre des légions d'adversaires alors que cela serait mortel avec les règles habituelles. Le combat est facilité, toutefois vaincre les derniers adversaires redevient un challenge digne des personnages.

Durant la rencontre, **dès que le nombre de créatures devient égal ou inférieur au nombre de PJ présents, elles cessent d'être considérées comme des sbires et elles retrouvent leurs**

caractéristiques ordinaires (avec leur PV max, moins d'éventuelles attaques mineures, voir ci-dessous). L'affrontement se poursuit alors avec les règles de combat habituelles.

Lorsque vous décidez de construire une rencontre contre des sbires, calculez le NR comme pour une rencontre de 4 créatures et ajoutez l'équivalent d'une créature supplémentaire pour 10 sbires.

Exemple : une rencontre contre 30 kobolds NC 0 correspond normalement à un niveau de rencontre de 5 (NR 5 - CO Fantasy p. 216). Toutefois si ces kobolds sont des sbires, calculez simplement comme une rencontre de 7 kobolds (4 de base +3 pour leur nombre de 30 soit $7 \times 3 Pm = 21 Pm$) pour un NR de 2.

Niveau des sbires : Pour pouvoir considérer une créature comme un sbire, un personnage doit avoir atteint le niveau minimum indiqué dans le tableau ci-dessous.

Éliminer des sbires : Lorsqu'un personnage réussit son attaque principale* contre un sbire, ne lancez pas les DM, le sbire est simplement vaincu ou mis en fuite. Un sbire affaibli ou aveuglé est considéré vaincu. De plus, un PJ élimine un sbire supplémentaire par tranche de 5 points de DEF au-delà du minimum requis pour réussir l'attaque. Par exemple, un personnage qui obtient un résultat de 27 au test d'attaque contre des sbires avec une DEF de 12 élimine 3 créatures supplémentaires, soit un total de 4 sbires : un pour son attaque réussie plus 3 pour 15 points de DEF ($27-12=15$ et $15=3 \times 5$). Si vous utilisez une capacité qui permet habituellement de réaliser plusieurs

Niveau des sbires

Niveau de créature	0	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8
Niveau des PJ	2	3	4	6	8	10	12	16	18	20



Krush face à une
multitude de sbires kobolds

attaques (par exemple double attaque, attaque circulaire, enchaînement, déchainement d'acier, etc.), ne faites qu'un seul test d'attaque et, en cas de réussite, éliminez un nombre de sbires supplémentaires égal au rang de la capacité utilisée moins un.

Dans notre exemple précédent, si le personnage est un guerrier qui utilise *attaque circulaire*, il élimine finalement un total de 7 sbires (rang 4 moins 1).

Sorts de zones : Pour un effet de zone, lancez un seul test de résistance/esquive pour tous les sbires affectés. En cas de réussite du test de résistance, un quart des sbires affectés (selon la taille de la zone et le placement des sbires) est éliminé, en cas d'échec la moitié. Si vous n'avez pas envie de jouer avec un plan ou d'estimer le nombre de sbires qui peuvent être affectés, considérez simplement un sort de zone comme une capacité d'attaque : c'est-à-dire qu'il permet d'éliminer un nombre de sbires qui dépend du résultat d'un test d'attaque magique (+1 sbire par 5 point de marge de réussite) et du rang de la capacité (voir précédemment).

Attaque des sbires : Lorsque plusieurs sbires attaquent la même cible, faites un seul test d'attaque avec un bonus de +2 en attaque par sbire qui participe à cette attaque. Doublez les DM si le test est réussi d'au moins 10 points (triplez en cas de critique). Lorsqu'un personnage est au milieu de la mêlée, jusqu'à 12 sbires de petite taille peuvent attaquer le personnage

(faites 3 attaques à +8), 8 sbires de taille moyenne (faites deux attaques à +8) et 4 sbires de taille grande (une seule attaque à +8). Si plusieurs PJ sont dos à dos, divisez simplement le nombre d'attaques que peuvent porter les créatures par le nombre de PJ (arrondi au supérieur).

Exemple : 4 PJ encerclés par 30 orques subissent seulement une attaque de 2 orques chacun (une seule attaque avec un bonus de +4). On pourrait aussi imaginer qu'ils forment un cercle protecteur autour d'un lanceur de sort ne laissant que 3 PJ exposés aux attaques. Dans ce cas chacun d'eux subit l'attaque de 3 orques (8/3 arr. sup.) soit une attaque à +6.

Voie de créatures : Certaines capacités des voies de créatures peuvent entrer en contradiction avec les mécanismes proposés par la Voie des sbires. Parfois, il sera plus simple d'éliminer les capacités qui posent problème durant la phase du combat où les créatures sont considérées comme des sbires. Bien entendu, ces capacités seront à nouveau utilisées dès que le combat redevient normal.

Cependant, vous pourrez conserver certaines capacités, même durant la phase de combat contre les sbires. Par exemple, si vous créez une légion d'ogres, vous pouvez continuer à utiliser la capacité « *imparable* » qui vous permet de lancer 2d20 en attaque et d'ajouter +1d6 aux DM en cas de résultat de 15 à 20 au test d'attaque.

Règles diverses

Règles d'encombrement

CO Fantasy fait allusion (p.64) à des règles d'encombrement... Pourtant elles n'existent pas. Cette règle, totalement optionnelle, vient réparer cet oubli.

Chaque personnage possède une limite d'encombrement égale à sa valeur de FOR. Si l'encombrement du personnage, calculé selon le barème développé plus bas, dépasse ce score, sa vitesse de déplacement par tour, mais aussi par période, est divisée par 2. De plus, le personnage utilise un d12 au lieu du d20 pour tous les tests de DEX. S'il dépasse le double de ce score, il est considéré *Ralenti* et *Affaibli* pour tous les tests physiques (attaques incluses). Au-delà du triple, il est même *Immobilisé* !

0 point, objet de petite taille : dague, fronde, arbalète de poing, potion. Un lot de 3 objets de petite taille peut compter pour 1 point d'encombrement.

1 point, objet de taille moyenne : un petit bouclier, arme à un main (épée, masse, etc.), bâton ferré ou non, arbalète légère, péttoire, corde 15 mètres, grappin, couverture, lot de 3 torches, lanterne à huile, ration pour un jour, deux litres d'eau (un jour).

2 points, objet de grande taille, généralement manipulé à 2 mains : un grand bouclier, arme à 2 mains, arbalète lourde, arc et carquois, lot de 5 javelots.

Armure : une armure portée possède un score d'encombrement égal à son score de DEF divisé par 2 (et arrondi au supérieur). Toutefois, une

armure magique retranche son bonus à l'encombrement à la place de l'ajouter à la DEF.

Exemple : Dogmard est un guerrier avec 16 de FOR. Il porte une cotte de maille (enc. 3) un grand bouclier (enc. 2), une épée 2 mains (enc. 2), une masse, une arbalète légère, des torches, une corde, un grappin et une couverture pour un total de 13. Il peut donc encore emporter 2 jours de rations et de l'eau pour la journée.

Règles d'éthylisme

Les auteurs de scénario ont une imagination si fertile que peut-être un jour aurez-vous besoin de gérer ce type de situation. À moins que les concours d'auberge ne passionnent vos joueurs.

Un verre ça va, trois verres bonjour les dégâts. Tous les 3 verres ou dose d'alcool, que ce soit une grande chope de bière ou une petite lampée de tord-boyau, demandez au PJ un test de CON difficulté (10+nombre total de verres absorbés). Si le personnage mange en même temps, la difficulté est réduite de 3 points. En cas d'échec, l'état d'ébriété du personnage augmente d'un niveau.

Niveaux d'ébriété :

- **Pompette :** Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour les tests d'attaque à distance et de magie.
- **Bourré :** Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour tous les tests à l'exception des tests de CON.
- **Ivre-mort :** Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour tous les tests à l'exception des tests de CON et le personnage est *Ralenti* (une seule action). Lorsqu'il obtient 1 ou 2 sur un d12, il perd le tour suivant à vomir, à avoir envie de vomir, ou simplement à fixer bêtement un détail que lui seul trouve formidable...

- **Coma éthylique** : Le personnage est inconscient pour [1d12 × 10] minutes.

Les niveaux d'ébriété ne simulent que l'aspect mécanique de l'alcool, c'est au joueur de décider quels sont les effets sur le comportement du personnage. En cas de doute, vous pouvez toujours lancer un d6 à chaque fois qu'un nouveau palier est franchi : 1 Contemplatif, 2 Excessif, 3 Dépressif, 4 Agressif, 5 Euphorique, 6 Amoureux.

Récupérer : Le niveau d'ébriété est automatiquement réduit de 1 toutes les 2 heures. Un test de CON difficulté 15 permet de réduire cette durée de moitié (une heure).

Gueule de bois : Si le personnage a atteint le niveau ivre-mort, il doit faire un test de CON difficulté 15, en cas d'échec il subit un malus de -2 à toutes ses actions pendant en 6 heures après avoir récupéré. S'il a atteint le niveau du coma éthylique, la durée est de 12 heures, et seulement 6 heures si le test de CON est réussi.

La peur

Parfois, la peur l'emporte sur la raison et fait faire à un personnage des choses inattendues, voire dangereuses. Tous les MJ ne voudront pas gérer cet aspect par une simple

mécanique, mais pour ceux qui le souhaitent, voici quelques conseils et règles de base pour gérer ce type de situation.

Résister à la peur nécessite un test de CHA, appelé **test de courage**, dont la difficulté est variable. Échouer à un tel test rend le personnage *Effrayé*. Si un personnage *Effrayé* manque un autre test de courage, il devient *Paniqué*.

- *Effrayé* : -5 en attaque et à tous les tests (sauf tests de courage). Pour revenir à la normale, le personnage doit se trouver dans une situation hors de tout stress et réussir un test de courage (difficulté 10). Un personnage disposant de la *Voie du Meneur d'homme* ou de la *Voie des Soins* peut aussi calmer un personnage *Effrayé* en réussissant un test de CHA (difficulté 15) avec un bonus égal au rang atteint dans la Voie.

- *Paniqué* : -2 en DEF. Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20 (y compris pour les tests de courage), impossible d'utiliser d'action d'attaque ou limitée. À chaque tour, le personnage effectue un test de courage difficulté 10. S'il réussit, il redevient *Effrayé*. S'il obtient 1, il agit de manière erratique et dangereuse, pour ses compagnons et/ou pour lui. C'est le MJ qui détermine ce que fait le personnage.

Règles de magie

La magie est sans doute le sujet le plus vaste et le plus complexe dans un jeu de fantasy, plus particulièrement pour un style high-fantasy. C'est pourquoi, bien que *CO Fantasy* propose en règles optionnelles de nombreuses variantes, nous n'avons pas fait le tour de la question. Voici donc quelques nouveautés si vous aimez la diversité de sorts qu'offre la Voie du grimoire ou la gestion des ressources qu'impose l'utilisation des points de Mana (PM).

Points de Mana

Profil hybride : Un profil hybride de lanceur de sort gagne seulement [niveau + Mod. de magie] PM sauf si les deux profils sont choisis parmi magicien, ensorceleur et nécromancien. Dans ce cas, il conserve [niveau × 2 + Mod. d'INT] PM.

Voies de prestige : Les sorts issus des Voies de prestige ont le même coût de Mana que les sorts ordinaires. Ils sont parfois légèrement plus puissants, mais cela est justifié car l'acquisition de la capacité a déjà un coût plus élevé.

Mana et sorts épiques : Le coût de Mana d'un sort épique est fixé à 4 PM si vous utilisez la règle avancée (p.79), 20 PM avec la règle de Mana totale (p.180) et enfin 5d6 PM avec un coût aléatoire (p. 181).

Tempête de Mana

Cette règle est une version alternative à la magie puissante (*CO Fantasy* p.79), destinée à compenser l'utilisation des PM. Cette option est plus souple, plus puissante à haut

niveau, et elle a surtout l'avantage de permettre de lancer les sorts tels qu'ils sont décrits dans les capacités (l'option de magie puissante oblige à des modifications des effets, ce qui peut être perturbant).

Métamagie : En dépensant 1 PM, le personnage peut au choix, **doubler la portée ou durée** d'un sort.

Magie rapide : En dépensant 1 PM, le personnage peut lancer un sort en **action d'attaque**.

Magie intense : En dépensant 1 PM, le personnage obtient un **dé supplémentaire** à l'effet du sort*.

Avec l'option de magie intense, chaque PM dépensé ajoute un dé du type habituellement utilisé pour déterminer l'effet du sort : par exemple, des d8 pour les soins ou des d6 pour une boule de feu. Lorsqu'un sort inflige des DM ou soigne sur plusieurs tours, seul l'effet initial du sort (au premier tour ou sur une seule attaque) est modifié.

Exemple 1 : un projectile magique (magicien rang 1) lancé avec 1 PM inflige 2d4 DM au lieu de 1d4 DM. Si ce même magicien a atteint le rang 4 dans la Voie de la magie destructrice, les DM passent à 2d6 (ce dernier point étant une spécificité de projectile magique).

Exemple 2 : une flèche enflammée (magicien rang 3) lancée avec 2 PM au lieu de 1 PM infligera [3d6 + Mod. d'INT] DM au premier tour, puis 1d6 DM à chaque tour suivant de façon normale.

Exemple 3 : un prêtre utilise le miracle de rang 2, arme d'argent en utilisant 1 PM pour augmenter les DM de 1d6. La première attaque réussie avec l'arme infligera [2d6 + Mod. de SAG] DM à la cible (ou [3d6 + Mod. de SAG] DM s'il s'agit d'un mort-vivant), mais ensuite le sort infligera ses DM normaux.

Option magie altruiste : En dépensant 1 PM, le personnage peut lancer sur un compagnon un sort

* Les sorts qui produisent des DM ou des soins ne peuvent pas voir leur durée doublée.

Déjà vu

La seconde impression de *CO Fantasy* a permis de modifier légèrement les règles avancées de Mana (*CO Fantasy* p.79). Si vous êtes un fidèle de la première heure, vous n'avez pas forcément eu accès à ce changement, voici donc ce qui a été modifié.

Les profils d'ensorceleur, de magicien et de nécromancien doublent le nombre de points de Mana acquis à chaque niveau pour un total égal à [niveau × 2 + Mod. d'INT] PM. Les autres profils ne modifient pas les PM acquis.

Une nouvelle compensation est proposée aux lanceurs de sorts lorsqu'ils utilisent l'option de magie puissante.

Portée : Au lieu de multiplier par 2 la durée d'un sort lancé en action limitée, le lanceur peut choisir de doubler sa portée.

Combat de masse et PM

Si vous utilisez les règles de combat de masse p.186-190 de *CO Fantasy* et les points de Mana. À chaque fois qu'un lanceur de sort subit un dé de DM, il perd aussi 1 PM (1d6 PM en cas de Mana totale). Cela représente la magie utilisée pour influencer le cours de la bataille.

habituellement réservé à son usage personnel (*invisibilité, hâte, vol, etc.*). Vérifiez que cette option convient à votre style de jeu avant de l'autoriser à votre table. En effet, elle donne à tous les personnages accès aux bénéfices de la magie, cela pourra leur permettre de cumuler des bonus (*armure*) ou des actions supplémentaires (*hâte*). Mais cela a aussi pour avantage de permettre des tactiques de groupe élaborées (*invisibilité, vol, etc.*).

Limitations : Le nombre de PM qui peut être dépensé de cette façon est limité de deux manières :

- Un lanceur de sort ne peut pas dépenser plus de PM que son niveau à chaque tour.

Exemple : *un lanceur de niveau 5 peut lancer un sort de rang 5 (3 PM) et ajouter 2 dés de dégât à l'effet du sort en dépensant un total de 5 PM, mais pas plus. Une désintégration à 7d6 DM est un sort très puissant à ce niveau, mais cela utilise la moitié du total des PM du magicien... Mieux vaut ne pas rater la cible !*

- Le nombre de PM supplémentaires (au-delà de son coût de base, de 0 à 3 PM) investis dans un sort ne peut dépasser son rang.

Exemple : *un sort de rang 2 peut être lancé en utilisant 2 PM au max, ce qui peut permettre de doubler sa portée et d'ajouter un dé aux dégâts, ou encore de doubler sa durée et de lancer en action d'attaque. Un sort de rang 4 peut être lancé en dépensant jusqu'à 4 PM supplémentaires pour un total de 6 PM (soit une boule de feu à 8d6 DM par exemple).*

Règles optionnelles et tempête de Mana

Mana totale : Si vous utilisez la règle de mana totale (*CO Fantasy* pp. 180-181), la règle de tempête de mana nécessite de tout multiplier par 3 :

- Un lanceur de sort doit dépenser 3 PM pour obtenir un dé supplémentaire.
- Un lanceur de sort ne peut pas dépenser plus de PM que son niveau multiplié par 3 à chaque tour.
- Le nombre de PM supplémentaires investis dans un sort ne peut dépasser son rang multiplié par 3.

Coût aléatoire : Si vous utilisez la règle de dépense aléatoire des points de Mana, le personnage doit dépenser 1d6 PM supplémentaires au lieu de 3 PM. Les limitations restent les mêmes. Lancez les dés les uns après les autres, et si le coût de PM dépasse les seuils fixés, le dernier dé lancé est perdu (les points de Mana indiqués sur le dernier dé ne sont pas dépensés).

Sorts en armure

Si vous utilisez la règle des Points Mana, vous pouvez autoriser un profil hybride à utiliser les sorts de magie profane en armure en dépensant des points de Mana supplémentaires. Le personnage doit payer un PM à chaque sort lancé quel que soit son rang s'il porte une armure de cuir ou de cuir renforcé. Il doit dépenser 2 PM s'il porte une armure de métal.

Ce coût s'ajoute au coût normal pour les sorts de rang 3 et supérieur. Une armure magique réduit cette pénalité de 1 point.

Mana totale : Le personnage doit payer un nombre de PM égal à la pénalité de l'armure portée. Celle-ci est généralement égale à la DEF de l'armure, mais les armures magiques ont une pénalité réduite (une chemise de maille +3 accorde une DEF de +7 pour une pénalité de seulement 1 PM).

Grimoires

Grimoire est un terme souvent employé pour désigner l'ouvrage légendaire dans lequel un magicien inscrit les sorts qu'il maîtrise. Il s'agit aussi d'une catégorie particulière d'objet magique de *CO Fantasy*. Cet objet avait malencontreusement disparu du livre des règles lors de sa première

impression. Erreur rectifiée dans la suivante. Pour les fidèles de la première heure, voici le fragment disparu.

Grimoires : Les grimoires de magie permettent de varier les sorts auxquels un personnage a accès. Tous les profils de la famille des lanceurs de sort peuvent utiliser les grimoires, même si les sorts qui y sont inscrits ne sont pas du profil du personnage. Il suffit d'avoir atteint le rang correspondant à celui du sort inscrit dans au moins une voie de magie. Un sort inscrit dans un grimoire peut être utilisé une fois par combat ou trois fois par jour (selon le type de sort). Un tel objet possède un niveau de magie égal à la somme des rangs des sorts qui y sont inscrits divisé par 3 (arrondi au plus proche).

Si vous utilisez la règle de Mana, le personnage peut lancer le sort 3 fois par jour ou une fois par combat sans dépenser de Mana.

Un DRS pour CO Fantasy

Un DRS en ligne (Document de Référence Système) pour *Chroniques Oubliées Fantasy* a vu le jour grâce à l'investissement et le travail de courageux joueurs !

Mais qu'est-ce qu'un DRS ?

Ce sont les règles fondamentales d'un jeu, dépouillées de tout artifice et références à un univers particulier. C'est un concept né avec la troisième édition du plus vieux des jeux de rôle au moment où l'éditeur américain a mis ses règles en libre accès. L'idée était de permettre à tout le monde de pouvoir utiliser les mécanismes du fameux système d20 et de créer des suppléments ou même des jeux de rôle utilisant ces règles. C'est comme ça que *Pathfinder* a pu voir le jour ainsi que, bien sûr... *Chroniques Oubliées*.

Ce DRS ne reproduit pas l'intégralité du texte de *CO Fantasy*, mais toutes les règles de base de la page 13 jusqu'à la page 85 (Voies raciales incluses), les règles sur les objets magiques (chapitre 10), les règles sur les rencontres et le bestiaire (chapitre 11 et 12) pp. 195 à 280.

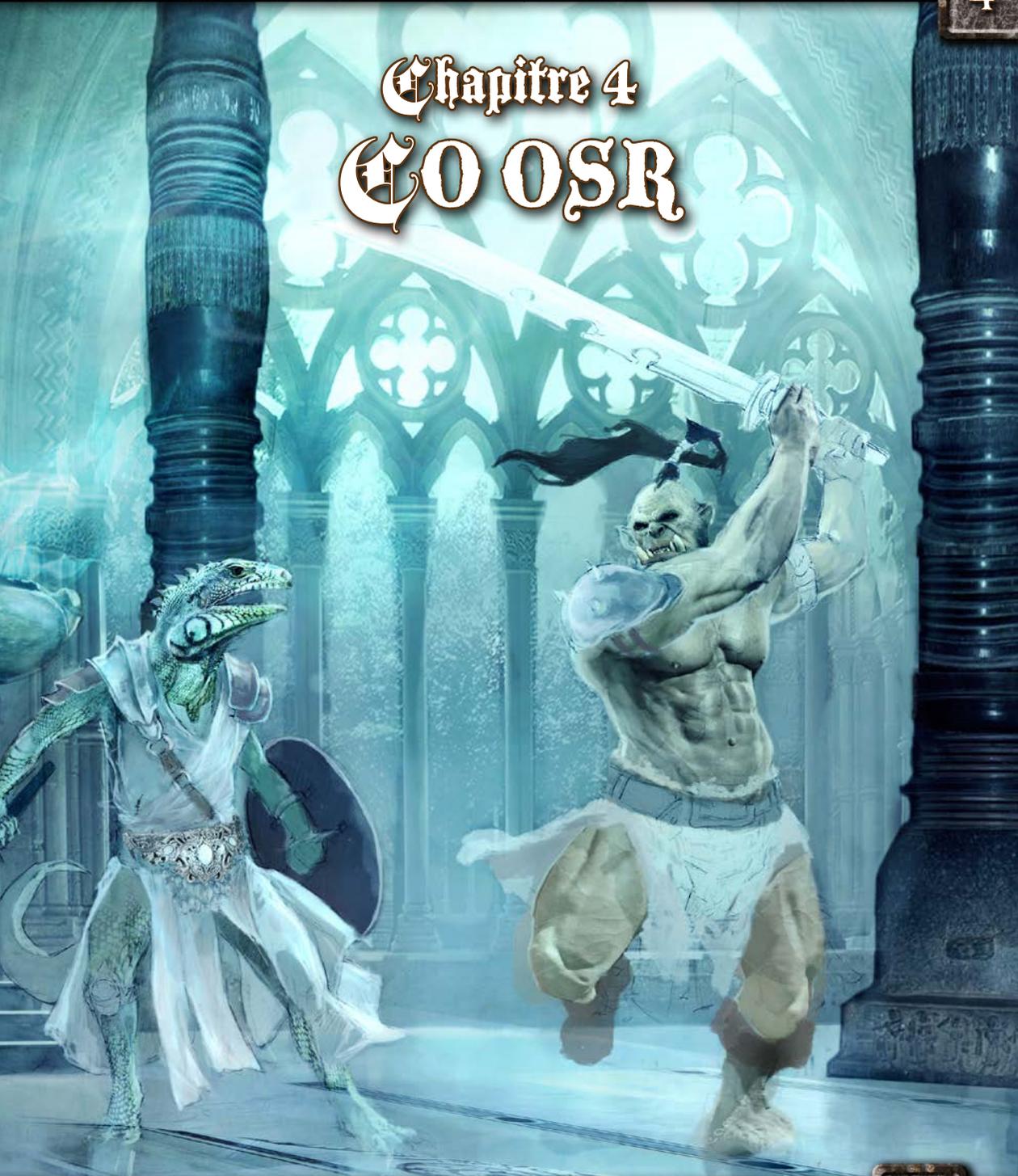
Vous trouverez ce document à l'adresse : <http://co-drs.org/>



« Hé Krush ? », lance Karoom le nain. « Pas maintenant ! » « Non, je t'assure », reprend le prêtre barbu. « J'ai comme une impression de déjà-vu. Comme si j'avais déjà vu cette scène, comme si je l'avais déjà vécue... Comme c'est étrange... » « Tu ne veux pas plutôt t'occuper du lézard qui nous prépare un sale coup derrière l'autel ? »

Chapitre 4

GO OSR



CO Old School Revival

Les règles de *CO « OSR »* (« Old School Revival ») s'inspirent directement de la première édition du plus vieux et le plus connu des jeux de rôle. Vous trouverez dans les pages qui suivent des bonus de caractéristiques revus à la baisse compensés par la possibilité de scores exceptionnels, des races dont la progression est limitée en échange de possibilités de multi-classage, des classes de personnage de puissances inégales mais au rythme de progression variable et impliquant des contraintes de jeu plus ou moins marquées, des sorts à mémoriser plutôt que des points de Mana. Bref, tout ce qui faisait la saveur unique de ce jeu et que nous avons évincé de la majorité des jeux modernes : l'exotisme d'une somme de composants déséquilibrés qui se répondent mutuellement, plutôt qu'un ensemble d'éléments intrinsèquement équilibrés.

Toutefois, le cœur de *CO Fantasy*, l'utilisation de capacités ordonnées en Voies, n'a pas disparu et apporte sa touche de modernisme et de fonctionnalité. Le charme de l'ancien et le confort du moderne !

Au final, joueurs et MJ devront garder à l'esprit que les personnages de *CO OSR* ont moins de PV, parfois moins de capacités et un bonus d'attaque souvent inférieur à leurs homologues classiques de *CO Fantasy*. Ils sont donc un peu moins puissants, à l'exception des magiciens de haut niveau qui roxxent sévèrement. Il va donc falloir réapprendre à jouer à l'ancienne et... trembler ! Car les monstres, eux, n'ont pas subi de cure d'amaigrissement. Mais le plus important n'est pas là... Pensez à vous amuser !

Avertissement : Les règles présentées ici s'appuient sur l'architecture de *CO Fantasy* ; l'utilisation des dés, les capacités et les Voies, le système de test et ses niveaux de difficulté, les règles de combat et les différentes actions possibles restent inchangés. Il vous faut donc obligatoirement détenir *CO Fantasy* pour pouvoir utiliser *CO OSR*. Dans les pages qui suivent, nous ne précisons que ce qui change ; si rien n'est indiqué, c'est que cela fonctionne comme dans la version originale de *CO Fantasy*.

Caractéristiques

N'autorisez pas les joueurs à utiliser une méthode par répartition pour déterminer les valeurs des caractéristiques. D'abord, parce que ce n'est pas dans l'esprit OSR, mais surtout parce que certaines des nouvelles règles ou capacités raciales présentées par la suite ne sont pas compatibles avec cette méthode.

Règles optionnelles

Vous pouvez décider qu'un personnage dont la somme totale des Mod. de Carac. n'atteindrait pas +2 n'est pas viable et autoriser le joueur à recommencer un tirage tant qu'il n'a pas au moins atteint ce seuil.

Une autre règle optionnelle consiste à autoriser un joueur à retrancher deux points dans une Carac. de son choix pour augmenter d'un point la valeur d'une autre Carac. N'autorisez pas un joueur à utiliser cette option plus de deux fois.

Mod. de Caractéristiques

Les Mod. standards de Caractéristiques sont revus à la baisse. Il y a « héros » et « Héros » : la musculature de Conan ou la ruse de Cugel doivent rester exceptionnelles (voir Carac. exceptionnelles !).

Mod. de Caractéristiques

Valeur	3-4	5-7	8-13	14-16	17-18	19	20	21	22
Mod.	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

À partir de 22 et au-delà, les Mod. habituels de CO Fantasy sont utilisés.

Caractéristique exceptionnelle

Chaque classe détermine une ou plusieurs Caractéristiques primordiales. Ce sont les caractéristiques les plus importantes pour la carrière du personnage. Par exemple, Force pour un Guerrier ou Dextérité et Sagesse pour un Ranger. Elles permettent au personnage d'obtenir un bonus de 10 % sur l'expérience lorsque leur score est supérieur ou égal à 16 (voir les classes).

Lorsqu'un personnage possède un score de 18 ou plus dans une Caractéristique primordiale de sa Classe, il doit déterminer un score de Caractéristique exceptionnelle sous la forme d'un pourcentage. Pour cela, le joueur lance un d100 et inscrit le résultat à la suite du 18. Ce pourcentage détermine un nouveau Mod. de Carac. Ce Mod. est écrit en lettres capitales pour le distinguer du Mod. standard.

Le Mod. de Carac. s'applique à tous les tests réalisés sur cette Caractéristique et à certains paramètres de jeu qui seront spécifiés pour chaque caractéristique (par exemple aux DM pour la FOR).

Pourcentage Mod.

18/01-50	+3
18/51-79	+4
18/80-94	+5
18/95-100	+6

Attention, le Mod. standard (+2) est toujours utilisé en attaque. Ainsi 18/83 % en Force donne un Mod. de +2 en attaque au contact, mais un Mod. de +5 aux DM.

Caractéristique primordiale supérieure à 18 : dans le cas où un personnage possède une Carac. Primordiale supérieure à 18 (19 ou 20) grâce à des bonus raciaux, le joueur détermine également un pourcentage de Carac. exceptionnelle. Toutefois si le Mod. obtenu est inférieur à son Mod. standard, il utilise le Mod. standard.

Exemple : Un demi-orque avec 20 en Force obtient 33 %, le joueur note 20/33 % sur sa fiche de personnage, mais il conserve le Mod. de +4 en attaque, aux DM et aux tests de Force. Dans ce cas, la Carac. Exceptionnelle ne change rien. En revanche, s'il avait obtenu 20/88 %, son Mod. d'attaque serait de +4 et son Mod. aux DM de +5.

Force

Le Mod. s'applique aux DM infligés par le personnage.

Dextérité

Le Mod. s'applique à la DEF du personnage s'il porte une armure jusqu'au cuir renforcé ou plus léger (une chemise de maille magique permet aussi d'appliquer le Mod. de DEX).

Constitution

Le Mod. s'ajoute aux PV du personnage à chaque niveau où il gagne un DV.

Intelligence

Le Mod. s'applique aux effets des sorts de magicien (DM, durée, difficultés, etc.).

Sagesse

Le Mod. s'applique aux effets des sorts de clerc et de druide (DM, durée, difficultés, etc.).



Les conseils de

PAPY DONJON

Exceptionnellement gentil !

Règle optionnelle. Si ton MJ l'autorise, un joueur qui vient de tirer un % de Carac. exceptionnel peut inverser les dizaines et les unités du résultat en sacrifiant 2 points sur la valeur d'une autre Carac. de son choix.

Exemple : Alain lance sa Force exceptionnelle et obtient 28%. Il peut sacrifier 2 points, par exemple en INT, pour obtenir 82 %.

Mais attention, tout le sel de cette règle vient du fait qu'elles rendent les scores exceptionnels rares, donc précieux. Si tous les personnages ont un pourcentage très élevé, ça n'a plus aucun sens. Si tu joues souvent et que tes joueurs créent beaucoup de PJ, ne l'autorise pas. Si tes joueurs créent rarement des PJ, songes-y. Papy Donjon se ramollit avec l'âge !



Charisme

Le Mod. s'applique aux effets des sorts de barde (DM, durée, difficultés, etc.).

Mod. et augmentations de Carac.

Lorsqu'une Capacité permet d'augmenter la valeur d'une Carac. de +2, ajoutez ce bonus à sa valeur. Un score de 17 augmente à 19/+3 et un score de 18 à 20/+4 (Mod. standard).

S'il s'agit d'une Caractéristique Primordiale, le personnage conserve son Mod. exceptionnel, tant que celui-ci est supérieur au Mod. standard. Si le bonus obtenu permet de passer une Carac. Primordiale à 18 ou plus, le joueur doit immédiatement tirer un % de Carac. exceptionnelle.

Exemple 1 : 16+2 donne 18, le joueur tire un % exceptionnel s'il s'agit d'une Carac. primordiale.

Exemple 2 : 17+2 donne 19, le personnage tire un % exceptionnel s'il s'agit d'une Carac. primordiale.

Exemple 3 : 18/71 augmenté de +2 donne 20/71, soit +4 dans tous les cas.

Exemple 4 : 18/00 augmenté de +2 donne 20/00, soit un Mod. de +4 et un Mod. de +6.

Augmentations temporaires : Les augmentations temporaires de Carac. provoquées par les sorts où les objets magiques n'autorisent pas à déterminer un pourcentage de Carac. exceptionnelle.

Exemple : un personnage avec 14 en FOR qui porte une ceinture de FOR +4 obtient simplement 18/+2 en FOR, même s'il est Guerrier.

Races

Les capacités raciales présentées dans *CO Fantasy* (pp.21-29) ont été simplifiées au maximum afin de faciliter la création de personnages pour les joueurs débutants. Les nouvelles capacités raciales présentées

ci-dessous renouent avec la tradition tout en essayant de conserver une certaine équité entre les races.

Demi-elfe

Le demi-elfe obtient les deux capacités raciales *Instinct de survie* et *Lumière des étoiles* au lieu d'en choisir une seule.

Résistance aux charmes : Le demi-elfe obtient 30 % de chance de résister aux sorts de charme et d'influence, cela inclut tous les sorts de la Voie de l'envoûteur (ensorceleur) et les capacités de monstre équivalentes. Lorsque le personnage est la cible d'un sort de ce type, le joueur lance 1d100 et si le résultat est inférieur ou égal à 30, le sort ou le pouvoir n'a aucun effet sur lui.

Demi-orque

Tueur-né : Le demi-orque augmente de 1 point la zone de critique de toutes les armes qu'il utilise (19-20). Cet effet ne s'applique pas aux armes qui ont déjà une zone de critique naturellement étendue comme la rapière, mais il se cumule à un bonus magique.

Solide : Le demi-orque gagne 1 PV supplémentaire à chaque niveau où il obtient un Dé de Vie (DV).

Elfe

Les nouvelles capacités raciales des elfes s'appliquent aux deux cultures, hauts elfes et elfes sylvains.

Détection des passages secrets : Les elfes sont très observateurs, ils ont toujours une chance sur six (1 sur 1d6) de détecter un passage secret simplement en passant devant. Si vous cherchez le réalisme à la table de jeu, ce jet devrait toujours être effectué par le MJ. S'ils cherchent activement un passage secret ou caché, ils reçoivent un bonus de +5 à leur test (SAG ou INT).

Résistance aux charmes : Un elfe obtient 90 % de chance de résister aux sorts de charme et d'influence, cela

inclut tous les sorts de la Voie de l'envoûteur (ensorceleur) et les capacités de monstre équivalentes. Lorsque le personnage est la cible d'un sort de ce type, le joueur lance 1d100 et, si le résultat est inférieur ou égal à 90, le sort ou le pouvoir n'a aucun effet sur lui.

Gnome

Résistance à la magie : Les gnomes obtiennent un bonus de +5 à tous leurs tests pour résister à la magie.

Vision dans le noir : Dans le noir total, le gnome voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 mètres.

Don étrange : La capacité raciale de gnome, *Don étrange* est limitée à trois utilisations par jour (24 h).

Halfelin

Résistance à la magie : Les halfelins obtiennent un bonus de +5 à tous leurs tests pour résister à la magie.

Vision dans le noir : Dans le noir total, le halfelin voit comme dans la pénombre jusqu'à seulement 15 mètres.

Humain

Progression rapide : Les humains se développent, apprennent et évoluent plus vite que tout autre race. Tous les personnages humains obtiennent un bonus de +10 % sur l'expérience gagnée. Ce bonus peut se cumuler au bonus obtenu pour de hautes Carac.

Nain

Encore raté ! : Lorsqu'il combat un humanoïde de taille *Grande*, le nain reçoit un bonus de +2 en DEF. S'il s'agit d'un humanoïde de taille *Énorme* ou plus, ce bonus passe à +4.

Fils du roc : Les nains reçoivent un bonus de +5 pour tous les tests en rapport avec la géologie, les mines ou les ouvrages de pierre. Ils ont un bonus de +5 pour les tests destinés à détecter ou éviter un piège maçonné comme une fosse dans un couloir ou une dalle qui chuterait du plafond.

Progression

Seuls les humains peuvent librement progresser jusqu'au niveau 20 dans toutes les classes. Les autres races sont limitées à des niveaux inférieurs et elles n'ont pas accès à certaines classes. Le tableau ci-dessous récapitule l'ensemble des restrictions de *CO OSR*.

Toutefois, si ces limitations vous semblent trop brider le jeu à haut niveau, rassurez-vous, vous trouverez tout le nécessaire dans les règles optionnelles pour réussir à jouer un personnage non-humain jusqu'à un niveau équivalent au niveau 20.

Classes

Chaque classe de *CO OSR* est directement liée à un profil de *CO Fantasy* : ce profil indique la liste des Voies à utiliser. La classe de paladin correspond au profil de chevalier, la classe de clerc au profil de prêtre et enfin la classe de ranger au profil de rôdeur. Les autres classes portent le même nom que le profil auquel elles font référence.

Après la description très succincte de chaque classe, directement reprise de *CO Fantasy*, nous avons

ajouté un paragraphe en italique pour chaque classe. Ces indications n'intéresseront sans doute pas le joueur débutant, mais donnent aux experts et aux grands anciens quelques précisions sur l'origine, la construction ou l'équilibre de la classe. Enfin, un dernier paragraphe propose quelques conseils sur la façon de jouer la classe de personnage, en particulier les classes puissantes répondant à un code de conduite précis (barbare, paladin, etc.)

Carac. requise : Chaque classe impose une valeur minimum dans une ou plusieurs Carac. Un personnage qui ne répond pas à ces critères ne peut tout simplement pas choisir cette classe.

Carac primordiale : Si le personnage possède une valeur de 16 ou plus dans chacune des Carac. primordiales indiquées, il obtient un bonus de 10 % sur l'expérience acquise.

Alignement : Les alignements sont présentés en p. 141 de *CO Fantasy*. Les alignements sont seulement obligatoires pour les classes pour lesquelles celui-ci est précisé. Un personnage qui fait une entorse à l'alignement requis pour sa classe ne gagne aucun

Progression

Classe	Demi-elfe	Demi-orque	Elfe haut	Elfe sylvain	Gnome	Halfelin	Nain
Barde	12	–	15	10	–	8	–
Barbare	–	15	–	–	–	–	–
Clerc	10	8	12	–	10	8	10
Druide	10	–	–	15	–	–	–
Guerrier	10	12	10	10	8	8	15
Magicien	10	–	15	10	10	–	–
Moine	10	–	–	–	–	–	–
Paladin	–	–	–	–	–	–	–
Rôdeur	12	–	–	15	–	–	–
Voleur	15	15	10	15	15	20	10

– : non jouable pour cette race

XP pour l'aventure en cours. Si cela se reproduit, le personnage pourrait être obligé de changer de classe (un paladin devient un guerrier, un druide devient un prêtre, etc.).

Points de Capacité : Cette ligne indique le nombre de points de capacité que le personnage acquiert à chaque niveau. Ces points doivent être dépensés **en suivant les règles habituelles** de *CO Fantasy*, dans les Voies associées à la classe (correspondant au profil original).

Les personnages à vocation guerrière issus de *CO OSR* gagnent moins de capacités que ceux de *CO Fantasy* (1 point par niveau au lieu de 2). Cela peut être vu comme un avantage pour les débutants et pour les joueurs qui n'aiment pas être submergés par la technique. Les principales classes de lanceurs de sorts (magicien, clerc, druide) ne gagnent pas du tout de capacités mais, en échange, ils ont accès à de nombreux sorts. Cela rend à l'inverse ces classes plus complexes à jouer que leur version habituelle, déconseillez-les aux joueurs débutants s'il y en a à votre table. Les voleurs gagnent 3 points de capacité tous les 2 niveaux, et enfin les moines ont un rythme de progression presque standard pour *CO Fantasy* (2 points de capacité par niveau).

Table de progression

Les données principales relatives à chaque classe sont récapitulées dans un tableau. La deuxième colonne du tableau indique les XP nécessaires pour progresser dans la classe. Les deux colonnes suivantes indiquent les bonus de base en attaque : ATCD pour l'attaque au contact et à distance et ATM pour l'attaque magique. La quatrième colonne détermine le nombre de DV et les PV supplémentaires à haut niveau. Les colonnes suivantes indiquent le nombre des sorts obtenus à chaque

rang, si la classe lance des sorts. Enfin, la dernière colonne rappelle le nombre total de points de capacité obtenus par le personnage.

Option clef en main

Si nous avons décidé de garder la souplesse des Voies de *CO Fantasy* et le choix qu'elles offrent au joueur quant à l'orientation de son personnage, nous vous offrons également pour chaque classe la possibilité de jouer la classe au plus près de l'esprit original du *Old School*. Dans ce cas, le joueur ne choisit pas les capacités de son personnage, il suit une progression standard pour sa classe. C'est un gage de simplicité pour un débutant, et cette variante accélère les passages de niveau. C'est au MJ de décider s'il rend obligatoire cette variante, s'il l'autorise aux joueurs ou, au contraire, s'il leur interdit.

Vous trouverez donc pour chaque classe une marge intitulée *clef en main*. Elle comporte une liste de capacités issues de différentes Voies. Vous remarquerez que la liste ne respecte pas du tout la règle des points de capacités exposée plus haut, ni la progression standard de *CO Fantasy*. Ces archétypes reçoivent un peu moins de points de capacité, mais ils ne sont pas pour autant moins puissants, car ils bénéficient d'un choix de capacités avantageux.

Rang atteint dans la Voie : Lorsqu'une capacité dépend du rang atteint dans la Voie, considérez à la place qu'elle démarre au rang initial et augmente de +1 rang tous les 2 niveaux.

Exemple : Le voleur « *clef en main* » acquiert la capacité *Attaque sournoise* au niveau 2. À ce niveau, il inflige 2d6 DM supplémentaires. Tous les 2 niveaux suivants, la capacité augmente d'un rang et il inflige +1d6 DM. Il atteint 6d6 DM au niveau 10 (maximum correspondant au rang 5).

Sorts

Lorsqu'une classe donne accès à des sorts, sa table de progression comporte plusieurs colonnes qui indiquent le nombre de sort de chaque rang que le personnage peut utiliser chaque jour. Une fois que ces sorts ont été utilisés, le personnage a besoin de prendre 8 heures de repos pour les récupérer. Les sorts doivent être mémorisés chaque matin, la méthode dépend du type de sort : apprentissage du grimoire pour les sorts de magicien, prière pour les sorts de clerc et communion avec la nature pour les sorts de druide. Plus de détails sont donnés dans la description de chaque classe. La magie de *CO OSR* est une magie de type Vancienne, les utilisateurs de magie mémorisent leurs sorts, puis ils s'effacent de leur mémoire dès qu'ils sont utilisés (Voir *CO Fantasy* p. 181 à ce sujet).

Sorts et rang dans la Voie : Parfois, la description d'une capacité précise que les effets d'un sort dépendent du rang atteint dans la Voie (*projectile magique* ou *destruction des morts-vivants*, par exemple). Dans ce cas, considérez que le personnage a atteint un rang dans la Voie égal au plus haut rang de sort qu'il est capable d'utiliser.

Exemple : *Un druide de niveau 7 lance Vitesse du félin, un sort de rang 1 de la Voie du fauve (CO Fantasy p.40). Il bénéficie pendant 24 heures d'un bonus en Initiative, aux tests de course, d'escalade et de saut égal à +3, car il est capable de lancer des sorts de rang 3.*

Apprentissage des sorts : Les druides et les clercs pratiquent

une magie d'origine divine, ils connaissent tous les sorts auxquels leur classe a accès, c'est-à-dire l'ensemble des capacités du profil auquel la classe est liée. Les magiciens et les bardes pratiquent la magie des arcanes. Les premiers connaissent quelques sorts dès le niveau 1, les seconds aucun. Ces deux classes n'apprennent pas de nouveaux sorts automatiquement en changeant de niveau. Ils doivent trouver ou acheter de nouveaux sorts sur des parchemins magiques (*CO Fantasy* p. 200) ou trouver un maître de plus haut niveau qui veuille bien leur apprendre, sans doute contre rémunération. De cette façon, le MJ obtient un contrôle complet sur les sorts qu'il accepte ou pas dans sa campagne.

Toutes les classes de lanceurs de sort (barde, clerc, druide, magicien, rôleur, paladin, etc.) ont accès aux sorts de la Voie de la magie commune, jusqu'au rang qu'ils sont capables d'utiliser. Ces rituels représentent la base de toute magie. Les magiciens et les bardes doivent toutefois apprendre ces sorts normalement avant d'être capable de les lancer. Vous trouverez la description de tous ces sorts au chapitre *Le grimoire* de cet ouvrage.

Voie de la magie commune

1. Lumière
2. Détection de la magie
3. Compréhension des langues
4. Dissipation de la magie
5. Bannissement



Barde

Le barde est un personnage polyvalent qui utilise la magie et le spectacle pour divertir et parvenir à ses fins. Il est aussi habitué aux ruses qu'à la diplomatie.



Les conseils de

PAPY DONJON

Quand j'étais encore jeune, au tout début, cette classe était proposée en annexe et en option dans le manuel du joueur de la première édition du plus vieux des jeux de rôle. Réservee aux humains, elle nécessitait de commencer une carrière de guerrier, puis de passer à celle de voleur avant de devenir barde sous la tutelle d'un druide... Très difficile à obtenir, cette classe était également très puissante. La version *CO OSR* du barde conserve un peu cet esprit, à savoir une classe puissante capable de réaliser à la fois de la magie druidique et arcanique, le tout en portant une armure ! Mais son rythme de progression est lent et sa magie, certes plus polyvalente, est loin d'égaliser la puissance de feu d'un magicien.

Comment jouer un barde ?

Le barde n'est pas l'aventurier classique. Il ne rentre dans aucune case, n'accepte aucune étiquette. Ni cogneur, ni soigneur, ni furtif, ni magicien, sa polyvalence, à la fois une force et une faiblesse, fait tout le charme du personnage. Grâce à son charisme justement et à sa grande éducation, le premier rôle d'un barde est de s'assurer que les interactions sociales de toutes sortes tournent en sa faveur : diplomatie auprès des puissants, bluff auprès des petites gens, charme auprès de ceux qui opposent des difficultés. Un barde doit

donc prendre de la place dès qu'il y a une discussion.

Ensuite, le barde ne dicte pas sa conduite selon des codes et des valeurs très figées. La classe offre une grande liberté, simplement si un barde entend utiliser des sorts de druide, il doit être d'alignement Neutre, l'alignement de prédilection de la classe. Pour le reste, le respect ou non des lois (Loyal ou Chaotique) n'a aucune importance.

En termes de tactique, le barde est polyvalent et son rôle dans un groupe d'aventurier dépend finalement beaucoup de la physionomie et du nombre de personnages de ce

groupe. Quoi qu'il arrive, un barde devrait faire preuve d'une certaine prudence lors des combats, en particulier lorsque l'adversaire est en surnombre. Il aura alors tout intérêt à agir et à se placer, comme les classes les plus faibles en termes de points de vie et classe d'armure – les magiciens ou les voleurs, sous la protection des costauds. Maintenant, il est beaucoup moins vulnérable et en configuration offensive, il se rapproche – notamment grâce à sa dextérité à l'épée – d'un voleur à qui il emprunte parfois la sounnoiserie. Les possibilités et le potentiel d'action d'un barde est toujours important (frapper ? Lancer un sort ?

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d6)	Sorts de magicien et de druide					Points de Capacité
					1	2	3	4 ⁽¹⁾	5 ⁽²⁾	
1		+1	+1	1						1
2	2 500	+2	+2	2	1+					2
3	5 000	+2	+2	3	1					3
4	10 000	+3	+3	4	2					4
5	20 000	+4	+4	5	2	1				5
6	40 000	+5	+5	6	3	1				6
7	80 000	+5	+5	7	3	2				7
8	160 000	+6	+6	8	3	2	1			8
9	350 000	+7	+7	9	3	3	1			9
10	700 000	+8	+8	10	3	3	2			10
11	1 050 000	+8	+8	10+1	4	3	2	1		11
12	1 400 000	+9	+9	10+2	4	3	3	1		12
13	1 750 000	+10	+10	10+3	4	3	3	2		13
14	2 100 000	+11	+11	10+4	4	4	3	2	1	14
15	2 450 000	+11	+11	10+5	4	4	3	3	1	15
16	2 800 000	+12	+12	10+6	5	4	3	3	2	16
17	3 150 000	+13	+13	10+7	5	4	4	3	2	17
18	3 500 000	+14	+14	10+8	5	4	4	3	3	18
19	3 850 000	+14	+14	10+9	5	5	4	3	3	19
20	4 200 000	+15	+15	10+10	5	5	4	4	3	20

(1) une valeur d'INT de 15 est requise pour pouvoir lancer des sorts des arcanes de rang 4, une valeur de SAG de 15 est requise pour pouvoir lancer des sorts de druide de rang 4.

(2) une valeur d'INT de 17 est requise pour pouvoir lancer des sorts des arcanes de rang 5, une valeur de SAG de 17 est requise pour pouvoir lancer des sorts de druide de rang 5.

Clef en main

N1 : Chant des héros

N2 : Rumeurs et légendes

N4 : Compréhension des langues*

N6 : Charmant

N8 : Suggestion*

N10 : Déguisement*

N12 : Zone de silence*

N14 : Danse irrésistible*

N16 : Liberté d'action

N18 : Musique fascinante*

N20 : Charisme Héroïque

Musique fascinante est une version renforcée de la capacité originale, le sort affecte toutes les créatures dont le nombre de PV est inférieur ou égal au score d'attaque magique du barde.

Utiliser un pouvoir ?). C'est une classe intéressante à jouer mais qui demande réflexion et concentration.

Alignement : Un barde qui entend lancer des sorts de Druide doit obligatoirement être d'alignement neutre. Sans quoi il peut lancer d'autres types de sorts, mais pas de Druide.

Carac. requise : Dextérité 12, Intelligence 12, Sagesse 12, Charisme 15.

Carac. Primordiale : Intelligence, Sagesse, Charisme.

Attaque magique : Le barde utilise son Mod. de CHA pour calculer son score d'attaque magique (et pour ses sorts).

Points de capacité : Le barde gagne un point de capacité par niveau, qu'il doit investir dans les Voies de barde.

Armes & armures : Le barde sait manier les armes à 1 main. Il peut porter jusqu'à la chemise de maille et ne peut pas manier de bouclier.

Équipement de départ : Rapière (DM 1d6, Crit 19-20), dague (DM 1d4), instrument de musique, armure de cuir (DEF +2).

Nombre de sorts : Chaque jour, le barde peut utiliser un nombre limité de sort de chaque rang déterminé par son niveau et indiqué dans la

table de progression. Le barde ajoute son Mod. de CHA au nombre de sorts de rang 1 lancés chaque jour (signalé par le symbole +, dans la colonne des sorts de premier rang).

Sorts : Le barde apprend ses sorts et les lance comme un magicien, en trouvant et en déchiffrant des parchemins magiques sur lesquels ils sont inscrits. Toutefois, il peut apprendre de cette façon des sorts de magicien (et donc d'ensorceleur ou de nécromancien), mais aussi des sorts de druide. Il mémorise et lance les sorts de druide comme s'il s'agissait de sorts de magicien.

Enfin, il peut lancer les sorts issus des Voies de barde : cela correspond seulement aux capacités de *CO Fantasy* signalées par le symbole * qu'il a apprises en dépensant ses points de capacités. Le barde n'a pas besoin de mémoriser les sorts issus des Voies de barde mais, lorsqu'il utilise un sort de ce type, il doit effacer de sa mémoire un autre sort de même rang qu'il avait mémorisé.

Magie en armure : Le barde peut pratiquer la magie des arcanes et la magie druidique jusqu'en armure de cuir renforcé sans pénalité. Il ne peut pas lancer de sort en chemise de maille, sauf si celle-ci est enchantée (magique +1 et au-delà).

Barbare

Le barbare est un combattant sauvage issu d'une culture primitive. Il affronte ses ennemis avec rage sans se cacher derrière une lourde armure.

Comment jouer un barbare

Le barbare est combattant élevé dans un environnement marqué par une nature impitoyable. Le barbare n'a pas connu de processus de civilisation et peut réagir de façon très



Les conseils de

PAPY DONJON

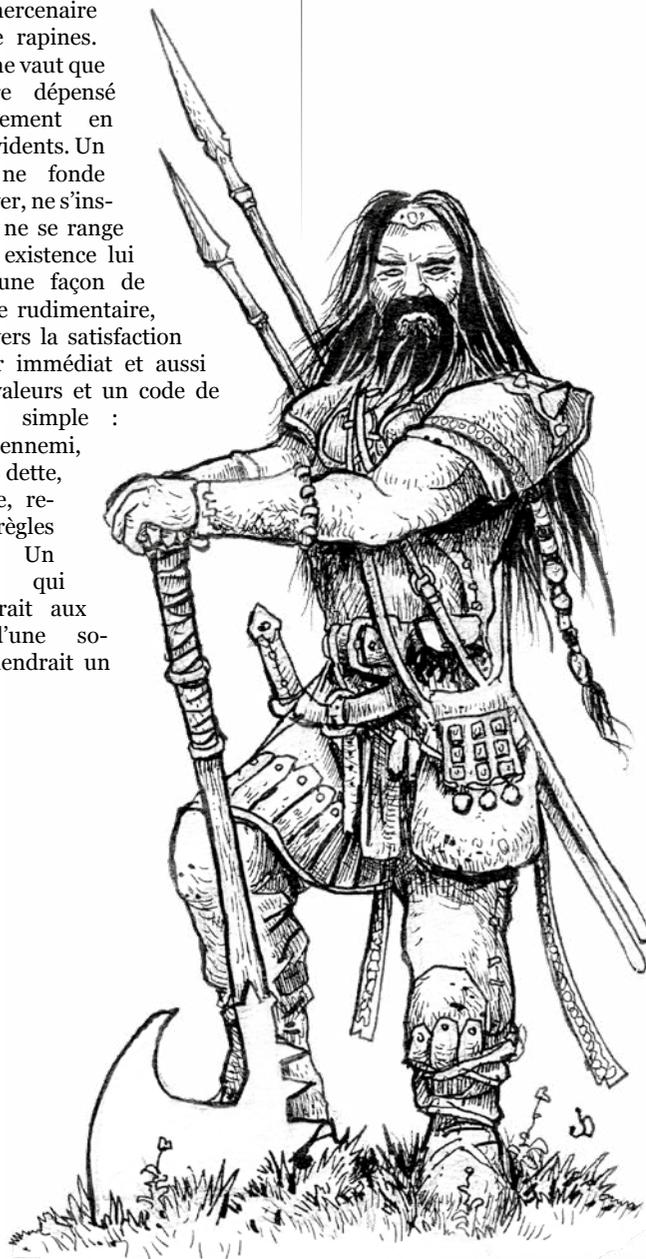
L'envers du décor

Le barbare n'apparaissait pas dans le *Manuel des Joueurs* de la première version du plus vieux des jeux de rôle. Il ne fait donc pas partie des classes de base *Old School*. Toutefois, il est né dès le premier supplément de la gamme, un ouvrage d'options et de nouvelles classes, équivalent du *Compagnon* que vous avez entre les mains ! Paradoxalement, le barbare n'avait alors pas accès à ce qui est aujourd'hui devenu la capacité emblématique de cet archétype : la rage. Alors si tu veux retrouver les sensations du barbare dans l'esprit initial, tu vas plutôt opter pour la Voie du primitif et la Voie du page.

bestiale lorsque ses instincts le lui dictent. Il mène une vie sans souci du lendemain, souvent nomade. Il chasse, fait le mercenaire ou vit de rapines.

L'argent ne vaut que pour être dépensé immédiatement en plaisirs évidents. Un barbare ne fonde pas de foyer, ne s'installe pas, ne se range pas. Son existence lui a forgé une façon de voir la vie rudimentaire, tournée vers la satisfaction du plaisir immédiat et aussi par des valeurs et un code de l'honneur simple :

ami, ennemi, courage, dette, vengeance, refus des règles établies. Un barbare qui se rangerait aux codes d'une société deviendrait un guerrier.



Clef en main

N2 : Vigueur

N4 : Proche de la nature*

N6 : Peau de pierre

N8 : Réflexes félins*

N10 : Vigilance

N 12 : Résistance à la magie

N14 : Tour de force

N 16 : Peau d'acier

N18 : Attaque brutale

N20 : Force héroïque

* Le barbare *clef en main* reçoit directement un bonus de +5 sur ces capacités plutôt qu'un bonus de +1 par rang.

En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie et les comportements qui vous paraissent pertinents pour le personnage barbare créé. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne. Techniquement, il s'agit d'une classe simple à jouer, mais le rôle n'est pas évident pour les débutants. Proche du guerrier, le barbare obtient des capacités orientées vers le combat mais acquiert plus de points vie en échange d'une plus faible défense et d'une progression d'expérience un peu plus lente.

Les barbares vouent une sainte dévotion (qui a dit crainte ?) à tout ce qui relève de la magie. Objets, événements, lieux magiques. Ils chercheront même souvent à éviter

voire à détruire tout ce qui touche à l'essence magique, y compris les objets que convoitent tant leurs compagnons. Un barbare doit attendre d'avoir atteint un certain niveau d'expérience avant d'utiliser certains types d'objets ou même avant d'accepter de bénéficier des sorts lancés par ses alliés ! La table ci-dessous détaille ce lent cheminement vers un peu plus de tolérance...

Niveau Magie

1-2	Aucune magie !
3	Peut utiliser des armes de corps à corps magiques.
4	Peut utiliser des potions magiques.
5	Accepte de subir les effets d'un sort divin lancé par un allié (soins !) – si nécessaire !

6	Peut porter une armure magique.
7	Peut utiliser tout type d'armes magiques.
8	Accepte de subir les effets d'un sort arcanique lancé par un allié – si nécessaire !
9	Peut utiliser des anneaux magiques.
10	Peut utiliser les objets magiques divers.

Carac. requise : Force 15, Constitution 15, Sagesse maximum 16.

Carac. Primordiale : Force, Constitution, Dextérité.

Points de capacité : Le barbare gagne un point de capacité par niveau à partir du niveau 2.

Bonus de PV : le barbare double son Mod. de CON pour chaque DV. Par exemple, un barbare avec 17 de CON gagne +4 PV par DV. S'il possède une valeur de CON exceptionnelle, il ne le double pas, mais il ajoute à la fois son Mod. de CON et son Mod. de CON à chaque DV. Un barbare avec 18/00 en CON ajoute + 8 PV par niveau (+2 Mod. de CON + 6 Mod. de CON). Cela lui permet de débiter avec 20 PV au niveau 1 !

Alignement : Tout sauf Loyal.

Armes & armures : Le barbare sait manier toutes les armes au contact et à distance, sauf les arbalètes et les armes d'une technologie trop complexe. Il peut porter jusqu'à l'armure de cuir renforcée et manier le bouclier.

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d12)	Attaque gratuite	Points de Capacité
1		+1	+0	1		
2	2 250	+2	+1	2		1
3	4 500	+3	+1	3		2
4	9 000	+4	+2	4		3
5	18 000	+5	+2	5		4
6	36 000	+6	+3	6		5
7	72 000	+7	+3	7	d12	6
8	144 000	+8	+4	8		7
9	300 000	+9	+4	8+4		8
10	600 000	+10	+5	8+8		9
11	900 000	+11	+5	8+12		10
12	1 200 000	+12	+6	8+16		11
13	1 500 000	+13	+6	8+20	d20	12
14	1 800 000	+14	+7	8+24		13
15	2 100 000	+15	+7	8+28		14
16	2 400 000	+16	+8	8+32		15
17	2 700 000	+17	+8	8+36		16
18	3 000 000	+18	+9	8+40		17
19	3 300 000	+19	+9	8+44		18
20	3 600 000	+20	+10	8+50		19

Si le barbare possède la capacité peau de pierre de la Voie du pagne et qu'il ne porte aucune armure, il peut utiliser son Mod. de CON en bonus de DEF (au lieu de son Mod. de CON).

Équipement de départ : Hache à 2 mains (DM 2d6), 2 javelots (DM 1d6, portée 20 m), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2).

Attaques multiples : À partir du niveau 7, un barbare est capable de porter une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 en attaque au lieu du d20. Cette action est réalisée en plus de ses actions normales à ce tour. À partir du niveau 13, cette attaque supplémentaire gratuite utilise un d20.

Clerc

Le cleric utilise l'énergie transmise par son dieu pour mener à bien ses missions avec la force de la foi, mais aussi celle des armes si nécessaires.

Comment jouer un Clerc ?

Le comportement d'un cleric peut varier du tout au tout selon la philosophie et les préceptes de la divinité qu'il sert. Cette classe peut donc se décliner en toutes sortes d'alignements et de mode de vie. En revanche, la conduite d'un cleric est très fortement liée à sa religion et il devrait se comporter en toutes circonstances comme un exemple du point de vue des valeurs de son dieu. C'est donc assez contraignant pour le joueur. En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie

et les comportements qui vous paraissent appropriés par rapport à la divinité choisie. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne. Un cleric dont les agissements seraient contraires aux préceptes de



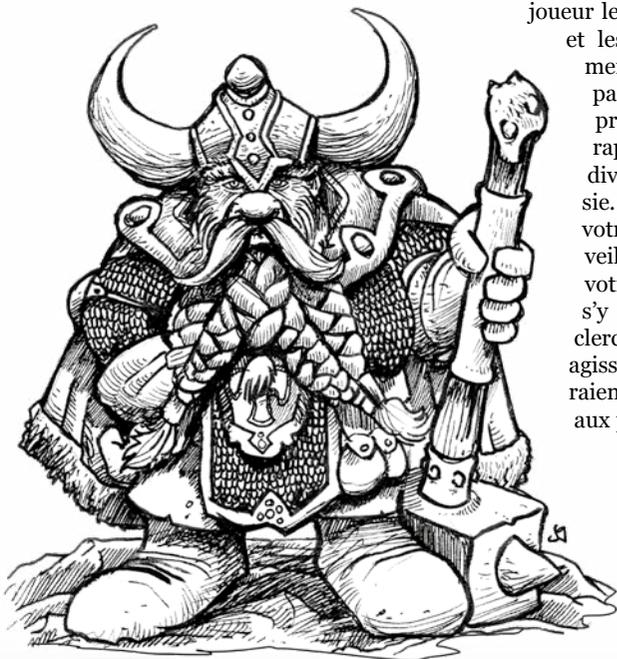
Les conseils de

PAPY DONJON

Le cleric de la première version du plus vieux des jeux de rôle est un généraliste, un religieux militaire qui peut vénérer une ou plusieurs divinités unies par une même morale (le bien, la loi, etc.) et dont les capacités ne varient pas selon la foi. Sa capacité emblématique est le *Turn Undead*, que nous traduirons par « repousser les morts-vivants ». Ce n'est que plus tard que la classe qui va devenir celle de Prêtre va s'enticher d'une divinité en particulier.

sa religion perdrait rapidement ses pouvoirs.

Sauf exception, le cleric est celui qui tient au sein d'un groupe le rôle du sage. Celui qui est de bon conseil, le prudent, le raisonnable, l'éclairé. Il est le leader spirituel d'un groupe. Le concept n'existe pas formellement, mais « l'alignement d'un groupe » tend bien souvent à se rapprocher de celui de son prêtre. Il est la balise. À la fois au contact des combattants, au cœur de la mêlée en soutien grâce à ses capacités de soin et de frappe, mais aussi celui qui prend de la hauteur et qui maintient le lien avec les sphères supérieures. Un cleric commence sa carrière avec un comportement en combat proche de celui d'un guerrier, grâce à ses points de vie et sa DEF assez bonne (il peut porter des armures). Il peut, au fur et à mesure qu'il peut lancer plus de sorts, agir plus en retrait du feu.



Carac. requise : Sagesse 9.

Carac. Primordiale : Sagesse.

Attaque magique du prêtre :

Le prêtre utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Points de capacité : Le prêtre ne gagne aucun point de capacité.

Armes & armures : Le prêtre sait manier les armes contondantes à une main (marteau, masse). Il peut porter une cotte de mailles et manier les boucliers.

Équipement de départ : Masse ou marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de maille (DEF +4).

Nombre de sorts : Chaque jour, le clerc peut utiliser un nombre limité de sorts de chaque rang déterminé par son niveau et indiqué dans la table de progression. Le clerc ajoute son Mod. de SAG au nombre de sorts de rang 1 lancés chaque jour.

Prière : Tous les matins, le clerc doit passer une heure à prier pour obtenir ses sorts et le joueur doit faire la liste précise de ceux que son personnage mémorise. S'il veut pouvoir lancer plusieurs fois un même sort, il doit le mémoriser autant de fois qu'il veut l'utiliser. Une fois le sort lancé, il faudra attendre d'avoir passé 8 heures de sommeil pour pouvoir en mémoriser un nouveau. À tout moment de la journée, le prêtre peut prier pendant une heure pour effacer un sort mémorisé qu'il n'a pas lancé et le remplacer par un autre.

Capacités et sorts : Le clerc connaît et peut utiliser toutes les capacités de prêtre de *CO Fantasy* auquel son niveau lui donne accès (voir le tableau ci-dessous). Celles qui ne sont pas habituellement des sorts (pas de symbole *) deviennent des sorts avec une durée de 24 heures. Il connaît automatiquement les 25 sorts de ce profil. Si votre clerc

suit une divinité précise, il peut aussi lancer les sorts issus de sa Voie de prestige de domaine (p. 78).

Le clerc est limité par le nombre d'utilisation des sorts indiquées dans la description des capacités tout comme le prêtre, mais il peut utiliser *Soins légers* et *Soins modéré* sans restriction.

Augmentation de puissance :

Les sorts de clerc qui produisent des soins ou des DM directs (*foudres divines*, *marteau spirituel* et *destruction des morts-vivants*) peuvent être lancés en augmentant leur puissance. Pour cela, le clerc doit sacrifier un autre sort du rang de son choix. Il augmente les DM du sort initial de +1d6 par rang du sort sacrifié (+1d8 dans le cas du *marteau spirituel* ou des *sorts de soins*). Un seul sort peut être sacrifié par incantation.

Exemple : *un sort de foudres divines lancé en sacrifiant un sort de rang 3 permet d'infliger [4d6 + Mod. de SAG] DM à toutes les créatures au lieu des DM habituels (1d6 + Mod. de SAG)... De la même façon, un sort de soins de groupe permettrait à chaque bénéficiaire de récupérer [4d8 + niveau du clerc] PV au lieu de [1d8 + niveau].*

Repousser les M-V (L) : Cette capacité permet aux clercs de faire fuir les morts-vivants et les démons. Les clercs de haut niveau peuvent les détruire ou au contraire les mettre à leur service s'ils sont d'alignement maléfique. La portée est de 20 mètres et le clerc doit brandir son symbole religieux avec conviction (action limitée). Certains symboles sacrés peuvent donner un bonus pour ce test. Cette capacité peut être utilisée une seule fois par combat. Si un test effectué pour repousser des M-V est un échec, le prêtre ne peut plus affecter ces M-V avant une heure complète. Les M-V qui sont mis en fuite évitent le prêtre et s'éloignent hors de vue de celui-ci pendant une heure complète.

Le joueur fait un test d'attaque magique difficulté [10 + 2 × NC] où le NC est celui de la plus puissante créature présente. Si le clerc tente de repousser un démon, le ND est égal à [10 + 3 × NC]. En cas de réussite, le clerc fait fuir un nombre de créature dont la somme des NC est égale à son niveau + 1d6 (aucune créature affectée ne peut avoir un NC supérieur ou égal à son propre niveau). Si le test est réussi de 10 point ou plus, les morts vivants sont détruits (ou contrôlés). Si plusieurs types de mort-vivants ou de démons sont présents, le NC le plus haut est pris en compte pour la difficulté du test, mais les effets du pouvoir affectent toujours en priorité les créatures dont le NC est le plus faible.

Exemple : Un clerc de niveau 8 avec un Mod. de SAG de +2 tente de repousser un groupe de mort-vivants constitué d'un vampire (NC 7), de trois goules (NC 2) et de 10 zombis (NC 1). Le joueur fait un test d'attaque magique à +10 (+8 ATM +2 Mod. de SAG) contre une difficulté de 24 (10 + 2 × NC du vampire). Il obtient un résultat de 15 au d20 pour un total de 25, c'est donc une réussite. Il lance un d6 et ajoute son niveau pour déterminer le nombre total de niveau de créatures affectées : il obtient 4 pour un total de 12. Il fait donc fuir les 10 zombis et une goule (10 × 1 + 2 = 12).

Si les MV n'avaient pas été accompagnés par un vampire, la difficulté du test passait à 14 (10 + 2 × NC des goules). Dans ce cas, comme le test était réussi de plus de 10 points, les zombis tombaient soudainement en poussière tandis que la goule s'enflammait dans un hurlement avant d'être réduite en cendre !

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d8)	1	2	3	4 ⁽¹⁾	5 ⁽²⁾
1		+1	+1	1	1+				
2	1 500	+2	+2	2	2				
3	3 000	+2	+3	3	3				
4	6 000	+3	+4	4	3	1			
5	12 000	+4	+5	5	4	2			
6	24 000	+5	+6	6	4	3			
7	48 000	+5	+7	7	4	3	1		
8	96 000	+6	+8	8	5	3	2		
9	200 000	+7	+9	9	5	4	3	1	
10	400 000	+8	+10	9+2	5	4	3	2	
11	625 000	+8	+11	9+4	6	4	3	2	1
12	850 000	+9	+12	9+6	6	5	4	3	1
13	1 075 000	+10	+13	9+8	6	5	4	3	2
14	1 300 000	+11	+14	9+10	7	5	4	3	2
15	1 525 000	+11	+15	9+12	7	6	5	4	3
16	1 750 000	+12	+16	9+14	7	6	5	4	3
17	1 975 000	+13	+17	9+16	8	6	5	4	4
18	2 200 000	+14	+18	9+18	8	7	6	5	4
19	2 425 000	+14	+19	9+20	8	7	6	5	5
20	2 650 000	+15	+20	9+22	9	8	7	6	5

(1) une valeur de SAG de 15 est requise pour pouvoir lancer des sorts divins de rang 4.

(2) une valeur de SAG de 17 est requise pour pouvoir lancer des sorts divins de rang 5.

Druide

Le druide est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Comment jouer un druide ?

Au départ, le druide est une classe dérivée du clerc. Simplement, le personnage ne sert pas une divinité immanente mais la Nature dans ce qu'elle a de plus élémentaire. Les arbres, en particulier les chênes et autres essences majestueuses, sont les seuls temples que reconnaisse un druide. Le cours naturel des choses est le flot de l'équilibre primordial et il convient d'en respecter le rythme, les saisons et les lois. Le druide suit ainsi un alignement contraignant d'une neutralité à tous points de vue. Le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont autant de forces de déséquilibre et donc aussi néfaste les unes que les autres. Un druide n'est pas une girouette qui peut se permettre d'adopter le comportement qui lui plaît selon la situation mais, au contraire, ses actions tendent à permanence à rétablir l'équilibre que les sociétés ou groupements d'êtres pensants « civilisés » tendent à perturber.

En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie et les comportements qui vous paraissent pertinents pour le personnage druide créé. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne.

Plus qu'un rôle au sein d'un groupe de PJ, ce qui est déterminant pour un personnage polyvalent comme le druide, c'est le lieu où se tient l'aventure. Ces personnages seront

particulièrement à leur aise dans les milieux naturels au contact de la faune et de la flore naturelle. C'est là que leurs différentes capacités prennent tous leurs sens. À l'inverse, ils se sentiraient démunis et désespérés en milieu urbain où au fond de donjons où le soleil, le vent et les végétaux sont absents.



Pas de druide clef en main ?

Non car le druide ne gagne aucun point de capacité.

Carac. requisite : Sagesse 12, Charisme 12

Carac. Primordiale : Sagesse, Charisme.

Alignement : Obligatoirement neutre.

Attaque magique : Le druide utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Capacités : Le druide ne gagne aucun point de capacité. En revanche, il obtient le premier rang de la Voie de la nature au niveau 2, il obtient un rang dans cette Voie tous les 2 niveaux par la suite. À partir du niveau 12, le personnage gagne le titre d'Archidruide et il obtient le premier rang de la Voie de prestige des éléments (*CO Fantasy* p.94), il obtient un rang dans cette Voie tous les 2 niveaux par la suite.

Armes & armures : Le druide sait manier la dague, le bâton, l'épieu, le javelot et l'arc court. Il peut porter l'armure de cuir et peut manier le petit bouclier en bois (DEF+1).

Équipement de départ : Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), arc court (DM 1d6, portée 30 m), armure de cuir (DEF +2).

Nombre de sorts : Chaque jour, le druide peut utiliser un nombre limité de sort de chaque rang déterminé par son niveau et indiqué dans la table de progression. Le druide ajoute son Mod. de SAG au nombre de sorts de rang 1 lancés chaque jour.

Communion : Tous les matins, le druide doit passer une heure à communier avec la nature pour obtenir ses sorts et le joueur doit faire la liste précise de ceux que son personnage mémorise. S'il veut pouvoir lancer plusieurs fois un même sort, il doit le mémoriser autant de fois qu'il veut l'utiliser. Une fois le sort lancé, il faudra attendre d'avoir passé 8 heures de sommeil pour pouvoir en mémoriser un nouveau. À tout moment de



Les conseils de

PAPY DONJON

Le druide de la première version du plus vieux des jeux de rôle de haut niveau progressait uniquement sur un modèle réaliste de sélection naturelle ! À partir du douzième niveau, pour franchir chaque niveau suivant, le personnage devait prendre la place d'un autre druide du niveau à atteindre, en le défiant, puis en le battant... Si toi aussi tu souhaites t'inspirer de cette saine pratique, n'oublie pas que, de temps à autre, le PJ peut à son tour être défié par un jeune loup aux dents longues...

la journée, le druide peut communier avec la nature pendant une heure pour effacer un sort mémorisé qu'il n'a pas lancé et le remplacer par un autre.

Capacités et sorts : Le druide connaît et peut utiliser en tant que sort toutes les capacités de druide de *CO Fantasy* auquel son niveau lui donne accès (voir le tableau ci-dessous), à l'exception de la Voie de la nature, ainsi que les sorts de la Voie de prestige de Mélenna (Voie de Domaine de prêtre p. 88 du *Compagnon*). Les capacités du profil de druide qui ne sont pas habituellement des sorts (pas de symbole *) deviennent des sorts avec une durée de 24 heures. Les sorts qui invoquent des compagnons (Le guetteur, Panthère, etc.) demandent un rituel de 10 minutes et ils permettent d'attirer

une créature qui surgit des étendues sauvages et accompagne le druide pendant 24 heures.

Le druide est toujours limité par le nombre d'utilisations des sorts indiqué dans la description des capacités.

Convocation d'alliés naturels (L)* : Le druide peut sacrifier un sort mémorisé pour convoquer un animal qui surgit des étendues sauvages pour lui prêter main forte. La créature apparaît 1d4 tours après l'incantation, elle sert le druide pour

la durée d'un combat ou pour 10 minutes au maximum. Le NC de la créature correspond au rang du sort sacrifié. Plusieurs créatures de NC inférieur peuvent être convoquées à la discrétion du joueur (un sort de rang 4 permet de convoquer 4 loups).

NC 1, loup. NC 2, loup mâle alpha, ours noir, panthère. NC 3, sanglier, gorille, bison ou taureau mâle. NC 4, aigle géant, loup géant, ours brun, lionne, serpent constricteur. NC 5, tigre ou lion adulte.

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d8)	1	2	3	4 ⁽¹⁾	5 ⁽²⁾
1		+1	+1	1	1+				
2	2 000	+2	+2	2	2				
3	4 000	+2	+2	3	3				
4	8 000	+3	+3	4	3	1			
5	16 000	+4	+4	5	3	2			
6	32 000	+5	+5	6	3	3			
7	64 000	+5	+5	7	3	3	1		
8	128 000	+6	+6	8	3	3	2		
9	250 000	+7	+7	9	4	3	3	1	
10	500 000	+8	+8	10	4	3	3	2	
11	750 000	+8	+8	11	4	3	3	2	1
12	1 000 000	+9	+9	12	4	4	3	3	1
13	1 250 000	+10	+10	13	4	4	3	3	2
14	1 500 000	+11	+11	14	5	4	3	3	2
15	1 750 000	+11	+11	15	5	4	4	3	3
16	2 000 000	+12	+12	15+1	5	4	4	4	3
17	2 250 000	+13	+13	15+2	5	5	4	4	4
18	2 500 000	+14	+14	15+3	5	5	5	4	4
19	2 750 000	+14	+14	15+4	6	5	5	5	4
20	3 000 000	+15	+15	15+5	6	5	5	5	5

(1) une valeur de SAG de 15 est requise pour pouvoir lancer des sorts druidiques de rang 4

(2) une valeur de SAG de 17 est requise pour pouvoir lancer des sorts druidiques de rang 5

Guerrier

Le guerrier est un combattant émérite qui n'a pas peur du danger et qui affronte ses ennemis l'arme à la main. De tous les profils de combattant proposés pour *CO Fantasy*, il est le plus spécialisé et le plus complet dans l'art du combat au corps à corps.



Les conseils de

PAPY DONJON

Le guerrier est LA classe de base du plus vieux des jeux de rôle. Le point de référence. Au départ, le jeu de rôle est un jeu dérivé de l'escarmouche, le combat a toujours tenu une place primordiale. Le guerrier est LE combattant. Puissant dans la frappe, solide et résistant. Il possède assez peu de capacités spéciales, pas de chichi. Je vais vous faire une confidence. Mon premier perso était un guerrier : c'est la classe idéale pour les débutants. Efficace, simple, indispensable à tous les groupes, amusant à jouer, au cœur de l'action et sans restriction de comportement. On peut le décliner à toutes les sauces. Le meilleur conseil à donner à un débutant qui prépare sa première partie : joue un guerrier !

Comment jouer un guerrier ?

La beauté du guerrier, c'est la liberté. Pas de contrainte de comportement, pas de restriction liée à l'usage de la magie ou d'ordre éthique. Il peut être pirate, mercenaire, garde, gladiateur, milicien, doué à l'arc, à l'épée, à la hache. Maintenant, il existe aussi une règle d'or difficilement contournable, sauf exception. Pour qu'un groupe d'aventurier fonctionne bien en combat, il faut que le guerrier soit la poutre sur laquelle repose l'ensemble des capacités des autres. L'homme fort doit aller au

contact. Pour frapper et occasionner des dommages importants parmi les lignes adverses. Mais il est tout aussi important que le guerrier en prenne plein la poire. C'est un rôle ingrat et pourtant essentiel. Cette classe compte parmi les mieux protégés pour encaisser, que ce soit en raison du nombre de ses points de vie ou de la qualité de son armure. Le guerrier ne prend pas les coups par plaisir, évidemment, mais il est de loin préférable pour le groupe que ce soit lui qui soit blessé plutôt que le magicien, le voleur, le barde ou le prêtre. En revanche, un guerrier est en droit de rappeler cette vérité fondamentale à ses compagnons qui devraient lui en savoir gré en toutes circonstances. Il est la lance et le bouclier.

Carac. requise : Force 9.

Carac. Primordiale : Force.

Points de capacité : Le guerrier gagne un point de capacité par niveau.

Armes & armures : Le guerrier sait manier toutes les armes de contact et à distance. Il peut porter jusqu'à l'armure de demi-plaque et manier le bouclier.

Équipement de départ : Une arme à une main au choix (DM 1d8), épée ou hache à 2 mains (DM 2d6), grand bouclier (DEF +2) et cotte de mailles (DEF +5).

Attaques multiples : À partir du niveau 7, un guerrier est capable de porter une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 en attaque au lieu du d20. Cette action est réalisée en plus de ses actions normales à ce tour. À partir du niveau 13, cette attaque supplémentaire gratuite utilise un d20.

Clef en main

N1 : Arme de prédilection
 N3 : Spécialisation
 N5 : Double attaque
 N7 : Armure lourde
 N9 : Attaque circulaire
 N 11 : Science du critique
 N13 : Armure naturelle
 N 15 : Attaque puissante
 N17 : Riposte
 N19 : Force héroïque

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d10)	Attaque gratuite	Points de Capacité
1		+1	+0	1		1
2	2 000	+2	+1	2		2
3	4 000	+3	+1	3		3
4	8 000	+4	+2	4		4
5	16 000	+5	+2	5		5
6	32 000	+6	+3	6		6
7	64 000	+7	+3	7	d12	7
8	128 000	+8	+4	8		8
9	250 000	+9	+4	9		9
10	500 000	+10	+5	9+3		10
11	750 000	+11	+5	9+6		11
12	1 000 000	+12	+6	9+9		12
13	1 250 000	+13	+6	9+12	d20	13
14	1 500 000	+14	+7	9+15		14
15	1 750 000	+15	+7	9+18		15
16	2 000 000	+16	+8	9+21		16
17	2 250 000	+17	+8	9+24		17
18	2 500 000	+18	+9	9+27		18
19	2 750 000	+19	+9	9+30		19
20	3 000 000	+20	+10	9+33		20

Magicien

Le magicien n'est pas qu'un rat de bibliothèque. Il fait aussi appel à ses sorts pour se débarrasser de ses ennemis et pour aider ses compagnons.



Les conseils de

PAPY DONJON

Le magicien est une classe particulièrement délicate à jouer à bas niveau. Il est très fragile et se trouve rapidement à cours de sorts. À tel point qu'au club, avant le niveau 5, le surnom des mago, c'était : « *la balayette* ». Celui qui passe en dernier, une fois que les autres ont fait le gros du ménage ! Le maintenir en vie est un challenge de tous les instants mais, si le chemin est long et tortueux, la récompense peut être grandiose. C'est d'ailleurs pour cela que les guerriers devraient y réfléchir (mais ce n'est pas leur fort) à deux fois avant de trop se gausser des magiciens. Car une fois arrivé à haut niveau, le rapport de force s'inverse. Un Archimage possède à la fois une polyvalence et une puissance de feu colossales.

Comment jouer un magicien ?

Comme pour le guerrier, aucune contrainte d'alignement, de code de conduite ou de valeur éthique viennent entraver la liberté d'un magicien. Cependant, deux éléments pèsent très fortement sur son comportement en jeu : son faible nombre de points et de vie et son incapacité à porter des armures. Pour dire les choses simplement, il est très vulnérable. Le placement d'un magicien est fondamental. Il ne doit jamais être pris au dépourvu au mauvais endroit, au mauvais moment. Il doit savoir rester derrière le combattant qui le protège des attaques, mais pas trop loin

des soigneurs capables de lui sauver la vie. Les pièges et les lignes de mire sont ses pires ennemis, car tout le monde redoute la puissance et l'imprévisibilité de la magie. Un MJ qui ferait honneur à ses monstres en les jouant adopterait le même comportement qu'un groupe de PJ expérimenté : d'abord, on dessoude le magicien, ensuite, on respire. Même à haut niveau, quand le potentiel offensif du lanceur de sort a pris des proportions épiques, sa défense reste faible.

Un magicien doit savoir être patient et attendre le moment où il sera indispensable pour sauver la mise à un groupe. Il maîtrise des savoirs et un domaine très spécifiques : la magie. La connaissance est le pouvoir. Les effets de ses sorts, parfois même les plus modestes, peuvent débloquent une partie. Malgré cela, tout bon magicien devrait développer en plus de ses capacités magiques un ou deux talents utiles à son groupe : diplomatie, soins, connaissances diverses, ingéniosité... et les faire vivre à la table de jeu. À haut niveau, le magicien devient la force de frappe principale d'un groupe. Le personnage capable, notamment grâce aux sorts à effet de zone ou à effet de masse de décimer un bataillon d'un claquement de doigt.

Carac. requise : Intelligence 9, Dextérité 9.

Carac. Primordiale : Intelligence.

Attaque magique du magicien : Le magicien utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.

Points de capacité : Le magicien ne gagne aucun point de capacité.

Armes & armures : Le magicien sait manier la dague et le bâton et ne porte que des vêtements en tissu, donc aucune armure.

Équipement de départ : Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), grimoire.

E : Désigne les sorts épiques, équivalent d'un rang 6.

Liste de sorts : Le magicien a accès à tous les sorts compilés au chapitre *Le grimoire* du présent ouvrage, à condition de les avoir ajoutés à son propre grimoire.

Sorts de départ : Le magicien débute en connaissant un nombre de sort de rang 1 égal à $[3 + \text{Mod. d'INT}]$.

Grimoire : Le magicien recopie tous les sorts qu'il connaît dans un énorme grimoire dans lequel il révise ses sorts. S'il vient à perdre ce grimoire, il ne peut plus mémoriser de sorts avant d'en avoir écrit un nouveau, ce qui lui demande 1 po et 1 jour de travail par rang de sort à inscrire.

Apprendre des sorts : Le magicien peut essayer d'apprendre n'importe quel sort d'un rang qu'il est capable d'utiliser s'il trouve un parchemin où est inscrit le sort. Tenter d'apprendre un sort nécessite 1 jour par rang du sort (une semaine pour un sort épique) et le personnage doit réussir un test d'INT difficulté $[10 + \text{rang du sort}]$. Le parchemin est détruit que ce test soit un échec ou une réussite. Si le sort est appris, il doit encore le recopier dans son grimoire (voir ci-dessus).

Le nombre de sort maximum de chaque rang qu'un magicien peut apprendre est limité et déterminé par sa Valeur d'INT, selon la table ci-dessous.

Valeur d'INT	Nb de Sorts max
9	5
10-12	6
13-14	7
15-16	9
17	11
18	14
19	tous

Académie de magie : Pour accéder plus facilement à de nouveaux sorts, de nombreux magiciens sont affiliés à une académie de magie. Ils doivent reverser à l'académie 20 % de toutes les richesses qu'ils trouvent. Dans ce cas, dès qu'il fait l'acquisition d'un niveau qui lui permet de lancer des sorts d'un rang plus élevé que précédemment, le magicien peut immédiatement ajouter à son grimoire [2 + Mod. d'INT] sorts de ce rang. Ces sorts sont inscrits gratuitement et sans délai.

Bonus de sorts : Un magicien ajoute son Mod. d'INT au nombre de sorts de rang 1 qu'il est capable de lancer chaque jour. Un magicien avec 18/26 en Intelligence pourra donc lancer 5 sorts de rang 1 par jour (2+3).

Le Mod. d'INT s'ajoute au nombre de sorts de rang 2 lancés chaque jour.

A : Un sort de ce rang peut être lancé en action d'Attaque. Si le magicien prend le temps de le lancer en action Limitée, il peut au choix doubler la durée, la portée, les DM, le nombre de cibles ou le bonus apporté (par exemple, *Armure de mage* passe à +8).

M : Un sort de ce rang peut être lancé en action de Mouvement. Le magicien peut lancer deux sorts dans le tour, s'il utilise une action d'attaque pour le second. Si le magicien prend le temps de lancer un sort de ce rang en action Limitée, il peut au choix tripler la durée, la portée, les DM, le nombre de cibles ou le bonus apporté (par exemple, *Armure de mage* passe à +12).

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d4)	1	2	3	4 ⁽¹⁾	5 ⁽²⁾	E ⁽³⁾
1		+0	+1	1	2+					
2	2 500	+1	+2	2	3					
3	5 000	+1	+3	3	3	1+				
4	10 000	+2	+4	4	4	2				
5	20 000	+2	+5	5	4	2	1			
6	40 000	+3	+6	6	4	3	2			
7	80 000	+3	+7	7	A	3	2	1		
8	160 000	+4	+8	8	5	3	3	2		
9	350 000	+4	+9	9	5	A	3	2	1	
10	700 000	+5	+10	10	5	4	3	3	2	
11	1 050 000	+5	+11	11	6	4	A	3	2	
12	1 400 000	+6	+12	11+1	6	4	4	3	3	1
13	1 750 000	+6	+13	11+2	6	5	4	A	3	1
14	2 100 000	+7	+14	11+3	M	5	4	4	3	2
15	2 450 000	+7	+15	11+4	7	5	5	4	A	2
16	2 800 000	+8	+16	11+5	7	M	5	4	4	2
17	3 150 000	+8	+17	11+6	7	6	5	5	4	3
18	3 500 000	+9	+18	11+7	8	6	M	5	4	3
19	3 850 000	+9	+19	11+8	8	6	6	5	5	4
20	4 200 000	+10	+20	11+9	8	7	6	M	5	4

(1) une valeur d'INT de 15 requise pour pouvoir lancer des sorts des arcanes de rang 4

(2) une valeur d'INT de 17 requise pour pouvoir lancer des sorts des arcanes de rang 5

(3) une valeur d'INT de 18 requise pour pouvoir lancer des sorts épiques.

Moine

Le moine combat à mains nues et utilise le contrôle qu'il a sur son esprit et son corps pour transformer ce dernier en arme de chair.

Comment jouer un moine ?

Jouer un moine, c'est avoir envie d'exotisme. Et il ne s'agit pas seulement de l'inspiration orientale qui a présidé à la création de la classe dans un univers qui était au départ d'inspiration principalement médiévale et occidentale. Le moine est également à part vis-à-vis aux autres combattants du jeu. Pour l'interprétation de ce type de personnage, la caractéristique principale est la sagesse, celle qui leur permet de soutenir l'ascèse particulièrement sévère qu'ils s'imposent pour respecter la discipline mentale et physique indispensable à l'exercice de leur art. Une haute sagesse, liée à un alignement obligatoirement loyal, fait des moines des êtres civilisés à l'extrême, respectueux, réfléchis, courtois, discrets, éduqués et parfois même éclairés.

Un personnage moine qui, sciemment et de façon répétée, ne respecterait plus les lois, les principes et les valeurs établies des sociétés dans lesquels il évolue, perdrait tout pouvoir de moine et recommencerait une nouvelle classe au niveau 1. En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie et les comportements qui vous paraissent pertinents pour le personnage moine créé. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne.

Un moine ne peut d'ailleurs jamais posséder plus de 5 objets magiques au total, et jamais plus de 3 armes.

Enfin, un moine ne conserve jamais de richesse personnelle. Il garde suffisamment d'argent pour ses besoins, l'entretien de son équipement et de ses montures, ses éventuels compagnons d'armes et pourquoi pas, à haut niveau, une école ou un temple. Le reste est reversé au culte d'une divinité dont il se sent proche.

Même si les pouvoirs auxquels un moine a accès contrebalancent les faiblesses de base de la classe (points de vie et impossibilité de porter une armure), un



Clef en main

- N1 : Poings de fer & esquive du singe
- N2 : Mains d'énergie
- N3 : Parade de projectiles
- N4 : Pas du vent
- N5 : Déluge de coups
- N6 : Transe de guérison
- N7 : Course du vent
- N8 : Peau de fer
- N9 : Course des airs
- N10 : Invulnérable
- N11 : Pression mortelle
- N12 : Lévitacion
- N13 : Puissance du ki
- N14 : Pression destructrice (CO Fantasy p.109)
- N15 : Passe-muraille
- N16 : Ascétisme
- N17 : Paume mortelle (CO Fantasy p.109)

moine ne peut pas tenir le rôle d'un paladin ou d'un guerrier dans un groupe. Il doit jouer sur sa vitesse et sa discrétion pour des attaques rapides et dévastatrices. Un moine immobile est un moine en difficulté. Le moine est le personnage idéal pour les situations où l'équipement est banni (infiltration ou exfiltration discrète, action coup de poing surprise) ou alors confisqué (s'échapper d'une prison). Il est alors bien supérieur aux autres combattants.

Alignement : Obligatoirement Loyal

Carac. requise : Force 12, Dextérité 15, Sagesse 15, Constitution 12.

Carac. Primordiale : Force, Dextérité, Sagesse.

Attaque magique du moine : Le moine utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Points de capacité : Le moine gagne deux points de capacité par niveau, à l'exception des niveaux 8 et 13, où il ne gagne qu'un seul point.

Au premier niveau, le moine doit obligatoirement investir un de ses deux points de capacité dans la capacité *Poing de fer* de la Voie du poing. L'autre point est laissé à la discrétion du joueur. À partir du niveau 10, le moine est libre de choisir des capacités issues d'une Voie de prestige parmi la Voie du contact mortel ou la Voie de la pierre (CO Fantasy p.109), chaque capacité d'une Voie de prestige coûte 2 points. À la discrétion du MJ (et s'il possède l'ouvrage), le joueur peut aussi être autorisé à choisir des capacités issues des douze Voies raciales du Ku-Fu parues pour CO Banzai ! dans le Hors Série #0 de Casus Belli.

Niveau maximum : La classe de moine présente l'originalité de ne pas mener au-delà du niveau 17. À ce



Les conseils de

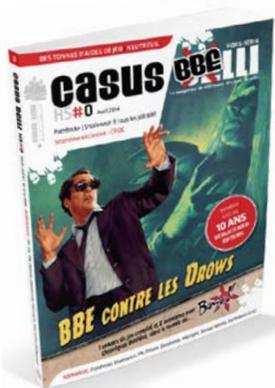
PAPY DONJON

Le moine a toujours été un cas à part. Question de concept. Un type presque à poil et à mains nues face à des brutes caparaçonnées comme des tanks et armées comme des râteliers ! Dans la version que vous tenez entre les mains, cette classe obtient plus de capacités qu'aucune autre, presque autant qu'un profil de CO Fantasy classique. Toutefois, cela a un coût. En effet le moine progresse lentement et possède très peu de PV pour un combattant. Dans la première version du plus vieux des jeux de rôle, il disposait déjà de nombreux pouvoirs venant compenser les restrictions importantes qui pesaient sur la classe. Au final, le moine reste une classe très étonnante, mais pensée ainsi à l'origine...

niveau, le moine obtient le titre suprême de *Grand maître des fleurs* et il cesse de progresser.

Armes & armures : Le moine ne peut pas porter d'armure. Il sait manier toutes les armes, y compris celles à 2 mains, mais la plupart des moines n'y font pas appel et sont plus efficaces à mains nues. Le Hors Série #0 de Casus Belli, CO Banzai ! p. 107-108 fournit une liste conséquente d'armes d'inspiration asiatiques

Équipement de départ : Bâton ferré (DM 1d6).



Le Hors-Série
Casus Belli #0

ATMN : Attaque à mains nues, le bonus d'attaque de base du moine est différent selon qu'il emploie des armes (ATCD) ou combatte à mains nues (ATMN).

Dé de Vie : Le moine présente la particularité d'obtenir deux DV au premier niveau, il obtient donc aussi deux fois son Mod. de CON.

DM des attaques : Le moine peut ajouter son Mod. de DEX à ses DM à mains nues ou avec une arme à la

place de son Mod. de FOR (À mains nues, $1d6 + \text{Mod. de DEX DM}$ au premier niveau).

Attaques multiples : À partir du niveau 8, un moine est capable de porter une attaque à mains nues supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 en attaque au lieu du d20. Cette action est réalisée en plus de ses actions normales à ce tour. À partir du niveau 13, cette attaque supplémentaire gratuite utilise un d20.

Niveau	XP	ATMN	ATCD	ATM	DV (d4)	Attaque gratuite	Points de Capacité
1		+1	+1	+1	2		2
2	2 250	+2	+2	+2	3		4
3	4 500	+3	+2	+2	4		6
4	9 000	+4	+3	+3	5		8
5	18 000	+5	+4	+4	6		10
6	36 000	+6	+5	+5	7		12
7	72 000	+7	+5	+5	8		14
8	144 000	+8	+6	+6	9	d12	15
9	300 000	+9	+7	+7	10		17
10	600 000	+10	+8	+8	11		19
11	900 000	+11	+8	+8	12		21
12	1 200 000	+12	+9	+9	13		23
13	1 500 000	+13	+10	+10	14	d20	24
14	1 800 000	+14	+11	+11	15		26
15	2 100 000	+15	+11	+11	16		28
16	2 400 000	+16	+12	+12	17		30
17	2 700 000	+17	+13	+13	18		32

Paladin

Le paladin est un noble guerrier errant, monté sur un puissant destrier et protégé par une armure lourde. Il parcourt la campagne en quête de torts à redresser et d'occasions de mettre son courage à l'épreuve. Un jour, sa dévotion aux forces du bien lui permettra de faire l'acquisition de quelques pouvoirs divins.

Comment jouer un paladin ?

Un personnage paladin doit être issu d'une classe sociale élevée et est généralement d'origine noble ou aristocratique. Un personnage issu de la rotture ou des classes sociales inférieures devra avoir été formé par une personne d'un rang exceptionnel et de la plus haute autorité pour accéder à la classe.

Le bien et la loi sont les deux seules préoccupations du paladin. En cas de manquement, il doit immédiatement se confesser et effectuer la pénitence choisie par son confesseur. Si le paladin commet en toute connaissance de cause et par sa volonté propre une action mauvaise ou contraire à la loi, il redevient un guerrier normal.



Les conseils de

PAPY DONJON

Le paladin est une classe mythique du jeu mon jeune ami. Pour bien des raisons. Tout d'abord pour la puissance initiale de la classe telle qu'elle existe dans la première version du plus vieux des jeux de rôle. Aussi puissant qu'un guerrier, avec une capacité de soin, l'imposition des mains, des pouvoirs spéciaux, et la possibilité de lancer des sorts de clerc à haut niveau. Le chevalier de légende, le héros ultime. Mais bien avant Spiderman, l'adage : « *un grand pouvoir implique de grandes responsabilités* » était déjà d'actualité. Combien de débats ont eu lieu sur la conception exacte de ce que devraient être les actions d'un personnage obligatoirement d'alignement Loyal Bon comme doit l'être le « *palouf* » ? La contrainte est forte. Mais c'est la contrepartie d'un personnage qui s'impose comme le leader né d'un groupe avec son fort charisme. Cette version du paladin n'est pas aussi restrictive que celle de son modèle, la version originale, elle inclut aussi l'équivalent de la classe du cavalier issue du premier supplément de règles publiées pour le plus vieux des jeux de rôle, selon le type de Voie dont le joueur fera le choix. C'est pourquoi deux versions « *clef en main* » différentes sont proposées. La version Paladin piochant même quelques capacités dans les Voies de prêtre.

Même au combat, le comportement du paladin est régi par un code fort. Les armes à distance sont jugées inférieures dans l'expression du courage et de la noblesse. Leur préférence ira toujours à l'épée, la

masse, le fléau, la hache et la lance. De même, l'armure du paladin est le reflet de son statut social et de la pureté de son âme avant d'être une protection. Un paladin choisira donc toujours l'armure la plus belle, de la meilleure qualité et la plus imposante possible. Il préférera toujours une plaque complète d'apparat à une cotte de maille magique +2.

Un paladin ne peut d'ailleurs jamais posséder plus de 7 objets magiques au total, et jamais plus d'1 armure et 3 armes. Enfin, un paladin ne conserve jamais de richesse personnelle. Il garde suffisamment d'argent pour ses besoins, l'entretien de son équipement et de ses montures, ses éventuels compagnons d'armes et pourquoi pas, à haut niveau, un temple ou une place forte. Le reste est reversé au culte d'une divinité dont il se sent proche.

Enfin, un paladin ne pourra pas s'associer longtemps avec des personnages dont la vision du monde diffère trop radicalement de la sienne. Pour défendre le bien et la loi, un compagnonnage de courte durée avec des gens de moralité douteuse, pourquoi pas. Mais au premier vrai écart de leur part, il devra les quitter et peut-être même les traduire devant la justice en cas d'enfreinte à la loi ou à la morale.

En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie et les comportements qui vous paraissent pertinents pour le personnage paladin créé. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne.

Alignement : Obligatoirement Loyal et Bon.

Carac. requise : Force 12, Sagesse 12, Charisme 15.

Carac. Primordiale : Force, Sagesse, Charisme.

Attaque magique du paladin : Le paladin utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Clef en main version paladin

N1 : Protection contre le mal (Prêtre)
 N3 : Sans peur
 N5 : Monture magique
 N7 : Châtiment divin ⁽¹⁾ (prêtre)
 N9 : Exemple
 N11 : Charisme héroïque
 N13 : Autorité naturelle
 N15 : Monture fantastique
 N17 : Seul contre tous
 N19 : Sagesse héroïque (prêtre)

⁽¹⁾ le paladin peut utiliser le Mod. de CHA au lieu du Mod. de SAG si le joueur le décide (le Mod. s'applique aux DM).

Clef en main version cavalier

N1 : Fidèle monture
 N3 : Cavalier émérite
 N5 : Charge
 N7 : Encaisser un coup
 N9 : Frappe lourde
 N11 : Force héroïque
 N13 : Laissez-le moi !
 N15 : Constitution héroïque (Guerrier)
 N17 : Massacrer la piétaille
 N19 : Charisme héroïque

Alignement : Obligatoirement Loyal (mais pas obligatoirement Bon).

Points de capacité : Le paladin gagne un point de capacité par niveau (Voies de chevalier).

Armes & armures : Le chevalier sait manier toutes les armes de contact, mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard. Il sait manier le bouclier et peut porter toutes les armures jusqu'à l'armure de plaques complète (DEF +8).

Équipement de départ : Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), armure de demi-plaque (DEF +6).

Attaques multiples : À partir du niveau 7, un paladin est capable de porter une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 en attaque au lieu du d20. Cette action est réalisée en plus de ses actions normales à ce tour. À partir du niveau 13, cette attaque supplémentaire gratuite utilise un d20.

Nombre de sorts : À partir du niveau 8, le paladin peut utiliser un nombre limité de sorts de prêtre déterminé par son niveau et indiqué dans la table de progression. Le paladin ajoute son Mod. de SAG au nombre de sorts de rang 1 lancés chaque jour.

Imposition des mains (L) :

Chaque jour, entre deux levers de soleil, le paladin peut soigner ses alliés pour un montant total de PV égal à deux fois son niveau. Il peut répartir ces soins à sa guise en une ou plusieurs fois, sur une ou plusieurs cibles au contact. À partir du niveau 5, le paladin peut aussi guérir un patient atteint d'une maladie ordinaire en dépensant 10 points sur son imposition des mains. Une maladie magique demande une dépense de 20 points et nécessite d'avoir atteint le niveau 10.

Repousser les M-V (L) :

Comme les clercs, le paladin peut faire fuir les morts-vivants et les démons. La portée est de 20 mètres et le paladin doit brandir son épée avec conviction (action limitée). Certaines épées

saintes peuvent donner un bonus pour ce test.

Le joueur fait un test d'attaque magique difficulté $[15 + 2 \times NC]$ où le NC est celui de la plus puissante créature présente (Mort-vivants ou démons). En cas de réussite, le paladin fait fuir un nombre de créature dont la somme des NC est égale à son niveau + 1d6 (aucune créature affectée ne peut avoir un ND supérieur ou égal à son propre niveau). Si le test est réussi de 10 point ou plus, les morts vivants sont détruits ou les démons bannis sur leur plan d'origine. Si plusieurs types de mort-vivants ou de démons sont présents, le NC le plus haut est pris en compte pour la difficulté du test, mais les effets du pouvoir affectent toujours en priorité les créatures dont le NC est le plus faible.

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d10)	Sorts de prêtre			Points de Capacité	
					Attaque gratuite	1	2		3
1		+1	+1	1				1	
2	2 500	+2	+2	2				2	
3	5 000	+3	+2	3				3	
4	10 000	+4	+3	4				4	
5	20 000	+5	+4	5				5	
6	40 000	+6	+5	6				6	
7	80 000	+7	+5	7	d12			7	
8	160 000	+8	+6	8		1+		8	
9	350 000	+9	+7	9		2		9	
10	700 000	+10	+8	9+3		2		10	
11	1 050 000	+11	+8	9+6		3		11	
12	1 400 000	+12	+9	9+9		3	1	12	
13	1 750 000	+13	+10	9+12	d20	3	1	13	
14	2 100 000	+14	+11	9+15		3	2	14	
15	2 450 000	+15	+11	9+18		3	2	15	
16	2 800 000	+16	+12	9+21		3	2	1	16
17	3 150 000	+17	+13	9+24		3	2	1	17
18	3 500 000	+18	+14	9+27		3	3	2	18
19	3 850 000	+19	+14	9+30		3	3	2	19
20	4 200 000	+20	+15	9+33		3	3	3	20

Ranger

Le ranger est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages. Lorsqu'il devient suffisamment expérimenté, sa connaissance de la nature lui permet de pratiquer une magie naturelle rudimentaire.

Comment jouer un ranger ?

Le ranger est le premier rempart des races libres et bonnes, face à la sauvagerie. Il est l'éclaireur tapi dans la forêt, l'espion passé derrière la ligne de front des armées orques, le commando chargé de décapiter l'armée des géants maléfiques, sans espoir de retour. L'alignement du personnage est obligatoirement Bon. Il s'agit d'un guide d'action fondamental. Il n'est pas obligé de respecter la loi et les codes d'une société, mais ses actions doivent être bonnes. Aragorn du *Seigneur des Anneaux* ou « *Strider* », son nom avant qu'il n'accepte sa destinée de Roi, est l'exemple le plus emblématique de ce qu'est un coureur des bois : un redoutable combattant en milieu naturel, spécialiste de la survie, pisteur, ami des animaux. Contrairement au barbare, le ranger n'est pas un sauvage. Au contraire, ses capacités intellectuelles lui ouvrent même l'usage de la magie à haut niveau, faisant de lui un personnage très puissant, comme le paladin. Les rangers font d'excellents leaders de groupe.

En raison de son alignement, un ranger ne pourra pas s'associer longtemps avec des personnages dont la vision du monde diffère trop radicalement de la sienne. Pour la bonne cause, un

compagnonnage de courte durée avec des gens de moralité douteuse peut être envisagé. Mais il ne tolérera aucune méchanceté gratuite. En tant que MJ, définissez dès le départ avec votre joueur le code de vie et les comportements qui vous paraissent pertinents pour le personnage ranger créé. Ensuite, votre rôle est de veiller à ce que votre joueur s'y tienne.

Le ranger est un combattant polyvalent qui excelle en milieu naturel. Il s'agit en général d'un personnage ciment d'un groupe, en raison de son alignement, de sa sagesse, de son courage à protéger ses compagnons



et de sa puissance. Ses capacités sont équilibrées par une restriction d'armure et des points de vie inférieurs aux plus solides guerriers. L'embuscade est son terrain d'expression favori.

Alignement : Obligatoirement Bon

Carac. requise : Force 12, Dextérité 12, Sagesse 14, Constitution 14.

Carac. Primordiale : Dextérité, Constitution, Sagesse.

Attaque magique du ranger : Le ranger utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Points de capacité : Le ranger gagne un point de capacité par niveau (Voies de rôdeur).

Armes & armures : Le ranger sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir, mais ne manie pas de bouclier.

Équipement de départ : Arc court (DM 1d6, portée 20 m), carquois, épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcée (DEF +3).

Attaques multiples : À partir du niveau 8, un ranger est capable de porter une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 en attaque au lieu du d20. Cette action est réalisée en plus de ses actions normales à ce tour. À partir du niveau 14, cette attaque supplémentaire gratuite utilise un d20.

Bonus de sorts : Un ranger ajoute son Mod. de SAG au nombre de sorts de rang 1 de druide qu'il est capable de lancer chaque jour.

Liste de sort : Le ranger a accès aux sorts de druide de *CO Fantasy* (capacités repérées par le symbole *) ainsi qu'aux sorts de magicien de la Voie de la magie élémentaire, qu'il



Les conseils de

PAPY DONJON

Le rôdeur a longtemps fait partie des classes « fumées », c'est-à-dire abusivement puissantes (le cavalier détient la palme) issues du premier supplément de règles publié pour la première version du plus vieux des jeux de rôle. Le pouvoir ultime ? Le ranger ajoutait son niveau en dommages à ses attaques contre « les ennemis de la forêt », une liste longue comme le bras de gobelinoïdes, orques, géants et pratiquement toutes les races ennemies les plus célèbres des peuples libres. En gros, selon la campagne et l'univers de jeu, le ranger était un découpeur de première ! Et pour ne rien gâcher, la classe offrait 2d8 de points de vie au niveau 1. Bref, c'était la star du jeu ! À tel point que deux rangers ne pouvaient pas cohabiter dans un même groupe.

lance en tant que sorts divins. Le Ranger connaît tous les sorts auxquels il a accès.

Ennemis de la forêt : Dès le niveau 1, le ranger obtient la capacité *Ennemi juré* de la Voie du traqueur contre toutes les créatures humanoïde dangereuses (cyclopes, ettins, géants, gnolls, gobelins, gobelours, hobgobelin, kobolds, ogres, ogres mages, orques et trolls). S'il fait l'acquisition de cette capacité par la suite (Voie du traqueur), il devra choisir une autre race (dragons, mort-vivants, etc.).

Clef en main

- N1 : Chasseur émérite
- N2 : Pas de loup
- N4 : Tir rapide
- N6 : Sens affûtés
- N8 : Endurant
- N10 : Grand pas
- N12 : Nature nourricière
- N14 : Perception héroïque
- N16 : Repli
- N18 : Dans le mille
- N20 : Dextérité héroïque

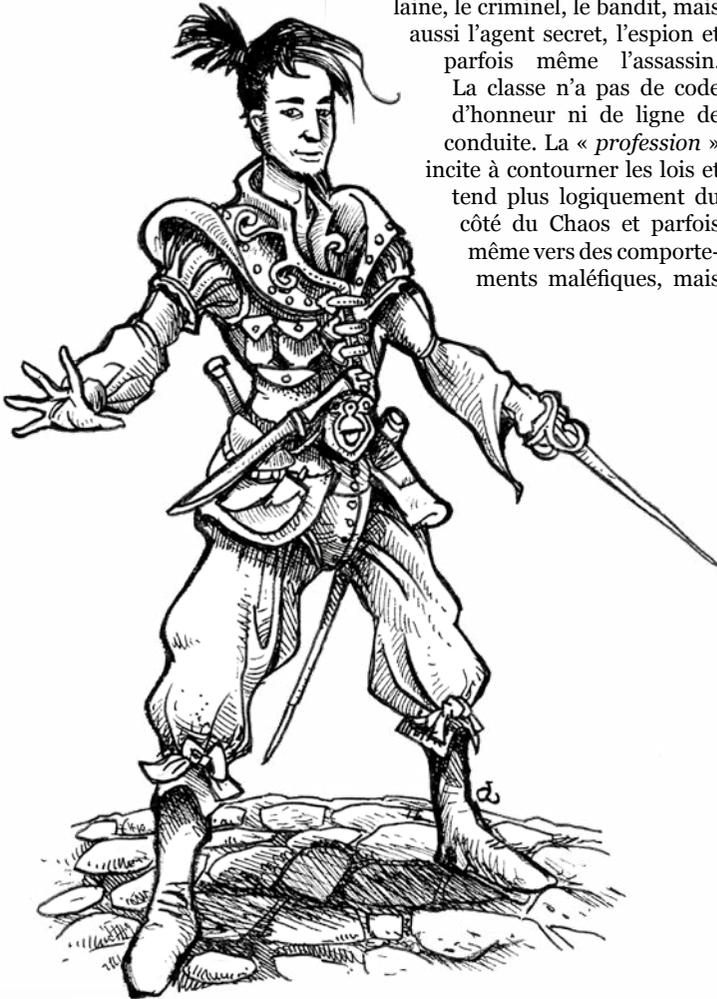
Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d8)	Attaque gratuite	Sorts			Points de Capacité
						1	2	3	
1		+1	+1	1					1
2	2 250	+2	+2	2					2
3	4 500	+3	+2	3					3
4	9 000	+4	+3	4					4
5	18 000	+5	+4	5					5
6	36 000	+6	+5	6					6
7	72 000	+7	+5	7		1+			7
8	144 000	+8	+6	8	d12	2			8
9	300 000	+9	+7	9		2			9
10	600 000	+10	+8	10		2	1		10
11	900 000	+11	+8	11		2	2		11
12	1 200 000	+12	+9	11+2		2	2		12
13	1 500 000	+13	+10	11+4		3	2		13
14	1 800 000	+14	+11	11+6	d20	3	2	1	14
15	2 100 000	+15	+11	11+8		3	2	2	15
16	2 400 000	+16	+12	11+10		3	3	2	16
17	2 700 000	+17	+13	11+12		4	3	3	17
18	3 000 000	+18	+14	11+14		4	3	3	18
19	3 300 000	+19	+14	11+16		4	4	3	19
20	3 600 000	+20	+15	11+18		4	4	4	20

Voleur

Le voleur crochète les portes, détecte les pièges et préfère piller les cadavres des ennemis que se salir les mains pendant le combat.

Comment jouer un voleur ?

Le voleur est le cambrioleur, le tire-laine, le criminel, le bandit, mais aussi l'agent secret, l'espion et parfois même l'assassin. La classe n'a pas de code d'honneur ni de ligne de conduite. La « *profession* » incite à contourner les lois et tend plus logiquement du côté du Chaos et parfois même vers des comportements maléfiques, mais



Les conseils de

PAPY DONJON

À l'origine, le voleur de la première version du plus vieux des jeux de rôle a sans doute été la classe la plus faible du lot, en raison d'une résistance assez limitée (armure légère et $d6$ DV), d'un bonus de base en attaque moyen et d'un ensemble de compétences spéciales assez floues et difficiles à mettre en place. Il faut toutefois se méfier de cette première impression, car le voleur possède de très nombreuses capacités, parfois létales, et surtout son rythme de progression est le plus rapide de toutes les classes. C'est pourquoi, lorsque son niveau monte, son score d'attaque et ses PV seront moins faibles qu'il n'y paraît. Sans être la machine à tuer des troisièmes ou quatrièmes éditions, ce voleur *CO OSR* est redoutable.

cela n'a rien d'automatique. Un agent double qui agirait pour le compte de son Seigneur pourrait tout à fait être Loyal Bon. Ce qui rassemble tous les voleurs, c'est la façon d'aborder les difficultés. Cette classe privilégie le contournement à l'affrontement brutal. Les ombres sont leurs alliées, la discrétion leur domaine. Et quand les voleurs frappent, ils le font vite et de préférence de dos pour conclure le combat avant même qu'il n'ait commencé. Certains prennent plaisir à tuer, d'autres se contentent d'assommer.

La classe ne croule pas sous les points de vie, elle ne peut pas compter sur la protection d'une armure solide, et son bras n'est pas aussi sûr ni aussi puissant que celui des combattants au combat. En revanche, la dextérité peut prendre plusieurs visages, tous plus utiles les uns que les autres : crocheter une serrure, désamorcer un piège, placer une botte secrète.

Au sein d'un groupe, le voleur fait rarement partie du noyau dur. Il est souvent l'électron libre, celui qui peut faire office d'éclairé puis disparaître quand le danger est là pour mieux réapparaître au moment opportun. Plus à l'aise dissimulé sous une porte cochère ou battant le pavé d'une ruelle sombre qu'en pleine forêt, le voleur n'est pas l'adepte de batailles rangées. Au courage, il préférera toujours la vie sauve et la promesse de futurs profits.

Niveau	XP	ATCD	ATM	DV (d6)	Points de Capacité
1		+1	+0	1	2
2	1 250	+2	+1	2	3
3	2 500	+2	+1	3	5
4	5 000	+3	+2	4	6
5	10 000	+4	+2	5	8
6	20 000	+5	+3	6	9
7	40 000	+5	+3	7	11
8	80 000	+6	+4	8	12
9	150 000	+7	+4	9	14
10	300 000	+8	+5	10	15
11	500 000	+8	+5	10+2	17
12	700 000	+9	+6	10+4	18
13	900 000	+10	+6	10+6	20
14	1 100 000	+11	+7	10+8	21
15	1 300 000	+11	+7	10+10	23
16	1 500 000	+12	+8	10+12	24
17	1 700 000	+13	+8	10+14	26
18	1 900 000	+14	+9	10+16	27
19	2 100 000	+14	+9	10+18	29
20	2 300 000	+15	+10	10+20	30

Carac. requise : Dextérité 9.

Carac. Primordiale : Dextérité.

Points de capacité : Le voleur gagne 2 points de capacité à chaque niveau impair et 1 point à chaque niveau pair.

À partir du niveau 12, le joueur peut choisir des capacités issues d'une Voie de prestige de Voleur (*CO Fantasy* pp.117-119). Chaque capacité issue d'une Voie de prestige vaut 2 points.

Armes & armures : Le voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance. Il peut seulement porter une armure de cuir simple et ne manie pas de bouclier.

Équipement de départ : Rapière (DM 1d6, Crit 19-20), 5 dagues (DM 1d4, portée 5 m), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2).

Parchemins : Un voleur peut essayer de lire un parchemin magique pour lancer le sort inscrit dessus. Il doit réussir un test d'INT difficulté [10 + rang du sort]. En cas d'échec, lancer un d12, si le résultat est inférieur ou égal au rang du sort, le sort est lancé mais l'effet est corrompu et se retourne contre le voleur et ses alliés. Les voleurs peuvent aussi tenter de se servir des baguettes magiques, comme cela est indiqué p.201 de *CO Fantasy*.

Clef en main

N1 : Discrétion & Doigts agiles
 N2 : Attaque sournoise
 N3 : Détecter les pièges
 N4 : Attaque en finesse
 N5 : Esquive
 N6 : Chute
 N7 : Esquive fatale
 N8 : Acrobaties
 N9 : Surprise
 N10 : Sprint
 N11 : Feindre la mort
 N13 : Esquive de la magie
 N14 : Ombre mouvante
 N15 : Ambidextrie
 N17 : Ouverture mortelle
 N19 : Botte secrète
 N20 : Dextérité héroïque

Points d'expérience (XP)

Les tables de progression différenciées selon les classes des personnages obligent le MJ à attribuer des XP après chaque aventure plutôt que de simplement déclarer que les personnages changent de niveau lorsqu'il estime le moment venu. L'utilisation des XP ressemble beaucoup à celle des PEX présentée p.171. de *CO Fantasy*, avec quelques variations. Deux méthodes d'attribution des XP sont possibles et détaillées dans les paragraphes suivants.

La méthode simple est la seule conseillée si vous jouez des campagnes issues du commerce, car chaque scénario nécessite que le groupe ait atteint un niveau déterminé pour être joué dans de bonnes conditions, selon une progression précise à mesure que la campagne se développe. Seule la décision du MJ de faire passer les personnages au niveau correspondant garantit que le niveau des PJ correspondra au niveau du scénario à venir. À l'inverse, le nombre de rencontres prévues dans chaque scénario ne garantit en rien que la méthode OSR de calcul des XP par combat permettra d'atteindre le niveau requis par le scénario suivant.

La méthode OSR est en revanche adaptée si vous créez votre propre campagne à l'aide de scénarios que vous choisissez pour leur niveau adapté à celui des PJ, si vous créez vos propres scénarios ou si vous êtes capables de modifier une campagne existante pour y insérer des intermèdes destinés à favoriser la progression des personnages si cela devient nécessaire. Bref, la méthode à l'ancienne nécessite plus d'improvisation et de travail de la part du MJ pour créer sa propre histoire.

Méthode simple

Cette méthode s'inspire beaucoup de la méthode habituelle (qui a dit moderne ?) de *CO Fantasy*. Le MJ attribue simplement un nombre de point d'expérience équivalent à tous les joueurs. Il détermine ce nombre de façon à obtenir une progression qui correspond à ses besoins par rapport à la campagne en cours.

Les personnages de *CO OSR* étant un peu moins puissants que ceux de *CO Fantasy*, si vous souhaitez jouer des campagnes standards (comme *Anathazerin*), nous vous conseillons de calculer l'attribution des XP sur ce qui est nécessaire à un magicien pour obtenir le niveau requis par l'aventure. Le magicien étant la classe de personnage ayant le besoin de plus d'XP, vous vous assurez ainsi que tout le groupe est de niveau suffisant pour affronter les dangers à venir. Certains personnages à progression rapide auront alors un niveau supérieur.

Exemple : *Vous savez que la prochaine aventure sera de niveau 5. Vous donnez donc un total de 20 000 XP à chaque personnage. Avec cette quantité d'XP, un voleur sera toutefois de niveau 6.*

Méthode OSR

Cette méthode vous impose de comptabiliser les XP gagnés selon diverses procédures : les XP de combat, les XP de trésor et les XP d'objectif. Vous pouvez utiliser une seule, plusieurs ou toutes ces procédures à la fois. Bien entendu, si vous les utilisez toutes, la progression des PJ sera beaucoup plus rapide, à moins que vous ne divisiez les XP de combat ou de trésor par deux. Vous trouverez plus d'explications sur ces différentes méthodes dans le chapitre correspondant de *CO Fantasy* (règles optionnelles, pp.171-172). Ici, seul le nombre d'XP attribué change afin de correspondre à la progression des classes de *CO OSR*.

Table récapitulative de progression de l'ensemble des classes

Niveau	Trèsrapide	Rapide	Moyen	Lent	Très lent
1	Voleur	Clerc	Druide Guerrier	Barbare Moine Ranger	Barde Mage Paladin
2	1 250	1 500	2 000	2 250	2 500
3	2 500	3 000	4 000	4 500	5 000
4	5 000	6 000	8 000	9 000	10 000
5	10 000	12 000	16 000	18 000	20 000
6	20 000	24 000	32 000	36 000	40 000
7	40 000	48 000	64 000	72 000	80 000
8	80 000	96 000	128 000	144 000	160 000
9	150 000	200 000	250 000	300 000	350 000
10	300 000	400 000	500 000	600 000	700 000
11	500 000	625 000	750 000	900 000	1 050 000
12	700 000	850 000	1 000 000	1 200 000	1 400 000
13	900 000	1 075 000	1 250 000	1 500 000	1 750 000
14	1 100 000	1 300 000	1 500 000	1 800 000	2 100 000
15	1 300 000	1 525 000	1 750 000	2 100 000	2 450 000
16	1 500 000	1 750 000	2 000 000	2 400 000	2 800 000
17	1 700 000	1 975 000	2 250 000	2 700 000	3 150 000
18	1 900 000	2 200 000	2 500 000	3 000 000	3 500 000
19	2 100 000	2 425 000	2 750 000	3 300 000	3 850 000
20	2 300 000	2 650 000	3 000 000	3 600 000	4 200 000

XP de combat : Le nombre d'XP reçus pour avoir emporté un combat (vaincu ou mis en fuite les créatures) dépend du niveau de la rencontre, le NR. Tant que le niveau moyen du groupe de personnage est inférieur ou égal à 9, utilisez simplement la première table ci-dessous pour déterminer les XP gagnés en fonction du NR de la rencontre. Divisez le nombre d'XP indiqué par le nombre de joueurs pour obtenir les XP gagnés par chaque personnage.

Attention, même si des PJ réussissent à vaincre une créature beaucoup plus puissante qu'eux, par chance, avec de l'aide ou parce que cette créature possède une faiblesse qu'ils ont su exploiter, les XP attribués ne peuvent pas dépasser ceux qui correspondent à leur niveau +1. Par exemple, un groupe de niveau 4 ne peut gagner plus de 16 000 XP lors d'une rencontre, même si la chance leur a donné l'opportunité de vaincre une créature de NC 7.

Jusqu'au niveau 9

NR	0	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
XP	400	600	1 000	2 000	4 000	8 000	16 000	30 000	60 000	100 000	150 000

Exemple : Un groupe de 4 personnages de niveau 8 rencontre 2 tigres NC 5, soit un rencontre NR 7. Le groupe gagne donc 60 000 XP à se répartir, soit 15 000 XP chacun. Dans cet exemple, le niveau du groupe n'influe pas sur les XP gagnés.

En revanche, lorsque le niveau des PJ est supérieur ou égal à 10, les XP sont obtenus dans le tableau suivant en calculant la différence entre le niveau du groupe et le niveau de la rencontre. Une rencontre du niveau des PJ permet donc d'obtenir 150 000 XP à se partager, alors qu'une rencontre deux niveaux en dessous (N-2) rapporte seulement 60 000 XP.

Au-delà de 8 niveaux de moins que les PJ, la rencontre ne rapporte plus aucun XP. En revanche, désormais une rencontre de 2 niveaux au-dessus de celui des PJ est à présent possible et rapporte davantage d'XP.

Exemple : Reprenons les tigres de l'exemple précédent (NR 7), mais avec un groupe de niveau 12. La rencontre est 5 niveaux sous le niveau moyen du groupe (N-5) et les PJ se partagent donc 8 000 XP, soit 2 000 XP chacun.

XP par objectif : Considérez que remplir l'objectif principal du scénario (par exemple ramener l'enfant saint et sauf dans le scénario de *CO Fantasy*) rapporte autant d'XP qu'une rencontre d'un niveau au-dessus de celui des PJ. Un objectif secondaire peut rapporter autant qu'une rencontre du niveau des PJ.

XP de trésors : Dans la version *CO OSR*, chaque pièce d'argent gagnée vaut 1 XP si vous utilisez le système monétaire par défaut basé sur l'argent. Si vous utilisez le système basé sur l'or d'autres jeux (*PF*, *D&D*) alors une pièce d'or vaut 1 XP. Cette règle un peu étrange part du principe que les PJ dépensent cet or pour s'entraîner, progresser, faire l'acquisition d'ouvrages rares, adopter un mode de vie qui sied à des célébrités, bref, cet argent doit être dépensé et retiré des richesses du personnage. Il ne peut pas compter pour plus d'un tiers des XP totaux gagnés par le personnage.



À partir du niveau 10

NR	N-8	N-7	N-6	N-5	N-4	N-3	N-2	N-1	Niveau	N+1	N+2
XP	1 000	2 000	4 000	8 000	16 000	30 000	60 000	100 000	150 000	200 000	250 000

Options

CO, même OSR ne serait pas CO sans sa boîte à outil d'options en tout genre !

Multi-classe

Le multi-classage (bi-classé ou tri-classé) est réservé aux personnages non-humains. Ces races étant limitées en niveaux, le joueur peut avoir intérêt à multi-classer son personnage (choisir plusieurs classes) si le MJ prévoit une campagne très longue. Les elfes et les demi-elfes sont les seuls à obtenir la possibilité de se tri-classer, c'est-à-dire de progresser dans trois classes différentes, les autres races sont limitées à deux classes (bi-classé).

Le choix de créer un personnage multi-classé doit être fait dès le premier niveau. Le joueur choisit deux à trois classes et son personnage reçoit les habiletés spéciales de chacune d'elle à chaque niveau (capacités, sorts). Le plus haut bonus d'attaque des classes est pris en compte. Les PV sont tirés séparément pour chaque classe et la moyenne des scores est prise en compte, le Mod. de CON s'applique autant de fois que le niveau le plus élevé atteint.

Le joueur divise par deux tous les points d'expérience gagnés et progresse dans chaque classe indépendamment selon la table des XP correspondant (un éventuel bonus d'expérience de caractéristique primordiale est appliqué après la division). Un personnage tri-classé divise les points d'expérience par trois.

Exemple : *Lilianth est un elfe haut guerrier/magicien, il a gagné un total de 520 000 XP soit 260 000 dans chaque classe. En tant que magicien, sa valeur d'INT de 16 lui donne +10 % sur l'expérience, pour un total de 286 000. Cela fait de lui un guerrier de niveau 9 et un magicien de niveau 8. Il possède donc un bonus d'attaque en mêlée et à distance de +9, un bonus d'attaque magique de +8, 5 capacités de guerrier, et il lance des sorts comme un magicien de niveau 8. Ses PV correspondent à la moyenne entre 9d10 et 8d4, à laquelle il ajoute 9 fois son Mod. de CON.*

Niveau maximum et XP : Lorsqu'un personnage multi-classé atteint le niveau maximum dans l'une de ses classes, il continue malgré tout à diviser son expérience par 2 (ou par trois, s'il est tri-classé).

Carac. requise : Pour un personnage multi-classé, chaque Carac. requise pour accéder à une classe passe à un minimum de 13 (si le minimum requis était déjà supérieur à 13, il ne change pas). Cela signifie, par exemple, qu'un Guerrier/Voleur doit avoir une valeur minimum de 13 en Force et en Dextérité.

Carac. Exceptionnelles : Le personnage peut déterminer une valeur de Carac. Exceptionnelle pour chaque Carac. dont la valeur est de 18 ou plus, du moment qu'il s'agit d'un Carac. primordiale dans au moins une classe qu'il possède.

Magie arcanique : Le port de l'armure empêche de lancer des sorts de magicien. Toutefois, s'il est multi-classé guerrier, un magicien peut choisir la Voie de prestige du guerrier-mage pour sa Voie de guerrier (CO Fantasy p.139). Un elfe guerrier/mage demi-elfe peut porter une chemise de maille et pratiquer utiliser sa magie sans pénalité, un demi-elfe guerrier/mage peut porter une armure de cuir.

Barbare : Un barbare ne peut être multi-classé qu'avec la classe de voleur.

Clerc et druides : Un personnage multi-classé clerc ne peut pas utiliser d'arme tranchante. S'il enfreint cette

règle, il perd l'usage de sa magie pour une durée de 24 heures. Un personnage multi-classé druide ne peut pas utiliser d'armure de métal.

Familles de classe

Les différentes classes sont réparties en 4 familles. Il n'est pas possible pour un personnage de se multi-classer en choisissant des classes appartenant à la même famille, chaque classe doit appartenir à une famille différente. Par exemple, un elfe haut peut se tri-classer guerrier/magicien/voleur, mais pas barde/magicien/voleur.

Combattant : barbare, paladin, rôdeur, guerrier

Mystique : druide, clerc, moine

Érudit : barde, magicien

Roublard : Voleur

Double-classe

À l'inverse du multi-classage, la double-classe est réservée aux humains. Cela consiste à stopper définitivement la progression dans une classe pour en démarrer une autre. Le personnage ne pourra plus progresser dans sa première classe.

Pour pouvoir choisir une nouvelle classe, le personnage doit avoir au minimum une valeur de 15 dans

les Carac. primordiales de sa classe d'origine et au moins une valeur de 17 dans les Carac. primordiales de la nouvelle classe. Toutefois, cela ne lui apporte **aucun bonus d'expérience pour une haute valeur de Carac. primordiale** (pas de bonus de 10 % d'XP supplémentaire dans la nouvelle classe, mais le personnage a toujours accès à son bonus racial).

Le niveau global du personnage sera désormais égal à la somme des niveaux atteints dans chacune des classes. Par exemple, un personnage double-classé Guerrier 7/Voleur 3 est considéré comme un personnage de niveau 10.

Pour calculer le nombre de points d'expérience nécessaires pour obtenir le premier niveau de la nouvelle classe, le joueur doit utiliser la table ci-dessous. Il obtient les XP nécessaires en croisant le niveau total que son personnage obtient avec le nom de la nouvelle classe dans laquelle il veut acquérir le niveau. Ces XP s'ajoutent à ceux déjà acquis jusque-là dans la classe précédente.

Exemple : un Guerrier 7 devient voleur 1, son niveau total sera de 8, il lui faut donc 70 000 XP supplémentaires pour atteindre ce niveau. Ces XP s'ajoutent aux 64 000 XP déjà nécessaires pour le niveau 7 de guerrier pour un total de 134 000 XP.

Niveau atteint classe I	Voleur	Clerc	Druide Guerrier	Barbare Moine Ranger	Barde Mage Paladin
2	1 250	1 500	2 000	2 250	2 500
3	2 500	3 000	4 000	4 500	5 000
4	5 000	6 000	8 000	9 000	10 000
5	10 000	12 000	16 000	18 000	20 000
6	20 000	24 000	32 000	36 000	40 000
7	40 000	48 000	64 000	72 000	80 000
8	70 000	104 000	122 000	156 000	190 000
9	150 000	200 000	250 000	300 000	350 000
10	200 000	225 000	250 000	300 000	350 000
+1*	200 000	225 000	250 000	300 000	350 000

* Le nombre d'XP nécessaire est toujours le même au-delà du niveau 10.

Le tableau ci-dessous reprend l'exemple précédent de la progression d'un guerrier niveau 7 qui devient voleur, jusqu'au niveau 15 (guerrier 7, voleur 8).

Niveau total	8	9	10	11	12	13	14	15
Niveau voleur	1	2	3	4	5	6	7	8
XP niveau	70 000	150 000	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000
XP total	134 000	284 000	484 000	684 000	784 000	984 000	1 284 000	1 484 000

À chaque niveau suivant, la procédure est la même, le nombre d'XP supplémentaires que le personnage doit obtenir pour franchir un niveau est indiqué sur la ligne qui correspond au niveau total qu'il cherche à obtenir (colonne correspondant à sa nouvelle classe).

Le MJ doit donc établir une nouvelle table de progression d'expérience unique et spécifique au personnage en ajoutant aux XP acquis dans la classe précédente, les XP nécessaires pour chaque niveau à venir dans la nouvelle classe.

Carac. Exceptionnelles

La seconde classe ne permet pas d'obtenir de nouvelle Carac. exceptionnelle. Les Carac. exceptionnelles ne peuvent être obtenues qu'à la création du personnage.

Mod. de CON : Si le personnage possède une valeur de CON Exceptionnelle grâce à sa première classe, le Mod. de CON ne s'applique qu'aux DV correspondants aux classes pour lesquelles la CON est une Carac. primordiale. Par exemple, n'espérez pas commencer par un niveau de guerrier, puis bénéficier de votre Mod. de CON sur 18 DV de Moine...

Capacités

Lorsque le personnage stoppe sa progression dans la classe initiale et obtient un premier niveau dans la nouvelle classe, il conserve tous les avantages acquis : bonus d'attaque de base, points de vies, capacités et sorts.

Désormais, il acquiert toutes les capacités de sa nouvelle classe en fonction

du niveau atteint dans celle-ci (et non pas par rapport à son niveau total).

Bonus d'attaque : Les bonus d'attaque de base de la nouvelle classe s'ajoutent à ceux de l'ancienne.

Exemple : *Guerrier 7, voleur 3. Le personnage obtient +7 en attaque pour sa classe de guerrier et +2 pour sa classe de voleur pour un total de +9.*

Dés de vie et points de vie : Les dés de vie font exception à la règle générale, le personnage utilise son niveau total pour déterminer s'il gagne un nouveau DV dans la nouvelle classe.

Exemple : *Un guerrier 7 devient voleur 1. En passant au niveau 8 (niveau total), le personnage acquiert 1d6 PV supplémentaires comme un voleur de ce niveau. Il en va de même jusqu'au niveau 10. En revanche, en passant au niveau 11 (guerrier 7, voleur 4 puis aux niveaux suivants, le personnage gagne seulement 2 PV par niveau.*

Voies et sorts : Le personnage gagne Voies et capacités comme un personnage de niveau 1 dans sa nouvelle classe, puis il continue sa progression normalement en fonction du niveau atteint dans cette classe.

Armures : Chaque classe impose ses limitations à chaque fois que le personnage veut utiliser une capacité. Par exemple, un guerrier/voleur ne peut pas utiliser une armure plus encombrante que le cuir à chaque fois qu'il veut utiliser une capacité de voleur.

Armes : Un personnage peut utiliser les meilleures armes qu'il sait manier. Les personnages double-classés cleric sont une exception, la limitation

du clerc aux armes contondantes s'applique à toutes les classes, sous peine de perdre ses sorts divins pour une durée de 24 heures et de ne gagner aucune expérience.

Barbare

Aucun personnage ne peut changer de classe pour devenir barbare, on naît barbare ou pas. Un barbare qui veut se double-classer ne peut choisir aucune classe de lanceur de sort, ce qui le limite à guerrier ou voleur, le moine lui étant interdit pour des raisons d'alignement (et d'autodiscipline...).

Classes raciale

Lorsqu'un personnage non-humain atteint son niveau maximum dans une classe, il peut encore progresser en gagnant des niveaux au sein d'une classe raciale. Un personnage ne peut pas progresser dans sa classe raciale tant qu'il n'a pas atteint le niveau maximum dans sa classe d'origine. La classe raciale se décline seulement sur cinq niveaux et propose des capacités et une progression spécifiques à chaque race. Chaque niveau de classe raciale apporte une capacité par niveau, des PV et des bonus d'attaque spécifiques indiqués dans la table de progression des Classes raciales.

Exemple : un demi-orque guerrier peut commencer à progresser dans la classe de demi-orque seulement lorsqu'il a atteint le niveau 12 de guerrier. Il pourra obtenir jusqu'à 5 niveaux de classe raciale et terminera donc sa carrière au niveau 17.

La classe raciale apporte les éléments suivants :

Niveau et progression : Les classes raciales ne sont pas équilibrées entre elles, certaines sont nettement plus puissantes que d'autres, aussi le nombre d'XP nécessaires pour franchir un niveau dépend de la race. La première ligne de la table de progression indique le nombre d'XP



Les conseils de

PAPY DONJON

La règle de classe raciale a pour but de permettre à un personnage non-humain d'atteindre le niveau 20 comme n'importe quel autre personnage sans obligatoirement passer par le multi-classage. Toutefois, le niveau 20 reste hors d'atteinte dans de nombreuses classes, seules les classes les plus adaptées à la race permettent cet exploit. La notion de classe raciale ne s'inspire pas des règles d'AD&D, mais directement de la boîte rouge du D&D Basic Set. Dans cette version du jeu, chaque race était sa propre classe.

nécessaire pour franchir chaque niveau. Ces XP s'ajoutent à ceux déjà requis pour que le personnage atteigne le niveau maximum dans sa classe d'origine.

Le niveau global du personnage est égal au niveau atteint dans la classe de base plus le niveau atteint dans la classe raciale.

Exemple : le demi-orque de l'exemple précédent avait besoin de 1 000 000 XP pour atteindre le niveau 12 de guerrier. Passer au niveau 13 en faisant l'acquisition d'un niveau de classe raciale nécessite 300 000 XP pour un total de 1 300 000 XP. Pour atteindre le niveau 17 (niveau 5 de classe raciale), il lui faudra un total de 2 500 000 XP (ce qui est équivalent aux XP d'un guerrier de niveau 18).

Points de Vie : La deuxième ligne de la table de progression indique le nombre de PV supplémentaires obtenus pour chaque niveau atteint

dans la classe raciale. Les PV obtenus sont cumulés aux PV déjà acquis par le personnage. Le personnage ne gagne pas de nouveau DV.

Bonus d'attaque : La table de progression indique le bonus d'attaque obtenu selon le niveau et la classe raciale. Le premier chiffre correspond à l'attaque au contact et à distance (ATCD) et le second à l'attaque magique (ATM). Ce bonus s'ajoute à celui obtenu jusque là dans la ou les classes d'origine du personnage.

Capacités : Chaque niveau de la classe raciale permet d'obtenir une capacité de la Voie de prestige raciale (*CO Fantasy* pp.84-85) dans l'ordre des rangs. Si un personnage acquiert la possibilité de lancer des sorts grâce à une capacité raciale, il peut lancer chaque sort obtenu trois fois par jour au maximum.

Armes et armures : La classe raciale ne permet pas d'apprendre à utiliser de nouvelles armes et d'armures, à moins que cela ne soit spécifié dans la description d'une capacité.

Classe raciale et multi-classage

Un personnage multi-classé ne peut commencer à progresser dans sa classe raciale que s'il a atteint le niveau maximum dans une classe. Dès

lors, il peut commencer à investir les XP inutilisés par la classe en question pour obtenir des niveaux de classe raciale. Son niveau global est dès lors égal au plus haut niveau de classe atteint plus son niveau de classe raciale.

Exemple : à 256 000 XP, un *halfelin guerrier/voleur* atteint le niveau 8/8, ce qui représente son niveau maximum de guerrier (128 000 XP par classe). Il continue à diviser tous les XP reçus par 2, mais les XP investis jusque-là dans la classe de guerrier sont désormais basculés sur la classe raciale. Lorsqu'il aura atteint 756 000 XP, le personnage aura acquis 378 000 XP en tant que voleur, soit un guerrier/voleur 8/10 et les 250 000 XP supplémentaires acquis dans la classe de guerrier lui permettent d'obtenir un niveau de classe raciale de *halfelin*. Cela fait du personnage un guerrier/voleur 8/10 - *Halfelin 1*, c'est-à-dire un personnage de niveau 11.

Tous les 500 000 XP supplémentaires gagnés (répartis pour moitié en classe de voleur et pour moitié en classe raciale), il gagne un niveau supplémentaire de classe raciale. Lorsqu'il aura obtenu 2 756 000 XP (soit 1 378 000 XP dans chaque classe), le personnage sera un guerrier/voleur 8/15 - *Halfelin 5*, considéré comme un personnage de niveau 20.

Si le personnage a atteint son niveau maximum dans chaque classe, il ne divise plus son expérience par 2 et il l'investit directement dans sa classe raciale.

Table de progression des classes raciales

Race	Voie raciale	Demi-elfe	Demi-orque	Elfe haut	Elfe sylvain	Gnome	Halfelin	Nain
XP		250 000	350 000	250 000	250 000	250 000	250 000	300 000
PV		+2	+4	+2	+2	+2	+2	+3
Niv. 1	R1	+1/+0	+1/+0	+0/+1	+1/+0	+0/+1	+1/+0	+1/+0
Niv. 2	R2	+1/+1	+2/+0	+1/+1	+1/+1	+1/+1	+1/+1	+2/+0
Niv. 3	R3	+2/+1	+3/+0	+1/+2	+2/+1	+1/+2	+2/+1	+3/+1
Niv. 4	R4	+2/+2	+4/+0	+2/+2	+2/+2	+2/+2	+2/+2	+3/+1
Niv. 5	R5	+3/+2	+5/+0	+2/+3	+3/+2	+2/+3	+3/+2	+4/+1



Chapitre 5

Gestion de domaine



« Seigneur, je ne crains que l'installation de la place forte des seigneurs Karoom et Krush ne constitue un véritable danger pour notre main-mise sur la région. Ces deux-là doivent être pris très au sérieux... »

Les personnages débutent souvent leur carrière au jour le jour, parcourant routes et vallées pour dénicher l'aventure qui fera d'eux des héros. Toutefois, vient un jour où sauver la veuve et l'orphelin de quelques gobelins ne suffit plus, et où le temps de prendre ses responsabilités approche. Un moment, aussi, où les gens du commun ainsi que certaines organisations se tournent vers les personnages et requièrent d'eux plus qu'une aide ponctuelle.

Les règles qui suivent proposent aux personnages de s'impliquer dans le monde qui les entoure. Ordres, compagnies, guildes, cercles, temples, universités, familles nobles sont autant d'organisations qui peuvent tôt ou tard s'intéresser aux héros et les inviter en leur sein. Des organisations qui font appel à eux et leur imposent certaines contraintes, mais qui leur fournissent aussi une aide inestimable dans leur quête, une base d'opération et des alliés sûrs. Le chapitre qui suit et les règles qu'il propose sont totalement optionnels. Tout dépend de votre style de jeu et des envies de votre groupe.

Définir un domaine

On appelle **domaine** toute organisation à laquelle un personnage peut appartenir et au sein de laquelle il peut évoluer dans un univers fantastique comme celui des Terres d'Osgild. Il peut s'agir d'une guilde de voleurs, une académie de magie, un ordre de chevalerie, etc. Tous suivent ici les mêmes règles. L'important est que même si chacune de ces organisations impose certaines contraintes, cela n'empêche pas fondamentalement le personnage de poursuivre sa carrière d'aventurier. L'appartenance à un domaine a un impact sur le déroulement d'une campagne en cours, mais l'objectif n'est pas ici de transformer le jeu en un jeu de gestion. Au contraire, l'idée est de proposer des règles qui permettent le jeu classique en même temps que l'implication du PJ dans un domaine.

Les règles qui suivent fournissent un cadre général et abstrait. L'application spécifique de ce cadre à votre univers de campagne est laissée à votre entière

appréciation. À vous de décider si tel ou tel type de domaine existe et, si c'est le cas, sous quelle forme et avec quel genre de hiérarchie.

Taille d'un domaine

Un domaine est défini par sa **Taille**. Celle-ci reflète de manière abstraite à la fois le nombre de ses membres, la capacité à agir en groupe, ainsi que la prospérité d'ensemble du domaine. C'est a priori le MJ qui décide de la Taille d'un domaine, en fonction des quelques recommandations suivantes :

- **Taille 1** : Une organisation nouvellement créée ou influente seulement à une échelle locale (petite bourgade). Une quinzaine ou une vingtaine de membres et alliés tout au plus.
- **Taille 2** : Une organisation plus ancienne, qui a établi des liens un peu plus importants à une échelle locale (petite région ou cité de moindre importance). Une cinquantaine de membres ou d'alliés environ.

- **Taille 3** : Une organisation relativement connue qui tisse sa toile au-delà de sa seule zone d'origine (quelques cités ou régions limitrophes). Entre cent et deux cents membres et alliés.
- **Taille 4** : Tous les représentants potentiels de cette organisation connaissent son existence et aucun domaine du même type ne peut ignorer son existence, à la fois au niveau local et « national » (pays ou royaume, incluant en particulier la capitale). Quelques centaines de membres ou de personnes œuvrent directement ou indirectement pour l'organisation.
- **Taille 5** : L'organisation est connue même des gens du commun ou de ceux qui n'ont pas affaire à elle. Elle fait partie du réseau de pouvoirs qui gouvernent la région ou le royaume, que ce soit de manière publique ou clandestine. Quelques milliers d'individus œuvrent directement ou indirectement pour l'organisation.

Un domaine ne peut avoir une Taille inférieure à 1 ou supérieure à 5.

Règles de domaines

Les règles qui suivent partent du principe que le domaine existe avant tout à travers le personnage et cherchent à être le plus simples possible. Un personnage qui s'implique dans une organisation progresse par le biais d'une voie de domaine. Après la description des voies, vous trouverez des règles avancées et optionnelles si vous souhaitez ajouter une dimension technique supplémentaire.

Progresser dans les voies

Progresser dans une voie de domaine ne coûte pas de point de capacité, mais de l'argent. Cela symbolise l'investissement (en partie financier) du personnage au sein de son organisation, et sa contribution à la prospérité du domaine. **Atteindre un nouveau rang dans une voie coûte [rang² X 1 000] pa.** La progression dans les voies de domaines se fait en parallèle de toute progression dans les voies du personnage (voies du profil, de prestige ou raciale).

Exemple : Atteindre le rang 3 de la Voie du fief féodal coûte 9 000 pa ($3 \times 3 \times 1\,000$).

En plus de ce coût, le MJ peut toutefois imposer certaines contraintes de temps ou de cohérence. Par exemple, ne permettre une progression que tous les deux niveaux, ou tous les mois de jeu. Pour certaines voies, il est même possible que la progression ne soit possible qu'après plusieurs mois. Le MJ a toujours le dernier mot à ce niveau.

Exemple : La Voie du fief féodal décrit à chaque rang l'amélioration de la place-forte du seigneur local, d'une simple tour jusqu'à une forteresse inexpugnable. Clairement, ce type d'améliorations ne peut être effectif qu'après plusieurs mois ou années, à moins de certains événements exceptionnels pendant la campagne.

Ressources, influence et capacités

Chaque **voie de domaine** confère certaines capacités au personnage. À chaque niveau, un personnage dispose d'un nombre de points d'influence (PI) égal à la Taille de son domaine multipliée par deux.

Points d'influence (PI) = [Taille du domaine × 2]

Utiliser une capacité coûte toujours un nombre de points d'influence de base égal au rang de la capacité. Certaines capacités permettent de dépenser des points additionnels. Cette dépense supplémentaire ne peut jamais excéder le rang du personnage dans la voie en question.

Exemple : Maëla, membre de l'Académie des mages blancs, a atteint le rang 3 dans la Voie de l'académie de magie. Elle dispose donc de 6 PI. Au cours d'une session, elle souhaite faire des recherches concernant un ancien membre de l'académie qui a mal tourné, et utilise l'aptitude de rang 1 Apprenti. Par défaut, elle bénéficie d'un bonus de +5 en dépensant 1 PI (+3 pour son rang et +2 de par la Taille du domaine). Ces informations sont extrêmement importantes, et Maëla décide de faire appel à plus de ressources : elle

Création d'un domaine

Il est aussi possible qu'un ou plusieurs personnages souhaitent créer leur propre domaine. Cela nécessite une certaine justification via les scénarios de la campagne (par exemple, le fait que les personnages aient établi quelques contacts dans la cité où ils souhaitent créer une guilde de voleurs). Mais à partir de là, cela prend simplement quelques semaines de jeu et nécessite une dépense de 5 000 pa de la part des personnages. Le domaine nouvellement créé est forcé de Taille 1, et tous les personnages qui participent à sa création atteignent automatiquement le rang 1.

Lorsqu'un domaine est créé de la sorte, il incombe au MJ de mesurer la réaction d'organisations similaires ou concurrentes. Cela peut faire l'objet de discussions en dehors des sessions habituelles, mais aussi de scénarios dédiés.

Option : Récupération progressive de l'influence

Utilisez l'une de ces options si vous souhaitez que l'usage des ressources de domaines soit plus restreint ou lorsque vous pensez que les circonstances impliquent une moins grande disponibilité du domaine pour les personnages. Plutôt que de récupérer l'ensemble de ses PI à chaque niveau...

- ... un personnage qui monte de niveau récupère un nombre de PI égal à son rang dans la voie correspondante.
- ... un personnage récupère l'ensemble de ses PI à chaque mois écoulé dans l'univers de jeu.
- ... un personnage récupère un nombre de PI égal à son rang à chaque semaine écoulée dans l'univers de jeu.

Le choix de l'une ou l'autre de ces options dépend largement du type de campagne et de la fréquence des sessions que vous envisagez, ainsi que de l'importance que vous souhaitez accorder aux domaines.

Option : Limite de progression

Utilisez cette option si vous souhaitez que la progression des personnages dans leurs voies de domaine reflète l'influence et la puissance de chaque domaine. Cette option **doit** être utilisée si vous utilisez l'option présente dans ce livre de *Gestion avancée des domaines*, p.189.

Lorsque cette option est utilisée, **la Taille du domaine est la limite maximale du rang du personnage** dans la voie correspondante.

Exemple : Si la guilde des voleurs à laquelle il appartient est de Taille 4, un personnage ne peut accéder au rang 5 de la Voie de la guilde des voleurs.

dépense donc 2 PI additionnels (pour un total de 3), ce qui lui donne un bonus supplémentaire de +4 (soit +9). Étant donné son rang, elle aurait pu dépenser jusqu'à 3 PI additionnels de la sorte (pour un total de 4 et un bonus de +11).

Important : Toutes les capacités dépendent bien entendu du fait que l'organisation du personnage ait une quelconque influence dans le lieu où il se trouve. Si ce n'est pas le cas, le MJ peut choisir de diminuer voire annuler les bonus. Dans le cas où l'endroit est contrôlé par une organisation considérée comme une rivale, les bonus peuvent même devenir des malus.

Exemple : La Taille de l'Académie des mages blancs est de 2. Théoriquement, lorsque Maëla effectue des recherches dans une des bibliothèques de l'académie, elle bénéficie d'un bonus de +5 (+3 pour son rang, et +2 de par la Taille du domaine). Cela dit, si elle se trouve

dans une ville contrôlée par l'Académie des mages rouges, grands rivaux des mages blancs, le MJ peut décider qu'elle ne bénéficie d'aucun bonus. Ou même que les portes se referment devant elle et que ses recherches sont affectées par un malus de -5.

Les événements de session

Chaque domaine est accompagné d'une table aléatoire qui propose des événements génériques que le MJ peut utiliser et adapter afin d'agrémenter sa campagne ou ses sessions de jeu avec des intrigues plus ou moins importantes liées au(x) domaine(s) des PJ. La table des *Événements de session*, spécifique à chaque domaine, présente donc de petits événements mineurs rappelant aux PJ qu'ils font partie d'une organisation qui a parfois besoin de leurs services. Ces tables sont conçues pour être utilisées soit lors de la préparation de chaque session, soit même en cours de partie.

Ces tables sont particulièrement adaptées pour les personnages ayant atteint les rangs 1 à 3 de leur voie de domaine. Elles servent à mettre en scène l'appartenance à une organisation. Elles sont moins appropriées pour des personnages ayant atteint les rangs 4 et 5. Les contraintes qui pèsent alors sur ces individus deviennent beaucoup plus sérieuses, et c'est alors au MJ de mettre en scène des rebondissements qui auront un impact important sur l'univers de campagne. Bien entendu, rien ne vous empêche de continuer à utiliser ces tables si vous le souhaitez.

En règle générale, vous devriez faire au moins un jet sur cette table par semaine écoulée dans votre univers, mais pas plus d'un jet par domaine. Si le groupe de PJ appartient à plusieurs domaines distincts, vous



Les nouveaux seigneurs Krush et Karoom regardent leurs troupes défilant devant leur forteresse

Événements et chronologie

Les règles des événements de session sont conçues pour représenter des sollicitations ou des événements hebdomadaires. Selon la chronologie de votre campagne et l'importance de chaque personnage dans son domaine, n'hésitez pas à augmenter ou diminuer la fréquence d'utilisation de ces tables.

pouvez librement sélectionner une ou plusieurs tables sur lesquelles jeter les dés, en fonction de vos préférences et des événements actuels de votre campagne.

***Exemple :** Le groupe comprend un chevalier suivant la Voie du fief féodal, une magicienne suivant la Voie de l'académie de magie, et un voleur suivant la Voie du réseau d'espionnage. En début de session, le MJ lance un d12 sur chacune des trois tables d'événements de session (une fois pour chaque voie). Il consulte les résultats et, se souvenant que lors de la précédente session, le groupe s'est intéressé à un événement particulier qui concernait le chevalier, il décide de ne conserver que les événements du voleur et de la magicienne pour la présente session.*

Option : Pré-requis

Par défaut, nous laissons à la libre appréciation du MJ de décider si un personnage a acquis assez de notoriété pour rejoindre (ou créer) un domaine. Toutefois, si vous souhaitez une indication plus précise et plus technique, nous vous conseillons de réserver l'accession à ces voies aux personnages de **niveau 8**, ou à des personnages ayant atteint le **rang 5 dans au moins deux voies** de leur profil (dont une voie adaptée au domaine choisi, par exemple une voie de sorts pour l'académie de magie).

Chaque voie de domaine indique en outre les profils les plus susceptibles de rejoindre le domaine en question. Cela dit, avec une justification appropriée en jeu, toutes les combinaisons restent possibles.

Voies de domaine

Suivants et armées

De nombreuses voies de domaine font appel à deux chapitres distincts des règles de base :

- Concernant les profils de PNJ prédéfinis et les règles concernant les suivants, se référer à *CO Fantasy*, pp. 278-279. Certains profils additionnels sont fournis ici. Tous les suivants décrits ici sont considérés comme acceptant de prendre des risques, sauf indication contraire.
- Concernant les règles de combat de masse et de puissance d'armée (PA), se référer à *CO Fantasy*, pp. 186-193.

Voie de l'académie de magie

Ensorceleur, forgesort, invocateur, magicien, nécromancien

L'apprentissage de la magie est une tâche ardue, contraignante et dangereuse. De nombreux mages choisissent donc de se regrouper en académies afin de mettre en commun leurs connaissances et leur expérience. Tôt ou tard, ces connaissances et cette puissance accumulées sont enviées par les gouvernants, des organisations rivales ou la populace.

1. Apprenti : Votre groupe peut bénéficier d'un dortoir, de bons repas et de l'accès à une bibliothèque ésothérique relativement fournie, le tout pour 1 pa par jour. Si vous effectuez des recherches dans la bibliothèque pendant votre séjour, vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille de l'académie]. À partir du rang 3, aucun

paiement n'est nécessaire pour bénéficier de ces services.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.

2. Bachelier : Vous avez désormais accès aux ateliers de l'académie. En payant la moitié de sa valeur, vous obtenez un objet magique dont le niveau de magie (voir *CO Fantasy* p. 198) est strictement inférieur à [rang + Taille de l'académie]. À ce rang, vous avez accès aux potions et parchemins. Vous avez accès aux baguettes dès le rang 3, aux armes et armures au rang 4, et enfin aux objets de pouvoir au rang 5.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité : 1 PI investi permet de réduire le coût de l'objet de 10 %. De plus, 2 PI dépensés vous permettent d'être considéré comme disposant d'un rang supérieur dans la voie. (Un personnage de rang 2 pourrait donc avoir accès aux baguettes en dépensant 4 PI au lieu de 2.)

Voie de l'académie de magie

d12 Événement de session

- 1 Un petit groupe d'apprentis a voulu profiter de la vie nocturne locale et a provoqué des troubles dans une auberge des beaux quartiers. L'académie vous demande d'aplanir les choses avec l'aubergiste et les éventuels clients outragés.
- 2 Un apprenti s'est fait passer pour un membre éminent de l'académie afin de séduire l'être aimé. Il est sur le point d'être démasqué et fait appel à vous pour le sortir de cette situation.
- 3 Un apprenti de votre connaissance a reçu pour mission de son maître d'acheter quelques composants au marché, mais la bourse que lui avait donné ce dernier lui a été volée.
- 4 Un ancien rival de l'un des membres de l'académie vient d'arriver en ville et il vous suit nuit et jour dans l'espoir de débusquer son ennemi.
- 5 Pour accomplir un rituel, l'académie a besoin d'ingrédients extrêmement rares. Un vendeur itinérant qui en dispose a justement installé son kiosque sur le marché. Vous êtes chargé de vous procurer les ingrédients nécessaires au meilleur prix.
- 6 Un autre membre de l'académie, un tantinet paranoïaque, est persuadé d'être suivi par un assassin. Il vous implore de le débarrasser de son tourmenteur (réel ou non).
- 7 Un des membres de haut rang de l'académie a été cambriolé. On a retrouvé la marque de la guilde des voleurs locale. Vous êtes chargé de faire passer une missive à l'un des membres de cette guilde.
- 8 Le mage en titre du seigneur local vient de décéder. Vous êtes convoqué avec d'autres membres des diverses académies de magie afin de désigner un remplaçant.
- 9 Un marchand influent se plaint de l'un des membres, qui lui aurait jeté une malédiction suite à une transaction avortée. L'académie vous demande de calmer les choses avant que l'affaire ne parvienne aux oreilles de la milice.
- 10 Après avoir croisé la route du groupe au cours de ses aventures, un PNJ a décidé de devenir mage et de rejoindre l'académie. À cause de ses dons limités et de sa grande maladresse, il a été refusé, mais persiste et demande l'aide du personnage, qu'il considère comme un modèle.
- 11 Un des mages de l'académie était parvenu à lier et emprisonner un pixie, mais la créature s'est échappée et, effrayée par la cité, s'est réfugiée dans un parc ou un espace naturel. Le mage demande au personnage de récupérer discrètement la créature.
- 12 L'un des membres a contracté une maladie extrêmement rare, dont les symptômes incluent de forts étournements accompagnés d'effets magiques variés qui, sans être réellement dangereux, provoquent de petites nuisances. Le personnage est chargé de trouver un remède et de le faire ingérer au malade, sans contracter lui-même la maladie...

3. Professeur : Vous pouvez faire appel à [Taille de l'académie] apprentis qui viennent à votre aide et se comportent comme des suivants. Au rang 5, utilisez le profil de mage à la place de celui d'apprenti.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de faire appel à un mage ou un apprenti supplémentaire.

4. Recteur : Vous avez accès aux ressources financières de l'académie. Vous pouvez réunir une somme

égale à [(rang + Taille de l'académie) × 50] pa. Cette somme doit au moins en partie être consacrée à une mission en rapport avec l'académie ou des recherches magiques.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi offre 50 pa supplémentaires.

5. Archimage : Vous avez connaissance des arcanes les plus mystérieuses de la magie. Vous avez désormais accès de manière permanente aux deux capacités

Apprenti

NC 1

FOR -1 DEX +1 CON +1

INT +2 SAG +0 CHA +0

DEF 13 PV 5 Init. 11

Bâton de mage +0 DM 1d6-1

Voie de la magie de combat
rang 1

Mage

NC 3

FOR -1 DEX +1 CON +2

INT +3 SAG +0 CHA +0

DEF 13 PV 10 Init. 11

Bâton de mage +1 DM 1d6

Voie de la magie de combat
rang 2

suivantes : Interdiction (*Voie de l'archimage*) et Familier fantastique (*Voie du familier fantastique*, incluant les pouvoirs mineur et supérieur du familier). Il vous faut dépenser les PI correspondants afin d'y faire appel.

Voie de l'ordre de chevalerie

Chevalier, guerrier, prêtre, samourai

Être chevalier, c'est faire partie d'un groupe d'individus qui partagent les mêmes idéaux et les mêmes valeurs. Bien souvent, ces individus se regroupent au sein d'un ordre ou d'une communauté, mettant en commun leurs talents afin de défendre et promouvoir ces valeurs. Et parfois, ces ordres acquièrent assez de pouvoir et de renommée pour influencer des royaumes, voire bâtir leur propre souveraineté.

Important : Votre appartenance à l'ordre s'accompagne nécessairement d'une série de vœux et de serments auxquels vous devez vous conformer (par exemple : pauvreté, chasteté, humilité, etc.). C'est le MJ qui a le dernier mot sur la nature de ces vœux et si vous ne les respectez pas, vous ne pouvez plus progresser dans cette voie.

1. Chevalier : Dans les place-fortes de l'ordre, vous pouvez demander pour vos compagnons et vous-même le gîte et le couvert, ainsi que des soins prodigués si nécessaire. La récupération (voir *CO Fantasy* p.17) de l'ensemble des personnages se

fait avec un bonus égal à [Taille de l'ordre] après une nuit de repos.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de récupérer 1 PV supplémentaire pour chacun des membres du groupe.

2. Officier : Au sein de l'ordre, vous vous êtes lié d'amitié avec l'un de vos compagnons qui est devenu votre allié indéfectible. Vous pouvez faire appel à lui et lui demander son aide. Il se comporte alors comme un suivant (utilisez le profil prédéfini du garde d'élite, *CO Fantasy* p. 279). Cependant, il se peut qu'il vous demande aussi de l'aide de temps en temps.

3. Commandeur :

Vous avez désormais plusieurs chevaliers sous vos ordres et dirigez une petite place-forte (généralement une tour entourée d'un mur d'enceinte) située stratégiquement non loin d'une route commerciale ou de pèlerinage. Cette place-forte est défendue par une unité d'élite d'une vingtaine de chevaliers, qui correspond à une force de 5 PA. Au rang 5, la taille et la puissance de cette unité sont doublées, pour 10 PA.

4. Grand-officier : En plus de vos responsabilités de commandeur, vous avez désormais accès aux secrets de l'ordre. Ceci inclut des informations parfois sensibles sur les seigneurs et nobles locaux. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 par rang à tous vos tests de CHA lors de vos relations avec ces dirigeants.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de bénéficier d'un bonus supplémentaire de +2.



Voie de l'ordre de chevalerie

d12 Événement de session

- 1 Vous croisez le chemin d'une femme de petite vertu ou sans-le-sou, qui implore votre aide afin de trouver un refuge pour son enfant nouveau-né.
- 2 L'un de vos compagnons pense avoir trouvé l'âme sœur. Toutefois, vous avez remarqué que l'élu(e) de son cœur se montre moins enthousiaste. Et vous êtes même témoin d'une scène qui vous laisse penser qu'elle (ou il) lui est infidèle.
- 3 Sur la place du marché ou au sein d'une caravane, vous voyez un père brimer ou frapper son enfant et l'humilier en public.
- 4 Vous croisez la route d'un marchand d'esclaves et de quelques gardes escortant une cargaison. Parmi les esclaves, il vous semble reconnaître le fils (ou la fille) d'un vieux compagnon.
- 5 Un jeune écuyer a perdu au jeu l'argent que lui avait donné son chevalier afin de payer un maréchal-ferrant. Penaud, il vous demande de l'aide afin de récupérer la somme perdue.
- 6 Vous rencontrez par hasard un membre de la famille d'un de vos compagnons en train de s'abaisser à une tâche indigne d'un(e) noble. Vous apprenez que sa famille est ruinée, mais a souhaité préserver votre compagnon de cette infamie.
- 7 Un supérieur de votre ordre vous fait savoir que l'un de vos protégés s'est enfui en volant un bien de grande valeur. Vous êtes chargé de le retrouver et de le ramener pour qu'il subisse sa punition.
- 8 Attablé à une auberge ou au moment de monter le camp, vous rencontrez l'un des leaders parmi les ennemis de votre ordre. Honorable et courtois, il vous invite ainsi que votre groupe à partager son pain le temps d'un repas.
- 9 Vous croisez la route d'une petite bande de mercenaires désœuvrés en train de rançonner une ferme, un commerce ou un village où les membres de votre ordre sont généralement bien accueillis.
- 10 Vous entendez par hasard un marchand se plaindre qu'on lui a dérobé un sac de pommes. Plus tard, vous apercevez le voleur partageant le fruit de son larcin avec quelques enfants des rues.
- 11 Un ordre religieux cherche à recruter certains de vos membres. Vous tombez par hasard sur un prêtre de cet ordre en train de chercher à persuader l'un de vos compagnons.
- 12 Un invité de marque est attendu et tous les membres de l'ordre doivent se réunir pour l'accueillir, vous y compris.

5. Grand-maître : En accédant aux plus hautes fonctions, vous devenez le protecteur d'un ou plusieurs artefacts de l'ordre. Généralement, il s'agit d'une arme ou armure magique, avec un niveau magique égal à 4 ou 5. C'est le MJ qui a le dernier mot sur la nature et les pouvoirs de l'objet en question. Il peut s'agir d'un objet prestigieux (voir *CO Fantasy*, p.206, ainsi que les objets proposés dans cet ouvrage). Utiliser cette capacité vous permet d'avoir la garde de l'artefact en question pour une semaine.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque

PI ainsi investi permet de rallonger la durée de 24 heures.

Voie de l'ordre religieux

Chevalier, moine, prêtre

Les ordres religieux réunissent des membres du clergé et des croyants qui souhaitent venir en aide à leur prochain, au nom de leur divinité tutélaire. Les représentants de ces ordres mêlent souvent pouvoirs spirituel et temporel, et les ordres religieux finissent par devenir des pions importants sur l'échiquier politique.

Important : Votre appartenance à l'ordre s'accompagne nécessairement

d'une série de vœux et de serments religieux auxquels vous devez vous conformer (par exemple : pauvreté, chasteté, humilité, etc.). C'est le MJ qui a le dernier mot sur la nature de ces vœux, et si vous ne les respectez pas, vous ne pouvez plus progresser dans cette voie.

1. Novice : L'appartenance à un ordre fait souvent autorité pour les

populations locales ou les paysans. Dans une région où votre ordre est reconnu, vous bénéficiez d'un bonus de +2 par rang à tout test de CHA impliquant une certaine autorité devant un choix ou un jugement.

2. Prêtre : Les ordres religieux tiennent à jour des archives (secrètes ou non) touchant à des domaines variés tels la religion, l'histoire, la

Voie de l'ordre religieux

d12 Événement de session

- 1** L'un de vos amis au sein de l'ordre, formé en même temps que vous, commence à avoir des doutes sur sa foi. Il fait appel à vous alors qu'il est sur le point de quitter le chemin de la religion.
- 2** Vous êtes le témoin d'une scène où l'un de vos élèves et disciple les plus prometteurs contrevient à l'un des vœux essentiels de votre ordre (par exemple, sortir en bonne compagnie pour un vœu de chasteté, ou se vanter et mentir pour un vœu d'humilité). Le disciple en question n'a pas encore prononcé ses vœux, mais vous doutez désormais de son engagement.
- 3** Votre ordre fait appel à vous pour organiser une courte procession mettant en scène l'un des reliquaires qui sont en sa possession. C'est à vous qu'il incombe de veiller sur la relique pendant la nuit précédant la procession.
- 4** Un prédicateur s'est installé sur l'une des places proche du temple principal de votre ordre et harangue les foules en condamnant la corruption qui gangrène votre organisation. Après avoir fermé les yeux un temps sur ses harangues, votre ordre vous demande de faire le nécessaire afin de faire taire l'importun.
- 5** Une réunion a lieu entre les représentants de divers ordres religieux d'une même divinité. Les discussions tournent principalement autour d'un vœu remis en cause par certains (par exemple : pauvreté). Si vous êtes de rang 4 ou plus, il vous faut assister à ces rencontres. Si vous êtes de rang 3 ou moins, un supérieur vous demande de faire des recherches précises afin de justifier la position de votre ordre en la matière.
- 6** Une querelle est en train de dégénérer entre votre ordre et celui d'une divinité ennemie. Un soir, vous êtes pris à parti par quelques représentants du culte rival visiblement ivres. De la manière dont vous gérez cette rencontre pourrait dépendre l'issue de la querelle.
- 7** Votre ordre célèbre un festival religieux annuel qui vous impose le jeûne pendant une semaine et vous empêche de suivre une activité physique soutenue. Vous vous devez de suivre ce rite.
- 8** Vous rencontrez un individu qui n'a théoriquement pas le droit de rejoindre votre ordre (exemples : une femme pour un ordre composé exclusivement d'hommes, un elfe pour un ordre composé exclusivement d'humains, etc.) mais qui montre pourtant les plus grandes aptitudes et un grand intérêt. Vous vous sentez le devoir de satisfaire cette vocation.
- 9** Le parent d'un vieil ami est décédé subitement. Votre ami vous demande de prononcer son oraison funèbre ou de diriger la cérémonie funéraire.
- 10** Afin de renforcer la cohésion de votre ordre, vos supérieurs convoquent l'ensemble des membres, y compris vous, à une prière. Selon le type de divinité, il peut s'agir d'une prière matinale, en soirée ou même nocturne. Une chose est sûre : vous ne pouvez pas vous défilier.
- 11** Une personne de votre connaissance a entretenu une relation amoureuse en dehors des liens sacrés sanctionnés par votre culte. Elle fait appel à vous afin d'officialiser ce lien, même si cela est contraire aux usages de votre ordre.
- 12** Aujourd'hui est un jour de corvée où tous les liens hiérarchiques sont abolis, et où chacun met la main à la pâte. Toute absence est très mal perçue.

généalogie, voire à des domaines plus ésotériques et secrets. Vous pouvez effectuer des recherches dans ces archives, avec un bonus égal à [rang + Taille de l'ordre].

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.

3. Archiprêtre : Vous avez désormais accès aux deniers du culte, que vous pouvez utiliser lorsque vos objectifs coïncident avec ceux de l'ordre. Vous pouvez réunir de cette manière une somme égale à [(rang + Taille de l'ordre) × 20] pa. Au rang 5, la somme de base devient [(rang + Taille de l'ordre) × 50] pa.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi offre 20 pa supplémentaires (ou 50 pa au rang 5).

4. Évêque : Les ordres religieux sont les dépositaires de reliques sacrées. Vous pouvez utiliser temporairement une des reliques de votre ordre pendant 24 heures. La nature et les pouvoirs de la relique sont laissés à la libre appréciation du MJ, mais devraient correspondre à des capacités de rang 3 ou 4, selon la Taille de l'ordre.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'utiliser la relique pendant 24 heures de plus.

Exemples : Ailes célestes et Foudres divine, de la Voie de la foi, Intervention divine de la Voie de la prière ou Guérison de la Voie des soins sont de bons exemples de pouvoir de relique.

5. Primat : Votre parole fait désormais autorité pour un grand nombre de croyants. Vous pouvez déclencher une croisade ou déclarer un individu hérétique. Dans le premier cas, vous réunissez une troupe hétéroclite de chevaliers errants, de

nobles et de paysans valant 25 PA, qui vous reste fidèle tant que vous menez visiblement cette croisade, au plus pendant [2 × Taille de l'ordre] mois. Dans le deuxième cas, vous effectuez un test opposé de CHA avec la cible désignée (vous bénéficiez du bonus de la capacité Novice pour ce test). En cas de réussite, celle-ci se voit retirer tous ses biens et titres éventuels avant d'être jetée en prison afin d'être jugée pour hérésie.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'accroître la taille de l'armée croisée de 5 PA ou de prolonger son existence pour un mois supplémentaire.

Voie de l'unité militaire

Arquebusier, barbare, chevalier, guerrier, rôdeur, samouraï

La guerre est presque aussi ancienne que la civilisation, pratiquée dans toutes les nations et tous les royaumes. Ce qui requiert des unités formées et menées par des individus rompus à l'art de la guerre, capables de fonctionner efficacement en groupe, y compris face à l'ennemi et à la mort. Cette voie est celle des unités militaires, qu'elles soient régulières ou mercenaires.

1. Lieutenant : Vous avez accès en tout temps au casernement de votre unité, qui vous permet de vous loger et de vous nourrir. À partir du rang 3, votre groupe peut lui aussi bénéficier du casernement. De plus, vous connaissez et entretenez de bonnes relations avec les forgerons et armuriers de la cité, qui vous offrent une réduction de 10 % par rang sur toutes les armes et armures neuves.

2. Major : La solidarité au sein de l'unité fait que même sans ordre précis, il vous est désormais possible de réunir quelques hommes afin de

Voie de l'unité militaire

d12 Événement de session

- 1 Vous croisez le chemin de certains membres de votre unité qui vous invitent à boire quelques verres avec eux et se montrent insistants si vous refusez.
- 2 La garde et les militaires ne s'apprécient guère. Vous tombez sur deux petits groupes, dont quelques membres de votre unité, prêts à en venir aux mains. C'est à vous d'intervenir.
- 3 Au petit matin, vous trouvez l'un de vos bons amis ivre mort, errant dans les rues de la cité. S'il ne rejoint pas au plus vite le camp, il risque de se voir rétrogradé. Vous vous devez de l'aider.
- 4 Vous rencontrez par hasard la veuve d'un de vos soldats avec ses deux enfants. Elle semble avoir des problèmes d'argent, même si elle refuse de l'admettre.
- 5 Un barde bien connu (et apprécié) a écrit une chanson qui concerne votre unité. Las, ses membres (vous y compris) y sont décrits en termes très peu élogieux. Plusieurs de vos hommes semblent résolus à s'en prendre à l'artiste, ce qui ne ferait qu'envenimer encore les choses.
- 6 La solde n'a pas été versée depuis trois semaines et c'est à vous que revient la charge de l'annoncer à la troupe.
- 7 Deux de vos supérieurs avec lesquels vous entretenez de bonnes relations se livrent une guerre sans merci pour un poste important. Les deux vous reçoivent personnellement pour vous signifier qu'ils comptent ardemment sur votre soutien. Il y aura forcément un déçu et un ennemi pour le futur.
- 8 Votre unité semble devoir être impliquée dans un conflit avec une province/ville/région où résident certaines personnes chères à votre cœur. Vous avez le temps de les prévenir afin d'échapper aux combats qui promettent d'être sanglants, mais cela constituerait un acte de trahison.
- 9 Un des vos hommes est retrouvé assassiné au petit matin. Une enquête efficace et très rapide est indispensable pour ne pas que ses compagnons se livrent à une expédition punitive sanglante.
- 10 Deux de vos soldats sont tombés amoureux de la même femme, l'un accuse l'autre d'avoir séduit sa promise...
- 11 Les demi-orcs de la compagnie engagés dans l'année viennent de réaliser que leur solde est inférieure de 25 % à celle des autres races. Votre supérieur vous envoie négocier, avec une faible marge de manœuvre.
- 12 Plusieurs de vos soldats sont devenus les clients réguliers d'un bordel proche de la caserne. Un soir, vous apercevez l'un d'entre eux, censé être de garde, en train de sortir discrètement et se diriger vers le lupanar.

mener à bien certaines missions privées. Au rang 2, ce sont [2 × Taille de l'unité] soldats qui se joignent à vous en tant que suivants. À partir du rang 4, ils sont accompagnés par [Taille de l'unité] sergents.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de faire appel à un soldat supplémentaire.

3. Colonel : Vous commandez à présent une troupe de bonne taille qui vous est fidèle. En termes techniques, on considère que vous disposez de 20 PA que vous pouvez déployer sur le champ de bataille. Cette troupe grandit à mesure que vous

progressiez dans la voie : 30 PA au rang 4, 40 PA au rang 5.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de grossir la taille de l'unité de 2 PA, reflétant une meilleure préparation ou un meilleur matériel, en plus d'éventuels renforts.

4. Général : Vous faites désormais partie de l'état-major des armées de votre royaume. Même si vous ne commandez plus directement une unité sur le terrain, vous avez formé toute une génération d'officiers qui vous sont restés fidèles. Vous disposez d'une résidence permanente non loin du siège local du pouvoir, ainsi

que d'une bâtisse à la campagne où vous vous réunissez parfois avec vos subalternes. Des membres de votre état-major et vos aides de camp sont en permanence de service dans ces résidences.

Vous bénéficiez d'un bonus égal au double de votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque vous vous adressez à une personne en position d'autorité ou un militaire.

5. Maréchal : Les dirigeants locaux ont reconnu votre compétence et les services rendus en vous décernant la distinction la plus prestigieuse pour un militaire. Cette distinction est généralement représentée par un artefact, signe de votre statut : une épée ou un bâton en or portant les emblèmes de votre royaume, par exemple. Votre prestige vaut même celui de certains princes de sang.

En plus de votre rôle d'officier, vous détenez aussi l'autorité judiciaire sur toutes les affaires militaires : désordre, insubordination, trahison, etc. Vous avez droit de vie et de mort sur vos hommes pendant les campagnes. Si la situation est propice, vous pouvez choisir d'établir la loi martiale sur une cité ou une région. Votre autorité militaire se substitue alors aux autorités civiles et vous prenez effectivement le pouvoir pendant une durée de [Taille de l'unité] jours. Les conséquences de ce coup d'état sont laissées à la libre appréciation du MJ, selon les circonstances et vos propres décisions.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI supplémentaires si la situation ne se prête pas à un coup d'état, ou pour établir votre contrôle sur une cité ou une région particulièrement peuplées. Chaque PI permet aussi de prolonger le coup de 24 heures.

Voie de la cour des miracles

Barde, ensorceleur, voleur

Dans les méandres des cités surpeuplées et insalubres, les sans-le-sou et autres mendiants n'hésitent pas à se regrouper pour assurer leur survie, qu'il s'agisse de lutter contre la famine ou les abus répétés de la milice. Ces véritables cours des miracles détiennent un pouvoir non négligeable au sein de la couche la plus basse de la société.

1. Compère : Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et vous cacher pour votre groupe et vous. Ce n'est pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres dans la cité.

2. Coupeur de bourse : Quelques gredins respectent désormais vos ordres et vous disposez d'un repaire secret dans les bas-fonds de la cité. Vos gredins arpentent les rues de la cité et commettent moult larcins. Vous pouvez acquérir n'importe quel objet en possession d'un des habitants de la cité et qui ne vaut pas plus que [(rang + Taille de la cour) × 100] pa. Cela passe forcément par du vol à la tire en pleine rue, et seul un objet que le propriétaire légitime porte sur lui peut donc être désigné.

Votre MJ a le dernier mot sur la capacité de vos hommes à ainsi s'emparer d'un bien. Il peut vous demander d'investir des PI supplémentaires selon la nature de l'objet ou

Voie de la cour des miracles

d12 Événement de session

- 1 Un de vos contacts est ardemment recherché par la milice. Il débarque avec femme, mère, sœurs et enfants et vous demande de les cacher le temps que les choses se tassent.
- 2 Trois de vos amis ont été arrêtés par la milice et enfermés sous bonne garde sur une cage en place publique. L'exécution est prévue le lendemain, et il ne vous reste que la nuit pour agir.
- 3 Un personnage de la bonne société avec qui vous avez tissé d'excellentes relations est en train de se faire détrousser par des tire-laines que vous connaissez bien. La victime vous reconnaît et vous appelle à l'aide.
- 4 Un groupe d'orphelins qui vous rend parfois quelques services vous sollicite. Un médecin compétent est en ville et a accepté de les soigner de plusieurs infections, contre une rondelette somme d'argent. Somme que les orphelins vous demandent de leur avancer.
- 5 Vous apprenez que le fils d'une prostituée de votre connaissance (décédée ?) serait en fait le bâtard d'un important personnage. Certains seraient prêts à payer cher pour le savoir ou éliminer le rejeton encombrant.
- 6 Une nouvelle bande de coupe-jarrets vient de faire son apparition dans le quartier. Son dirigeant est une brute vicieuse qui ne respecte aucune des règles habituelles. La rue tremble, la milice est sur les nerfs, tout cela n'est bon pour personne.
- 7 Un incendie se déclare aux alentours de la cour. Si rien n'est fait très rapidement, celle-ci pourrait être réduite en cendres. Il va falloir trouver des bras et des seaux ou des moyens plus imaginatifs et radicaux...
- 8 Ces temps-ci, des mendiants disparaissent trop souvent pour que ce soit naturel. Le dernier disparu en date est un de vos amis. Quelque odieux prédateur est sans doute à l'œuvre, et il vous faut le retrouver !
- 9 Une terrible épidémie de peste bleue frappe les bas-fonds. Il serait plus sage de prendre vos distances le temps que les morts cessent. Mais peut-être préférez-vous rester pour prendre soins des malades ?
- 10 Le roi des mendiants a disparu. Allez-vous essayer de le retrouver ou soutenir un des prétendants qui commencent à briguer le trône ? À moins que vous ne jouiez pour votre propre compte.
- 11 Des jeunes du quartier ont détroussé la mauvaise personne, leur tête est mise à prix et la guilde des assassins est sur le coup. L'un des jeunes vous demande de les aider à les sortir de ce pétrin.
- 12 Plusieurs jeunes de la cour ont rejoint les rangs d'une unité militaire en casernement près de la ville, en pensant ainsi récupérer quelques sous sans avoir à se battre. Mais une bataille se profile, et ils font appel à vous pour désertre et disparaître au plus vite.

une protection accrue. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour un objet qui a une valeur particulière pour son propriétaire, 4 PI si ce dernier est accompagné de gardes du corps.

3. Archisuppôt : Vous connaissez désormais sur le bout des doigts les us et coutumes de votre cour, et vous êtes chargé de les enseigner aux nouveaux-venus. Vous connaissez et pratiquez couramment l'argot secret des mendiants de votre cité ou de votre région. Cela vous permet de communiquer clairement avec n'importe quel individu des bas-fonds sans pour autant être compris de quiconque ne maîtrise pas cet argot.

D'autre part, vous n'êtes plus un simple membre de la cour, et même si vous n'exercez pas d'autorité à proprement parler, votre prestige commande à présent le respect parmi les plus basses couches de la société. Vous bénéficiez d'un bonus égal au double de votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque vous vous adressez à un miséreux, un criminel ou un habitant des bas-fonds.

4. Cagou : Vous exercez maintenant une certaine autorité sur la cour et êtes un des fidèles lieutenants du Roi des mendiants local. Dans la cité ou la région dont vous avez la responsabilité, vous

pouvez faire intervenir vos alliés afin de neutraliser un groupe d'ennemis ou vous sortir d'un mauvais pas. Une nuée de gamins, de surineurs et de gros bras envahit alors la scène, et vous avez le choix entre capturer vos adversaires ou échapper au danger. Selon la situation, le MJ peut ne vous laisser que l'une de ces deux options (par exemple, dans un tribunal, les mendiants envahissent le bâtiment et vous permettent de vous échapper).

Toutefois, ces individus ne sont pas des guerriers ni une armée expérimentée, et face à des adversaires particulièrement redoutables (et disposant par exemple de pouvoirs tels que des sorts de zone), votre MJ peut vous demander de dépenser des PI supplémentaires afin de neutraliser effectivement vos ennemis.

5. Roi de Thunes : Vous êtes désormais le dirigeant incontesté de l'une des cours des miracles qui grandissent à l'ombre des puissants. Vous avez votre résidence dans un quartier abandonné de la cité où les gardes n'osent même plus pénétrer. Recherché par les autorités, vous avez appris avec le temps à vous grimer et à dissimuler votre apparence pour arpenter les rues de votre petit royaume. Vous pouvez prendre n'importe quelle apparence et pénétrer même dans des cercles qui vous sont normalement inaccessibles.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité, notamment pour des déguisements ou des situations particulièrement dangereuses. Cela est laissé à la libre appréciation de votre MJ. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour infiltrer le siège d'une guilde ou un tribunal, 4 PI pour infiltrer une place-forte ou un palais, et 1 ou 2 PI supplémentaires pour prendre l'apparence d'une personne reconnaissable par tous.

Voie de la guilde d'alchimie

Arquebusier, forgesort, magicien

Nombreux sont ceux qui cherchent à percer les secrets de la pierre philosophale ou du golem. Et lorsque les recherches solitaires ne suffisent plus, ces individus n'hésitent pas à mettre en commun leurs ressources, dans l'espoir de transcender ensemble les éléments. Qu'elle ait pignon sur rue ou soit secrète, cette guilde réunit souvent des individus de tous horizons, pour qui l'expérimentation est mère de toutes les vertus.

1. Étudiant des métaux vils : Vous avez accès aux plus simples laboratoires de la guilde, où vous expérimentez la création de philtres et de potions. À chaque utilisation de cette capacité, vous fabriquez une dose d'une potion de soins ou d'une potion commune (voir *CO Fantasy*, p.200).

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. 1PI supplémentaire permet d'obtenir trois doses au lieu d'une. 3PI investis permettent d'obtenir une dose d'une potion rare plutôt que commune.

2. Disciple des éléments : Vous faites maintenant partie du deuxième cercle de la guilde, et vous expérimentez la manipulation et le contrôle des éléments. À chaque utilisation de cette capacité, vous disposez pendant 24 heures d'un petit élémentaire de l'élément de votre choix (voir *CO Fantasy*, p. 247). À partir du rang 4, c'est un élémentaire de taille moyenne qui vous est ainsi lié. Un objet spécifique



Voie de la guilde d'alchimie

d12 Événement de session

- 1 Depuis plus d'une semaine, on est sans nouvelle d'une importante cargaison de composants à destination de la guilde. Vous êtes chargé de découvrir la cause de ce retard et de récupérer la marchandise coûte que coûte.
- 2 Un éminent membre de la guilde a créé un homoncule qui ressemble à s'y méprendre à son défunt amour. Problème, vous êtes entré dans le laboratoire au mauvais moment et l'homoncule se prend de passion pour vous !
- 3 Vos derniers essais dans le domaine des potions ne sont pas une franche réussite. Votre peau a pris une teinte violette luminescente, assez peu discrète. Vous pouvez attendre que cela passe (1d6 mois) ou mener des recherches pour résoudre ce problème plus rapidement.
- 4 Un ami, lui aussi membre de la guilde, vous demande de tester pour lui une nouvelle armure-golem pendant vos aventures (ou de trouver un guerrier de votre connaissance pour le faire). Bien entendu, il s'agit d'un prototype qui présente encore quelques aléas désagréables.
- 5 Un collègue vient vous demander votre aide. Il s'est réveillé dans son laboratoire, gravement blessé en ayant perdu la mémoire de la dernière semaine. Il n'ose pas sortir de peur de rencontrer quelque ennemi et vous demande d'enquêter sur ce qui lui est arrivé.
- 6 Deux de vos collègues sont des adversaires irréconciliables, mais pour une fois ils ont réussi à tomber d'accord. Ils vous ont choisi pour arbitrer leur conflit et vous devez organiser des épreuves afin de les départager.
- 7 Une explosion monstrueuse a secoué le laboratoire à côté du vôtre. Le confrère qui y travaillait a disparu, mais un tunnel de ténèbres s'ouvre désormais au milieu du laboratoire...
- 8 Une gnome à moitié folle a réussi une expérience douteuse, elle a échangé vos corps ! Elle vous promet que vous retrouverez votre propre corps à la prochaine pleine lune... Soit dans une semaine.
- 9 Suite à un léger problème expérimental, un de vos amis (un autre PJ ?) a été téléporté dans la chambre du seigneur local. Comme cette nuit là, il était censé être absent, il croit à un adultère et votre ami, pour le moment en geôle, est promis à un sombre avenir. Vous allez devoir vous montrer convaincant.
- 10 Vous avez confondu deux produits et vous avez utilisé une colle insolvable au lieu d'un onguent. Vous allez devoir passer la prochaine semaine avec un marteau collé dans une main et un tube dans l'autre. Dîtes-vous que cela aurait pu être pire.
- 11 Les membres de la guilde ont créé un golem extrêmement puissant afin de protéger ses locaux. Mais la couronne d'or qui permet de le commander a disparu. Vous savez que si elle est brisée, le golem deviendra fou et saccagera tout sur son passage.
- 12 Vous avez réussi à créer 100 po à partir de 100 pa, vous ne comprenez toujours pas comment. Mais la rumeur se répand, faisant de vous l'inventeur de la pierre philosophale. Bandits et rois s'intéressent de très près à votre cas !

(généralement un médaillon) vous permet de le contrôler. À la fin de la période de contrôle, l'élémentaire disparaît simplement et retourne sur son plan d'origine.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi rallonge la durée du lien de 24 heures.

3. Professeur des substances : Après le contrôle des éléments,

vous expérimentez le contrôle des corps et des organes via les substances, qu'elles soient nocives ou bienfaitantes.

Vous pouvez confectionner des poisons de la même manière que la capacité de rang 1 (Tueur) de la *Voie de la guilde des assassins* (incluant les variations en dépensant des PI additionnels). Vous pouvez aussi confectionner un élixir qui vous permet

d'ignorer une nuit de sommeil sans souffrir des effets de la fatigue. Si vous utilisez la règle des points de récupération (voir *CO Fantasy*, p. 78), cet élixir permet de récupérer 1 PR. Enfin, vous pouvez fabriquer une potion qui vous donne un bonus de +1 sur tous les tests liés à l'une de vos caractéristiques pendant une durée de 24 heures. Chaque PI supplémentaire permet de prolonger cet effet de 12 heures.

4. Magister des métaux nobles : Vous avez maintenant accès aux nombreux contacts de votre organisation afin de vous procurer les matériaux les plus exotiques (voir *CO Fantasy* p. 166). De plus, vous pouvez utiliser les laboratoires et forges de la guilde afin de fabriquer armes et armures à l'aide de ces matériaux. Lorsque vous le faites, vous payez 50 % du prix total.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'obtenir un rabais supplémentaire de [Taille de la guilde + rang] %. Vous ne pouvez cependant jamais payer moins que 25 % du prix total.

5. Maître du Grand Œuvre : Après de longues expériences, votre guilde a en partie percé le secret de la vie et a réussi à construire un golem. À chaque utilisation de cette capacité, vous disposez de ce golem à votre convenance pendant 24 heures (utilisez le profil d'un golem de chair, voir *CO Fantasy*, p. 253). Un objet spécifique (généralement un médaillon) vous permet de le contrôler. Si cet objet est détruit, le golem s'en prend immédiatement aux individus à proximité, et à vous en particulier.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi rallonge la durée du contrôle de 24 heures.

Voie de la guilde des assassins

Guerrier, psionique, rôdeur, voleur

Le meurtre est plus vieux encore que les civilisations. Mais seules les guildes d'assassins pratiquent cet art sombre et rendent ce « service » de façon civilisée. Secrètes et intouchables, ces organisations vendent leurs compétences à qui peut se les offrir. La plupart du temps, elles maintiennent toutefois un code d'honneur, qui peut varier selon l'endroit et la culture locale, mais qui les distingue du vulgaire meurtrier.

1. Tueur : La guilde dispose d'une cache tenue secrète, dont vous connaissez le mot de passe et certaines entrées. Bâties abandonnées, manoir déguisé, cave secrète ou réseau d'égouts souterrains sont autant de possibilités pour une telle cache. S'y trouve notamment un laboratoire qui permet de confectionner des poisons de tout type. Même si vous agissez toujours seul, vous disposez de certaines ressources de la guilde.

Par défaut, utiliser cette capacité vous permet d'obtenir une dose d'un poison virulent à appliquer sur une arme, et qui augmente les dégâts de ladite arme de 1d10 pendant la durée d'un combat. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité afin d'obtenir des doses additionnelles (1 PI par dose) ou des poisons aux effets plus exotiques. 1 PI supplémentaire correspond alors à un poison agissant par ingestion et causant des désagréments mineurs (vomissements, étourdissements, etc.) pendant quelques heures. 2 PI à un poison ingéré qui provoque un alitement de plusieurs jours. 3 PI à un poison ingéré mortel. 1 PI supplémentaire permet de remplacer le poison ingéré par un poison au contact ou un gaz, applicable par

Voie de la guilde des assassins

d12 Événement de session

- 1 L'organisation vient de terminer la maçonnerie de l'extension de sa cache secrète. Dernier petit détail à régler, il faut désormais faire disparaître les trois artisans et la hiérarchie vous a désigné pour ce sale boulot. Le pire ? Une fois la besogne exécutée, il reste à dédommager les familles, et là encore, ce sera à vous de croiser le regard dévasté des veuves et des enfants en vous faisant passer pour un émissaire de la guilde des bâtisseurs, solidaire de ce drame.
- 2 Alors que vous utilisez un poison ou un gaz confectionné dans les ateliers de la guilde, il s'avère que les effets ne sont pas du tout ceux attendus. Au lieu de cela, la ou les cibles sont prises d'un fou rire irrésistible pendant 30 minutes avant de sombrer dans l'inconscience.
- 3 Dans un lieu public très fréquenté, un individu vous observe de façon insistante avant de vous aborder. Il ou elle prétend que votre visage lui est familier. Vous reconnaissez un parent proche d'une précédente victime, mais vous n'avez aucune idée de comment l'individu vous connaît.
- 4 Vous avez reçu votre prochain contrat, et il s'agit d'un marchand bien connu du groupe, avec qui l'un des autres PJ s'est lié d'amitié.
- 5 Votre seul véritable ami au sein de la guilde vous contacte discrètement. Sa prochaine cible est une personne que vous connaissez tous les deux, relativement proche, un(e) ancien(ne) amant(e) par exemple. Il semble encore hésitant entre le fait de respecter son contrat ou tenter de sauver votre ami(e). À vous de faire pencher la balance et de vivre avec les conséquences de cette décision.
- 6 Vous croisez un prêtre de Morn, dieu de la mort, qui sent immédiatement chez vous une affinité avec sa divinité. Il se montre prosélyte et curieux, avide de savoir pourquoi vous plaisez ainsi à sa divinité, et de vous convaincre de rejoindre les rangs des initiés.
- 7 À plusieurs reprises pendant les dernières 48 heures, vous avez eu l'impression d'être suivi. La tension avec une guilde concurrente ou avec la guilde des voleurs est de plus en plus forte. Avez-vous été démasqué ?
- 8 Le fantôme d'une de vos précédentes victimes vous hante. Vous n'avez été que l'instrument de sa perte, mais le fantôme semble tenir à ce que vous soyez aussi l'instrument de sa vengeance.
- 9 L'un de vos compagnons (si possible, l'un des PJ) reçoit une information d'un(e) inconnu(e) comme quoi un proche mort il y a plusieurs années de cela a été la cible de la guilde des assassins.
- 10 Depuis quelques semaines, vous faites des cauchemars liés à l'un de vos derniers contrats. Simple déprime passagère, vague à l'âme ou remords qui vous ronge, il vous faut absolument retrouver vos moyens, car le manque de sommeil commence à vous miner.
- 11 Vous êtes la cible d'une attaque alors que vous êtes séparé de vos compagnons (combat contre une créature de NC égal au niveau du PJ divisé par 2). Est-ce un test pour vous permettre d'accéder aux échelons supérieurs ou un ennemi de l'intérieur qui tente de vous éliminer ?
- 12 Un(e) ami(e) d'enfance est en ville pour quelques jours et vous demande de lui faire visiter les lieux. Le problème est que, en plus de vos aventures, vous devez aussi surveiller une cible de la guilde.

exemple sur un vêtement. Le MJ a le dernier mot sur les effets possibles selon le nombre de points investis.

2. Assassin : En plus des poisons, vous avez désormais accès à des gaz soporifiques qui se présentent sous la forme de petits globes de verre très cassants. L'utilisation de cette capacité permet d'obtenir un globe avec assez de gaz pour affecter un cube de 3 mètres de côté. N'importe qui présent dans cette zone et qui rate un test

de Constitution ND [15 + rang + Taille de la guilde] tombe dans un sommeil profond pendant 3d20 minutes.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité afin d'obtenir des doses additionnelles (1 PI par dose) ou une quantité de gaz plus importante (1 PI par mètre de côté supplémentaire).

3. Exécuteur : Vous êtes désormais un agent à part entière de la guilde.

Vous connaissez l'ensemble des entrées de la cache secrète, ainsi que certaines zones réservées aux membres de confiance. Vous n'agissez plus forcément seul et vous participez à l'entraînement des nouvelles recrues. Vous disposez de quartiers qui vous sont réservés au sein de la cache, mais vous ne pouvez inviter d'étrangers à la guilde. De plus, vous pouvez à présent faire appel à [Taille de la guilde] agents en tant que suivants (utilisez le profil d'un assassin mineur, puis celui d'assassin majeur au rang 5).

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de s'adjoindre les services d'un assassin supplémentaire.

4. Silencieux : Vous connaissez à présent la ville sur le bout des doigts, notamment lors d'expéditions nocturnes. Vous avez mémorisé les habitudes de la garde, les passages dérobés, les portes ou portails que leurs propriétaires laissent habituellement ouverts, les raccourcis les plus sûrs. De nuit, vous pouvez vous déplacer sans attirer l'attention d'un bout à l'autre de la ville, y compris si un groupe de taille réduite vous accompagne (pas plus de cinq personnes). Vous êtes aussi capable de sortir de la cité, de jour comme de nuit, sans être vu.

De plus, les ateliers de déguisement de la guilde vous sont accessibles. Vous disposez d'un bonus égal à [rang + Taille de la guilde] lors de toute tentative dans ce sens. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire vous procure un bonus supplémentaire de +2.

5. Maître-assassin : Vous êtes désormais à la tête d'un réseau craint et respecté même par les plus puissants. Vous pouvez désigner n'importe quel individu comme une cible. Celui-ci sera tué dans de mystérieuses circonstances

généralement dans un délai de 1d6 jours. De plus, lorsque cela est nécessaire, vous êtes capables de faire disparaître un cadavre et de maquiller l'éventuel meurtre en disparition ou en accident. L'usage de ces capacités présente toutefois un risque pour la guilde et pour vous. Plus la personne ciblée est puissante, plus le risque de voir les autorités réagir est important. C'est le MJ qui a le dernier mot sur ces conséquences.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment demander d'investir des PI supplémentaires en fonction de la personne ciblée, de son importance et de la sécurité qui l'entoure. Par exemple, 2 PI pour un marchand important et bien en vue, 4 PI pour un noble de haut rang, etc. 1 PI supplémentaire peut aussi être nécessaire si l'individu est conscient d'être la cible de la guilde.

Voie de la guilde des voleurs

Barde, ensorceleur, voleur

Dans toutes les cités existent des individus envieux ou jaloux qui ne souhaitent rien d'autre que posséder ce que détient leur voisin. Les voleurs savent reconnaître les signes qui ne trompent pas, et servent tout simplement d'intermédiaires entre un client et un produit. Associés au sein d'une guilde, ces adeptes de la nuit se protègent à la fois des autorités et des clients mécontents en échange d'une part de leurs profits.

1. Larron : Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et cacher votre groupe et vous-même. Il ne s'agit pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres dans la cité.

2. Ombre : Vous disposez désormais d'un repaire secret dans une bâtisse abandonnée ou les souterrains de la cité. Quelques hommes vous considèrent comme leur chef. Vous pouvez faire appel à eux de deux manières : soit pour disposer de [Taille de la guilde] hommes à votre service (utilisez le profil de voleur à la tire, puis celui du surineur à partir du rang 4), soit organiser un cambriolage pour dérober un bien. Vous pouvez acquérir de la sorte n'importe quel objet en possession d'un des habitants de la cité et qui ne vaut pas plus que [(rang + Taille de la guilde) × 100] pa.

Votre MJ a le dernier mot sur la capacité de vos hommes à ainsi s'emparer d'un bien par un cambriolage. Il peut vous demander d'investir des PI supplémentaires selon la nature de l'objet ou le lieu à cambrioler. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour un objet qui a une valeur particulière pour son propriétaire, 4 PI s'il est particulièrement bien gardé.

3. Spectre : Vous connaissez désormais l'existence d'un réseau d'entrées et de passages secrets, même aux plus hauts niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit. Cela toutefois nécessite une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 1 pa pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.), 10 pa pour un lieu plus sensible (une

prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.), 100 pa pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple. Au rang 5, cette somme est divisée par deux.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre des gardes, éviter les patrouilles, etc.).

4. Fantôme : Votre bande est à présent redoutée dans plusieurs quartiers de la ville et personne n'est à l'abri de vos mauvais coups. Vous disposez de plusieurs caches sûres à travers la cité, et ne dormez jamais deux fois de suite au même endroit. Vous êtes capable de faire entrer dans la cité ou d'en sortir n'importe quoi ou n'importe qui (ou presque) sans que la milice ne soit au courant. Vous avez aussi accès à un réseau de contrebandiers qui peut vous fournir tous les biens courants à moitié prix, ainsi que des biens rares ou très rares même s'ils sont normalement inaccessibles (voir *CO Fantasy*, pp. 165-169).

Le prix et le type d'objets que vous pouvez ainsi acquérir sont à définir avec votre MJ, et celui-ci peut vous demander d'investir des PI supplémentaires pour des objets particulièrement rares. Par exemple, 1 PI pour un objet ou matériau très rare tel l'adamantium, 2 PI pour un objet magique avec un niveau de magie de 1, 4 PI pour un objet magique avec un niveau de magie de 2, etc.

5. Maître des Ombres : Vous êtes devenu une légende même parmi les membres de votre propre guilde. Seuls quelques-uns de vos plus fidèles lieutenants savent qui vous

Voie de la guilde des voleurs

d12 Événement de session

- 1 Un cambrioleur avec une certaine renommée vient d'arriver en ville. Vous êtes chargé de l'approcher discrètement pour lui expliquer les règles.
- 2 Un indépendant a eu la mauvaise idée de cambrioler une échoppe sous la protection de la guilde. Vous êtes chargé de le retrouver et de faire un exemple.
- 3 Un membre influent de la guilde vous contacte et vous propose un coup dont la cible est un objet de grande valeur. Il ne semble pas agir sur ordre de la guilde.
- 4 Depuis votre dernier coup, vous souffrez d'étourdissements. Vous avez un doute sur le fait d'avoir été empoisonné ou victime d'un gaz toxique. Il vous faut consulter un guérisseur ou un alchimiste.
- 5 Un ami au sein de la guilde vous apprend qu'un important notable a payé une forte somme pour dérober un objet magique à l'un de vos compagnons d'aventure. Il est probable qu'un des membres s'occupera de cela dans les jours qui viennent.
- 6 Vous êtes convoqué de toute urgence par le maître des ombres ou l'un de ses lieutenants. Serait-ce à propos des quelques profits que vous avez omis de déclarer à la guilde ?
- 7 Vous croisez par hasard un des plus hauts membres de la guilde et connaissez désormais sa couverture. Cependant, sa réaction ne fait aucun doute : il vous a aussi reconnu et la situation ne lui plaît guère.
- 8 Un ami au sein de la guilde a été reconnu coupable de trahison. Il clame son innocence, mais la cause est entendue. Il vous demande de le cacher quelques jours, le temps pour lui de préparer sa fuite.
- 9 La nuit dernière, l'un des membres a raté son coup et a été sérieusement blessé par les gardes. Il débarque chez vous au petit matin, le bras en écharpe, pour que vous le cachiez.
- 10 La Direction de la guilde vous informe qu'elle souhaite se voir remettre le dernier butin magique que vous avez acquis. En échange, elle vous propose un montant en argent équivalent à la moitié de la valeur en pa de l'objet.
- 11 Une bande de gamins des bas-fonds commence à sérieusement empiéter sur le territoire de la guilde. Vous êtes désigné pour aller à la rencontre de la cour des miracles et faire valoir les droits de votre guilde.
- 12 Un milicien a contacté la guilde pour lui proposer certaines informations. Vous êtes chargé de prendre contact avec le garde et de vous assurer de ses intentions.

êtes et reçoivent directement des ordres de vous. Vous avez construit une façade de respectabilité qui fait que personne ne peut plus soupçonner votre implication dans le monde du crime sans de longues et périlleuses recherches.

Vous avez construit [Taille de la guilde] fausses identités. Ces identités disposent chacune d'une histoire et d'un passé crédibles. En votre absence, certains de vos lieutenants font le nécessaire pour que chaque identité subsiste et que personne ne puisse découvrir le pot-aux-roses. À chaque utilisation de cette capacité, et avec tout au plus quelques heures de préparation et de transition, vous pouvez adopter l'une de ces identités.

Voie de la milice citadine

Arquebusier, guerrier, moine, voleur

Unité de police des grandes cités, la milice réunit les individus pas assez talentueux pour faire un travail honnête, et pas assez malins pour un travail malhonnête. Selon l'endroit et la qualité de ses officiers, une milice peut être une force au service de la justice et de la loi, ou une bande de soudards qui ne valent pas beaucoup mieux que ceux qu'ils persécutent.

1. Garde : Vous avez accès en tout temps au casernement de votre unité, où vous pouvez dormir et vous nourrir. De plus, vous pouvez faire appel aux autres gardes afin d'apprendre

Voie de la milice citadine

d12 Événement de session

- 1 Ces derniers temps, les corvées de nettoyage sont délaissées. Vos supérieurs vous rappellent à l'ordre.
- 2 Alors qu'il est de faction à l'une des portes du quartier, un garde avec qui vous avez de bonnes relations discute avec un individu que vous soupçonnez de contrebande.
- 3 Vous êtes convoqué d'urgence à l'une des portes ou l'un des marchés de la cité. Un chariot qui s'est retourné (ou un équipage qui s'est emballé) a provoqué un incident et il vous faut rétablir l'ordre.
- 4 Une patrouille nocturne a été tabassée dans l'un des quartiers les plus pauvres de la cité. Les hommes comptent sur vous pour réagir.
- 5 Ces temps-ci, des objets personnels de plusieurs gardes disparaissent. Soit la dernière recrue est un kleptomane, soit vous êtes la cible de la guilde des voleurs locale, mais il vous faut réagir.
- 6 De nombreux soldats sont en permission dans la cité pour quelques jours. Les accrochages avec la garde sont réguliers. Plusieurs commerçants et taverniers se plaignent auprès de vous des dégâts causés et du manque à gagner pour eux.
- 7 Vous êtes convoqué à l'hôtel de ville. Une lettre menaçant la vie du prévôt a été reçue. Vous soupçonnez une mauvaise blague, mais vous êtes chargé de déployer des mesures supplémentaires de sécurité.
- 8 Le marché annuel de la cité a lieu pendant toute la semaine. Il vous faut être présent tous les jours ou presque à votre poste. Les doléances des marchands et des visiteurs sont nombreuses.
- 9 Un semi-orque a demandé à rejoindre les rangs. Vous êtes chargé de l'entrevue. Il semble un très bon candidat, mais vous savez pertinemment qu'il sera la cible de racisme de la part des autres gardes.
- 10 Un des plus anciens gardes de la cité fête la fin de son service et son départ ce soir. Vous êtes convié avec nombre de vos collègues à l'une des tavernes les plus populaires de la ville.
- 11 Les manouvriers bloquent l'accès au port (ou à l'une des portes de la cité si celle-ci n'a pas d'accès à la mer). Il semble que la cité n'a pas acquitté tous les salaires qui étaient dus. Vous êtes envoyé pour négocier avec eux. La situation devrait s'améliorer dans les semaines qui viennent, mais pour l'instant, la cité n'a tout simplement pas les moyens de régler ses dettes.
- 12 Un notable de la cité paie régulièrement la garde pour qu'elle ferme les yeux sur certaines activités louches autour de sa résidence. La nuit dernière, le bébé d'une mendicante lui a été enlevé non loin de la bâtisse. Folle de chagrin, la jeune femme réclame justice.

certaines informations sur ce qui se déroule dans la cité. Vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille de la milice] à tous les tests de recherche d'informations dans la ville où exerce cette milice.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2.

2. Sergent : Vous dirigez désormais certaines patrouilles. À tout moment, vous pouvez réunir [Taille de la milice] miliciens qui vous accompagnent et se comportent comme des suivants. Toutefois, contrairement aux autres suivants dans ce chapitre, ils n'acceptent pas forcément de prendre des

risques pour vous, et n'acceptent par exemple le combat que s'ils estiment être en forte supériorité. À partir du rang 4, ces miliciens sont remplacés par des sergents.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi vous permet de faire appel à un milicien supplémentaire.

D'autre part, vous pouvez faire arrêter et emprisonner pour 24 heures un habitant de la cité. Par défaut, cela ne concerne que des individus d'un statut social bas. Toutefois, en dépensant des PI supplémentaires, à la discrétion du MJ, vous pouvez cibler des individus plus importants, tels un marchand influent ou un

notable. Si après ces 24 heures vous n'avez pas des preuves ou des témoignages corroborant vos accusations, vos supérieurs libèrent le prisonnier. À mesure que votre rang dans cette voie et votre influence dans la cité augmentent, vous pouvez cibler des individus de plus en plus puissants.

3. Capitaine : Vous êtes désormais responsable de la sécurité dans l'ensemble d'un quartier de la cité, y compris d'éventuelles portes dans l'enceinte entourant le quartier. Dans ce secteur, votre unité perçoit une taxe de la part des commerçants et notables afin d'assurer leur sécurité. Vous pouvez à tout moment réunir une somme égale à [(rang + Taille de la milice) × 50] pa. De plus, vous avez accès à toutes les denrées communes à moitié prix.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi offre 50 pa supplémentaires.

4. Commandant : Vous disposez désormais d'une résidence privée dans la cité ainsi que d'une monture. Quelques domestiques et miliciens sont en permanence de service dans cette résidence.

Vous bénéficiez d'un bonus égal au double de votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque vous vous adressez à un habitant ou un visiteur dans votre cité.

5. Prévôt : En plus d'être responsable de la sécurité de la cité, vous en êtes désormais le magistrat principal. Vous rendez la justice civile et arbitrez les querelles entre marchands ou guildes. Il n'y a plus beaucoup de portes qui vous soient fermées. Au cours de votre carrière, vous avez appris à tirer certaines ficelles à votre avantage. En réussissant un test opposé de [rang + Mod. de CHA] contre le Mod. de CHA d'une cible, vous pouvez apprendre

des informations compromettantes sur celles-ci et l'influencer afin d'agir selon vos propres intentions. Tant que vous ne nuisez pas directement à ses intérêts ou à sa sécurité et sa position sociale, la cible subit ce chantage. Toutefois, elle agit autant que possible pour se libérer de votre emprise politique. C'est le MJ qui a le dernier mot sur ce qu'elle accepte ou non de faire, et sur sa manière de combattre votre influence.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi vous confère un bonus de +2 lors du test opposé.

Voie du bosquet druidique

Barbare, druide, rôdeur

Les bosquets druidiques naissent dans les endroits reculés du monde, loin du regard des citadins. Là, des individus se réunissent et tentent de maintenir la connexion entre leur propre essence, le règne animal et le règne végétal. Ils y célèbrent la nature et l'aspect profondément magique de la vie.

1. Profane : Vous avez reçu un bâton taillé dans le plus vieil arbre du bosquet où s'est établi le cercle druidique. Tous les membres du cercle peuvent communiquer télépathiquement par le biais de ce bâton. De plus, vous êtes capable de sentir si un danger menace le bosquet. Vous pouvez localiser cette menace, sans toutefois avoir une idée précise de sa nature.

2. Aspirant : Vous avez appris à commander aux animaux de votre bosquet. Dans un rayon de [Taille du bosquet] kilomètres autour du bosquet, vous pouvez commander à un animal en réussissant un test opposé de [rang + Mod. de CHA] contre [Mod. de CHA de la créature].



Félintra intronisée
au sein du bosquet...

Voie du bosquet druidique

d12 Événement de session

- 1 Une bande de chasseurs de licorne entre sur votre domaine et compte bien rapporter un trophée. S'ils ne trouvent pas de licorne, il est certain qu'autre chose périra.
- 2 Une dryade et une nymphe sont en conflit. Elles séduisent les jeunes hommes de la région pour prouver laquelle des deux est la plus séduisante. Les compagnes de certains villageois parlent d'engager un chasseur afin de se débarrasser des deux importunes.
- 3 Une fois de plus, des êtres féés ont volé un nouveau-né chez les humains, mais cette fois il s'agit de la petite-fille du seigneur local. Une véritable armée se prépare à ratisser la forêt.
- 4 L'une des rivières de votre domaine a été empoisonnée. Cela affecte un village voisin, mais aussi de nombreux animaux. Vous devez trouver la source du mal.
- 5 Le chef d'un des villages de la région a décidé de construire une palissade. Plusieurs de ses hommes coupent certains des arbres les plus majestueux et les plus anciens de la forêt.
- 6 Un jeune dragon vient d'établir son antre sur le territoire du bosquet. Vous êtes chargé d'en apprendre plus sur la bête et ses intentions.
- 7 Un groupe d'enfants qui a l'habitude de jouer dans la forêt a disparu. La population locale vous supplie de les retrouver.
- 8 Des cultivateurs qui souhaitent augmenter la taille de leurs champs ont mis le feu à la forêt malgré une sécheresse. Vous devez réagir rapidement où une partie de la forêt pourrait disparaître en fumée.
- 9 Le fils d'un riche marchand a été tué par un vieil ours. Le marchand paye à prix d'or chaque pelisse qui lui est ramenée. Tous les trappeurs de la région sont en train de rappliquer.
- 10 Un fléau d'insectes s'abat sur le bosquet et les terres environnantes (au choix du MJ, chenilles ou sauterelles qui dévorent les plantes, horde de fourmis ou de frelons qui ne laissent que des blanchis derrière elle). La population locale veut agir, mais leur intervention pourrait faire encore plus de dégâts.
- 11 Le climat s'est dérégulé dans la région du bosquet (au choix du MJ : pluies diluviennes, tornades, grêle, gel, sécheresse, etc.). Cela ne semble pas naturel.
- 12 Un clan elfe extrémiste a décidé que pour chaque arbre abattu, un humain le serait aussi. Le cercle vous demande de négocier une entente entre les différentes parties impliquées.

Les animaux ainsi commandés restent sous votre contrôle pendant [5 × rang] minutes. Toutefois, le contrôle est perdu et l'animal s'enfuit immédiatement si vous cherchez à le mettre en danger.

Vous pouvez aussi réunir des animaux pour un NC total inférieur ou égal à [rang + Taille du bosquet]. Le MJ a le dernier mot sur le nombre et le type de créatures que vous pouvez ainsi invoquer. Les bêtes viennent à votre aide sans toutefois être totalement sous votre contrôle, et si possible en évitant le danger. Elles repartent si le danger est trop grand ou une fois que le problème pour lequel vous les avez appelés est résolu (au maximum 6 heures plus tard).

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de faire venir l'équivalent d'un animal de NC 1 supplémentaire.

3. Savant : Vous savez désormais lire les signes naturels et communiquer, d'une certaine manière, avec les végétaux. Dans un rayon de [Taille du bosquet] kilomètres autour du bosquet, vous pouvez savoir à tout instant quelles créatures sont passées à un endroit donné dans les dernières 24 heures. L'information n'est pas assez précise pour connaître l'identité d'éventuels individus, mais vous pouvez par exemple savoir que « *quatre hommes et un cheval ont arpenté ce chemin deux heures plus tôt* ».

Vous pouvez enseigner cette technique de communication à un autre personnage. Il vous est alors possible de communiquer de manière basique avec lui tant qu'il se trouve dans un rayon de [Taille du bosquet] kilomètres autour de vous et que vous êtes tous les deux en présence de végétation.

4. Mystique : Vous prenez contact avec la cour féerique et apprenez à communiquer avec les fées. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 pour résister à toutes les capacités des êtres féeriques (telles les dryades, nymphes et pixies). De plus, si vous vous trouvez dans une forêt ou une région sauvage disposant d'assez de végétation, vous pouvez demander leur aide pour ouvrir un portail par le monde des fées vers votre bosquet.

Lorsque vous appelez des créatures sauvages à l'aide grâce à votre capacité de rang 2, des créatures féeriques peuvent désormais se joindre aux animaux sauvages. Contrairement à ces derniers, les fées se comportent comme des suivants acceptant de prendre des risques.

5. Archidruide : Vous êtes à présent le maître du bosquet et vos énergies vitales sont intimement liées. Tant que vous vous trouvez dans un rayon de [Taille du bosquet] kilomètres autour de votre bosquet, vous regagnez 1d6 PV par heure. En contrepartie, si le bosquet est la proie des flammes, vous subissez 1d6 DM par tour. Enfin, vous êtes capable de fusionner avec le plus vieil arbre de votre bosquet, vous transformant alors en sylvanien pour une durée maximale de 24 heures. Sous cette forme, vous utilisez les Mod. de FOR, de DEX et de CON du sylvanien (ainsi que les PV, scores d'attaques et DM), mais conservez vos propres Mod. de SAG, d'INT et de CHA. Vous êtes capable de parler et lancer des

sorts. Réduit à 0 PV, vous reprenez votre forme initiale, avec seulement 1d8 PV restants.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. 1 PI ainsi dépensé permet de prolonger la transformation pour 1 heure supplémentaire.

Lorsque vous appelez des créatures sauvages à l'aide grâce à votre capacité de rang 2, un sylvanien peut désormais se joindre aux animaux sauvages et/ou aux fées. Il se comporte comme un suivant acceptant de prendre des risques.

Voie du cercle occulte

Ensorceleur, forgesort, invocateur, magicien, nécromancien, psionique

Certaines recherches ne devraient pas être exposées au vu et au su de tous. Certains savoirs interdits devraient rester cachés. Pourtant, d'insatiables curieux, ambitieux ou fous cherchent à explorer les mystères les plus sombres et les plus inaccessibles de l'univers. Il arrive que ceux-là travaillent de concert au sein de cercles occultes.

1. Initié : Votre cercle se réunit périodiquement chez l'un ou l'autre des initiés, à visages couverts, et vous ne détenez que très peu d'informations sur les autres membres et les véritables capacités de l'organisation. Toutefois, lorsque vous faites appel au cercle, vous pouvez bénéficier de tout objet ou composant dont la valeur est inférieure à [(Taille du cercle + rang) × 50] pa. Cela peut inclure des objets dont le niveau de magie est de 1. Le don se fait toujours en nature, et jamais en espèces.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet d'obtenir un objet dont la valeur est plus élevée de 100 pa.

Voie du cercle occulte

d12 Événement de session

- 1 Un voleur a mis la main sur un document compromettant pour votre organisation. Il veut de l'argent en échange de l'objet, mais l'organisation vous demande plutôt de l'éliminer au plus vite.
- 2 Un des objets magiques qui appartient à un de vos compagnons d'aventure intéresse fortement l'organisation. Il vous a été demandé de le récupérer discrètement.
- 3 Le cercle occulte vous a récompensé par un pendentif de grande valeur, mais vous vous demandez si ce n'est pas un moyen de vous espionner. À chaque fois que vous enfitez le pendentif, vous ressentez un certain malaise.
- 4 On vous présente un jeune homme (ou une jeune femme). Le cercle vous demande de le faire entrer au service d'un puissant notable de votre connaissance.
- 5 Lors de la dernière réunion, il vous a été demandé d'apporter au cercle un animal (mammifère) pour un rituel. Vous ne connaissez pas la nature du rituel mais vous craignez le pire.
- 6 Un supérieur vous a confié un sujet d'étude spécifique. Il vous faut réunir le plus de matériel possible sur le sujet dans les jours qui viennent.
- 7 Suite à des troubles internes, l'organisation vous a affecté un serviteur chargé de vous surveiller jour et nuit pendant la prochaine semaine. Le serviteur est un homoncule, un cadavre humain habité par l'esprit du protecteur du cercle. Il peut passer pour humain lorsqu'on n'y prête pas attention, mais il vous faut redoubler de prudence.
- 8 La nuit prochaine a lieu une importante cérémonie dans l'une des caches du cercle. Vous vous devez d'y assister, d'autant que des soupçons de trahison parcourent le cercle, et pourraient vous désigner si vous ne vous présentiez pas.
- 9 L'organisation vous a demandé de recruter un nouveau membre avant la fin de la semaine. Il faut faire vite.
- 10 Un individu (homme ou femme) extrêmement attirant se met à vous faire la cour alors que vous vous trouvez dans un endroit que vous fréquentez d'habitude (commerce ou taverne). Toutefois, votre instinct vous incite à la prudence.
- 11 Il vous a été demandé d'apporter une fiole contenant votre propre sang mélangé à l'urine d'un animal sauvage lors de la prochaine réunion. Mais vous n'avez aucune idée de ce à quoi va bien pouvoir servir la fiole.
- 12 Un alchimiste ou un marchand bien connu dans la cité a fait une découverte qui intéresse le cercle. Vous êtes chargé de prendre discrètement contact avec lui afin de lui faire part de l'intérêt de « certaines personnes » à son égard.

2. Adepté : Vous avez commencé à gagner la confiance des autres membres du cercle et, si vous disposez d'une résidence, ceux-ci se réunissent de temps en temps chez vous. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez au besoin loger gracieusement chez l'un ou l'autre des initiés pour quelques jours.

De plus, vous disposez à présent de l'accès à une bibliothèque ésotérique relativement bien fournie. Si vous effectuez des recherches dans cette bibliothèque, vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille du cercle].

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les

recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.

3. Compagnon : Vous faites désormais partie des membres du cercle, et êtes au courant de l'existence d'un protecteur occulte autour duquel il s'est constitué. Par défaut, ce protecteur est un diable dont la nature et les pouvoirs sont à l'appréciation du MJ. Toutefois, d'autres cercles peuvent se construire autour de créatures tout aussi secrètes et puissantes : une liche, un vampire ou un dragon, par exemple. Parvenu à ce rang, le protecteur vous

a révélé son existence et vous êtes lié à lui par un pacte secret qui, s'il venait à être ébruité, causerait votre mort et celle de tous ceux qui vous sont chers.

En contrepartie, le protecteur met à votre disposition certains de ses serviteurs. Selon la nature du protecteur, vous avez accès aux serviteurs décrits dans le tableau suivant. Chaque utilisation de la capacité permet de disposer de l'un de ces serviteurs pendant 24 heures, plus 24 heures par PI supplémentaire investi. Même s'il accepte de prendre des risques, ce serviteur reste avant tout loyal au protecteur du cercle, et peut se montrer assez

services en fonction du rôle et de la position sociale de chacun. C'est au MJ de décider si vous pouvez obtenir tel ou tel genre de service.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI supplémentaires pour un service particulièrement important ou qui risquerait de révéler l'existence du cercle.

5. Maester : Le protecteur vous a désigné comme l'un des maîtres du cercle. Vous ne savez pas exactement combien d'entre vous font partie de ce cercle restreint. Peut-être même êtes-vous le seul? Vous prenez enfin connaissance de certains des objectifs privés poursuivis par votre protecteur, et comprenez à quoi sert le cercle du point de vue de ce dernier. C'est un moment charnière où vous vous retrouvez face aux conséquences de votre décision. Si vous refusez de suivre votre protecteur, l'ensemble des membres du cercle deviennent vos ennemis et vous êtes traqués par eux (vous perdez immédiatement tous vos rangs dans cette voie). Si vous acceptez, il y a fort à parier que votre protecteur réclame d'immenses sacrifices de votre part. En contrepartie, il vous remet toutefois une relique ou un objet magique dont le niveau de magie est inférieur ou égal à [rang + Taille du cercle]. Utiliser cette capacité vous permet d'en disposer pendant 24 heures, plus 24 heures par PI supplémentaire.

Protecteur	Serviteur(s) possible(s)
Diabole	Chien infernal, Diablotin, Destrier Noir
Dragon	Dryade, Minotaure, Gnoll
Mort-vivant (Liche, Vampire, etc.)	Ombre, Loup-garou, Squelette

intelligent pour déceler toute duplicité de votre part à l'égard de ce dernier.

4. Mentor : À partir de ce rang, si vous ne disposez pas déjà d'une résidence dans la cité, le cercle se charge de vous trouver un hôtel particulier relativement discret dans un des beaux quartiers de la ville. L'hôtel abrite, en plus de vos appartements personnels, une partie de la bibliothèque occulte du cercle ainsi que des salles de réunion ou de sacrifice. Vous bénéficiez également d'un carrosse et de son attelage, ainsi que quelques domestiques. Ces domestiques sont loyaux au cercle, et certains d'entre eux sont des initiés dont vous avez la charge.

De nombreux notables influents de la cité font partie du cercle, et vous connaissez désormais la plupart d'entre eux. Vous êtes en mesure d'utiliser cette influence à vos propres fins en demandant certains

Voie du collège bardique

Barde, ensorceleur, magicien

Les bardes sont à la fois des saltimbanques, des mages et des diplomates. Au cours de leur vie, ils accumulent une grande quantité d'informations et de connaissances tout en divertissant les foules. Les

collèges servent à réunir et partager ces informations et ces connaissances, qu'il s'agisse de poèmes, de chansons ou bien du dernier traité commercial signé entre deux nations autrefois ennemies.

1. Ménétrier : Les collèges peuvent s'organiser de bien des façons, mais ils se réunissent généralement dans un établissement alliant les arts et la connaissance, au cœur des cités les plus peuplées. Un collège présente généralement une ou plusieurs salles de spectacle, une bibliothèque,

des quartiers pour ses membres ainsi que des ateliers.

Être membre du collège vous permet d'avoir accès à ces ateliers, dans lesquels vous pouvez faire réparer ou fabriquer n'importe quel instrument de musique. Un instrument construit



Voie du collège bardique

d12 Événement de session

- 1 Un puissant personnage marie son enfant et exige que vous chantiez à la cérémonie. Impossible de vous y soustraire sans ruiner la réputation de votre organisation.
- 2 Un des membres du collège a composé une œuvre parodique qu'un puissant seigneur local a jugé diffamatoire et scandaleuse. Il a juré de faire fermer votre collège. Vous devez trouver une solution pour apaiser sa colère.
- 3 Une très riche, très puissante et très vieille dame est tombée follement amoureuse de votre art et de votre personne. Allez-vous céder à ses avances ?
- 4 Un confrère jaloux vous accuse d'avoir plagié son œuvre. C'est faux mais il a l'oreille des puissants.
- 5 Votre talent a séduit le dirigeant du pays, il vous propose de vous mettre à son service exclusif. Refuser sans le froisser est une affaire délicate.
- 6 Le plus grand fabricant d'instruments de musique du royaume a été kidnappé. Une rançon importante est demandée au collège.
- 7 Un noble de votre connaissance souhaite ardemment que son fils (ou sa fille) apprenne à jouer du clavecin, le jeune homme (ou la jeune femme) veut jouer du luth. En tant que tuteur probable de l'enfant, vous vous retrouvez pris dans cette querelle plus violente qu'il n'y paraît au premier abord.
- 8 La fille (ou le fils) d'un prince vous a choisi pour lui donner des cours de danse. Vous devez assurer ces cours à raison de deux cours par semaine. De plus, la danse ne semble pas être la seule raison pour laquelle vous avez été choisi !
- 9 Vous avez découvert il y a quelques semaines un jeune garçon avec la voix d'un ange, mais son père forgeron a refusé d'entendre parler de cette vocation. La nuit précédente, le jeune garçon a fugué et le père vous accuse désormais de le cacher. Vous risquez des ennuis avec les autorités.
- 10 Un riche personnage vous demande de classer et répertorier les ouvrages de sa vaste bibliothèque personnelle. L'endroit recèle de trésors littéraires anciens, mais vous risquez d'en avoir au moins pour une semaine rien que pour évaluer le travail nécessaire.
- 11 Une grave querelle oppose deux membres du collège. Un compositeur plus jeune mais extrêmement talentueux accuse l'un de ses mentors plus âgé de s'être approprié l'une de ses créations. Le fait que les deux individus aient eu une relation amoureuse n'arrange rien à l'affaire.
- 12 Vous participez à un spectacle proposé par le collège à l'occasion de la venue de quelque diplomate ou puissant. Vous vous devez d'assister aux répétitions et bien entendu à la première !

de la sorte vous offre un bonus égal à [rang + Taille du collègue] à tous vos tests lorsque vous utilisez l'instrument en question lors d'une représentation.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de personnaliser l'instrument encore un peu plus, soit en lui conférant un bonus supplémentaire de +1, soit en y ajoutant une capacité spéciale. L'exacte nature de cette capacité est laissée à la libre appréciation du MJ. Par exemple, un compartiment secret dans l'instrument, ou une arme dissimulée, etc.

2. Bateleur : Vous disposez désormais d'un accès privilégié à la bibliothèque du collègue. Si vous y effectuez des recherches pendant votre séjour, vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille du collègue] à tout test en relation avec l'histoire, la géographie, les légendes ou le folklore.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI selon la région concernée par vos recherches : 1 PI supplémentaire pour un royaume voisin, 2 PI pour un royaume ennemi, 3 PI pour un royaume légendaire ou très éloigné.

3. Saltimbanque : Les pièces et morceaux créés et diffusés par votre collègue sont toujours porteurs de doubles sens ou de piques destinées à certains personnages influents. Par ce biais, vous pouvez lancer des rumeurs qui font bien vite le tour de la place publique. Le coût en PI dépend à la fois de l'impact de ces rumeurs et de leur étendue.

Par défaut, ces rumeurs sont anodines et tiennent plus des racontars ou des commérages. De plus elles restent locales et concernent

uniquement votre région ou cité. 2 PI supplémentaires jettent suffisamment de discrédit sur votre cible pour affecter sa réputation. 1 PI supplémentaire permet de l'étendre au royaume (ou à l'ensemble d'une capitale), et 2 PI aux royaumes voisins.

4. Troubadour : Vous êtes désormais un membre renommé du collègue, autour de qui gravitent certains des plus grands esprits créateurs de votre temps : compositeurs, musiciens, écrivains, artistes de rues ou de théâtre. Vous pouvez en quelques jours réunir une troupe hétéroclite qui accepte de vous suivre pendant [Taille du collègue] mois afin de créer et présenter un spectacle vivant, soit dans votre cité, soit dans des tournées à travers le royaume. Ces individus ne se comportent pas comme des suivants, mais ils peuvent vous rendre bien des services. Ils vous permettent en outre d'être accueilli avec bienveillance à peu près n'importe où, même dans une cour étrangère. Tant que vous êtes à la tête de cette troupe, vous bénéficiez d'un bonus de [rang + Taille du collègue] à tous les tests de Charisme visant à convaincre, séduire ou baratiner.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de prolonger l'existence de la troupe pendant un mois supplémentaire.

5. Grand Ménestrel : Vous êtes à présent le paragon des artistes du royaume. Vous avez découvert dans la maîtrise absolue de votre art une ancienne magie connue de vous seul, que vous distillez dans des œuvres que tous connaissent, du plus crasseux miséreux jusqu'au plus puissant roi. Ce lien que vous avez créé avec le monde vous protège contre la magie plus traditionnelle. Lorsque vous êtes la cible d'un sort, vous pouvez utiliser cette capacité pour faire un test d'attaque magique (Mod. de CHA)

opposé à celui du sort. En cas de réussite, vous n'en subissez pas les effets.

Voie du fief féodal

Chevalier, prêtre, samourai

La société féodale se structure en partie autour d'une caste dirigeante hiérarchisée, qui bénéficie des rentes d'une terre en échange de la protection et de la sécurité assurée aux habitants, et de la fidélité à son suzerain.

1. Banneret : Vous avez reçu un fief des mains de votre seigneur, à

moins que vous ne l'ayez conquis au fil de votre épée. Ce fief inclut un solide donjon de pierre et une petite troupe pour le défendre. Au rang 1, vous pouvez demander à [Taille du fief] soldats de vous accompagner comme des suivants. À partir du rang 2, ce sont [2 × Taille du fief] soldats accompagnés par un sergent



Voie du fief féodal

d12 Événement de session

- 1** L'un de vos sujets présente les symptômes d'une maladie contagieuse et mortelle (peste bubonique, choléra, variole, etc.). Il vous faut intervenir rapidement avant que la panique ou l'épidémie ne s'installent.
- 2** Un garçon de ferme qui est le fils d'un de vos vieux amis d'enfance s'est introduit dans votre château et a dérobé quelques bijoux d'une dame de compagnie appartenant à une suite en visite sur votre domaine. Il vous appartient de régler le problème aussi délicatement que possible sans pour autant faire preuve de faiblesse.
- 3** Les soudards d'un seigneur voisin ont décidé de piller en pleine nuit une partie de vos réserves de grain dans un moulin situé en bordure des deux territoires. Vous êtes averti par l'une de vos sentinelles et n'avez le temps de réunir que quelques hommes de confiance.
- 4** Une femme se présente à votre porte avec un couffin et prétend que ce bébé est le vôtre. Vous êtes certain de n'avoir jamais vu cette femme de votre vie, mais l'enfant porte une marque étrange.
- 5** Un inquiétant prédicateur a décidé de s'installer sur votre domaine. Inoffensif dans un premier temps, il fait désormais courir des rumeurs à votre propos et vous accuse à mots couverts d'être un suppôt du démon.
- 6** Des mercenaires ayant participé à de récentes batailles et désormais sans employeur, ont décidé de rançonner certains de vos sujets. Vous ne pouvez clairement pas laisser faire, mais d'un autre côté certains de ces soldats pourraient constituer de bonnes recrues pour votre garnison personnelle.
- 7** Les prêtres de deux temples rivaux situés sur vos terres se querellent à propos de l'utilisation d'un terrain considéré comme saint par les deux cultes. Il vous incombe d'arbitrer le conflit.
- 8** En route pour protéger le royaume contre une invasion, l'ost royal passe sur vos terres. Les fermiers se plaignent de pillages et d'exactions de la part des soldats. Vous devez intervenir, mais vous craignez aussi que certaines de vos troupes soient réquisitionnées par votre suzerain.
- 9** Une dame de compagnie (ou un jeune courtisan) s'est épris(e) de votre personne, et commence à se faire insistant(e). Il vous faut trouver un moyen de l'éconduire sans insulter sa famille.
- 10** Un bandit s'est installé dans une forêt impénétrable non loin de vos terres, et commence à rançonner les voyageurs de passage et redistribuer le produit de ses vols à la population. Sa popularité grandit.
- 11** Un seigneur voisin vous contacte en vous proposant à mots déguisés de marier sa fille (ou son fils) afin de consolider votre fief. Vous n'avez jamais rencontré sa progéniture, mais le seigneur, vieillissant, semble un peu trop pressé de conclure l'affaire.
- 12** Un cercle de druides prend contact avec vous. Vos villageois exploitent une forêt qui, d'après les druides, est enchantée et doit être préservée. Les villageois rétorquent qu'ils ont besoin du bois afin de se chauffer pendant l'hiver. Les choses semblent sur le point de s'envenimer.

qui peuvent ainsi se joindre à vous. Votre titre s'accompagne aussi des atours de votre rang : belle vêtue et bonne chaire, équipement pour guerroyer, etc. Le MJ est libre de refuser ou d'accepter vos requêtes en fonction de la situation, sachant qu'une partie de ces ressources sont utilisées en tout temps pour maintenir votre autorité sur votre fief.

2. Baron : Votre fief prospère, votre donjon se renforce d'une enceinte extérieure et d'une prison. Vous disposez désormais de chevaux et d'une meute de chiens de chasse. Vous dispensez en outre la justice sur vos terres pour tout ce qui concerne les petits délits et les amendes de faible valeur (basse justice). Au rang 3, vous arbitrez aussi les querelles entre vos sujets ou vassaux, ainsi que les vols ou rixes (moyenne justice). Au rang 5, vous jugez toutes les affaires et pouvez prononcer la peine capitale (haute justice). Seuls les juges royaux peuvent alors remettre en cause votre jugement.

3. Comte : Votre fief est désormais sous la protection d'un château important, symbole de votre puissance et de votre richesse. Votre troupe est organisée et capable de mener des opérations militaires. En termes techniques, on considère que vous disposez de 15 PA que vous pouvez déployer sur le champ de bataille. Vous pouvez aussi amener avec vous un capitaine ou un garde d'élite en tant que suivant, en plus des soldats et du sergent.

Vous menez en outre un train de vie élevé qui vous permet par exemple d'organiser des tournois ou des banquets. Vous bénéficiez d'un bonus égal au double de votre rang sur tous les tests de CHA lorsque vous vous adressez à une personne en position d'autorité.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque

PI dépensé vous permet de recruter une unité mercenaire de 2 PA pour une durée d'une semaine.

4. Marquis : Le château est devenu une forteresse. De plus, vous disposez d'une rente assez importante pour occuper un hôtel particulier avec domestiques non loin de la cour royale. Votre troupe a fait ses preuves sur le champ de bataille, et vaut désormais 25 PA.

Votre position vous assure de bonnes relations avec la plupart des prêteurs. Vous pouvez donc emprunter de fortes sommes de monnaie à des taux d'intérêt préférentiels : jusqu'à 10 000 pa au rang 4, et 50 000 pa au rang 5. Vous pouvez perdre une part considérable de votre prestige, voire votre position, si vous ne remboursez pas ces sommes à temps.

5. Duc : Vous faites désormais partie des plus nobles seigneurs de la pairie de votre royaume, et un mariage pourrait même vous faire entrer dans l'ordre de succession au trône. Vous disposez d'un logement permanent à la cour royale. Vos responsabilités et votre prestige sont bien sûr à la hauteur de votre rang.

Votre forteresse a été améliorée au point de devenir une place-forte réputée imprenable. Votre armée est disciplinée et rompue aux arts de la guerre, valant 50 PA.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI dépensé vous permet de recruter une unité mercenaire de 4 PA pour une durée d'une semaine.

Voie du réseau d'espionnage

Barde, ensorceleur, psionique, voleur

Là où il y a des jeux de pouvoir, il y a une nécessité de mener des actions

Voie du réseau d'espionnage

d12 Événement de session

- 1 Depuis ce matin, vous avez l'impression d'être suivi, et il vous a semblé reconnaître un espion d'une organisation rivale.
- 2 Vous êtes le témoin d'un crime mineur commis par une personne jouissant d'une certaine notoriété. À vous d'évaluer les gains que vous souhaitez retirer de la situation.
- 3 Un membre de votre réseau vous remet un message codé à transmettre à votre organisation de toute urgence.
- 4 Par hasard, vous entendez des gardes discuter d'une descente qu'ils doivent faire dans une des caches de votre réseau. Vous devez à tout prix prévenir votre hiérarchie.
- 5 Un nouveau membre potentiel de l'organisation, que vous avez parrainé, ne sait pas se montrer discret. Il vous incombe de le faire se taire d'une manière ou d'une autre.
- 6 Dans une allée, vous apercevez un individu que vous savez être membre de la guilde des assassins en grande discussion avec un représentant de l'autorité locale.
- 7 Vous rencontrez par hasard un ancien membre du réseau qui a choisi de désertir il y a quelques temps de cela. Plusieurs au sein de l'organisation pensent qu'il s'agit d'un traître, et il ne semble pas vous reconnaître.
- 8 Vous tombez au détour d'une rue sur une ancienne connaissance rencontrée avant d'appartenir au réseau, et qui sait certaines choses sur vous qui vous mettraient dans une position délicate par rapport à votre organisation.
- 9 Votre organisation a en sa possession des documents compromettants pour un seigneur local, et vous êtes chargé de transmettre un message (sous la forme d'une lettre cachetée) à ce seigneur.
- 10 L'un des vôtres a été arrêté par la garde pour un délit mineur. L'organisation va faire le nécessaire pour le sortir de là, mais il vous faut au plus vite prendre contact avec le prisonnier pour le rassurer sur son sort et le dissuader d'ébruiter l'existence du réseau.
- 11 Il semble qu'un(e) puissant(e) personnage de la ville espionne pour le compte d'une puissance étrangère. Votre hiérarchie vous demande de filer l'espion sans vous faire remarquer.
- 12 Vous avez négligemment laissé traîner un indice et un de vos proches (un autre PJ) comprend que vous appartenez à l'organisation.

clandestines, souvent illégales, parfois immorales. Un gouvernement se maintient aussi en place en se renseignant sur les agissements de ses ennemis (mais aussi de ses amis). C'est le rôle des espions de réunir ces informations. Qu'il soit affilié à un individu ou à un gouvernement, ou bien qu'il agisse indépendamment et revende les renseignements au plus offrant, un réseau efficace d'espions est un atout non négligeable.

1. Mouche : En communiquant avec les mouches de votre réseau, vous pouvez obtenir des informations sur une personne ou un lieu.

C'est au MJ de déterminer la nature et la quantité d'informations

obtenues, en fonction de la Taille de votre organisation et du nombre de PI dépensés. Par défaut, vous obtenez des informations basiques qui, sans être accessibles au grand public, ne peuvent nuire directement à votre cible. Avec 2 PI supplémentaires, vous obtenez des informations critiques et très peu connues. Avec 4 PI supplémentaires ou plus, même les secrets les plus intimes ne sont pas hors de votre portée.

2. Furet : Vous avez non seulement appris à obtenir des informations, mais aussi à manipuler et déformer ces informations. Vous pouvez lancer des rumeurs qui font bien vite le tour de la place publique.

Le coût en PI dépend à la fois de l'impact de ces rumeurs et de leur étendue. Par défaut, ces rumeurs propagées localement (ville ou village, quartier d'une cité) sont anodines et tiennent plus des racontars ou des commérages. En dépensant 2 PI supplémentaires, vous êtes capables de jeter suffisamment de discrédit sur votre cible pour affecter sa réputation. 1 PI supplémentaire permet d'étendre cette rumeur à la région (ou une cité), et 2 PI au royaume (ou à l'ensemble d'une capitale).

3. Agent : Vous connaissez désormais l'existence d'un réseau d'entrées et de passages secrets, même aux plus hauts niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit. Cela nécessite toutefois une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 1 pa pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.), 10 pa pour un lieu plus sensible (une prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.), jusqu'à 100 pa pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple. Au rang 5, cette somme est divisée par deux.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre des gardes, éviter les patrouilles, etc.).

4. Limier : Vous avez appris les méandres du langage des espions et des diplomates. En discutant pendant une minute avec votre cible et en réussissant un test opposé de [rang + Mod. de CHA] contre le Mod. de CHA de la cible, vous êtes désormais capable d'intimider votre interlocuteur, à tel point qu'il accepte de vous révéler une information ou d'agir temporairement selon vos directives (1 heure environ, sans pour autant se mettre lui-même en danger).

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi prolonge d'1 heure l'effet de votre intimidation.

5. Maître-espion : Vous pouvez à présent faire appel à [Taille du réseau] agents en tant que suivants (utilisez le profil d'un assassin mineur). Vous pouvez aussi désigner n'importe quel individu comme une cible. Celui-ci est alors kidnappé dans un délai de 1d6 jours et emmené pour interrogatoire dans une cache du réseau. L'individu ciblé ne sait pas qui l'a enlevé ni pourquoi. C'est le MJ qui a le dernier mot sur les cibles possibles pour cette capacité, et les éventuelles conséquences pour le réseau et le maître-espion.

Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de s'adjoindre les services d'un agent supplémentaire. De plus, le MJ peut demander d'investir des PI supplémentaires afin d'assurer le succès de l'enlèvement en fonction de l'importance et la puissance de l'individu ciblé. Par exemple, 2 PI pour un marchand important et bien en vue, 4 PI pour un noble de haut rang, etc. 1 PI supplémentaire peut aussi être nécessaire si la cible est consciente que le réseau s'intéresse à elle.

Option : Gestion avancée des domaines

Les règles qui suivent visent à proposer une gestion un peu plus fine de chaque domaine, tout en se concentrant sur le rôle des personnages au sein de chaque organisation. Contrairement à la version de base, ces règles utilisent une fiche descriptive supplémentaire, appelée **fiche de domaine**. Chaque domaine devient une sorte de personnage supplémentaire, géré de manière coopérative par le joueur et le MJ.

Modificateurs de caractéristiques

Chaque domaine est décrit par six caractéristiques. Chaque caractéristique d'un domaine correspond à un modificateur, comme pour les caractéristiques d'un personnage. Nous avons choisi de conserver l'abréviation des caractéristiques des personnages. Toutefois, le sens exact de chaque caractéristique n'est pas exactement le même.

FOR : Puissance & Richesse. La Force d'un domaine est une mesure de sa puissance brute et des moyens accessibles à ses membres. La nature exacte de cette puissance dépend du domaine en question : le nombre d'hommes d'armes pour une unité militaire ou une compagnie de mercenaires, la puissance des sortilèges à la disposition d'une académie de mages, etc.

DEX : Intrigue & Influence. La Dextérité d'un domaine mesure sa capacité à manœuvrer politiquement, à influencer sur les événements via des intrigues de cour ou des actions

clandestines. Cela mesure aussi la capacité du domaine à dissimuler ses actions et ses intentions si nécessaire.

CON : Défense & Résilience. La Constitution d'un domaine mesure sa capacité à défendre sa position contre les attaques de ses adversaires, ainsi que le moral et la loyauté de ses membres. Cela affecte la résistance aux attaques d'éventuels rivaux, mais aussi par exemple la capacité à attirer de nouvelles recrues.

INT : Connaissances & Artefacts. L'Intelligence d'un domaine représente le montant des connaissances accumulées par celui-ci, ainsi que sa capacité à fabriquer ou manipuler des outils et autres artefacts. Selon la nature du domaine, cela peut représenter les connaissances stratégiques d'une unité militaire, la capacité à fabriquer de puissants artefacts pour une guilde d'alchimie, ou la taille de la bibliothèque d'un cercle occulte.

Exemples d'organisations d'Osgild

Académie de magie de Ferrance, Taille 2 – Une académie locale classique et peu influente.

FOR	+1	INT	+2
DEX	+1	SAG	+1
CON	+1	CHA	+0

Ordre des Chevaliers de la Marche, Taille 3 – Un important ordre de chevalerie influent dans toute la région des Marches du Piémont.

FOR	+3	INT	+1
DEX	+0	SAG	+1
CON	+3	CHA	+2

Shérifs de la Principauté d'Arly, Taille 4 – Un puissant réseau d'espionnage établi dans la Principauté d'Arly.

FOR	+2	INT	+2
DEX	+3	SAG	+2
CON	+1	CHA	+4

Option : Informations cachées

Vous ne devez jamais révéler les caractéristiques des domaines auxquels les personnages n'appartiennent pas. Ce sont vos descriptions des agissements de l'organisation et de ses représentants qui doivent faire comprendre aux PJ la puissance ou l'influence relative du domaine. De plus, vous pourriez souhaiter dissimuler aussi les informations chiffrées concernant le ou les domaines auxquels les personnages appartiennent. Là encore, privilégiez les descriptions et les indices glissés en cours d'aventure, plutôt que de simples chiffres. Cela signifie toutefois que c'est vous qui aurez à gérer les fiches de domaines, principalement en début et en fin de scénario.

SAG : Espionnage & Information. La Sagesse d'un domaine est une mesure de sa capacité à aller dénicher de nouvelles informations ou à être prévenu des agissements d'un domaine concurrent.

CHA : Diplomatie & Relations. Le Charisme d'un domaine reflète son aptitude à mener des négociations avec d'autres domaines, qu'ils soient ou non du même type, ainsi que sa capacité à nouer des relations avec des membres influents de la société.

Utilisation des modificateurs dans les voies

De nombreuses voies confèrent des bonus ou accordent des jets de dés avec un modificateur qui dépend de la Taille du domaine. Dans la version avancée, le MJ a le choix d'utiliser la Taille du domaine ou le modificateur qu'il juge le plus approprié selon les circonstances.

Exemple : Maëla fait à nouveau des recherches dans la bibliothèque de l'Académie des mages blancs. Dans la version de base, la capacité Apprenti confère un bonus de [rang + Taille de l'académie] à ce jet. Avec cette version avancée, le MJ peut décider que ce jet se fait avec [rang + Mod. d'INT de l'académie].

Taille et caractéristiques

La Taille d'un domaine est désormais tributaire de ses modificateurs de caractéristiques. Pour calculer la Taille d'un domaine, additionnez l'ensemble de ces modificateurs et divisez la somme par 3 (en arrondissant à l'inférieur, même si la fraction est supérieure à 0,5).

Taille du domaine = [(Somme des modificateurs) / 3]

Evolution des caractéristiques

Au cours de la partie, les caractéristiques de chaque domaine évoluent. Selon les événements et les actions des personnages, un domaine peut acquérir ou perdre du pouvoir. Cela se reflète par des gains ou des pertes de caractéristiques. À chaque fois qu'un domaine gagne ou perd des points de caractéristiques, ajustez sa Taille en conséquence.

Quels que soient les événements, **un modificateur de domaine ne peut jamais être plus bas que -2, ou plus élevé que +5.** S'il advenait qu'une caractéristique d'un domaine qui est déjà à -2 perde encore 1 point, le domaine cesse tout simplement d'exister (voir *Vie et mort des domaines*, ci-dessous). À l'opposé, si un domaine gagne 1 point dans une caractéristique dont le modificateur est déjà de +5, alors les joueurs appartenant à ce domaine peuvent choisir une autre caractéristique qui gagne 1 point. Si un ou plusieurs modificateurs du domaine sont égaux à -2, ce point doit **obligatoirement** être affecté à l'une des caractéristiques correspondantes.

Vie et mort des domaines

Selon les événements de la campagne, les personnages peuvent tout à fait rejoindre une organisation qui existe déjà, ou bien en créer une de toute pièce. Dans les deux cas, c'est à partir du moment où un personnage rejoint un domaine que celui-ci « prend vie ». Le joueur récupère une fiche de domaine et recopie les caractéristiques de départ. Si plusieurs personnages rejoignent le même domaine, ils partagent la même fiche de domaine.

Tout comme les personnages, les domaines peuvent « mourir ». Pour une organisation, cela signifie qu'il n'y a plus assez de personnel pour la faire fonctionner, plus assez d'or pour payer ses membres, ou qu'un domaine ennemi a fait le nécessaire pour se débarrasser de ce concurrent trop encombrant. Lorsqu'un domaine disparaît, chaque personnage qui appartient à ce domaine perd l'ensemble des rangs dans la voie correspondante. Selon les circonstances, et si le personnage rejoint rapidement un autre domaine de même type, il peut conserver une partie des rangs obtenus.

Le MJ peut tout à fait mettre en scène la disparition d'un domaine des personnages dans sa campagne. Le résultat est dans ce cas déterminé par le déroulement du scénario. Toutefois, il existe deux autres cas où un domaine périclite automatiquement :

- **Si un des modificateurs du domaine est déjà égal à -2**, et que le domaine doit perdre 1 point supplémentaire dans cette caractéristique. Lorsque cela arrive, les différents leaders en charge du domaine en question disparaissent d'une manière ou d'une autre, et les différentes composantes du domaine cessent de fonctionner comme un tout.
- **Si au moins trois modificateurs du domaine sont négatifs**. Dans ce cas, une crise de confiance touche les membres, qui abandonnent tout simplement l'organisation. Cette dernière cesse d'exister.

Rejoindre un domaine

Selon les particularités de sa campagne, le MJ peut décider qu'un PJ a l'opportunité de rejoindre un ou plusieurs domaines existants, créés

préalablement. L'autre option, pour les personnages, est de créer un domaine à partir de rien (ou presque).

Nouveau domaine

La création d'un nouveau domaine passe par le recrutement de quelques éléments-clés. Le domaine nouvellement créé est particulièrement vulnérable, sa puissance et son influence sont limitées. Toutefois, le ou les personnages qui participent à sa création bénéficient du soutien indéfectible de ses membres, ce qui peut leur permettre de gravir plus rapidement les échelons. Car même s'ils sont à l'origine de l'établissement du nouveau domaine et font partie de ses têtes dirigeantes, les PJ doivent tout de même faire leurs preuves et gagner la loyauté de leurs compagnons.

Créer un nouveau domaine nécessite l'action *recruter* (voir plus bas).

Plusieurs PJ peuvent coopérer à cette création. La table des résultats de l'action en question indique si la création est possible ou non et, si oui, la Taille du nouveau domaine (qui est généralement de 1). Multipliez la Taille indiquée par 3. Le résultat indique la somme des modificateurs du domaine à la création, en suivant les règles suivantes :

- Aucun modificateur du domaine ne peut être supérieur à sa Taille.
- Aucun modificateur du domaine ne peut être inférieur à -1.
- Le domaine ne peut pas avoir plus de deux modificateurs négatifs (pas de domaine mort-né).

Exemple : avec un nouveau domaine de Taille 1, les combinaisons suivantes sont possibles : -1, 0, +1, +1, +1 ou 0, 0, 0, +1, +1, +1. Par contre, la combinaison suivante est impossible : -2, +1, +1, +1, +1, +1.

Tous les personnages qui participent à l'établissement d'un nouveau

Option : Financer l'adhésion ou la création d'un domaine

Selon la situation, il peut être nécessaire pour les personnages de financer tout ou partie de la création d'un nouveau domaine ou l'adhésion à un domaine existant. Nous suggérons un montant équivalent à 5 000 pa pour la création d'un domaine, et [1 000 × Taille] pa pour l'adhésion à un domaine existant (en plus du montant nécessaire à acquérir un ou plusieurs rangs dans la voie correspondante). Dans le cas d'une adhésion à un domaine, c'est au MJ de décider si ce montant doit être payé en monnaie sonnante et trébuchante, ou via des services rendus (trouver un artefact pour une guilde de magie, aider à bâtir une forteresse pour un ordre de chevalerie, etc.).

Exemple : Créer un nouveau domaine requiert 5 000 pa (là encore, plusieurs personnages peuvent mettre leurs ressources en commun), adhérer à un domaine de Taille 3 coûte 3 000 pa.

domaine bénéficiant des avantages suivants tant que le domaine existe :

- Un bonus de +5 pour les actions *manœuvrer* et *consolider*.
- Lors de la détermination aléatoire d'un résultat sur la *Table des événements de campagne* (voir ci-après), le personnage lance deux dés et sélectionne le résultat de son choix.

Domaine existant

Un MJ peut décider de créer des fiches de domaine pour certaines organisations emblématiques de sa campagne, soit qu'elles sont importantes dans l'univers de jeu, soit qu'elles auront de l'importance pour l'histoire ou le scénario. Créez

ce domaine avec les mêmes règles qu'un nouveau domaine (voir ci-dessus). La différence est que vous déterminez vous-même la Taille de l'organisation, entre 1 et 5, en fonction de son importance et son rôle dans l'univers de jeu.

Adhérer à un domaine existant se fait via l'action *rejoindre*. Toutefois, même si une organisation existe et est reconnue, cela ne suffit pas à permettre à quiconque d'en faire partie. Avant de pouvoir entreprendre cette action, **le personnage doit avoir été en contact avec un ou plusieurs des membres de l'organisation au cours d'une aventure**. En fonction des aléas du scénario et de la nature de la rencontre, c'est au MJ de décider si l'action est disponible ou non.



Maëla préside
un cercle occulte

Option : Événements de campagne

Cette option peut être utilisée conjointement avec la gestion avancée des domaines décrite précédemment, ou avec les règles de base. Il est tout à fait possible de mêler les événements de campagne avec les événements de session.

La table des *Événements de campagne* définit des événements à long terme ou une tendance générale du domaine. Elle est commune à l'ensemble des domaines, et conçue pour être utilisée avec parcimonie : le MJ devrait effectuer **un seul jet sur la table** au moment où un ou plusieurs personnages rejoignent une organisation, ou en début de campagne. Pour des campagnes particulièrement longues, vous pouvez réaliser un deuxième jet après une période suffisante.

Cette table est particulièrement intéressante si vous souhaitez développer les interactions entre le personnage et son organisation. De nombreux événements fournissent en effet des pistes d'intrigues potentielles, à développer par le MJ pendant les scénarios.

Exemple : *Maëla rejoint l'Académie des mages blancs, un regroupement de magiciens et d'ensorceleurs qui souhaitent utiliser la magie pour le bien commun. Au moment où le personnage rejoint l'organisation, le MJ lance en secret 1d20 sur la table des événements de campagne et obtient un 6 (Luttes internes). Lorsqu'elle est confrontée aux membres de l'académie en cours de campagne, Maëla s'aperçoit donc pendant les sessions suivantes que deux des mages les plus puissants sont tous deux candidats à la succession du vieil archimage, ce qui crée une ambiance délétère.*

Table des événements de campagne

d20	Événement de campagne
1	Crise : L'organisation est en crise et le moral est au plus bas. Que ce soit par manque de fonds ou de talents, l'organisation ne subsistera pas plus de quelques mois si rien n'est fait.
2	Révolte : La population locale ne supporte plus la présence de l'organisation, et le fait savoir. La tension monte jour après jour, et pourrait dégénérer en affrontement et en violences.
3	Clandestinité : À cause des agissements de certains membres ou d'un changement de loi, l'organisation doit entrer pour un temps dans la clandestinité, ou déplacer sa base d'opération. Il est primordial de préserver certaines des ressources de l'organisation lors de cette transition.
4	Concurrence : Une organisation rivale émerge et ne semble pas vouloir laisser de place à la concurrence. Elle pratique une politique agressive de recrutement et n'hésite pas à approcher plusieurs membres importants du domaine, voire à se débarrasser de ceux qui refusent de rejoindre ses rangs.
5	Espion : Certains secrets de l'organisation semblent avoir été éventés. Les dirigeants sont convaincus qu'au moins un membre de l'organisation est un espion, sans vraiment pouvoir cerner ses motifs et ses commanditaires.
6	Luttes internes : Une forte rivalité interne s'est développée au sein de l'organisation, et cette rivalité est en train de s'étendre. Déjà, certains membres ont eu à prendre position et à choisir leur camp.
7	Malédiction : Une malédiction touche la plupart des membres de l'organisation. Il semble qu'un sorcier particulièrement puissant a choisi de s'en prendre à ses membres. Ou alors, serait-ce lié aux agissements du leader de l'organisation ?
8-10	Lent déclin : L'organisation semble décliner lentement mais sûrement, et manque de l'énergie des débuts. Sa caractéristique la plus haute perd 1 point*.
11	Mystère : Lors d'une expérience ou d'une expédition, les membres de l'organisation ont mis à jour un artefact ou un pouvoir mystérieux (par exemple, un portail vers un autre plan d'existence). Pour l'instant, la situation est sous contrôle, mais certaines décisions doivent être prises.
12	Nouveaux alliés : Une autre organisation (pas forcément du même type) a affiché l'espoir de nouer des relations et pourquoi pas une alliance. Les membres semblent être partagés sur les bénéfices à tirer de cette alliance. Et les motivations de l'autre organisation semblent floues.
13	Anciens alliés : Aux prises avec de sérieuses difficultés, une organisation amie semble être en difficulté et demande de l'aide. En se mêlant de cette affaire, l'organisation risque d'y laisser des plumes...
14-15	Stabilité : L'organisation semble avoir trouvé une certaine stabilité, qui permet à ses membres de s'épanouir dans leurs tâches quotidiennes.
16-18	Croissance régulière : Tout sourit en ce moment, et l'organisation semble être sur la pente ascendante. Sa caractéristique la plus basse augmente de 1 point*.
19	Affluence : Grâce à de bonnes décisions ou à des rentrées inattendues, l'organisation dispose de ressources excédentaires. Déjà, les discussions vont bon train sur la meilleure manière d'utiliser ces ressources. Cependant, cette affluence soudaine attise certaines convoitises.
20	Reconnaissance : Des services exceptionnels rendus par l'organisation la propulsent au premier plan et lui permettent d'être en bons termes avec les pouvoirs en place. Cependant, certaines actions doivent rester dans l'ombre, et cette nouvelle reconnaissance ne fait pas l'affaire de tous les membres.

* Si vous n'utilisez pas la gestion avancée des domaines, c'est la Taille du domaine qui est affectée, sans toutefois pouvoir descendre au-dessous de 1 ou dépasser 5.

Option : Actions de domaine

Cette option permet de détailler encore un peu plus les actions des personnages au sein de leurs organisations, notamment pendant les temps-morts entre deux scénarios. Elle ne peut être utilisée qu'en parallèle à la gestion avancée présentée ci-dessus.

Domaines et temps-morts

Entre deux scénarios, si la campagne le permet et que le MJ l'autorise, chaque personnage peut effectuer une (et une seule) **action de domaine**. Cela représente environ une semaine d'activité pour le personnage, pendant laquelle il apporte son aide à son organisation en mettant temporairement en pause ses activités d'aventurier. Si

Acheter des faveurs

Prérequis : FOR du domaine +1

Test : d20 + Mod. de FOR du domaine + Mod. de CHA du personnage + Taille du domaine

Le personnage emploie une partie des richesses du domaine afin de nouer des liens avec certains alliés potentiels, ou s'implique dans des événements sociaux ou la vie de cour afin de monnayer quelques faveurs de la part des puissants.

plusieurs personnages appartiennent au même domaine, ils déterminent les effets de leurs actions séparément et ne peuvent collaborer directement, même s'ils optent pour la même action.

Certaines actions de domaine imposent des prérequis, soit au personnage, soit au domaine. Toutes les actions indiquent un test et les modificateurs correspondants. Généralement, chaque test implique l'un des modificateurs du domaine et un autre du personnage. La Taille du domaine peut aussi entrer en ligne de compte, soit comme un bonus soit comme un malus. Une table de résultats indique les conséquences de chaque action pour le personnage et/ou le domaine concerné en fonction du total obtenu.

Lors d'une action de domaine, aucune capacité des personnages ne peut être utilisée afin d'altérer le résultat d'un jet de dé. De même, le « 1 naturel » et le « 20 naturel » n'entraînent aucune conséquence particulière.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	C'est un échec. L'argent dépensé n'a servi qu'à vexer quelques personnes influentes.	FOR-1, SAG ou CHA-1
6-10	L'argent a été reçu avec une moue polie, mais les discussions n'ont mené à rien.	FOR-1
11-15	L'investissement a porté ses fruits.	FOR-1, DEX ou CHA+1
16-20	Le résultat dépasse les espérances et les liens noués aujourd'hui survivront longtemps.	FOR-1, DEX+1, CHA+1
21+	Mieux que des faveurs, un terrain d'entente et des intérêts communs ont été trouvés.	DEX+1, CHA+1

Attaquer (option)

Prérequis : Cette action est optionnelle et c'est au MJ de décider s'il permet de telles interactions entre domaines. L'action *attaquer* représente une confrontation directe avec un autre domaine. Plusieurs attaques sont possibles par défaut, avec chacune des effets précis décrits ci-dessous. Toutefois, avec une justification appropriée, le MJ peut permettre d'autres types d'attaques.

Test opposé : [Taille du domaine + Mod. du domaine] contre [Taille du domaine ciblé + Mod. du domaine ciblé]

Une attaque est résolue toujours de la même manière, via un test opposé entre les deux domaines. Le vainqueur gagne 1 point de caractéristique, pendant que le perdant en perd 1. Le MJ peut établir à l'avance

les caractéristiques affectées, ou laisser celui qui gagne ou perd ce point décider de la caractéristique affectée. Si vous utilisez cette option, alors à **chaque phase de temps mort, le MJ dispose lui aussi de la possibilité d'utiliser cette action**, une et une seule fois, contre l'un des domaines des PJ.

Voici quelques exemples d'attaques courantes et d'effets possibles :

- **Débaucher** (DEX vs CON). Vainqueur : FOR+1. Perdant : CON -1.
- **Infiltrer** (DEX vs SAG). Vainqueur : SAG+1. Perdant : DEX-1.
- **Appauvrir** (FOR vs DEX). Vainqueur : CON+1. Perdant : FOR-1.
- **Dénigrer** (CHA vs CHA). Vainqueur : CHA+1. Perdant : CHA-1.
- Etc.

Commercer

Prérequis : FOR ou INT du domaine +1

Test : d20 + Mod. de CHA du domaine + Mod. de CHA du personnage + Taille du domaine

Le personnage établit des liens commerciaux ou de partenariat avec un autre domaine, soit dans la même zone géographique, soit dans une zone proche.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Des insultes ont été échangées et les partenaires potentiels sont devenus d'après ennemis.	CHA-1, CON-1
6-10	Les négociations n'ont rien donné de tangible et les négociateurs se sont épuisés sans rien obtenir.	CHA-1
11-15	La négociation a permis d'établir un nouveau partenariat.	CHA-1, FOR+1
16-20	Les négociateurs ont su trouver les mots qu'il faut et les marchandises recherchées par ces nouveaux partenaires.	FOR+1
21+	Les richesses pleuvent sur l'organisation et ses membres.	FOR+1, CON+1



Assaut nocturne sur le quartier général d'une guilde concurrente...

Consolider

Prérequis : CHA du personnage +1

Test : d20 + Mod. de CON du domaine + Mod. de CHA du personnage - Taille du domaine

Le personnage s'emploie à bâtir la confiance des membres du domaine et à tisser des liens solides entre tous ses représentants.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Le moral est au plus bas, et cette piètre tentative n'a rien arrangé. Plusieurs membres parlent de rejoindre d'autres organisations.	CON-1, SAG-1
6-10	L'interlocuteur désigné a froissé certains membres, qui ont choisi de claquer la porte.	CON-1
11-15	La tentative reste infructueuse, mais le personnage a au moins pu prendre le temps de mieux connaître les membres de l'organisation. Si ce dernier choisit à nouveau <i>consolider</i> lors de la prochaine phase d'action de domaine, il bénéficie d'un bonus de +2.	-
16-20	Quelques verres et quelques bons moments passés ensemble ont resserré les liens entre les membres.	CON+1
21+	En plus de remonter le moral des troupes, le temps passé à connaître certains membres a permis de découvrir certains talents cachés qui n'étaient pas utilisés à leur plein potentiel.	CON+1, FOR ou SAG+1

Espionner

Prérequis : SAG du domaine +1

Test : d20 + Mod. de SAG du domaine + Mod. de DEX du personnage - Taille du domaine

Le personnage espionne un ou plusieurs domaines rivaux, ou bien cherche à obtenir des informations sur ceux-ci via des tiers.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Une gaffe monumentale révèle l'identité de certains des membres les moins connus de l'organisation, nuisant pour longtemps à ses capacités d'information.	SAG-1, DEX-1
6-10	Une mauvaise piste mise en place par l'organisation concurrente a fait perdre du temps et des ressources pour un résultat inexistant.	SAG-1
11-15	Des informations ont été obtenues, mais certains membres de l'organisation doivent faire profil bas pendant quelques temps.	DEX-1, SAG+1
16-20	En plus d'informations sur le domaine concurrent, les espions ont mis à jour un secret bien gardé. Le personnage qui a réalisé cette action est désormais considéré comme traqué par l'organisation concurrente, qui cherche à retrouver sa trace lors des prochaines sessions.	DEX-1, INT+1, SAG+1
21+	Un plan qui s'est déroulé sans accroc. Informations et secrets ont été dénichés sans même que l'organisation concurrente ne se doute de quoi que ce soit.	INT+1, SAG+1

Étudier

Prérequis : INT ou DEX du domaine +1

Test : d20 + Mod. de INT du domaine + Mod. de INT du personnage + Taille du domaine

Le personnage consulte les archives ou les maîtres afin d'accumuler du savoir sur un domaine d'étude en particulier et de faire en sorte de transmettre ce savoir aux membres.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Des savoirs anciens semblaient se dissimuler dans de vieux manuscrits, mais il s'agissait d'une vaste supercherie.	INT-1
6-10	Aucun savoir intéressant n'a été mis à jour.	-
11-15	De nouveaux savoirs ont été mis à jour, mais le temps a manqué pour les étudier en profondeur. Le personnage disposera d'un bonus de +2 s'il choisit à nouveau d' <i>étudier</i> lors de la prochaine phase d'action de domaine.	-
16-20	Les recherches ont été fructueuses.	INT+1
21+	En plus de recherches fructueuses, le personnage a découvert certaines informations et certains savoirs qui concernent une organisation concurrente.	INT+1, SAG+1

Fabriquer

Prérequis : FOR ou INT du domaine +1

Test : d20 + Mod. de INT du domaine + Mod. de DEX du personnage + Taille du domaine

Le personnage participe à un effort de fabrication ou de construction. Il peut s'agir d'un nouveau bâtiment, d'armes ou d'objets utiles, etc.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Des moyens considérables ont été déployés et perdus à cause de l'incompétence ou de la maladresse de certains membres de l'organisation.	FOR-1, INT-1
6-10	Les connaissances employées n'ont pas permis la réussite de l'opération.	INT-1
11-15	Les délais et les retards s'accumulent. S'il opte à nouveau pour <i>fabriquer</i> à la prochaine phase d'action de domaine, le personnage bénéficie d'un bonus de +5, mais le domaine subit un malus de FOR-1 quel que soit le résultat.	-
16-20	La construction est un succès qui offre une base solide pour l'avenir.	CON+1
21+	L'opération a été remarquée au-delà du seul cercle de l'organisation et établit le domaine comme une force respectable. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 s'il choisit de <i>commercer</i> ou <i>financer</i> lors de la prochaine phase d'action de domaine.	CON+1, CHA ou INT+1

Financer

Test : d20 + Mod. de FOR du domaine + Mod. de CHA du personnage + Taille du domaine

Le personnage tente de trouver de nouvelles sources de financement pour le domaine afin d'assurer sa richesses et sa pérennité.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Des ressources considérables ont été dilapidées dans une tentative infructueuse. Cela affecte le moral des membres.	DEX-1, CON-1
6-10	Insulte ou faux-pas, la tentative d'influence a tourné court, et certaines sources potentielles de financement sont taries. Aucun personnage ne peut choisir <i>financer</i> pour cette organisation lors de la prochaine phase d'action de domaine.	DEX-1
11-15	L'influence de l'organisation en a quelque peu pâti, mais de nouveaux mécènes ont rejoint les rangs.	DEX-1, FOR+1
16-20	Les fruits étaient mûrs et il a suffit d'agiter un peu l'arbre pour les récolter.	FOR+1
21+	Un accord a été passé qui donne à l'organisation de nouveaux moyens et peut lui permettre d'exercer son influence au-delà de son territoire habituel.	FOR+1, DEX+1

Influencer

Prérequis : SAG ou CHA du personnage +1

Test : d20 + Mod. de DEX du domaine + Mod. de SAG du personnage + Taille du domaine

Le personnage s'implique dans la vie sociale locale afin de créer un réseau d'influence pour le domaine.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	Les cadeaux et les petites attentions n'ont suffi qu'à attirer les pique-assiette et les bourgeois les plus roublards.	CHA-1, INT-1
6-10	Au lieu d'un semblant de réseau d'influence, la tentative a été tournée en ridicule dans les cercles du pouvoir.	CHA-1
11-15	La tentative de se rapprocher des cercles d'influence a été accueillie de façon froide et polie, mais sans suite.	-
16-20	L'organisation a su se placer sur les jeux d'influence de la cité (ou du royaume).	CHA+1
21+	En utilisant les bonnes passerelles et en frappant aux bonnes portes, l'organisation a considérablement accru son influence. Le personnage dispose d'un bonus de +2 s'il choisit de <i>financer</i> lors de la prochaine phase d'action de domaine.	CHA+1, DEX+1

Intriguer

Prérequis : DEX ou SAG du domaine +1

Test : d20 + Mod. de DEX du domaine + Mod. de CHA du personnage - Taille du domaine (- Mod. de SAG de l'organisation ciblée)

Le personnage participe à une intrigue de grande ampleur (assassinat, arnaque, cambriolage, chantage, etc.) visant à assurer la mainmise de son domaine sur une activité ou une zone géographique en se débarrassant de rivaux encombrants.

Il est possible de cibler une organisation précise via cette action. Cette action devient alors une version plus spécialisée de l'action *attaquer*.

Total	Résultat	Conséquences pour le domaine
1-5	L'intrigue est un échec cuisant, qui a mis à jour tout ou partie du réseau d'informateurs du domaine. Selon la nature de cette action, le MJ peut décider que le personnage est recherché par les autorités lors de la prochaine session.	DEX-1, SAG-1
6-10	L'intrigue est un échec, mais sans conséquence à long terme pour l'organisation.	DEX-1
11-15	La tentative allait se solder par un échec, mais en consacrant des ressources supplémentaires, l'organisation a tout de même réussi à en tirer un bénéfice.	FOR-1, DEX+1
16-20	Le réseau d'informateurs de l'organisation sort renforcé de l'opération. Si cette tentative visait une organisation en particulier, l'organisation visée perd un point dans une caractéristique, au choix du personnage.	DEX+1
21+	L'opération est un franc succès, qui renforce le moral et les moyens de l'organisation. Si cette tentative visait une organisation en particulier, l'organisation visée perd un point dans une caractéristique, au choix du personnage. De plus, ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 s'il choisit de <i>manœuvrer</i> ou <i>influencer</i> lors de la prochaine phase d'action de domaine.	DEX+1, INT ou CON+1

Manœuvrer

Prérequis : Le personnage dispose d'au moins un rang dans ce domaine et peut accéder au rang suivant (en fonction de la taille du domaine)

Test : $d20 + \text{Mod. de CON du domaine} + \text{Mod. de CHA du personnage} - \text{Taille du domaine}$

Le personnage manœuvre au sein de son domaine afin d'accroître sa propre influence, pour monter en grade ou se débarrasser d'éventuels rivaux. La table indique s'il est possible au personnage de progresser dans la voie correspondant au domaine. Le coût « *normal* » pour progresser dans la voie d'un domaine est de $[\text{rang}^2 \times 1\ 000]$ pa (comme dans les règles de base).

Important : Que la table indique une progression possible ou non, il reste impossible à un personnage d'accéder par cette action à un rang supérieur à la Taille du domaine.

Spécial : Lorsque le personnage utilise les services d'un ou plusieurs membres du domaine comme un suivant (voir les capacités des différentes voies de domaine), si au moins l'un d'entre eux périt pendant qu'il est au service du personnage et que celui-ci tente de *manœuvrer* pendant la phase d'action de domaine suivante, le domaine perd un point de CON et le personnage subit un malus de -5.

Total	Résultat	Progression possible ?
1-5	Les manœuvres du personnage ne laissent personne dupe de ses agissements. -5 à sa prochaine tentative de <i>manœuvrer</i> . Le personnage ne récupère pas de points d'influence (PI) lors de son prochain passage de niveau.	Non
6-10	Le personnage ne parvient pas à ses fins mais évite toute attention excessive sur ses ambitions.	Non
11-15	Le personnage parvient à ses fins et peut obtenir un nouveau rang. Ce rang lui coûte toutefois le double de la somme habituelle. Il regagne aussi 1 PI.	Oui
16-20	Le personnage manœuvre habilement et accède s'il le souhaite au rang suivant. Il regagne un nombre de PI égal à son rang.	Oui
21+	Les manœuvres du personnage sont si subtiles que sa progression est accélérée. Il peut au choix diviser par deux le coût d'obtention du rang suivant, acquérir deux rangs au coût habituel, ou regagner l'ensemble de ses PI plutôt que son rang.	Oui

Recruter

Prérequis : CHA du personnage +1 (le personnage doit aussi satisfaire les prérequis indiqués si cette action est utilisée afin de créer un nouveau domaine)

Test : d20 + Taille du domaine + Mod. de CHA du personnage

Exception : Lors de la création d'un nouveau domaine (voir *Vie et mort des domaines*), plusieurs personnages peuvent collaborer à cette action, pour autant que chacun satisfasse aux prérequis. Chaque personnage additionnel apporte un bonus de +2 au test de recrutement. Tous les personnages qui ont participé au financement de la création et à l'action *recruter* peuvent immédiatement acquérir le rang 1 dans la voie correspondante, sans avoir à *manœuvrer*.

Le personnage participe à un effort de recrutement afin d'attirer de nouveaux candidats, soit pour créer une nouvelle organisation, soit pour en garnir les rangs.

Total	Résultat	Conséquences pour un domaine existant	Taille max. d'un nouveau domaine
1-5	En tentant de recruter par mégarde les membres d'une organisation concurrente, ce sont au contraire certains membres du domaine qui ont préféré changer de camp.	FOR-1, CON-1	-
6-10	Des ressources ont été dépensées dans l'espoir d'attirer certains candidats prometteurs, mais cela n'a pas suffi. S'il choisit de <i>recruter</i> à nouveau lors de la prochaine phase d'action de domaine, le personnage bénéficie d'un bonus de +2.	FOR-1	-
11-15	Aucun candidat intéressant n'a été retenu.	-	1
16-20	Plusieurs candidats valables ont rejoint les rangs de l'organisation. Il faudra qu'ils fassent leurs preuves.	FOR+1	1
21+	Les candidats choisis sont talentueux et connaissaient déjà certains membres de l'organisation. Le moral en sort renforcé.	FOR+1, CON+1	2

Rejoindre

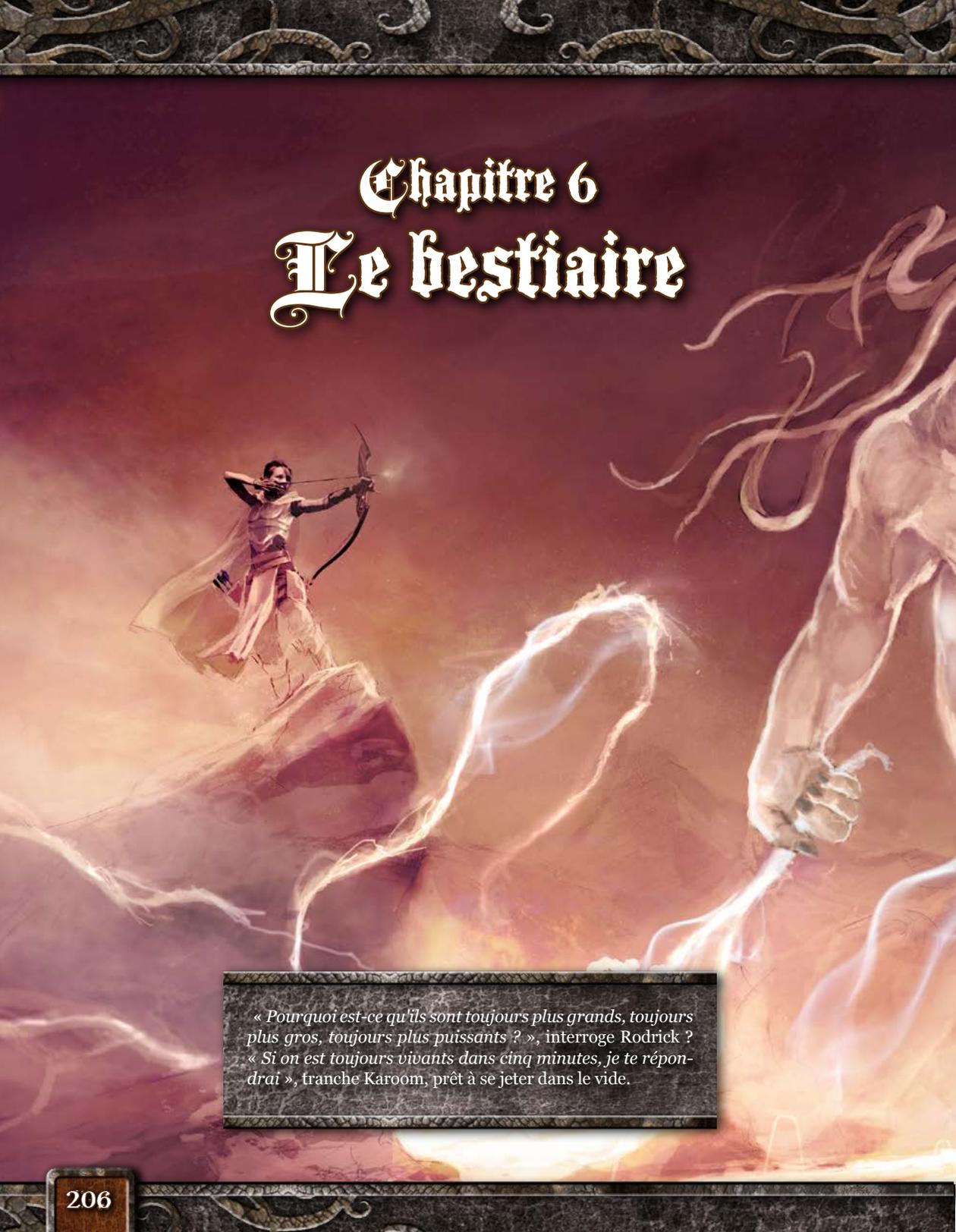
Prérequis : Le personnage a eu l'occasion d'être en contact avec le domaine pendant l'aventure, et satisfait aux prérequis indiqués.

Test : d20 + Mod. de CHA du personnage + rang du personnage - Taille du domaine

Le personnage tente de rejoindre un domaine existant en présentant sa candidature et en effectuant les quelques menus travaux que cela sous-entend. S'il avait déjà appartenu à une organisation de ce type auparavant, le rang qu'il avait atteint dans la voie correspondante peut être utilisé comme bonus au test.

Si un personnage est accepté dans un domaine et refuse, il ne peut tenter ultérieurement de rejoindre ce domaine.

Total	Résultat	Accepté ?
1-5	L'échec est tel que le personnage ne peut pas essayer de rejoindre ce domaine de nouveau.	Non
6-10	C'est un échec. Toutefois, certaines portes sont encore ouvertes : le personnage peut tenter de rejoindre ce domaine plus tard.	Non
11-15	Le personnage est accepté. Toutefois, il doit faire ses preuves et recommence forcément au rang 1 de la voie correspondante, même s'il avait déjà appartenu à une organisation de ce type auparavant.	Oui
16-20	Le personnage est accepté et s'est fait remarquer. S'il avait déjà appartenu à une organisation de ce type auparavant, il peut conserver un rang équivalent à son ancien rang moins 1 (minimum 1, maximum la Taille du domaine).	Oui
21+	Le personnage a fait forte impression. S'il avait déjà appartenu à une organisation de ce type auparavant, il peut conserver tout rang existant dans la voie correspondante (au maximum la Taille du domaine). Si son rang est égal à la Taille du domaine, il prend immédiatement la tête de celui-ci. L'ancien chef du domaine met sur pieds avec quelques fidèles lieutenants une guilde ennemie, dont la Taille est celle du domaine original moins 1.	Oui



Chapitre 6

Le bestiaire

*« Pourquoi est-ce qu'ils sont toujours plus grands, toujours plus gros, toujours plus puissants ? », interroge Rodrick ?
« Si on est toujours vivants dans cinq minutes, je te répondrai », tranche Karoom, prêt à se jeter dans le vide.*



Harank

La rumeur

« Vous refusez de voir la menace que représente cette sorcière ! Combien de preuves nous faudra-t-il pour que le village réalise le danger ? Cette donzelle va tous nous envoûter les uns après les autres pour qu'on serve de pitance à ses trolls ! Certains disent que « l'amour des

trolls » se transmettrait par les gros champignons des cavernes et l'eau de source. Vous imaginez si la corruption de cette ensorceleuse touche même la nourriture et l'eau que nous buvons ! Que direz-vous lorsqu'il s'agira de votre famille ! »

- Bourgain, bûcheron

« En tombant sur les rapports royaux datant des grands nettoyages territoriaux, il semble que des larves particulièrement grosses soient sorties des carcasses ficelées des trolls que les troupes du roi



commençaient à brûler en tas sur un bûcher. Un soldat essaya d'en attraper une, mais elle se déplaçait trop vite et disparu. Quelques jours plus tard, on apprit qu'il adopta un comportement étrange en marchant seul tel un brave sur le champ de bataille vers les troupes orques, malgré les cris de son capitaine. Il s'est fait massacrer par les orques sans réagir... »

— Extrait des mémoires de Zormilius-le-sage

La vérité

Le karank est un effroyable parasite rosâtre de dix centimètres qui ressemble à une grosse larve de hanneton mais qui se déplace très rapidement à la façon d'un scolopendre. Ses pattes antérieures barbelées lui permettent de s'accrocher fortement. Le karank court vers sa proie ou se laisse tomber sur elle. On le trouve dans les régions fréquentées par les trolls, avec lesquels il vit en symbiose. Le karank se fixe à la peau, de préférence sur un centre nerveux important (à la base du crane ou le long de la moelle épinière) dans un endroit dissimulé par des vêtements ou une pièce d'armure. Le karank s'attaque généralement à des humanoïdes de taille petite à moyenne, préférant ceux dont la peau est la moins épaisse, mais il arrive qu'il se fixe aussi sur des animaux lorsque son cycle de vie en dépend. Il se nourrit du sang de son hôte mais, du fait de sa petite taille, ses besoins sont extrêmement réduits.

Une fois fixé, le karank libère une substance qui inhibe la douleur et calme son hôte, jouant également avec les sens de l'humanoïde et son système nerveux. L'hôte perd alors tout sens du danger, de la peur et de l'agressivité. Il développe aussi une attirance particulière pour les

trolls et leur odeur. Il en résulte un comportement suicidaire qui pousse l'hôte à se faire remarquer de tous ses adversaires et à aller vers eux pour, si possible, se faire dévorer.

L'objectif du karank est de faire en sorte que son hôte se fasse dévorer, si possible par un troll, pour continuer son cycle de vie dans l'organisme de la créature. En effet, en se faisant manger par le troll, le karank libère ses œufs dans l'estomac du monstre dont le milieu extrêmement acide est optimal en vue de leur éclosion future. Les œufs arrivés à maturité sont expulsés par les excréments du troll puis éclosent rapidement, donnant naissance à de nouvelles larves qui attendent patiemment qu'un humanoïde passe par là...

Synopsis

Tout au long de l'année écoulée, la population de Verkiss a subi un déclin constant. Pour des raisons inconnues, de nombreux villageois ont disparu. Certaines maisons ont été retrouvées abandonnées, avec de la nourriture encore sur la table, des champs non récoltés. L'absence d'explication rationnelle a engendré méfiance et repli.

Verkiss est un village qui s'appuie contre la montagne et ses habitations sont en partie creusées dans la roche tendre. Le village possède des anciennes carrières dans lesquelles sont maintenant cultivés des champignons. Une rivière souterraine traverse la montagne et surgit parfois dans ces carrières ou dans les caves et les maisons de certains villageois par le biais de puits. De l'autre côté de la montagne se trouve un ensemble de grottes où réside une petite communauté de trolls qui vivent à l'écart. La présence des trolls a entraîné l'apparition de karanks, et certaines larves emportées dans la

rivière souterraine se sont retrouvées dans les champignonnières, les caves et puits du village, l'infestant totalement.

Quand les PJ débarquent par hasard au village, la situation est devenue explosive. La disparition de la femme de Bourgain, un bûcheron respecté, met le feu aux poudres. Recherche de boucs émissaires, expédition-suicide chez les trolls, si les PJ veulent éviter un bain de sang, il va falloir découvrir rapidement le secret de « *l'amour des trolls* ».

Vazac du bizarre

Potion d'assurance

150 po pour 3 doses

De rares alchimistes savent extraire et traiter la substance sécrétée par la karank pour en faire une drogue qui permet à celui qui en consomme une dose d'être immunisé à tous les effets de peur ou d'en réprimer les effets. La potion dissipe les effets du pouvoir de *peur* de rang 1 du nécromancien.

À noter que certaines potions mal préparées provoquent une intrépidité exacerbée chez le sujet, infligeant un malus de -4 à sa DEF mais un bonus de +2 sur toutes ses attaques au contact pour toute la durée de la potion.

Durée : 10+1d4 minutes.

Stats

Karank

NC 1/2, taille très petite

FOR -3 **DEX** +4 **CON** -3

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 1 **Init** 12

Fixation par morsure +4 **DM** non

Capacité spéciale :

Sans peur : L'hôte est immunisé aux effets de peur mais perd également tout notion d'agressivité

Suggestion : Lors de chaque affrontement ou lorsqu'il est conscient de la présence d'adversaires proches, l'hôte doit réussir un test de **CHA** (difficulté 13) pour résister au besoin d'aller vers ses ennemis de façon amicale, même si ces derniers se montrent agressifs. Il doit également faire un test chaque fois qu'il se trouve à moins de 30 mètres d'une zone où se trouvent des trolls, sous peine d'être irrésistiblement attiré par leur odeur et leur présence.

Organisation sociale : 2-4 ou 5-8 créatures.

Mnémophage

La rumeur

« Ouais, je sais ce que tu vas dire. Que je bois trop ce soir. Et qu'un milicien digne de ce nom ne devrait pas se mettre dans cet état. Mais ce soir... ce n'est pas possible, Helfrey. Il s'est passé un truc pas normal hier et j'arrive pas à comprendre. Ou je veux pas.

C'était une patrouille normale, tu vois ? On longeait tranquillement les coupe-gorges à l'Est quand on a entendu un hurlement tellement... je saurais pas te décrire...

Comme si le gars avait vu le diable ! Alors forcément, on a été voir. Et v'là que c'était Wilfred – un collègue milicien – qui courait en beuglant comme une pucelle. On l'a arrêté, le gars, pour comprendre ce qu'il avait aux trousses. Il a eu du mal à se calmer et on ne comprenait pas grand-chose à ce qu'il racontait. Une histoire de boules de chair qui attaquaient les gens. Ni une, ni deux, on a été inspecter. Tout ce qu'on a trouvé – par la déesse – c'était les vêtements d'un milicien posés en tas dans la ruelle, couverts de glaires sanglantes...



Mais tu veux savoir le pire dans tout ça, Helfrey ? Les patrouilles, elles se font forcément à deux. Wilfred était accompagné par un de nos gars. Le gars à qui appartenait les affaires qu'on a retrouvé. Et pourtant, on a beau questionner tout le monde à la caserne... Bordel, personne ne se souvient de lui ! Personne ! »

La vérité

La Mnémophage est une créature abominable issue des cauchemars du Tyolan Agramant. Ce devin craignait par-dessus tout que sa vie et son œuvre puissent un jour être balayées par la cruauté du temps, comme s'il n'avait jamais existé. Plus personne ne se souvient de lui aujourd'hui parce qu'il a effectivement été la première victime du monstre qu'il avait inconsciemment créé. Depuis, la Mnémophage erre à travers le monde, envoyant ses rejetons – des excroissances charnues et autonomes de son corps – chasser des victimes pour aspirer l'essence même de leur existence, faisant disparaître les corps, mais aussi toute trace de leur passage ici-bas, y compris dans les mémoires de leurs contemporains. Il s'agit pour la créature du seul moyen de survivre. Elle œuvre en général aux abords des petites villes, mais ses ambitions la poussent à gagner de plus grandes cités en vue – peut-être – d'une reproduction.

Les rejetons sont de petites boules de chair immondes et visqueuses munies de quatre longues pattes se terminant par une griffe acérée. Au niveau du « ventre », on discerne un orifice faisant office de bouche munie de deux chélicères puissantes capable de se fixer dans la chair.

La Mnémophage est une créature informe qui ressemble à méduse géante. Elle se déplace malgré tout avec prestance grâce à des

excroissances de chair rappelant des pattes d'araignée. C'est d'ailleurs par ces excroissances qu'elle donne naissance aux rejetons. Le buste de la créature est là encore une masse grotesque, mais il est capable de prendre des formes plus ou moins ordonnées, dessinant ainsi des membres griffus mais aussi un buste vaguement féminin muni de trois paires de seins ainsi qu'un visage presque humanoïde fendu d'une bouche énorme dont dépassent des chélicères de la même nature que celles des rejetons.

Synopsis

Parfois la meilleure des cachettes est la plus évidente, celle qui s'offre en permanence au regard de tous. C'est donc dans un très beau manoir au sommet d'une colline limitrophe à la ville que la Mnémophage s'est installée – se nourrissant de tous ses occupants, propriétaires comme domestiques. Depuis, la demeure est telle un mythe : elle trône fièrement là, tous les habitants la voient, savent qu'elle est ici depuis des décennies, mais personne ne peut en conter l'histoire ni dire à qui elle appartient ou si elle a jamais appartenu à personne.

Lorsque les PJ arrivent en ville, de nombreux indices pointent que des personnes disparaissent sans que personne n'en manifeste aucune inquiétude : l'aubergiste est débordé et se demande pourquoi il n'a jamais recruté de serveuse. La milice est clairement en manque de personnel. Le temple vit sans prêtre, l'école sans instituteur. Des enfants errent dans les rues « sans parents », etc.

Peut-être faut-il qu'un des PJ se fasse blesser par un rejeton, au détour d'une ruelle, et se rende compte que ses compagnons ont du mal à se rappeler de son nom pour mettre le feu aux poudres et déclencher une enquête ?

Stats

Rejeton

NC 1, taille très petite
FOR -4 **DEX** +3* **CON** -4
INT -1 **SAG** +1 **CHA** -3
DEF 15 **PV** 6 **Init** 17
Morsure +6 **DM** 1d4

Dissolution de l'essence : En cas d'attaque réussie, le rejeton se plante dans la chair de sa victime et y déverse un poison qui efface progressivement son existence. À chaque tour, il inflige automatiquement 1d6 DM (DM qui ignorent les réductions) et bénéficie d'un bonus de +2 en DEF. À son initiative, la cible peut tenter un test de DEX ou de FOR difficulté 13 pour se libérer. Si le rejeton tue sa proie par ce biais, cette dernière se liquéfie et plus personne ne se souvient d'elle.

La Mnémophage

NC 4, taille énorme
FOR +6 **DEX** +4* **CON** +9
INT +2 **SAG** +3* **CHA** -1
DEF 20 **PV** 70 **Init** 19
Morsure et griffes +13 **DM** 2d6+6

Attaque Magique +11

*Réécriture de l'essence (L)** : En réussissant une attaque magique, la Mnémophage peut puiser dans une partie de son existence pour réécrire partiellement celle de sa cible, lui implantant de faux souvenirs en altérant ses sens. Elle peut se faire passer pour son amie ou sa bien-aimée, par exemple. La victime peut tenter de résister avec un test de SAG difficulté 15. La Mnémophage ne peut utiliser cette capacité avec réussite qu'une fois par mois. Seule sa mort met un terme à l'effet de l'attaque.

Nécryade

La rumeur

« D'abord, un seul figuier. Puis deux. Puis une parcelle entière. Puis plusieurs. Toujours ceux collés au Vieux Bois. J'en ai parlé au Gros Lonas, tous ses arbres en bordure sont flétris et meurent. Chez lui, y'a même des plaques noirâtres. Je suis rentré dans le bois. Pas que j'avais envie, mais dans ma famille on a pas peur d'une malédiction. Et dans le bois aussi, des arbres meurent. Avec ces mêmes tâches. C'est pas naturel et je crois pas aux champignons comme Maloban le dit ! Puis j'avais l'impression d'être observé. »

Salazarin, 48 ans.

« Hier matin, j'ai vu que le chêne de mon jardin était gâté. Dans mon jardin ! À presque cent mètres du Vieux Bois ! C'en était trop et avec mon grand, on y est allés, dans ce fichu bois. Des arbres morts par dizaines et d'autres qui le seront bientôt. Mais je les ai vues, ces choses des arbres



morts. Je sais pas ce que c'est, mais ça vit dedans. On dirait des petits diables, mais tâchés et rabougris. Avec des feuilles toutes jaunes. Dès qu'on s'approchait, ça partait. Sauf quand on est arrivés vers la Source, vers le vieux hêtre tordu. Là, les arbres n'ont pas une tâche. Rien. Mais la forêt a failli nous engloutir et on a vite déguerpi ! »

— Dolbriak, 31 ans.

Témoignages des maraîchers possédant des terres aux abords du Vieux Bois, propos recueillis lors du conseil exceptionnel en suite des événements de la nuit dite « *des pêches mortes* ». Conseil public tenu à Sort-la-harde en présence de Monsieur le Bourgmestre et de Maloban l'herboriste.

La vérité

Les nécryades ou dryades nécrosantes sont des dryades corrompues par un mal inconnu. Elles ressemblent aux dryades classiques, mais le bois de leur peau est terni et nécrosé par endroit. Elles sont rabougries, malingres, et les feuilles qu'elles portent sont jaunies. Certains druides pensent qu'une maladie est à l'origine de cette race, d'autres qu'il s'agit de l'œuvre de druides dissidents. Le mage Colticus prétend qu'un artefact au fond de la Source se serait activé, contaminant les nappes phréatiques et les arbres par les racines. Mais cela n'expliquerait pas que ces nécrosantes se retrouvent un peu partout dans les Terres d'Osgild. Certains écrits rapportent aussi qu'il est possible de leur rendre leur vraie nature de dryade et qu'il faut éviter de les tuer, car la mort d'une dryade est toujours mauvais pour l'équilibre sylvestre.

Quelle que soit leur origine, ces nécrosantes ne vivent pas dans les forêts pour les protéger, mais pour

s'en nourrir. À l'instar des dryades classiques, elles sont dépendantes de la vie de l'arbre où elles vivent, mais elles le vampirisent, se nourrissant de son énergie. L'arbre commence à se flétrir, puis des tâches de nécrose apparaissent sur le bois, et il finit par mourir, rongé de l'intérieur. Elles sont capables de vampiriser plusieurs arbres à la fois, ce qui leur permet de rester en vie lorsqu'un végétal meurt. Mais les nécrosantes ont besoin de la forêt et donc de limiter leurs dégâts. La solution consiste pour elles à étendre leur territoire, ce qui pose d'énormes problèmes dans les zones où l'agriculture a besoin de se développer au détriment des forêts sauvages. Les nécrosantes n'ont d'autres choix que de s'attaquer aux vergers notamment, ce qui offre aussi un répit à la forêt qui les abrite. Certains villages se sont aperçus du problème et organisent des chasses aux nécrosantes, brûlant les arbres où elles se terrent. Ce sont souvent les nécryades qui gagnent ces conflits avec les populations locales, car la puissance des dryades est encore en elles... D'ailleurs, les vraies dryades, avec qui elles sont parfois en lutte, ont bien du mal à les contenir et peuvent occasionnellement demander de l'aide.

Synopsis

Le mal gagne beaucoup de villages reculés, à proximité de bois peu fréquentés. Les druides sont inquiets de l'ampleur que cela prend depuis quelques années. Les PJ peuvent être impliqués de diverses façons. Ils peuvent tout d'abord être amenés à lutter de manière locale. Un petit village voit ses vergers ravagés par un groupe de nécryades, le gibier fuit ces lieux maudits, et le village n'a presque plus de ressources pour survivre. Une battue a été organisée, se soldant par la mort de deux

villageois. Les aventuriers sont sollicités pour aider le village, enquêter, puis découvrir le groupe de nécryades et les défaire. Reste à savoir s'ils décideront de les tuer ou bien de leur venir en aide. Certains des aventuriers pourront peut-être percevoir dans leur regard qu'il n'y a pas de haine, mais plutôt de la peur et de l'égarement...

Les PJ peuvent aussi être contactés par le druide d'un bois proche de Sort-la-harde, qui a décidé de remédier à la racine du mal. Il demande aux aventuriers d'enquêter en profondeur sur les origines de la maladie ou de la malédiction, en ville et dans le bois. Leur enquête pourra recouper les informations de diverses régions pour essayer de comprendre d'où est parti le mal avant d'explorer le Vieux Bois (ou tout autre lieu où vous décidez de placer la Source) pour y découvrir l'artefact, ou bien tout autre cause du mal (cause locale ou globale, à vous de voir). Ils auront aussi à affronter les nécryades sans les tuer, car le druide a bien précisé que ce sont des dryades avant tout. Ensuite, il leur faudra trouver un

remède... S'il existe. À moins que ce ne soit un mal bien plus profond qui touche d'autres créatures sylvestres ? Et si tout cela était lié aux elfes noirs ?

Stats

Nécryade

NC 4, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +0

INT +3 **SAG** +2 **CHA** +4

DEF 18 **PV** 30 **Init** 18

Dague +10 **DM** 1d4

Arc court +10 **DM** 1d6

Voie des végétaux rang 5

Voie de l'envoûteur rang 2

Voie de la magie maléfique rang 1

Symbiose : La dryade nécrosante n'est pas dépendante d'un arbre unique, mais de tous les arbres qu'elle vampirise en même temps (jusqu'à six). Elle peut s'éloigner sur plusieurs kilomètres de son arbre souche. Au-delà, elle est en permanence affaiblie et meurt au bout de 3d6 heures.

Crystallion

La rumeur

« En propos préliminaire, la dépouille est celle d'un cerf mâle âgé environ de deux ans selon la datation dentaire. Le cadavre a été trouvé par des chasseurs et l'aspect étrange d'une plaie entre les épaules a justifié la présente autopsie. Il n'y a plus de rigor mortis et on note de discrètes traces de décomposition. L'estimation du décès est donc d'environ trois jours, quatre tout au plus. [...] La plaie dorsale est parfaitement sphérique et profonde, définissant une sorte de coque éclatée dont la face interne est tapissée d'une substance cristalline blanche et argentée. J'ai prélevé quelques échantillons en vue d'une étude ultérieure. La structure globale de la plaie rappelle une sorte de cocon. [...] Le tissu cardiaque présente une couleur bleutée insolite qui traduit la présence d'une toxine ayant provoqué son arrêt. La toxine a probablement été libérée en même temps que l'ouverture du cocon, ce qui expliquerait l'absence d'hémorragie. [...]

En conclusion, aussi invraisemblable que cela puisse paraître, je pense que ce cerf a été tué par une larve de type parfaitement inconnue. Je dois en informer le baron sur l'heure. »

— Extrait d'un rapport d'autopsie, par Aod Jaralvus – Nécrologue



La Vérité

Le krystallion, autrement surnommé « *la Mort cristalline* », ressemble à une sorte de frelon géant extrêmement agressif. Il a pratiquement disparu de la surface du monde connu et n'est décrit que dans les compendiums et les bestiaires les plus encyclopédiques. Ces ouvrages pointent le suc précieux et rare qu'il est possible d'extraire des glandes de son abdomen, le krystallis, une substance aux propriétés anti-magiques exceptionnelles.

Les krystallions vivent en ruche mais suivent un cycle de reproduction violent et carnassier : ces insectes doivent inoculer à l'aide de leur dard une larve dans la peau d'un mammifère. Cette larve va alors créer un cocon et se développer au détriment de l'hôte pendant deux semaines. Lors de l'éclosion, du suc est libéré dans le sang, provoquant la mort de l'hôte. Le jeune krystallion regagne ensuite instinctivement la ruche dont est issu son géniteur.

Le krystallion mâle est de grande taille, défenseur de la ruche, tandis que la femelle est plus petite et assure la prolifération de l'espèce. Le mâle est une sorte de frelon géant à la chitine vaguement translucide laissant deviner ses organes par transparence, disposant d'un abdomen terminé par un dard rétractable disproportionné, aussi perforant que tranchant.

Synopsis

La découverte d'une ruche de Krystallions représente à la fois une catastrophe écologique mais aussi une formidable opportunité entomologique, la branche de la zoologie qui étudie les insectes. Trisgan Vortidur, le propriétaire de la mine de fer dont l'effondrement d'une galerie a mis à jour une ruche issue d'un autre

temps, a quant à lui décidé de transformer cette découverte en entreprise commerciale juteuse – le prix d'une once de Krystallis justifiant largement les dangers encourus.

Dans un premier temps, les insectes peu nombreux et rendus moribonds par des décennies de jeûne représentaient des proies faciles, mais la formidable agressivité des créatures a rapidement repris le dessus. Les ouvriers furent intégralement décimés après quelques semaines d'exploitation. De là à ce que, acculé, Trisgan soit obligé de faire appel à un groupe de mercenaires aguerris (les PJ bien sûr) pour mettre un terme à cette menace, en omettant de préciser son implication crapuleuse dans l'affaire, il n'y a qu'un pas.

Au registre des mensonges par omission, il y a aussi cet astucieux système de tonneaux pleins de poudre à l'entrée de la grotte que Trisgan a prévu de faire sauter une fois que les mercenaires auront rempli leur contrat, les emmurant vivants dans la mine. Il ne faudrait pas que leur témoignage vis-à-vis des divers outils qu'ils trouveront sur place – n'ayant rien à voir avec l'exploitation du fer – ne vienne ternir sa réputation...

Vazac du bizacce

Le krystallis

Rare – 300 pa pour une glande

Le krystallis est au départ un suc translucide indispensable à la reproduction du krystallion, sécrété par de volumineuses glandes contenues dans son abdomen. Conservé dans les glandes, il est possible de le préserver ainsi pendant 2d6 jours. À l'état translucide, le krystallis dispose d'impressionnantes propriétés anti-magiques. Enduit sur des armes, ces dernières deviennent

capables d'infliger de lourds dégâts à toutes les créatures d'essence purement magiques (créatures non-vivantes), ignorant leur RD et doublant les DM du dé. Appliqué sur une armure, il fournit un bonus de +2 en DEF ainsi qu'à tous les tests requis pour résister à un sort. Une glande est suffisante pour enduire une armure ou une arme.

Attention toutefois, une fois à l'air libre, le suc cristallise de façon irréversible en 2d6 heures et prend alors une teinte plus opaque et argentée. Il perd alors toute propriété anti-magique.

Stats

Krystallion mâle

NC 4, taille moyenne

FOR +3 **DEX** +4* **CON** +3*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 17 **PV** 26 **Init** 17

Attaque du dard +6 **DM** 1d6+4

Voie de la Meute rang 1

Cible prioritaire : Un Krystallion, s'il réussit un test de SAG difficulté 10, est capable de repérer un lanceur de sort et l'attaquera en priorité. Cette capacité étrange et la suivante ont été développées par les Krystallions

pour combattre le Tardigrade (voir page 220), un prédateur doté de pouvoirs magiques qui raffole du Krystallis.

Venin du Krystallion : Après une attaque réussie, la cible du krystallion doit réussir un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, elle devient incapable de lancer un sort pendant 1d4 tours.

Résistant : Un Krystallion lance 2d20 pour chaque test de CON et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Krystallion femelle

NC 2, taille petite

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 12 **Init** 19

Attaque du dard +4 **DM** 1d4+1+larve

Fécondation : Après une attaque réussie, la cible du krystallion doit réussir un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, une larve lui est implantée dans le corps – en général dans le dos. Chaque jour suivant, la victime subit un malus cumulatif de -1 à tous ses tests de CON et de DEX. Après [1d6+5] jours, la chrysalide s'ouvre, provoquant la mort de l'hôte. Pour enlever la larve, il faut utiliser un objet tranchant et subir 1d6 DM.

Résistant : cf. ci-dessus.

Tardigrade

La rumeur

Les chiens tiraient sur leur chaîne, affolés par l'odeur du sang. Le limier du baron se redressa, mal à l'aise et hésitant.

« Eh bien quoi ? », aboya le chevalier Boris de la Marche.

« Je dirais que c'est des traces d'ours, mais y a quelque chose qui colle pas. On dirait qu'y a deux ours. Mais deux mâles de cette taille, c'est pas logique, monseigneur. Les mâles sont des solitaires. »

Le chevalier renifla avec dédain. « Épargne-moi tes considérations, cela colle parfaitement avec le massacre des chasseurs. Ils cherchaient un ours et un, ou plutôt deux ours, les ont trouvés. Ce qui explique qu'ils n'aient eu aucune chance.

- Monseigneur, je connaissais personnellement Gunthar, celui dont on a retrouvé que la tête et...



- Il suffit ! Je te demande simplement de trouver ces ours ! » Il se tourna sur sa selle : « Balthazar, va prévenir le baron que nous avons trouvé la piste de l'ours. Non, dis-lui plutôt de faire de la place pour deux nouveaux trophées ! »

Ce furent les derniers propos du chevalier Boris des Marches du Piémont, tels que les rapporta le page Balthazar au Baron Lothar de Bois-Arden. Nul ne retrouva jamais sa trace, ni celle du limier. Le baron pleura beaucoup ses douze chiens.

La vérité

De loin, il est facile de confondre le Tardigrade avec un énorme ours, car sa morphologie correspond à celle d'un plantigrade brunâtre, si ce n'est qu'il possède huit pattes. Toutefois, sa face ronde et plissée ne laisse apparaître aucun organe visuel et il ne possède pas de gueule, mais un étrange museau cylindrique qui s'ouvre en forme d'entonnoir lorsqu'il utilise son terrible pouvoir vibratoire. Cette attaque lui permet de réduire ses proies en bouillie avant de les aspirer par ce même organe. Le Tardigrade est une créature magique, arrivée à travers l'espace en même temps que les pierres du ciel (pour plus de précisions sur les pierres, voir p.253 de la campagne *CO Fantasy Anathazerin*), ce que tout sage sensé jurerait absolument impossible. Pourtant, le Tardigrade est capable de survivre dans les milieux les plus extrêmes. Il est totalement insensible aux éléments et, si le besoin s'en fait sentir, il peut réduire sa taille à une dimension si ridicule que l'œil humain ne peut alors plus le percevoir. Sous cette forme, il n'a plus besoin d'air et peut rester en sommeil des milliers d'années. Heureusement que le Tardigrade ne se reproduit qu'une fois par siècle.

Mais, devinez...C'est justement cette année !

Synopsis

Peut-être les PJ cherchent-ils simplement à franchir les Serres du Monde, à moins que le baron Lothar de Bois-Arden (présenté p.221 d'*Anathazerin*) n'ait loué leurs services pour retrouver les disparus. Alors que les PJ progressent dans les contreforts rocheux, un Tardigrade attaque leur campement de nuit. Dans les jours qui suivent, les PJ rencontrent toujours plus de Tardigrades, cette créature pourtant si rare. Ils se déplacent tous dans la même direction et les PJ seraient avisés de garder leurs distances. La piste évidente les mène dans une étrange vallée secrète à travers une étroite faille entre les montagnes où les Tardigrades s'engagent en grand nombre.

La vallée est recouverte d'une herbe violette et peuplée de dangereuses plantes animées. Une énorme et improbable construction de pierre arrondie, penchée et en ruine émerge du sol. Cette structure enferme une des pierres du ciel. La pierre n'est plus là, mais le lieu, contaminé pour l'éternité, continue à être baigné d'une magie corruptrice qui participe à la reproduction des Tardigrades. Ceux-ci sont d'ailleurs collés serrés et ignorent complètement les PJ.

Mais les PJ ne sont pas seuls, le Seigneur des Ours, un humain fou et mutant vit ici (hybride druide/barbare de niveau 12). Il a trouvé un étrange casque doré, et l'artefact lui permet de contrôler les Tardigrades. Le voici à la tête d'une véritable armée et il compte marcher sur Bois-Arden pour « nettoyer la gangrène humaine ». Une partie de cache-cache s'engage dans les ruines cyclopéennes, mais la lutte

est inégale et les PJ finissent encerclés par les Tardigrades. Alors que l'hallali semble inévitable, tous les Tardigrades explosent soudain en milliers de particules. Cela fait partie de leur processus normal de reproduction. Ils se reconstitueront dans une centaine de jours, un peu plus nombreux.

Que les PJ en profitent pour vaincre le Seigneur des Ours ou que celui-ci réussisse à prendre la fuite n'a guère d'importance, car le casque perd tout pouvoir hors de la zone de magie corrompue !

Stats

Tardigrade

NC 7, taille grande

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 70 **Init** 10

Griffes +12 **DM** 2d8+7

Cône vibratoire (L) : Le Tardigrade émet une vibration sourde qui fait entrer en résonance la matière, cette capacité est considérée comme un sort de rang 4 que le Tardigrade peut utiliser un tour sur deux. Il inflige 7d6 DM dans un cône de 10 mètres de long pour autant de large. Un test de DEX 15 réussi permet de diviser les DM par 2. Cette attaque fait aussi chuter au sol toute créature volante, dont les fameux, mais rares, Kristallions (voir p. 217).

Réduction protectrice (L) : Lorsque ses PV passent sous 10 points, le Tardigrade rétrécit très rapidement. Il devient microscopique, indétectable et totalement invulnérable. Sous cette forme, il récupère 1 PV par jour et il reprend sa taille normale lorsque ses PV sont à leur maximum.

Résistances : Le Tardigrade est immunisé aux dégâts élémentaires de toute sorte, feu, froid, acide, électricité, mais pas au poison.

Vision aveugle : Le Tardigrade situe parfaitement son environnement et ses proies grâce à un sonar performant. Il n'est pas gêné par les ténèbres et détecte les créatures invisibles.

MegaGobilis

La rumeur

« Nous ne progressons plus. Je crains qu'il ne faille envisager l'isolement *ad vitam* pour ce patient. Chacune de nos séances répète inlassablement le même schéma : il ressasse ses exploits de mercenaire jusqu'à la mésaventure responsable de sa psychose. À partir de là, ses paroles perdent tout sens commun et il n'est plus possible d'en tirer la moindre information.

Avec ses compagnons d'armes, il prétend qu'ils poursuivaient un grouscule de gobelins responsables de saccages dans les campagnes alentours. Ils auraient alors acculé les monstres dans une grotte. À partir de ces derniers mots, le discours devient tout à fait incohérent et le patient se met à pleurer en tremblant de terreur, décrivant une immense créature ténébreuse, munie d'une dizaine de bouches ornées de centaines de dents, attrapant de ses centaines de doigts ses compagnons un par un en les dévorant vivants.

En vérité, je pense que le patient revit sans cesse le meurtre de ces compagnons. Cette créature imaginaire n'est que le reflet fantasmagorique de sa propre culpabilité. Dans le doute, je pense recommander vivement son exécution... »



La vérité

Le MegaGobilis était à l'origine une escouade d'une quinzaine de gobelins qui ont été mis en contact avec une mystérieuse *Pierre Noire*, un cristal de pure magie chaotique ayant altéré les propriétés moléculaires de leur corps. (Il s'agit en fait d'un fragment d'une des fameuses Pierres Obscures, corruptrices venues du ciel, les « *Ouro-Kaer* ». Pour plus de précisions, voir page 253 de la grande campagne *CO Anathazerin*.) Incapables de comprendre ce qui venait de se produire, ils fusionnèrent tous ensemble pour ne former plus qu'une seule entité vaguement humanoïde, gigantesque et folle. Depuis, le MegaGobilis se terre loin de tout, détruisant tout ce qui croise sa route. Même si la créature voulait raisonner, elle est incapable d'entretenir un raisonnement ou une conversation qui ne soit pas confuse, en raison des trop nombreuses bouches et personnalités qui la composent.

Le Megagobilis est une créature difforme et gigantesque, adoptant vaguement la forme d'un très grand gobelin. De ses bras gigantesques sortent de nombreuses petites mains griffues, de même pour ses jambes avec des pieds dépassant de ses tibias et de ses genoux. Son visage est celui d'un gobelin géant, mais les visages torturés de dizaines d'autres gobelins composent sa langue, ses joues, son cou et son torse. Enfin, sa peau est de couleur pourpre foncée, tirant vers le noir, et parfois parcourue de petits arcs électriques violacés.

Synopsis

Le MegaGobilis est une créature unique au monde, puissante mais incroyablement stupide. Lorsque l'ambitieux capitaine de la garde

Dolgaror Runbarth a réussi à capturer vivant le monstre alors qu'il détruisait des fermes avoisinantes, il n'a cependant pas fait preuve de la plus grande intelligence en pensant l'offrir à son Seigneur dans l'espoir d'une promotion juteuse. Hélas, une fois rendu à la grande ville, le MegaGobilis est parvenu à briser sa cage et a réussi à s'échapper dans les catacombes de la ville.

Depuis, la créature erre sous terre, frappant de rage les fondations des bâtiments quand elle ne trouve rien à manger pour calmer ses multiples appétits, provoquant d'angoissantes vibrations qui fissurent les murs des bâtiments. Certaines des constructions les plus fragiles se sont même effondrées.

Le capitaine Dolgaror et ses hommes de confiance ont bien étouffé l'affaire et donc personne ne sait pourquoi les murs tremblent parfois ainsi. Et curieusement, la garde officielle de la ville n'est pas très efficace. Le capitaine a réussi à capturer le monstre la première fois après une traque méticuleuse, profitant de conditions particulièrement favorables (le monstre était rassasié, endormi, etc.) Mais pour tout dire, il a désormais peur d'affronter une bête affamée, qui se sait traquée et qui est visiblement en colère. Le Capitaine a déjà perdu beaucoup d'hommes dans les souterrains. Il joue son poste et la crédibilité bien entamée auprès de ses hommes. Il est un peu dépassé.

Il fait donc appel à des valeureux aventuriers extérieurs pour mener l'enquête. Certainement seront-ils accompagnés par le Capitaine Dolgaror qui voudra s'assurer que nul ne sache jamais son erreur. Car il ne faudrait pas que, malgré sa folie, le MegaGobilis identifie son tortionnaire...

Stats

Megagobilis

NC 8, taille énorme

FOR +13 DEX -1 CON +13*

INT -3 SAG +0 CHA -3

DEF 22 PV 110 Init 8

Griffure et morsure +17 DM 3d6+13

Voie des Créatures Instables rang 3
(cf. ci-dessous)

Voie des Créatures Instables

Cette voie est destinée aux créatures ayant subi une altération contre-nature de leur corps. Cette altération s'accompagne généralement d'une modification radicale de leur apparence (que ce soit la couleur, la forme ou la consistance).

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la CON en carac. Supérieure (indiquée par un *).

1. Fusion (L) : Deux créatures instables disposant de cette capacité peuvent fusionner entre elles au prix d'une action limitée pour former une nouvelle entité plus puissante et plus grande. La base technique de la nouvelle entité reste celle de la créature disposant de la taille la plus importante, du NC le plus élevé ou du plus grand nombre de PV au moment de la fusion. La créature gagne alors immédiatement 1 rang de boss (1/2 seulement si le binôme est de taille Moyenne ou inférieure) et fait l'acquisition d'une capacité emblématique de son binôme le cas échéant (par exemple une fusion avec un aigle procurera une paire d'ailes). Il faut fusionner 4 créatures de taille équivalente pour augmenter la taille finale d'une catégorie (voir le tableau

des archétypes pages 221 pour adapter les caractéristiques et dés des DM en fonction de la taille).

Le processus est réversible sur un test d'INT difficulté 15.

Cette capacité n'augmente pas le NC si la créature ne dispose d'aucun allié avec qui fusionner lors d'un combat.

2. Scission : La créature peut, le temps de quelques secondes, se séparer de n'importe quelle partie de son corps, prenant au dépourvu ses adversaires. Lorsqu'elle subit les DM d'une attaque, lancez 1d6 : sur 3 ou 4, la créature expulse un corpuscule, sur 5 ou 6, la créature ne subit aucun DM et elle expulse un corpuscule (cette capacité ne fonctionne pas sur les DM de zone ni pour les DM dans le temps). Le corpuscule possède une DEF de 12 ainsi que 3 PV. Il n'inflige pas de DM par lui-même, mais chaque corpuscule attaque les adversaires de la créature en même temps qu'elle : pour chaque corpuscule présent, la créature bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque et aux DM et sa plage de coup critique est augmentée de 1. Au prix d'une action limitée, si la créature le souhaite, tous les corpuscules non-détruits fusionnent à nouveau avec la créature principale, chaque corpuscule guérit la créature d'autant de PV qu'il lui en reste.

3. Essence Chaotique : Lorsque la créature est victime de DM élémentaires (feu, glace, etc.), son corps change et se transforme en l'élément qui aurait dû lui occasionner des DM. Lancez 1d3 : la créature fait l'acquisition de la capacité de la Voie des Créatures Élémentaires égale au résultat du jet. De plus, elle devient immunisée aux DM de son élément. Cette capacité s'applique à chaque fois que la créature subit des DM d'une nature élémentaire différente à la sienne.

Fores, héraut de la vie

La rumeur

« Monseigneur, c'était affreux. L'homme est mort dans mes bras. Il délirait en expliquant que son village entier avait été décimé par une sorte de peste. Au début, disait-il, les gens ont commencé à être secoués par des quintes de toux. Puis ils ont craché du sang. Puis, et ça

je l'ai vu de mes yeux, dans les dernières heures, les corps des pauvres malheureux ont commencé à se décomposer alors qu'ils n'étaient pas encore morts ! Comme si leur chair était aspirée de l'intérieur.

Je pense qu'il disait vrai mon seigneur... *Tousse*... pardon. Je pense qu'il disait vrai parce qu'il... *Tousse*... il s'est presque liquéfié sous mes yeux !

Tousse... Monseigneur... Mais je... je saigne monseigneur... Aidez-moi !... »



La vérité

Eores, le héraut de la Vie, est une créature grotesque et terrifiante capable d'altérer la matière organique sous toutes ses formes. Elle éprouve un plaisir particulièrement sadique à faire souffrir les créatures pensantes en les affublant de terribles maladies que rien ne peut guérir. Il s'agit d'un monstre énorme, vaguement sphérique. Il possède de multiples tentacules pustuleuses couvertes d'épines menant jusqu'à trois bouches béantes bardées de dents. Sa peau, visqueuse et gluante, arbore une couleur verdâtre malade. Elle est dépourvue d'organe sensoriel apparent.

Comme toutes les créatures du Voile (voir l'objet légendaire Elyxir, page 272), Eores n'est pas issu de ce monde et n'aspire qu'à la destruction la plus vicieuse et perverse possible. Elle ne possède pas d'existence physique réelle sur ce plan et elle ne s'incarne dans les Terres d'Osgild que par le biais d'une *ancree*, c'est-à-dire le corps d'une créature qu'elle a façonné à son image. Il n'est pas possible de la tuer, mais détruire physiquement son enveloppe corporelle la bannit pour un temps. Pour la bannir définitivement, il faut sceller son ancre à l'aide d'Elyxir (voir page 272).

Synopsis

À la suite d'une aventure, les PJ sont de retour « chez eux » ou vers une ville dans laquelle ils possèdent des attaches. Après avoir traversé deux fermes dont tous les habitants, sans exception, bétail compris, n'étaient plus qu'un tas de cadavres en état de décomposition avancé, les héros atteignent la ville fortifiée et constatent

que la cité est en proie à une épidémie difficilement contrôlable.

Les autorités locales ont cependant réussi à contenir la propagation du mal à un seul quartier, placé sous une quarantaine stricte et impitoyable. Les quelques personnes ayant tenté de fuir le quartier contaminé ont été abattues à l'arbalète sans sommation. Aucun prêtre ou apothicaire ayant pénétré le quartier n'en est revenu avec un remède.

La présence d'un proche des PJ dans le quartier contaminé pourrait être une raison suffisante pour leur donner envie de s'impliquer dans cette histoire. Bien entendu, les miliciens n'accepteront pas de les laisser entrer dans le quartier fermé, et il faudra se montrer convaincant, d'une façon ou d'une autre.

Sur place, ils découvriront un lieu de cauchemar où les malades en sursis errent dans les rues, à la recherche de quelqu'un capable de les guérir tandis que les sains restent enfermés chez eux avec leurs maigres réserves de vivres, terrorisés. Peut-être les PJ pourront sauver Yvarol, un alchimiste humain, dont la demeure est prise d'assaut par des contaminés rendus fous par la maladie et persuadés de trouver chez lui le remède. Ce dernier leur expliquera que ses élixirs de guérison retardent l'évolution du mal, mais que rien ne semble pouvoir guérir cette étrange peste qui, selon lui, tient autant de la maladie infectieuse que de la malédiction incompréhensible. La destruction de la source sera certainement le seul remède.

Il ne reste plus qu'à retrouver Eores dans le quartier, l'affronter et le bannir.

Stats

Eores

NC 11, taille grande

[Archétype Puissant, Rang de Boss 3, Boss Berserk 1]

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -3

DEF 24 **PV** 120 (RD 6) **Init** 10

Frappe +18 **DM** 3d6+14

Voie du Colosse Rang 2

Dévoré – Voie du Prédateur Rang 2

Toucher de Peste : Chaque fois qu'Eores inflige des DM à une créature vivante, cette dernière doit réussir un test de CON contre une difficulté 13. En cas

d'échec, elle tombe malade et se met à tousser au bout de 1 tour. Au bout de 2 tours elle crache du sang et subit l'état préjudiciable *affaiblie*. Elle décède 12 heures plus tard dans des douleurs atroces, tandis que ses chairs se détachent de son corps. Il est possible de ralentir l'évolution de la maladie par tranche de 12 heures grâce à des soins tels que le sort *Guérison* ou l'Elixir de Guérison. Le seul moyen de guérir de cette maladie est de bannir Eores.

Toute créature saine au contact d'une créature malade doit faire un test de CON difficulté 13 à chaque tour pour ne pas être contaminée et développer les mêmes symptômes dans les 1d4 heures qui suivent.

Gachlo, héraut de la dissolution

La rumeur

« Ecoutez-moi mes amis ! Le dieu Mëndovaë, protecteur de notre cité n'est plus ! Il s'est détourné de nous ! Voyez comme son temple, au Nord de la ville, a été anéanti en l'espace d'une nuit, avalé par la terre ! C'est la preuve de la toute puissance d'Oroax, dieu

de la Destruction, auquel nous devons nous convertir si nous espérons le moindre chance du salut de nos âmes ! Ne soyez pas aveugles, mes amis ! C'est le message des dieux ! Renoncez à vos croyances futiles et embrassez le culte d'Oroax !



Non, laissez-moi ! Vous n'arriverez pas à me faire taire ! Vous ne pouvez pas empêcher la vérité d'éclater ! Voyez mes amis comme les miliciens veulent vous condamner en me menaçant de leur épée ! Soyez forts, rebellez-vous contre l'autorité et acceptez la faveur de... argh.... de... d'Oro... ax... »

La vérité

Y'achlo, le héraut de la Dissolution, est une énorme créature capable de dissoudre n'importe quelle matière par son simple contact. Son corps grotesque, boursoufflé et cylindrique, rappelle celui d'un ver géant. Chaque extrémité se termine par une bouche perpétuellement ouverte, ornée de trois énormes crocs et encadrées de quatre grands bras grasseux vaguement humanoïdes. Ces bras sont ponctués chacun d'une main munie de sept longs doigts griffus. Bien qu'elle dispose de deux énormes bouches, elle n'a pas besoin de se nourrir et se contente de vivre du plaisir de la destruction. Incroyablement stupide, elle n'en est pas moins dangereuse et mortelle.

Comme toutes les créatures du Voile (voir l'objet légendaire Elyxir, page 272), Y'achlo n'est pas issue de ce monde et n'aspire qu'au chaos dans sa forme la plus brute. Elle ne possède pas d'existence physique réelle sur ce plan d'existence et elle ne s'incarne dans les Terres d'Osgild que par le biais d'une *ancree*, c'est-à-dire le corps d'une créature qu'elle a façonné à son image.

Il n'est pas possible de la tuer, mais détruire physiquement son enveloppe corporelle la bannit pour un

temps. Pour la bannir définitivement, il faut sceller son ancree à l'aide d'Elyxir (voir page 272).

Synopsis

Ces derniers temps, la région de Forterive subit d'inquiétants phénomènes géothermiques, notamment d'impressionnants tremblements de terres et glissements de terrain. Il ne s'agit pourtant pas d'une zone réputée pour ce genre de manifestations naturelles. L'intensité des séismes est telle que les villes fortifiées qui bordent les Monts Argentés ont été très endommagées et ne peuvent plus contenir la déferlante de tribus sauvages montagnardes sur les fermes avoisinantes. Les raids de gobelins ou de kobbolds se multiplient dans l'arrière pays. Cela pourrait constituer un premier point d'acroche pour les PJ.

En cas de succès sur cette première mission, les héros sont réquisitionnés par la ville de Forterive pour une mission d'une importance toute autre : de nombreuses galeries sont apparues dans les Monts Argentés, s'enfonçant profondément dans les montagnes et provoquant des remontées de laves ! Si l'origine du phénomène n'est pas rapidement identifiée et le problème résolu, la chaîne montagneuse risque d'être en proie à une activité volcanique sans précédent dont personne ne pourrait prévoir les conséquences !

Il faudra donc parcourir ces galeries, probablement affronter quelques autochtones (tels un ou deux géants de pierre ou encore quelques ankhégs particulièrement affamés) avant de retrouver Y'achlo.

Stats

Y'achlo

NC 13, taille énorme

[Archétype Standard, Rang de Boss × 3, Rang de Berserk]

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11

INT -3 **SAG** +1 **CHA** -2

DEF 26 **PV** 160 **Init** 10

RD 10 / froid et électricité

Morsures et Griffures +25

DM 4d6+17

Toucher corrosif : Chaque fois que Y'achlo est blessé par une arme manufacturée non magique, l'arme se dissout immédiatement sous l'action d'un puissant acide. Si Y'achlo est blessé par une arme magique, le dé de DM de l'arme perd un niveau. Par exemple une arme à 2d6 DM passe à 1d12 DM. 1d10 DM devient 1d8 DM, etc. Une arme magique aura toujours un dé de DM minimum de 1d3. Si Y'achlo est blessé par une attaque d'armes naturelles, pour chaque attaque réussie, celui qui porte l'attaque reçoit immédiatement 2d6 DM d'acide.

Le *Toucher corrosif* déclenché par les *Vomissement d'Acide* (voir la capacité ci-dessous) impacte les armures manufacturées de la même façon que les armes : les armures non magiques sont immédiatement dissoutes et ne fournissent plus de bonus de DEF. Les armures magiques subissent un malus de 2 à leur bonus de DEF (pour un minimum de +1).

Un forgeron compétent pourra réparer les objets magiques au prix d'une journée de labeur et [100 × niveau de magie] pa.

Vomissement d'Acide (L) : Au prix d'une action limitée, les deux bouches d'Y'achlo vomissent un liquide brunâtre et nauséabond. Il en résulte une attaque de zone de 10 m de diamètre sur 1 m de hauteur infligeant 10d6+10 DM d'acide. De plus, les objets, armes ou armures des victimes de l'attaque touchés par l'acide subissent les effets d'un *Toucher corrosif*, c'est-à-dire que les objets non-magiques sont purement et simplement dissous. La réussite d'un test de DEX difficulté 10 permet de diviser les DM par deux et de ne pas subir les effets du *Toucher corrosif*.

Corps Visqueux : Y'achlo est immunisé au DM de feu et bénéficie d'une RD de 10 pour toutes les autres sources de DM sauf contre l'électricité et le froid, ses points faibles. Les DM de froid annulent le *Toucher corrosif* pendant un tour (sauf en cas de *Vomissement d'Acide* pour les armures). Enfin, il est particulièrement sensible aux DM d'électricité qui sont doublés à son rencontre.

Double attaque (L) : Le corps souple de Y'achlo est dangereux aux deux extrémités de la créature. Y'achlo peut effectuer deux attaques de contact par tour au prix d'une action limitée sur deux cibles différentes.

Qorkaren, héraut du temps



La rumeur

« Tu as déjà ressenti cette sensation ? L'impression de revivre la même scène, ou bien de deviner quelques secondes avant ce qui va se produire ? Je sais qu'il existe des oracles ou des sortes de devins mais là, c'est différent, ça ne peut pas être ça : on ne peut pas tous être des devins ou des oracles quand même ! Et pourtant, au village, on a tous déjà vécu ça. La plupart du temps, je ne m'en rends pas franchement compte. Ou bien après coup, ça me fait toujours bizarre et je n'y pense pas bien longtemps. Mais là... Ce n'est pas pareil. J'y pense tout le temps et ça m'opprime.

J'ai cette impression de revivre des choses tous les jours, d'être enfermé dans... Je ne sais pas. Une cage. Ouais tu as raison, je me fais de la bile pour rien. Trinquons !

Et sinon, tu as déjà eu cette sensation? Cette impression de... »

La vérité

Oorkaren est une créature qui vit aux croisements de nombreuses lignes temporelles et peut influencer ou altérer le cours du temps. Il s'agit d'une humanoïde imposante, desséchée et squelettique. Elle est vêtue de haillons fantomatiques grisâtres qui cachent son corps noueux. Ses membres griffus sont légèrement disproportionnés par rapport au reste du corps. Son long visage arbore trois yeux, mais seul celui au milieu du front est ouvert, les deux autres ont les paupières cousues. Sa bouche, dépourvue de lèvres, exhibe un râtelier impressionnant de dents aiguës.

Comme toutes les créatures du Voile (voir l'objet légendaire Elyxir, page 272), Oorkaren n'est pas issue de ce monde et est soumise à de sadiques instincts destructeurs. Sa raison d'être sur ce monde est de faire souffrir les créatures pensantes et mortelles. Elle ne possède pas d'existence physique réelle sur ce plan d'existence et elle ne s'incarne dans les Terres d'Osgild que par le biais d'une *ancree*, c'est-à-dire le corps d'une créature qu'elle a façonné à son image.

Il n'est pas possible de la tuer mais détruire physiquement son enveloppe corporelle la bannit pour un temps. Pour la bannir définitivement, il faut sceller son ancre à l'aide d'Elyxir (voir page 272).

Synopsis

En arrivant en ville en fin de journée, les PJ sont accueillis en plein « *Festival de la rose de cristal* », une fête locale célébrant une fleur régionale aux délicats pétales transparents qui ne pousse qu'aux premiers jours de l'été. Un PJ de la région ou un barde pourra manifester une réelle incompréhension car ce festival aurait dû se tenir bien il y a quelques semaines de ça. Un questionnement des villageois ne trahira aucune anomalie : « *Le climat a été étrange cette année, mais pas tant que ça* ».

À part une fatigue intense de la part des habitants, les PJ ne trouveront rien d'anormal et pourront profiter de l'ambiance joyeuse avant de se reposer à l'auberge. Ils seront réveillés à peine deux heures plus tard, par les cris et les chants, un soleil haut dans le ciel, une journée bien avancée et la réouverture du « *Festival de la rose de cristal* » avec les mêmes scènes et mêmes comportements observés la veille. Il est temps de se poser des questions.

Au fil de leur exploration de la ville ils pourront croiser des dinosaures (page 243 de *CO Fantasy*), ces créatures préhistoriques censées avoir quitté la région depuis des centaines de milliers d'années ou divers phénomènes temporels étranges (quitter une rue en plein jour et entrer dans un bâtiment en pleine nuit par exemple). L'épicentre de ces phénomènes amène à la cathédrale de la ville, où sévit Oorkaren qui se délecte des incohérences temporelles et qui apprécierait plus que tout de sucer la moelle des os des aventuriers.

Stats

Oorkaren

NC 15, taille grande

[Archétype Rapide, Rang de Boss × 5, Berserk × 3]

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

INT +3* **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 33 **PV** 160 **Init** 23

Morsures et Griffures +29 **DM** 5d6+15

Voie de la Divination Rang 5

Ubiquité : Chaque fois qu'Oorkaren est la cible d'une attaque (de contact, à distance ou magique), lancez 1d4. Sur 4, l'attaque visait une illusion et n'a aucun effet. De plus, la créature apparaît derrière l'auteur de l'attaque et lui porte immédiatement une attaque de contact avec un bonus de +5.

*Stase Temporelle (L)**: Oorkaren désigne une cible dans un rayon de 20 m. La cible doit réussir un test de FOR difficulté 15 sous peine d'être placée en

stase temporelle pendant 1d4 tours. Dans cet état, la victime ne peut bénéficier ni être la cible d'aucune interaction, attaque, pouvoir ou sort, quelle qu'en soit la nature, et n'a aucune conscience du temps qui s'écoule. Au moment où l'effet prend fin, la victime ne peut réaliser qu'une seule action (de mouvement ou de contact) lors de son tour de jeu, à cause de la désorientation liée au sort.

Hypertemporalité : La créature évolue sur une trame temporelle plus rapide. Elle bénéficie d'une action de mouvement supplémentaire par tour et réalise un coup critique sur 19-20.

Déphasage (L) : En accélérant ponctuellement sa trame temporelle, la créature peut porter jusqu'à 4 attaques au cours de son tour, réparties sur 4 cibles de son choix dans un rayon de 10 m autour de sa position au départ du tour. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois tout les 1d4 tour(s).

Arokleon

La rumeur

« Noir sera le ciel, de cendre sera le vent et rouges seront les eaux.

Vide de sens, l'espoir sera néant et quand la raison aura cédé au silence, il sera temps.

Le temps d'une nouvelle ère. Le temps d'un nouveau monde. Le temps d'une fin et d'un recommencement.

Il sera la cause et la clef. L'équilibre dans le chaos. Il sera un et tout.

Ainsi viendra la lumière. Ainsi viendra Arokleon. »

Extrait du Rhaogar Tarn, le Voile révélé

La vérité

Arokleon, l'annonciateur de toutes les fins, est une créature humanoïde apocalyptique issue du Voile (voir l'objet légendaire Elyxir, page 272) d'une taille colossale. Elle dispose de deux paires de bras musculeux conclus chacun par des mains munies de quatre doigts griffus. Ses deux jambes sont puissantes et légèrement arquées. De son dos ondulent de nombreux appendices sans articulation à l'aspect tentaculaire, et son corps est recouvert d'excroissances osseuses acérées. Son abdomen et son thorax abritent une sorte de portail. Pour ouvrir cette faille qui donne directement sur l'énergie du Voile, le monstre doit à chaque fois déchirer de ses

propres mains la gigantesque cicatrice qui lui barre le torse. Son visage ovale et proéminent ne présente aucun autre organe qu'une bouche démesurée aux crocs surdimensionnés et un œil central rouge vif.

Contrairement à la plupart des entités de cette dimension, Arokleon n'est pas dénuée d'intelligence, bien au contraire. Elle recherche la destruction et, évidemment, elle éprouve un penchant notoire pour la domination sadique absolue,



mais elle apprécie qu'un culte à sa gloire lui soit dédié par des « *créatures pensantes inférieures* » avant de laisser libre court à sa fureur annihilatrice.

Comme toutes les créatures du Voile, Arokleon n'est pas issue de ce monde. Elle ne possède pas d'existence physique réelle sur ce plan d'existence et elle ne s'incarne dans les Terres d'Osgild que par le biais d'une *ancree*, c'est-à-dire le corps d'une créature qu'elle a façonné à son image.

Il n'est pas possible de la tuer mais détruire physiquement son enveloppe corporelle la bannit pour un temps. Pour la bannir définitivement, il faut que toutes les failles du Voile ait été scellées (telles les ancres des hérauts Eores, Yachlo et Oorkaren, voir pages 226, 229 et 232) avant la destruction physique de son enveloppe.

Synopsis

De retour dans la ville la plus importante du territoire du PJ après un long voyage, les héros ont la mauvaise surprise d'être interpellés en pleine campagne par des miliciens au

teint blême et arborant une étrange marque circulaire au milieu du front. Les soldats veulent désarmer les PJ puis les mener dans la ville voisine où ils seront soumis à un « *Rituel d'initiation* » par un membre des *Elus d'Arokleon*.

Quelle que soit l'issue de la confrontation, les PJ pourront gagner la ville en question et constater que la région entière est soumise à l'influence de cet étrange culte. Le rituel consiste à apposer une marque sur le front des individus. L'initié perd alors toute volonté et son âme appartient au dieu impie Arokleon. De plus, des centaines d'abomination parcourent les villes et les campagnes, exprimant leurs penchants sadiques pour la destruction. Ces créatures forment une véritable armée capable d'envahir les contrées voisines.

Dans leurs recherches, les PJ pourront entrer en contact avec un groupe de citoyens ayant fuit la secte et formant un réseau rebelle prêt à tout pour les épauler et vaincre le dieu impie, avant qu'il ne soit trop tard et qu'une guerre apocalyptique ne menace de raser le pays.

Stats

Arokleon

NC 22, taille colossale

[Archétype Puissant, Rang de Boss × 3, Berserk × 1]

FOR +18* **DEX** -1 **CON** +18*

INT +2 **SAG** +1 **CHA** +2

DEF 34 **PV** 330 (RD 13) **Init** 8

Frappe +34 **DM** 5d6+24

Voie du Colosse rang 1

Voie du PNJ Récurrent rang 2

Voie des créatures magiques rang 2

La RD est ignorée si l'attaque est portée par Elyxir. De plus, les DM infligés par cette arme légendaire ne peuvent pas être récupérés par la régénération de la créature. Si vous ne souhaitez pas utiliser Elyxir dans votre jeu, considérez que la RD ne s'applique pas face à des armes en Adamantium et que les DM infligés par des capacités du prêtre ne peuvent pas être récupérés par la régénération de la créature.

Immunité : Arokleon est insensible à tous les effets et manipulation mentales.

Démembrement : À la place d'une action de mouvement, la créature peut tenter une attaque de contact avec ses tentacules contre un adversaire qu'elle

n'a pas attaqué ou n'attaquera pas au cours de ce tour. En cas de réussite, elle se saisit de sa cible et cette dernière doit réussir à son initiative un test de FOR difficulté 15 pour se libérer sous peine de subir 6d6 DM irréductibles. À moins de se libérer, elle ne peut entreprendre aucune autre action au cours de son tour. Arokleon ne peut démembrer plus d'une cible à la fois.

Déchirure du Voile (L) : Une fois par jour, Arokleon peut ouvrir un portail vers une autre dimension et appeler 2d4 abominations mineures – des créatures grotesques, obéissantes mais stupides, de taille moyenne et à l'apparence variable. Utilisez les caractéristiques de l'*Ours Brun* (page 268 de *CO Fantasy*). Si Arokleon venait à mourir ou à être banni, il en serait immédiatement de même pour les abominations mineures.

Souffle de l'autre-monde (L) : En ouvrant la faille de son abdomen, la créature déverse une énergie abominable sous la forme d'un souffle conique de 15 m de long et de 5 m de large à l'extrémité du cône. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 6d6+48 DM. Il est possible de diviser les DM par deux en réussissant un test de DEX difficulté 14. De plus, les cibles doivent réussir un test de SAG difficulté 14 sous peine d'être *Aveuglées* pendant 1 tour.

Chapitre 7

Les objets prestigieux

« Je crois qu'on y est », affirme Rodrick. « Tant mieux parce que cette montagne, je commence en avoir plein le... » « Tu devrais surveiller ton langage cher Urd, car nous ne sommes pas seuls », coupe le voleur en direction de son compagnon. « On ne jure pas devant une dame, encore moins l'envoyée des dieux... »



L'Épée Atlantéenne

Description

Une épée à lame large, longue d'environ 1 m du pommeau à la pointe. Parfaitement équilibrée, sa garde et son pommeau sont faits du même acier sombre que la lame, en un seul bloc. La lame lenticulaire contient une gouttière jusqu'aux deux tiers de sa longueur environ. La garde ouvragée représente un aigle aux ailes déployées, la tête de l'aigle en avant, débordant sur la lame. La poignée est faite de bois et de cuir, avec des motifs représentant le plumage d'un oiseau. Des runes anciennes sont inscrites de part et d'autre de la gouttière.

Histoire

L'histoire de l'épée remonte à l'accession au trône de Drest le Jeune, après une longue lutte contre ses rivaux, les Girom et les Amel. Pour célébrer sa victoire, il fit fabriquer cette épée par le meilleur forgeron du royaume, et y fit ajouter des runes secrètes de protection par le plus puissant des druides. Il tua ensuite les deux hommes, afin qu'ils emportent leurs secrets dans la tombe.

La garde rapprochée du nouveau monarque prêta serment de toujours se rallier à son roi, tant qu'il porterait son arme. L'épée passa de père en fils pendant près de deux siècles, et la tradition du serment perdura. L'épée figurait même sur le blason de la famille royale. La légende raconte que l'épée rendait son porteur invincible, et que la seule vue de l'arme exaltait

ses soldats, les emplissait d'énergie et leur faisait oublier toute blessure.

Pourtant, lorsque Nechtan devint roi et reçut l'épée, son royaume n'était plus que l'ombre de ce qu'il était autrefois : son père Gartnart avait été assassiné, les rumeurs de complots se multipliaient, et plusieurs régions se révoltaient. Les caisses étaient vides et ne permettaient plus de payer l'armée. Nechtan décida de lever une nouvelle taxe pour financer ses armées et mater les révoltes. Ce fut la goutte d'eau : les barons jurèrent de mettre à bas cette lignée maudite et la révolution embrasa le pays. Nechtan rassembla alors ses soldats les plus fidèles. Ils prirent ce qui restait du trésor royal, et s'enfuirent au milieu de la nuit, pour ne plus jamais reparaitre.

Personne ne sait vraiment ce qui leur est arrivé. Certaines histoires racontent qu'ils attaquèrent et assassinèrent certains des barons qui avaient fomenté la révolte, avant de périr dans une embuscade. D'autres qu'ils furent pourchassés jusqu'aux limites du monde par les révoltés, traqués et tués jusqu'au dernier. Le royaume éclata : les barons les plus puissants se partagèrent les richesses et les territoires tels des vautours, laissant leurs soldats piller et terroriser la population. Aucun clan ne parvint jamais à affermir suffisamment son pouvoir et établir une nouvelle lignée royale.

Si personne n'a jamais revu l'épée du roi, tous se rappellent les anciennes légendes, et des histoires se murmurent : qu'un jour l'épée reparaitra et fera payer aux barons leur trahison et les années de misère de l'ancien royaume.

Voie d'objet prestigieux : Épée Atlantéenne

1. Prestance royale : Cette épée bâtarde +1 (en attaque et aux DM) confère aussi à son porteur un bonus de +1 à sa valeur de CHA pour chaque rang dans cette voie. *Niveau de magie 2.*

2. Garde rapprochée : Le porteur peut maintenant faire appel à la garde rapprochée du roi, ou en tout cas à ce qu'il en reste. Une fois par partie, il peut convoquer 1d6 gardes squelettes de Nechtan par rang. Ces gardes lui obéissent en tout point jusqu'au prochain lever du soleil. *Niveau de magie 4.*

Action : Le personnage doit se rendre dans le tombeau de Nechtan. Là, il doit jurer allégeance à l'ancien roi, et jurer de protéger le roi et sa famille jusqu'à sa mort. Une fois le serment prêté, ce qui reste de l'esprit de Nechtan s'incarne dans l'épée et peut désormais communiquer avec le porteur.

3. Protecteur de la lignée : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à sa DEF lorsqu'il combat pour protéger un allié. Si la personne protégée est en plus un membre de la lignée de Nechtan, une fois par combat, le porteur bénéficie en outre d'une attaque supplémentaire. *Niveau de magie : 6.*

Action : Avant de quitter le pouvoir, Nechtan eut un fils, Bridei. Sachant que ses jours étaient comptés sur le trône, il échangea en secret son fils

nouveau-né contre l'enfant d'une des servantes du château. Lors de la révolution, l'« héritier » fut lâchement assassiné. Le personnage doit retrouver la trace de Bridei et de ses enfants, et les protéger.

4. Jeu des trônes : Le porteur bénéficie d'un bonus de +2 par rang pour détecter le mensonge, la duperie ou des intentions malveillantes. L'arme double ses DM contre toute cible maléfique et tout ennemi de la lignée de Nechtan. *Niveau de magie : 8.*

Action : Le personnage doit éliminer les chefs des différentes familles qui ont fomenté la rébellion contre Nechtan, les descendants des Girom et des Amel, tout en rétablissant sa descendance en tant que famille noble du royaume.

5. Gloire éternelle : Le porteur peut à tout moment se téléporter auprès du roi légitime (voir la capacité *Téléportation*, rang 4 de la *Voie de la magie des arcanes* du magicien). Il peut en outre déclencher une aura de guérison qui restitue [3d6 + Mod. de CHA] à tous ses alliés dans un rayon de 30 mètres et le double pour lui-même, trois fois par jour au prix d'une action de mouvement. *Niveau de magie 10.*

Action : Le personnage doit reconstituer l'ancien royaume et rétablir le pouvoir royal entre les seules mains des descendants de Nechtan. Il devient alors le « *Protecteur du Royaume* » et le chef de ses armées.



Aventure (N 3-4)

Contexte

Accompagné de ses plus fidèles soldats, Nechtan échappa aux intrigues de son royaume et à la révolution. Il tenta sans succès de se trouver des alliés. Les barons et leurs armées le pourchassèrent sans relâche. Malgré quelques victoires mineures et la qualité de ceux qui l'accompagnaient, Nechtan dut finalement se rendre à l'évidence : il ne remonterait pas sur son trône.

Il dispersa alors ses hommes, à l'exception de sa garde rapprochée. À ceux qui parlaient, il demanda de faire en sorte de garder vivant le souvenir de l'ancien royaume. À ceux qui restaient, il fit jurer de l'accompagner jusqu'à la mort, et même dans les plus profondes ténèbres. Le petit groupe entreprit alors d'assassiner certains des traîtres. Ils retrouvèrent aussi l'assassin du roi Gartnart et le passèrent au fil de l'épée.

Mais après plusieurs années de vengeance et de meurtre, Nechtan finit par être blessé mortellement au cours d'une escarmouche. Ses hommes se replièrent, et amenèrent leur roi mourant dans une forêt profonde et impénétrable. Là, ils creusèrent un tombeau et, lorsque Nechtan s'éteignit, ils disposèrent son corps au plus profond du tumulus. Sans issue et sans allié, se sachant traqués à travers le royaume, ils accomplirent alors la part la plus sombre de leur serment, et accompagnèrent leur roi dans son dernier voyage.

Depuis, Nechtan repose dans son tumulus, entouré de ses soldats. Chaque soir, ils se lèvent d'entre les morts pour veiller leur roi, et retombent en poussière lorsque le soleil se lève. Les barons ont depuis longtemps cessé de rechercher ou de craindre l'ancien

roi et sont retournés à leurs luttes intestines. Même les anciens fidèles ont perdu espoir. Tout ce qu'il reste de cette épopée, ce sont les rumeurs d'une forêt hantée, près d'un village perdu du nom de Roqueblanche.

Accroche

Elpin est un jeune fermier de Roqueblanche. Comme tous les habitants du village, il a grandi dans l'ombre de la forêt voisine, qu'on dit hantée et habitée par des sorcières. Les vieux du village se plaisent à raconter la fois où les soldats du baron ont voulu fouiller le bois, et qu'ils ont disparu sans laisser de trace. Mais Elpin n'a jamais vraiment cru ces histoires de bonnes femmes et, plus jeune, il a plus d'une fois arpenté les sentiers de la forêt.

Après une mauvaise récolte, Elpin s'est résolu à aller chercher des baies et des châtaignes dans la forêt afin de tenir l'hiver. Il s'est alors enfoncé dans un secteur qui lui était jusqu'ici inconnu, plus sombre et dense que le reste de la forêt. Là, il est tombé par hasard sur le tombeau de Nechtan et sur son épée. Il la déroba, espérant la revendre pour quelques pièces d'or. En rentrant, il pensait avec soulagement qu'il n'aurait pas de mal à nourrir sa femme et ses deux fils.

C'est la nuit suivante que les ennuis commencèrent : une horde de squelettes attaquèrent le village au beau milieu de la nuit. Par chance, et grâce à une solide palissade, les villageois parvinrent à se défendre. Au matin, les squelettes avaient disparu. Mais ils revinrent la nuit suivante, et puis la suivante.

Lorsque les PJ entrent en jeu, le village subit les assauts des squelettes depuis une semaine environ. Les habitants sont exténués et sur les dents. Maître Fokel, le forgeron et chef du

village, a fait envoyer une missive à la ville voisine. Mais alors que les premiers flocons de l'hiver arrivent, il ne s'attend pas à une grande aide de ce côté. Les PJ arrivent par hasard à Roqueblanche, peu avant la tombée de la nuit. Ils pensaient y passer la nuit avant de poursuivre leur route, mais la nuit va être plus mouvementée que prévue.

La scène

La première étape, pour les PJ, est d'aider à la défense du village. L'attaque des squelettes se concentre sur un secteur de la palissade en particulier (proche de la maison d'Elpin). Paradoxalement, les squelettes ne semblent pas particulièrement faire de dégâts. Les villageois sont extrêmement fatigués, mais seules des blessures mineures sont à déplorer, souvent dues à des accidents et des chutes. Si les PJ attaquent les squelettes, ceux-ci se défendent toutefois féroce-ment.

Le lendemain, les villageois se réunissent et discutent la question. Pour eux, il est clair que cette attaque est due à de la sorcellerie ou une malédiction. Ils cherchent un coupable, et semblent prêts à lyncher toute personne responsable. C'est pour cela qu'Elpin est resté silencieux : il sait qu'il est à l'origine de l'attaque, mais

ne sait pas comment résoudre la situation, et n'ose pas retourner seul dans la forêt. Les villageois demandent aux PJ de remonter la piste des squelettes et de retrouver l'origine de cette malédiction. Elpin prend ensuite contact discrètement avec eux, et leur raconte son histoire. Il est convaincu qu'il faut ramener l'épée au tombeau pour faire cesser les attaques, mais il a besoin de l'aide des personnages.

Grâce à l'aide d'Elpin, ou en pistant les squelettes, les PJ peuvent retrouver le tombeau. Il leur faut une bonne partie de la journée. En chemin, ils tombent nez à nez avec certains autres occupants des bois : un ours brun qui souhaite faire un dernier repas avant d'hiberner, par exemple. Arrivés au tombeau, juste avant la tombée de la nuit, quatre squelettes montent la garde à l'entrée. Les personnages peuvent foncer dans le tas ou tenter de faire comprendre aux gardes qu'ils souhaitent ramener l'épée.

Au final, les PJ se retrouvent dans le tombeau, face au squelette de Nechtan, assis sur son trône. Son esprit les contacte et leur offre le choix : laisser l'épée et repartir en paix, ou lui jurer fidélité et devenir le porteur de l'épée (cf. rang 2 de la voie d'objet prestigieux).

Gardes Squelettes de Nechtan

NC 3

FOR +2 DEX +2 CON +1
INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 17 (chemise de mailles et bouclier) **PV 18 Init 14**

Épée longue +4 **DM 1d8+2**

Voie du soldat rang 2

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / armes contondantes)

Sans esprit : Les squelettes sont immunisés à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

La hache des pères

Description

La hache des pères est une hache de guerre à deux mains de facture typiquement naine, très ancienne. La lame n'est pas enfichée sur un manche : il semble que les deux aient été forgés dans le même bloc du plus dur des aciers. La double lame est décorée de deux visages poussant un même cri de combat. Le premier présente celui d'un jeune nain et le second celui d'un nain plus âgé.

Un spécialiste pourra observer sur l'objet l'alliance d'un symbolisme classique des runes naines datant des ères lointaines et de gravures modernes, figuratives et libertaires, typiques des révolutions naines. Une caractéristique rare, tant les deux styles ont toujours divisé de manière profonde la société naine.

Histoire

Personne aujourd'hui ne connaît la véritable histoire de la hache. Ne restent aujourd'hui à son propos que les légendes de propagande écrites pour asseoir l'hégémonie culturelle des vainqueurs. Vous en trouverez le dernier exemple en date dans le paragraphe suivant. Deux pouvoirs de l'arme, au rang 4 et 5, prouvent cependant que cette arme est le contraire de l'outil de propagande machiste et guerrière qu'elle est devenue : ils désignent le héros originel comme une naine et la hache permet justement de percer les mensonges et de comprendre la vérité derrière les conflits.

Après la victoire d'Hansar, auto-désigné Seigneur des justes, les conteurs ont rapporté l'histoire d'Anselos et de son petit-fils Ramoss.

Alors que les tribus traditionalistes naines combattaient les révolutions menées par de jeunes forgerons, Anselos, sage parmi les maîtres de forge, fut tué par les meilleurs amis de son petit-fils, Ramoss, alors qu'il tentait d'expliquer à cette tumultueuse jeunesse qu'il ne fallait pas alimenter la guerre civile au moment même où les peaux-vertes se faisaient plus que jamais menaçants aux frontières. Ramoss, bouleversé par ce qui aurait dû rester une simple dispute verbale entre deux générations, abandonna la lutte et entreprit d'achever en hommage le grand œuvre de son ancêtre, la hache des pères. Il y mit tout son amour pour son grand-père. La morale de cette histoire ? Les jeunes doivent protéger l'ordre des anciens...

Voie d'objet prestigieux : Hache des pères

1. Par la dissuasion : Cette hache à deux mains +1 (en attaque et aux DM) est indestructible par des moyens naturels. Elle confère également à son porteur la conviction que l'arme doit dissuader plutôt que frapper. Pour chaque combat lors duquel il n'aura pas été obligé de frapper avec la hache des pères, le porteur bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie en attaque et aux DM lors de sa prochaine attaque (maximum +10). *Niveau de magie 2.*

2. Cri de la liberté (L) : L'accès au rang 2 est réservé aux nains. Le porteur peut pousser un cri primal qui résonne jusque dans les tripes des membres du peuple nain. Tous les nains capables d'entendre ce cri et d'apercevoir la hache (ou qui ont conscience de la présence de la hache à proximité des lieux) doivent réussir un test de SAG difficulté 15 ou interrompre tout combat pour une durée égale en tours au rang atteint dans

la Voie. Les nains qui interrompent le combat peuvent toujours se défendre, mais sont perturbés au point de ne pas parvenir à attaquer leurs adversaires. *Niveau de magie 3.*

Action : Le personnage doit mettre un terme à un combat sans blesser son adversaire. Par l'intimidation, par la menace, l'éloquence ou l'habileté d'un discours puissant. De plus, il doit conclure l'action qui met un terme au conflit en poussant un cri de victoire tel qu'il attire sur lui l'attention de tous les témoins présents.

3. Résister au temps : La hache des pères est indestructible. Désormais, elle confère également à l'armure et aux vêtements de son porteur une résistance magique aux dégradations de toutes natures. Ainsi, nul vêtement ou armure ne peut désormais s'abîmer au point d'être détruit. La magie de la hache répare instantanément tout dommage subi par les vêtements et l'armure portés par le personnage et lui confère un bonus de +2 en Défense. *Niveau de magie 5.*

Action : Le personnage doit remettre ses vêtements et ses outils de forge (s'il en possède) à un nain qu'il aura désigné comme son descendant ou son aïeul (que ce soit par le sang ou par choix personnel) lors d'un rituel qui le désignera comme tel, devant une communauté de témoins.

4. Protéger les pères : Une clef du véritable passé perdu de la hache des pères peut se révéler en atteignant le rang 4 de cette Voie : le forgeron et premier utilisateur de la hache était une naine. Le MJ peut choisir de donner plus d'informations s'il le souhaite. Seul un personnage nain de sexe féminin peut avoir accès à ce rang et au suivant. La hache offre un bonus de +4 à la Défense d'un allié de race naine, à condition qu'il ou elle soit plus âgé que la porteuse et qu'il se trouve dans un rayon de

5 mètres autour du porteur. S'il s'agit de protéger un allié de race naine plus jeune ou un représentant d'un autre peuple d'âge adéquat, ce bonus est divisé par deux (arrondi à l'inférieur). La porteuse ne peut protéger qu'un allié par tour, et ce dernier doit être désigné au MJ au début du tour de jeu de la porteuse.

Niveau de magie 6.



Action : La porteuse doit jurer de protéger ses aïeux dans le besoin ou en danger, sans jamais se déshonorer non plus en abandonnant un nain plus jeune à une mort certaine. Si la porteuse enfreint cette règle de vie, elle sera bouleversée pendant 1d6 semaines pendant lesquelles la capacité de rang 4 de la hache des pères sera inutilisable.

5. Apprendre la sagesse : La porteuse atteint un tel niveau de sagesse qu'elle est capable de discerner les véritables raisons qui se cachent derrière un conflit armé. La guerre fait rage entre les humains et les orques ? Au-delà de la propagande, la porteuse comprendra que le cœur du problème est l'appropriation par les humains de territoires riches en minerais, occupés par les peaux vertes depuis des centaines d'années. Derrière l'invasion elfe d'un royaume nain, elle percevra le jeu trouble d'un clan nain ayant semé les graines de la discorde pour affaiblir un concurrent commercial. Pour que cette capacité fonctionne, il faut que la porteuse soit partie prenante de la guerre en question et qu'elle ait participé au moins à trois affrontements directement liés au conflit, dont un de grande ampleur (au moins 100 combattants de part et d'autres). La porteuse ne découvre pas très précisément ce qui a motivé l'affrontement, mais elle perçoit qui sont les véritables instigateurs de la guerre et le motif principal (appropriation de richesses, affaiblissement

d'un concurrent, etc.). *Niveau de magie 7.*

Action : La porteuse doit comprendre que la guerre dans laquelle elle a été entraînée pour sauver un membre de sa famille ou de son clan (il peut s'agir de la personne désignée comme son descendant ou son aïeul lors du rituel) n'est qu'un prétexte à autre cause moins avouable. Elle doit alors se désengager du conflit armé pour chercher une autre solution. Dès lors qu'elle a entamé cette quête, elle bénéficie de la capacité de rang 5 pendant un an et un jour. Si elle sauve le membre de sa famille ou de son clan, elle bénéficie désormais des effets de cette capacité tant qu'elle est la porteuse de la hache des pères.

Aventure (MC 3-4)

Contexte

Chez les nains, la hache des pères est devenue un objet essentiellement symbolique autour du concept de filiation, à qui le pouvoir en place peut faire dire ce qu'il veut. D'ailleurs à chaque coup d'état, soulèvement ou changement de règne particulièrement violent, une nouvelle histoire « officielle » de la légende de la hache est écrite par les vainqueurs. En fait, la connaissance de son véritable pouvoir s'est perdue, alors qu'il pourrait éveiller des vocations et faire trembler les puissants qui manipulent les peuples dans des guerres servant leurs intérêts.

Peu de nains se demandent si cette hache existe vraiment et, si c'est le cas, où elle se trouve actuellement. Car la vérité n'est pas à l'honneur des nains. En effet, l'arme a été vendue par un roi nain il y a de ça de longs siècles, alors que les caisses du dispendieux étaient vides et que le royaume était en proie à de vives tensions. Pour s'assurer que la vente resterait discrète et se ferait à bon prix, le roi d'alors accepta de vendre à des elfes forts éloignés des royaumes nains. Ces elfes sylvains virent là une bonne occasion de récupérer un puissant symbole qui pourrait s'avérer utile dans l'hypothèse d'une future guerre contre les nains (doublé d'une œuvre d'art unique mêlant style classique et révolutionnaire).

Avant que ne débute cette aventure, des elfes noirs ont dérobé la hache des pères à leurs ennemis elfes sylvains, afin de s'en servir pour ranimer l'inimitié entre les nains et les elfes. Les drows sont sur le point d'offrir la hache magique à une délégation de nains opposée à leur seigneur actuel, mais les elfes, tenaces, ont lancé leurs plus terribles chasseurs sur les traces de l'objet. Le lieu où tout ce beau monde va se retrouver est un lac souterrain isolé où vit une créature discrète qui n'apprécie guère d'être dérangée...

Accroche

Les PJ sont engagés par un certain nain, Ruald Fer Royal, pour surveiller son cousin dissident

Oganor Feu Royal. En effet, Ruald pense qu'Oganor fomenté quelque chose dans le pays frontalier et aimerait en savoir plus. Les PJ sont chargés de le suivre et de rapporter les preuves de ses mauvaises actions à son cousin Ruald.

Le trajet pour le pays frontalier n'est pas de tout repos mais, bien-tôt, la petite troupe d'Oganor, composée de treize nains – dont Oganor – armés jusqu'aux dents et d'un guide manifestement demi-elfe, s'engouffre dans une série de souterrains abandonnés il y a fort longtemps.

Au moment où les PJ s'engagent dans les souterrains, une troupe de chasseurs elfes sylvains sur les traces de la hache volée, ayant repéré les traces laissées par les elfes noirs, s'apprête elle aussi à pénétrer par un autre accès dans le repaire de la sombre créature qui vit ici...

La scène

La cascade souterraine : La scène se déroule au cœur d'une cascade d'eau froide qui surgit d'une paroi escarpée. La cascade se divise en cinq puissants jets d'eau. Trois tombent directement dans un lac souterrain ayant fracturé en deux un petit plateau couvert de stalactites et stalagmites. Deux glissent le long de la paroi de roche. Pratiquement au milieu de la falaise se trouve une grande corniche dont le sol est trempé. C'est le lieu convenu pour le rendez-vous. Il est possible d'atteindre cette zone en grimpant du

lac par le côté droit ou gauche de la paroi (deux chemins distincts mais peu discrets, le premier praticable facilement et emprunté par les nains d'Oganor et le second nécessitant un test d'escalade FOR difficulté 10) ou en descendant par des accès en hauteur (deux chemins distincts et plus discrets, le premier emprunté par les elfes noirs puis par les elfes sylvains et le second facile à repérer depuis le lac d'où sont arrivés les nains et les PJ, mais nécessitant de grimper le long d'un chemin contournant la cascade et de réussir un test d'escalade FOR difficulté 12).

Corniche du rendez-vous : Elfes noirs et nains ont donc prévu de se rencontrer sur cette zone difficile d'accès au milieu de la cascade, protégée des éléments et de tout regard extérieur (sauf de ceux qui grimperaient la paroi de la cascade, évidemment). En outre, le bruit des flots de la cascade, dont un jet s'écrase à proximité et mouille les trois quarts de la zone plane, rend impossible tout espionnage sonore.

Arrivée des protagonistes : Les elfes noirs ont disposé des gardes à l'extérieur sur le chemin qui les a menés ici. Les elfes sylvains ont réussi à s'en défaire sans lancer d'alerte et ont fait disparaître les corps. Ne restent donc que 8 elfes noirs installés depuis quatre bonnes heures – on n'est jamais trop prudent avec des nains – sur la zone plane du rendez-vous.

Oganor et sept nains de son escorte viennent d'atteindre la zone plane du rendez-vous après avoir grimpé le chemin le plus praticable. Comme convenu avec les elfes noirs avant le rendez-vous, l'entrevue se fait à huit contre huit. Les autres nains attendent au pied du lac.

Les elfes sylvains sont au nombre de 6 et arrivent en même temps que les PJ, alors que l'entrevue entre nains et elfes noirs a commencé.

Résolution : La situation se résoudra en fonction des initiatives des PJ. La rencontre entre les nains et les elfes noirs peut durer dix bonnes minutes, le temps de traduire ce qu'ils se disent, de réfléchir, de respecter un certain protocole, de négocier (les nains refusent un cadeau pur et simple et insisteront pour payer, une façon pour eux de ne pas être débiteurs des drows). Les sylvains tiennent avant tout à récupérer leur objet, les nains aussi. Les drows souhaitent avant tout que les nains (Oragor ou les PJ, peu importe) puissent récupérer l'objet. Ce qui est certain, c'est que les trois groupes ne s'allieront pas avec d'autres groupes, ce qui peut donner une mêlée dantesque en zone glissante (et en hauteur).

Et si vous avez besoin de consoler le tout ou de créer un incident, une sombre créature vit dans ces lieux, à vous de choisir ce dont il s'agit et de la réveiller au plus mauvais moment !

L'armure du Roi-corbeau

Description

Une armure de plates noire, décorée de plumes de métal finement ouvragées. Le casque a été forgé de manière à rappeler le profil d'un corbeau. Le travail est immédiatement reconnaissable

comme étant celui des elfes, on peut lire sur le brassard droit, inscrit en vieil elfique : « *Erulissë guide mon bras* ».

Histoire

Il y a bien longtemps, au temps des premiers âges de l'Homme, les corbeaux étaient les messagers des dieux, capables de passer d'un monde à l'autre. Les seigneurs animaux, les anciens dieux, les seigneurs élémentaires et d'autres divinités maintenant tombées dans l'oubli confiaient leurs missives au peuple corbeau et à leur

Roi, seuls capables de voyager entre les plans.

D'après les elfes, le Roi-corbeau, comme on l'appelait alors, tomba amoureux de l'une des leurs, la belle Erulissë. Il demanda aux Premiers-Nés de lui créer une armure capable de lui donner une forme humaine afin de pouvoir partager la vie de sa compagne. Les anciens elfes s'acquittèrent de cette tâche avec le talent qu'on leur connaît, donnant ainsi naissance à l'une des merveilles du Premier Âge : l'armure du Roi-corbeau.

À la mort d'Erulissë, le Roi-corbeau reçut des elfes la permission de porter son âme vers l'Ouest, dans les jardins où séjournent leurs morts. Des bribes de cette légende sont arrivés jusqu'aux hommes. Pour eux, les corbeaux sont devenus les messagers de la mort, ceux qui portent les âmes des défunts vers l'au-delà. Cette nouvelle légende, pâle reflet de l'histoire passée, eut des conséquences funestes. Un des premiers rois des hommes, Halberad, se persuada qu'il pourrait ramener son épouse défunte depuis le royaume des morts avec l'aide de l'armure.

Il tendit une embuscade au Roi-corbeau, lui faisant croire qu'il avait un message destiné aux dieux, et le fit tuer par ses trois meilleurs archers. Maintenant porteur de l'armure, il prit la forme d'un corbeau pour aller au royaume des morts, en quête de l'âme de sa bien-aimée. Les dieux n'ayant guère apprécié le meurtre de leur messenger, ils foudroyèrent Halberad en plein vol. L'armure retomba dans les terres du Mitan, loin de la convoitise des mortels. L'âme du Roi-corbeau ne parvint jamais à retrouver celle d'Erulissë, car plus personne ne pouvait l'y emmener.



Mais si l'armure était à l'abri du regard des hommes, son histoire avait marqué à jamais leur mémoire. Mages, ensorceleurs, forgesorts et nécromants souhaitent retrouver cet objet qui, selon les légendes, pouvait ramener les morts à la vie ou permettre de rejoindre le royaume des dieux.

Voie d'objet prestigieux : armure du Roi-corbeau

1. Protection des corbeaux : Le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +8 en DEF mais son malus aux jets de DEX n'est que de 4. De plus, le porteur est maintenant capable de comprendre les corbeaux et de communiquer avec eux.

2. Ailes du corbeau : Le personnage peut survivre à n'importe quelle chute. S'il se jette sur quelque chose ou quelqu'un, il inflige 1d6 DM par tranche de 5 mètres de chute.

Action : Le personnage doit trouver le lieu où le roi Halberad a été foudroyé par les anciens dieux. Cette légende n'est connue que de quelques tribus barbares qui vivent encore dans la région et qui sont les lointaines descendantes des premiers hommes. Un shaman leur indiquera alors une des plus hautes montagnes de la région. Le porteur devra escalader la montagne puis se jeter de l'une de ses parois à pic afin de démontrer sa foi dans le Roi-corbeau. L'atterrissage sera violent, au point de créer un petit cratère à l'impact, mais sans dommage pour le porteur.

3 Plumes acérées (L) : L'armure projette 2d6 plumes

acérées, infligeant chacune 1d4 DM. Le porteur doit réussir un jet d'attaque à distance pour toucher sa cible.

Action : Le porteur doit capturer et faire juger trois assassins, un pour chaque archer qui a tiré sur le Roi-corbeau pour le tuer. Pour que cette quête ne soit pas trop longue, nous vous proposons de lancer les PJ sur la piste d'un trio d'assassins qui se fait appeler les Parques, spécialisé dans l'assassinat des nobles et des puissants. Utilisez le profil d'assassin majeur pour chacun d'eux (*CO Fantasy*, p.279).

4. Voyageur des ombres (L) : Le porteur de l'armure peut se téléporter. Ce pouvoir est identique à celui de *Déplacement magique* décrit dans les règles de *CO Fantasy*, p.228. La portée est toutefois limitée à 30 mètres et ne peut se faire qu'entre deux zones d'ombre.

Action : Une fois que le porteur aura découvert le pouvoir précédent, il sera contacté par des corbeaux et invité à se rendre dans leur plan d'origine : le royaume des ombres (ses compagnons sont également invités s'ils souhaitent l'accompagner). Une fois dans ce royaume, le porteur prendra l'apparence d'un corbeau de taille normale (et ses compagnons celle de l'oiseau qui correspond le plus à leur caractère). Le royaume a l'apparence d'un pays nordique constamment pris dans les brumes. Le porteur devra alors prouver qu'il est digne de porter l'armure de leur roi : il devra trouver le moyen de chasser les araignées qui se sont récemment établies dans le royaume des ombres (utilisez le profil d'insecte de taille moyenne, *CO Fantasy*, p.257, deux fois plus

d'araignées que de PJ). Elles sont regroupées dans un vieil arbre mort. Ces araignées sont en fait des elfes noirs bannis de chez eux et qui ne demanderaient pas mieux que de rentrer dans leur plan d'origine dont le gardien est une araignée géante (insecte de taille énorme, *op. cit.*).

5. Transformation en corbeau : Le porteur se transforme en corbeau, d'une taille égale à la sienne. Il peut alors voler et bénéficier de deux attaques par tour avec ses serres et son bec ([2d6+3+ modificateur de FOR] DM). Il peut porter dans ses serres une personne d'une taille égale ou inférieure à la sienne.

Action : Le porteur doit retrouver l'âme du Roi-corbeau pour la guider vers Erulissë. Il le trouvera entre les monts griseux et la forêt de Haute-Sylve, dans un endroit complètement déserté par les elfes. Ceux-ci pensent en effet que le bois est hanté et maudit. En fait, le Roi-corbeau tente d'entrer en contact avec les elfes afin qu'ils le guident à nouveau vers l'Ouest. Le porteur sera capable de comprendre les paroles du Roi-corbeau. Les elfes l'autoriseront alors à accompagner le Roi-corbeau vers Erulissë mais le préviennent que le voyage ne sera pas sans risque : « *nul mortel qui a pu voir la dernière demeure des elfes n'a choisi de revenir* ». Une fois sur place, le personnage devra réussir un jet de SAG difficulté 20 ou il restera à jamais dans le paradis des elfes. Un personnage un peu malin, pensera tout simplement à se faire bander les yeux... Dans tous les cas, il sera remercié par le Roi-corbeau et Erulissë.

Aventure (N 4-5)

Contexte

Il y a de cela quelques décennies, un petit groupe de nains et d'elfes fondèrent la société du Corbeau. Son objectif était de préserver les reliques du Premier Âge et d'éviter qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains. Parmi les nombreuses personnes qu'elle surveillait de près se trouvait Galtai, un nécromant déterminé à retrouver l'armure du Roi-corbeau. Un membre de la société infiltra les ouvriers du nécromant afin de garder un œil sur l'avancée de ses recherches.

Lorsque Galtai trouva l'armure, dans les profondeurs des royaumes du Nord, la société du Corbeau chercha immédiatement à la récupérer. La violence n'était utilisée qu'en dernier recours, mais si Galtai cherchait à s'interposer, les agents de la société avaient la permission de le tuer. Malheureusement pour eux, Galtai lança un sortilège expérimental, visant à lier son âme à l'armure du Roi-corbeau et lui accorder ainsi l'immortalité. Il devint complètement fou, persuadé d'être la nouvelle incarnation du Roi-corbeau. Il tua ses assaillants et prit la fuite.

Il trouva refuge dans la cité de Dol Bren où il commit toute une série de meurtres, certain qu'il libérait les âmes de ses victimes pour les emmener au paradis. Il s'en prend à ceux qui, d'après lui, ont une vie trop dure et méritent de goûter au repos éternel. Ses premiers meurtres se sont donc cantonnés aux quartiers les plus pauvres de la ville, ce qui n'a pas beaucoup ému la garde locale. Mais Galtai a désormais décidé de s'en prendre également à tous ceux qui s'estiment trop malheureux, ce qui l'a amené à assassiner un poète célèbre,

connu pour ses compositions très sombres et véritable coqueluche de la haute-société de Dol Bren.

La mystérieuse figure de l'homme-corbeau hante désormais les nuits de la ville et les cauchemars de ses habitants. C'est le moment que vont choisir les personnages de vos joueurs pour arriver...

Accroche

Laissez aux PJ le temps d'arriver en ville et d'en apprendre un peu plus sur les meurtres qui défrayent la chronique. Ce ne sera pas très long, car l'homme-corbeau est le sujet de pratiquement toutes les conversations. Si les PJ ont déjà la réputation d'être des aventuriers intrépides, la garde de la ville viendra demander leur aide.

Dans le cas contraire, les PJ vont être recrutés par la guilde des voleurs de la ville. La guilde sait que les cibles du meurtrier se trouvent principalement dans les quartiers pauvres, elle pense (à juste titre) que la garde ne protégera que les habitants les plus fortunés de la ville.

Le cas échéant, si un des PJ est un peu déprimé et va se recueillir au temple de la Miséricorde (voir plus bas) il pourrait devenir la future cible de Galtai.

Enquête

En se renseignant sur les meurtres précédents, les PJ saisiront vite le point commun entre chacun d'eux : les victimes étaient des personnes au bout du rouleau, malades, infirmes ou simplement désespérées. L'autre point commun, qui sera plus difficile à trouver, est le fait que toutes les victimes venaient se recueillir dans le même temple. Pour apprendre cela, les PJ devront aller voir les proches d'au moins trois victimes :

Zogrim, un ouvrier demi-orque qui a perdu son bras droit lors d'un accident, puis son emploi, et finalement le goût de vivre : C'est sa femme, Lina, qui pourra parler de lui. Au détour de la conversation elle indiquera que même ses visites au temple ne lui apportaient plus de réconfort. Si les PJ demandent à savoir de quel temple il s'agit : c'est le temple de la Miséricorde, un des plus anciens de la ville, situé dans les quartiers pauvres de Dol Bren.

Aelrindel, elfe et poète maudit : Son éditeur, un halfelin assez hautain du nom de Corbin, regrette que son auteur fétiche soit aller s'encanailler dans les quartiers les plus sordides de la ville. « *Il me disait qu'il allait au temple ! Bien sûr ! Il me prend pour qui ? Il allait certainement au bordel ! C'est la seule raison d'aller là-bas ! Euh... enfin... à ce qu'on m'a dit !* »

Malkyn, une aventurière humaine originaire de la ville : C'est l'aubergiste qui la logeait qui pourra en apprendre le plus aux PJ. « *Lors de sa dernière expédition, tout son groupe a été massacré... Par des araignées géantes, je crois. C'était moche, elle se sentait coupable de ne pas avoir pu les sauver. Elle parlait de rentrer dans les ordres. D'ailleurs, je crois qu'elle passait ses journées au temple du quartier.* »

En fait, ce sont ses victimes qui trouvent Galtai : elles viennent au temple de la Miséricorde pour se confier aux prêtres ou pour prier.

Galtai entend leurs plaintes, leur désespoir et il se fait un devoir de leur apporter le réconfort de la mort.

Pour compliquer un peu la vie des PJ, un agent de la société du Corbeau vient justement d'arriver en ville : Gwaediel, une guerrière elfe. Elle tente de remonter la trace de l'armure, et la description de l'assassin de Dol Bren laisse assez peu de place au doute. Alors qu'elle s'apprête à voir les témoins, elle va croiser la route des PJ. Elle se fera alors passer pour une ancienne amie de Malkyn (l'aubergiste ne la connaît pas) qui veut venger son ancien compagnon d'arme.

Gwaediel sait qu'elle aura besoin d'aide pour vaincre Galtai et préfère avoir les PJ de son côté. Selon leur attitude, elle saura aussi s'ils sont dignes de garder l'armure. Elle ne tentera de la subtiliser que si l'occasion de le faire discrètement et sans violence s'offre à elle. Quelle que soit sa décision, elle ne manquera pas de faire un rapport à ses supérieurs, et les PJ seront maintenant connus de la société du Corbeau.

Affronter Galtai

Une fois que les PJ auront retrouvé Galtai, il sera temps de l'affronter ! Galtai ne prendra pas la fuite et se battra jusqu'au bout. D'après lui, si les PJ sont assez fous pour vouloir l'affronter, c'est qu'ils souhaitent rejoindre le royaume des morts. Il profitera des recoins du temple pour attaquer les personnages depuis tous les angles en utilisant le pouvoir de téléportation de l'armure.

Gwaediel

[Guerrière elfe des bois, Boss rang 1]

NC 3

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2* CHA +0

DEF 19 PV 36 Init 23

Épée courte +8 DM 1d6+2

Voie du champion rang 2

Galtai

[Armure animée, Boss rang 1]

NC 5

FOR +2 DEX +2 CON +1

INT +0 SAG -1 CHA +0

DEF 18 PV 60 Init 12

Serres +6 DM 1d6+2

Galtai peut utiliser tous les pouvoirs de l'armure jusqu'au rang 4.

Heaume écarlate d'Oroax

Description

Il s'agit d'un heaume clos en acier de couleur écarlate assez finement travaillé et doté d'une courte corne sur le front qui peut être utilisée en combat. Le contact du heaume avec la peau exhale une odeur métallique évoquant celle de l'hémoglobine.

Histoire

La légende raconte qu'à l'origine, Oroax, Dieu de la destruction et de la guerre, aurait fait don de ce heaume abject à l'un de ses champions, en échange de ses bons et loyaux services. [Test d'INT 15 pour connaître ceci]*

Il y a plusieurs siècles, une horde d'orques entama une croisade de pillage et de destruction depuis les étendues glacées des royaumes barbares jusqu'aux grandes forêts féeriques de Hautesylve. Cette bande d'orques assoiffés de sang était menée par Kurkh dit « *rhino* », le premier porteur du heaume écarlate. [Test d'INT difficulté 13 pour connaître le rituel de rang 2 ; coût 3 000 pa]*

Le heaume était le symbole du pouvoir de Kurkh et de sa domination sur le champ de bataille. L'objet lui

permet de survivre à de nombreux combats. On raconte que sa couleur écarlate serait due au sang de ses victimes que le heaume absorbe et réclame en permanence. [Test d'INT difficulté 16 pour connaître le rituel de rang 3 ; coût 12 000 pa]*

Durant l'un de ses raids, Kurkh aurait été piégé par ses adversaires et enfermé dans un bâtiment incendié. Il survécut aux flammes, protégé par le heaume mais, sous l'effet de la chaleur, le casque aurait fusionné avec la chair du combattant. Après cet événement qui mortifia profondément l'orque dans sa chair, la légende dit pourtant que Kurkh était encore plus fort et résistant que jamais. [Test d'INT difficulté 19 pour connaître le rituel de rang 4 ; coût 12 000 pa]*

Longeant les contreforts des Serres du Monde, Kurkh et son armée pillèrent des dizaines de villages au cours d'une série de raids éclairs, jusqu'au jour où ils furent écrasés devant les portes de la cité naine de Kerserac. Dronim l'Implacable l'abattit sous les murs de la cité et sa tête tranchée roula sur les rochers. La trace du heaume fut perdue pendant longtemps mais, bien des années plus tard, il réapparut dans un recoin perdu du monde. Au cours des âges, il a sans doute été porté par de nombreux guerriers, tous aussi sanguinaires les uns que les autres. [Test d'INT difficulté 22 pour connaître le rituel de rang 5 ; coût 36 000 pa]*

* Le test d'INT indiqué représente le test que doit effectuer le personnage à la fin de ses recherches pour connaître cette partie de l'histoire de l'objet et découvrir l'existence du rituel permettant d'activer le nouveau pouvoir du heaume. Le coût en argent représente les frais divers nécessaire à cette recherche. C'est à vous, MJ, d'imaginer à quoi peuvent correspondre ses dépenses (voyages, paiement d'un sage, achat de matériel, engagement de mercenaires pour partir explorer des vestiges où se trouvent des renseignements, déchiffrement d'anciennes fresques orques, etc.). Tous les objets ne nécessitent pas forcément ce genre de recherches. Certains objets communiquent d'une façon ou d'une autre leurs envies directement au PJ. Libre à vous de choisir la méthode qui vous plaît.

Voie d'objet prestigieux : Heaume écarlate d'Oroax

1. Courage du champion : Le heaume immunise le personnage aux attaques de peur et il confère un bonus de [2+ Mod. de CHA ou de FOR] à tous ses alliés contre ce type d'effet. *Niveau de magie 1*

2. Heaume du chef : Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider. De plus il obtient un bonus de +2 en Initiative et en DEF. *Niveau de magie 3*

Action : Le porteur doit défier et tuer en combat singulier le chef d'un groupe d'au moins dix créatures. Cet adversaire doit avoir un NC supérieur ou égal à la moitié de celui du personnage.

3. Rage d'Oroax : Le personnage peut entrer dans une rage berserk pour le reste du combat (action gratuite). Il gagne un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact, mais perd 4 en DEF et ne peut plus fuir ni attaquer à distance. *Niveau de magie 5*

Action : Le personnage doit charger tête baissée un groupe d'ennemis (déplacement rapide en ligne droite sur au moins 5 mètres) pour planter la corne du heaume écarlate dans le corps de l'un de ses adversaires (+2 à l'attaque, 1d4+1d6 DM) et l'éventrer. Il doit alors tuer son adversaire en 3 rounds, de quelque façon que ce soit, sous peine de voir le rituel échouer. Une fois le combat terminé, le personnage doit se baigner dans le sang de son ennemi et offrir le corps de celui-ci comme sacrifice à Oroax.

4. Résistance au feu : Le personnage résiste aux flammes les plus féroces et bénéficie d'une réduction des DM de 10 points à tous les DM de feu. *Niveau de magie 6*

Action : en mémoire à Kurkh le premier porteur du heaume, le personnage doit se soumettre au test du feu et s'avancer dans une zone soumise à un feu de grande taille (bûcher, pièce en feu, feu de forêt, etc.) et y rester jusqu'à extinction naturelle des flammes.

5. Champion d'Oroax : Le personnage résiste plus facilement aux attaques des plus faibles. Les créatures dont le NC est inférieur ou égal à un tiers du sien ne lui occasionnent que la moitié des DM. Par ailleurs, lorsqu'il combat dans le cadre d'une bataille à grande échelle, le personnage gagne un bonus de +5 en DEF et de +1d6 aux DM. *Niveau de magie 9*

Action : Le personnage doit entraîner et diriger une force armée d'au moins cent créatures pendant au moins trois mois et la mener à la victoire. Ensuite, le personnage doit se rendre sur le lieu où Kurkh a succombé et allumer un feu en sa mémoire, qu'il alimentera durant trois jours.



Aventure (NC 6-7)

Accroche

Depuis plusieurs mois, un groupe de hobgobelins s'en prend régulièrement aux marchands sans protection qui s'aventurent sur la route du Sud. Ces attaques restent occasionnelles et la présence des créatures malfaisantes tient à l'écart les habituels et fréquents bandits de grands chemins. Aussi, jusqu'à présent, rien n'a vraiment été fait pour les arrêter... Mais dernièrement, les attaques se sont faites beaucoup plus violentes et cruelles. Des caravanes entières de marchands sont pillées et les hommes horriblement massacrés. Le seul témoin de leurs atrocités prétend avoir vu leur chef reconnaissable à son heaume écarlate cornu et aussi parce qu'il monte... un rhinocéros. Le pauvre homme est décédé peu après, son témoignage reste donc énigmatique...

Lors de la dernière attaque, Fiona, la fille d'un riche marchand qui venait rejoindre son père dans la première ville-étape, a été enlevée et la demande de rançon s'élève à 1 000 pa, soit deux fois plus que le marchand gagne en une année. Il demande l'aide des PJ car il n'a pas les moyens d'agir par lui-même.

L'histoire

Un groupe de hobgobelins dirigé par un gobelours du nom de Taz s'est installé dans des grottes situées dans les collines. Ces créatures ont rapidement compris que des raids très occasionnels sur des marchands isolés ne pousseraient pas les humains à déployer des forces importantes pour les déloger. Aussi portent-ils leurs attaques de manière raisonnée, lorsque les ressources viennent à manquer. Avec le temps, les marchands habitués à ce trajet ont même

fini par prévoir un tribut pour les hobgobelins, pour passer sains et saufs juste au cas où...

Mais récemment, au cours d'une nuit, une horde d'orques est arrivé du Nord et s'est établie temporairement dans la forêt. Il s'agit de Bolkzor et sa troupe, le nouveau et récent porteur du heaume écarlate. Ses éclaireurs ont rapidement découvert la présence des hobgobelins et surpris une de leurs attaques. Pour le chef orque Bolkzor, l'occasion est trop belle de défier le chef gobelours et ainsi tenter de réaliser le rituel du *heaume du leader*. Monté sur son rhinocéros laineux il s'est présenté avec sa troupe devant la grotte des hobgobelins et a défié leur chef Taz. Dans un combat déloyal, impitoyable et sanglant, l'orque a triomphé du gobelours et se retrouve maintenant à la tête d'une petite armée de douze hobgobelins et d'une vingtaine d'orques. Bolkzor est extrêmement violent et il ordonne à sa petite armée d'attaquer toutes les caravanes et de massacrer leurs occupants. La jeune Fiona a été enlevée vivante car Bolkzor estime qu'elle vaut plus vivante que morte.

Le repaire des orques

1. Entrée

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Une brume plane sur les contreforts de la montagne. Tout est silencieux et, alors que vous sortez d'un bois, vous voyez des traces évidentes qui mènent à une large grotte au pied d'un petit à-pic. Vous découvrez avec surprise de nombreux corps de hobgobelins aux environs de l'entrée. Ils ont tous été tués et arborent de multiples entailles sans doute causées par des lames.

En réussissant un test de SAG (difficulté 15), un rôdeur peut distinguer deux types de traces : celles des hobgobelins, bien sur, mais aussi de nombreuses empreintes d'orques, de chevaux et d'un animal à quatre pattes plus massif mais difficile à identifier s'il n'y a jamais été confronté (le rhinocéros).

La caverne avance sur environ 3 mètres puis descend doucement dans les ténèbres. Le passage forme un « S ». Vous distinguez une faible lumière après le second coude du tunnel.

Un test de SAG (difficulté 14) permet d'entre le son étouffé de sanglots et d'une petite voix suivie de celle d'une voix rauque qui lance un « *Silence !* » brutal.

Les orques ont pris le temps de placer un piège d'alarme improvisé, assez peu sophistiqué : un fil au ras du sol est attaché à un bouclier contre le mur. Il faut toutefois réussir un test de SAG (difficulté 15) pour le remarquer, et un test de DEX (difficulté 13) pour l'éviter. Si les PJ ne le voient pas, le bruit généré par la chute du bouclier alerte les orques de leur arrivée et ils préparent une embuscade en se dissimulant dans les ombres et recoins des cavernes.

2. Campement

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Vous passez un coude du passage souterrain et découvrez un petit campement improvisé. Des équipements sont empilés près du feu de camp. Dans un large renforcement de la paroi à votre droite, vous voyez à votre grande surprise un rhinocéros et deux chevaux misérables qui sont attachés. Vous apercevez une jeune fille ligotée et portant un sac sur la tête qui est appuyée contre la paroi à votre gauche et vous distinguez ses cris étouffés.

Si l'alerte a été donnée, les orques ne sont pas directement visibles. Pour apercevoir au moins une créature cachée, il faut réussir un test de SAG (difficulté 13) sinon, le camp semble avoir été abandonné à la va-vite.

Si l'alerte n'a pas été donnée, poursuivez :

Vous découvrez une vingtaine de créatures humanoïdes dans la caverne. L'une est plus grande que les autres. Il s'agit vraisemblablement d'un orque à l'apparence imposante, avec un heaume rouge recouvrant entièrement sa tête et ne laissant apparaître que deux fentes pour les yeux et une corne frontale menaçante. Il est assez poilu et porte une armure de cuir clouté crasseuse et deux haches. Le reste est constitué d'un groupe d'orques débraillés, s'affairant à alimenter un feu et installer un campement rudimentaire. Au même moment, un garde orque hurle après la fillette pour la faire taire.

Bolkzor est une brute qui fera tout pour survivre à l'affrontement avec les PJ, même si cela coûte la vie de tous ses hommes et de l'otage. Si la situation tourne en sa défaveur, il s'empare de la fillette et menace de la tuer tout en tentant de fuir sur son rhinocéros. Au début du combat, il essaie d'éteindre le feu afin de plonger la caverne dans l'obscurité et en tirer bénéfice (il voit dans le noir) tout en désavantageant les PJ.

Si les PJ s'approchent du rhinocéros, Bolkzor siffle et l'animal se retourne brusquement en détachant la sangle non serrée qui le maintient et fonce sur le premier humanoïde qui se présente devant lui. Il est impossible à une autre personne que Bolkzor de chevaucher cet animal, sauf peut être en charmant le rhinocéros par un moyen magique.

Trésor : Mis à part le tas d'équipement sans intérêt, il est possible de trouver dans les fontes du rhinocéros quatre petits diamants de 100 pa, une grosse émeraude de 500 pa, un collier de perles de 50 pa et une potion de poison. Un morceau de parchemin dévoile également ce qui semble être une carte vers une destination mystérieuse...

Orques noirs (15) : *CO Fantasy* p.267 (orque noir)

Bolkzor : *CO Fantasy* p. 267 (orque d'élite) avec le heaume écarlate d'Oroax dont il a activé les pouvoirs de rang 1, 2 et 3.

Rhinocéros : *CO Fantasy* p. 270

Les larmes éthérées



Description

Les cinq larmes éthérées sont autant de petites gemmes translucides dont la forme rappelle vaguement des gouttes d'eau. Elles sont chacune serties sur une petite armature anelée en sombreacier. Les Larmes sont portées en pendentifs solitaires, mais peuvent être réunies à l'aide d'une fine chaîne.

Histoire

Ils étaient cinq. Les cinq mages les plus puissants de la Haute Cour elfique du Mitan, avant même la venue des hommes en Osgild. Les anciens peuples luttèrent alors pour leur survie, dans un combat inégal et perdu d'avance.

Ils n'étaient que cinq et devaient pourtant mener à bien une mission impossible : entretenir l'espoir. L'espoir d'une victoire. L'espoir d'un

futur. L'espoir d'un avenir. Et contre toute attente, ils y parvinrent.

Il y avait Loraën, le plus charismatique d'entre eux, expert en magie arcanique et érudit hors pair. C'est lui qui eut l'idée de créer des catalyseurs prismatiques, posant les principes élémentaires des larmes éthérées. Une base de travail purement théorique qui n'aurait jamais dépassé le stade de la fiction s'il n'avait pas été épaulé par sa maîtresse Isiel, docteure du domaine universel.

Nimion, maître élémentariste, élaborait les formules complexes à même d'invoquer en un seul sortilège l'ensemble des forces élémentaires et arcaniques du monde. Andarielial, souverain des forces destructrices, martela les gangues de sombreacier de ses fournaies magiques pour les forger selon ses désirs.

Enfin, Shineeda la protectrice puisa au plus profond de ses énergies pour stabiliser ces incommensurables forces chaotiques sous la forme d'une simple goutte d'eau de cristal, une larme versée par chacun des cinq.

Ainsi étaient nées les larmes éthérées. Leurs porteurs furent désignés par la royauté haut-elfe comme le Conseil des archimages. À l'aide des Larmes, de puissants artefacts capables d'entrer en résonance avec l'essence de leur porteur, décuplant au passage leur puissance magique, les cinq repoussèrent les ennemis des Anciens Peuples et inversèrent le cours des événements. Finalement, la victoire semblait possible.

S'il en avait été ainsi, le Mitan serait toujours et l'empire d'Osgild n'aurait jamais vu le jour.

En effet, le potentiel des larmes n'exprimait sa pleine mesure que lorsque les cinq bijoux étaient réunis. Cela dit, aucun mortel ne pouvait encaisser la puissance des cinq larmes à lui seul. Leur aura écrasante aurait

purement et simplement annihilé l'essence vitale de l'ambitieux. Le conseil devait donc agir de concert pour exploiter le potentiel des larmes. Aujourd'hui, en raison des événements, ce n'est plus le cas.

La puissance appelle l'ivresse. En dépit des avertissements de Shineeda, le conseil commença à se réunir de plus en plus souvent. L'irrésistible dépendance au pouvoir des gemmes devint rapidement incontrôlable. Une guerre interne pour le contrôle des objets ne manqua pas d'éclater, signant la fin des archimages, la disparition des larmes et le retour au déclin des Anciens Peuples.

Voie d'objet prestigieux : les larmes éthérées

Pour progresser dans la Voie, le personnage doit faire l'acquisition d'une nouvelle larme éthérée et la lier aux autres via un support (comme une chaîne de métal). Il est recommandé de prendre connaissance du contexte de l'Aventure avant de lire la voie pour comprendre les « Actions ».

1. Efficacité arcanique : Lorsque le personnage fait l'acquisition de sa première larme éthérée, il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests d'attaque ainsi qu'aux DM des sorts (ou aux soins). Si le sort provoque des DM sur plusieurs tours, seuls les DM du premier tour bénéficient du bonus. Ces bonus augmentent par la suite de +1 par rang. *Niveau de magie 2.*

2. Rémanence arcanique : Le personnage peut utiliser ses

larmes éthérées pour y conserver des sorts et les lancer ultérieurement. Les larmes peuvent stocker chaque jour un sort par rang atteint dans la Voie (rang max du sort = rang de la voie). Le personnage ne peut user de Magie Puissante pour stocker son sort et deux sorts de même niveau ne peuvent coexister dans les larmes. Libérer un sort est une action gratuite, mais le personnage ne peut libérer plus d'un sort par tour. *Niveau de magie 5.*

Action : Le personnage doit vaincre Nimion et faire l'acquisition de sa larme. Une fois les deux larmes réunies, le personnage perd définitivement 2 points de CON. Par la suite, chaque rang supplémentaire dans la Voie provoque une nouvelle perte d'un point de CON.

3. Rebond arcanique : Trois fois par jour, après avoir lancé un sort, le personnage peut appliquer un rebond à ce dernier : le sort affecte une nouvelle cible (à une distance maximale de la première correspondant à la portée du sort). Si un test d'attaque magique est nécessaire, on prend le même score que celui ayant affecté la première cible. Tous les autres paramètres numériques (DM, durée du sort, malus, etc.) sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur - minimum 1) avant d'être appliqués à la nouvelle cible. De plus, le personnage bénéficie d'une RD de 2 contre tous les DM d'origine magique. Cette RD passe à 5 au rang 5 de la Voie. *Niveau de magie : 8.*

Action : Le personnage doit vaincre Andariel et faire l'acquisition de sa larme. Les larmes vibrent et émettent une douce lumière prismatique.

4. Transmutation arcanique : Trois fois par jour lors de son lancement, le personnage peut décider de changer la nature des DM du sort. Un effet supplémentaire s'applique alors au sort, dépendant de la nouvelle nature de ce dernier (voir en marge). *Niveau de magie : 11.*

Action : Le personnage doit vaincre Isiel et faire l'acquisition de sa Larme. Une fois les quatre larmes réunies, la lumière prismatique devient plus intense et éclaire autant qu'une torche.

5. Cercle d'anti-magie (L)* : Le personnage lance un cercle d'anti-magie de 10 mètres de rayon, centré sur lui, actif tant qu'il reste concentré (au prix d'une action de mouvement) et dont il doit définir la puissance (de 1 à 4). Seuls les sorts et effets magiques d'une puissance supérieure à celle du cercle peuvent s'appliquer au sein de ce dernier (les objets magiques restent actifs). Pour les créatures non-vivantes, on considère qu'elles ont une « puissance » égale à $NC/2$ (arrondi à l'inférieur). Si cette puissance est inférieure à celle du cercle, elles sont éjectées de ce dernier et ne peuvent y rentrer tant qu'il est actif. De plus, le personnage est sous l'effet permanent du sort *Image décalée* (Ensorceleur, Rang 1 de la Voie des Illusions) – sauf s'il se tient dans le cercle d'anti-magie. *Niveau de magie 15.*

Action : Le personnage doit vaincre Loraën et faire l'acquisition de sa larme. Les larmes prennent une couleur blanche éclatante et la silhouette du personnage perd en consistance, comme s'il n'était plus réellement sur ce plan d'existence.

Aventure (NC 6-8)

Contexte

Bien que hauts-elfes issus des plus glorieuses lignées, les archimages n'en étaient pas moins mortels. Sages mais faillibles, enclins à l'ambition et aux émotions sombres. À plus d'un titre, Shineeda constituait la conscience du Conseil, mais sa voix ne portait plus assez pour faire entendre raison à ses pairs

À l'issue d'une terrible dispute, Isiel susurra à l'oreille de Loraën que la protectrice n'était plus digne de sa lame et qu'il était préférable, pour le bien de tous, que le Conseil la lui confisque. Shineeda avait prévu le scénario et, à la création des larmes, lors de la stabilisation du processus, elle avait dissimulé au cœur des objets un ultime recours.

Lorsque les autres membres du conseil se retournèrent contre elle, elle libéra son incantation et provoqua une déstabilisation abyssale au sein des larmes, menaçant d'emporter tous les mages dans les courants éthérés. Au final, les essences des cinq furent définitivement liés à leurs larmes – leur conférant l'immortalité à condition qu'ils restent en possession de leur artefact. En revanche, il n'est plus possible de faire entrer les gemmes en résonance, à moins de les lier les unes avec les autres. Ainsi assemblée comme un seul bijou, la résonance des larmes n'est plus mortelle comme avant, mais leur puissance est également moindre.

Shineeda profita de cette révélation pour s'enfuir, et le conseil vola en éclat. Chacun des quatre comploteurs se retira dans son antre pour ourdir revanche et complot en vue de récupérer les autres larmes. Trois mille ans plus tard, la liaison étroite entre les archimages et leur lame

a lentement transformé leur apparence. Seule Shineeda a conservé son enveloppe elfique, même si sa peau est recouverte de glyphes étranges et mouvants.

Le corps de Nimion est désormais un mélange surprenant de terre, de glace et de flamme, un physique digne d'un golem. Les yeux et la bouche d'Andariel brûlent d'un enfer intense et ses claquements de doigts provoquent explosions et tonnerre. Le corps d'Isiel est presque totalement transparent et incorporel, au point qu'elle ne porte plus de vêtement. Quant à Loraën, chaque fibre de son être n'est plus que puissance arcanique pure, sa silhouette démoniaque se dessinant dans un maelström de vapeurs pourpres et sombres.

Au cours de ces derniers millénaires, la cible de quatre archimages a clairement été Shineeda. Celui qui mettrait la main sur sa lame aurait alors un avantage décisif sur les autres.

Trois millénaires que la protectrice fuit à travers le monde avec succès au prix d'une errance sans fin. Mais l'éternité lui pèse et elle a lentement tissé des liens avec quelques rares mortels. Dont un humain, le Baron Harald Durmor, à qui elle a décidé de rendre une visite amicale.

Malheureusement pour Shineeda, Loraën a réussi à créer une Ombre intelligente immunisée à ses pouvoirs et qui a pris la place du baron à l'aide d'un sort d'illusion, n'attendant qu'une occasion pour mettre un terme au périple de la fugitive...

Accroche

Les PJ accompagnent une caravane marchande prise dans une tempête de neige effroyable. Peut-être sont-ils de simples voyageurs ou chargés d'escorter le convoi ? Dans tous les cas, la caravane a été surprise par le

Froid : La cible du sort est *Ralentie* pendant [Rang du Sort] tours. Si le sort autorise un test de caractéristique pour en réduire les effets, la réussite de ce test protège contre l'effet de ralentissement.

Feu : La cible du sort s'enflamme et subit 1d6 DM supplémentaires à chaque tour suivant. Sur un 1 ou 2, les flammes s'éteignent et le sort prend fin.

Poison : La cible du sort subit un malus de -2 à tous ses tests pendant [Rang du sort] tours.

Électricité : Si la cible de l'attaque porte une armure métallique, le lanceur de sort bénéficie d'un bonus de +3 à son test d'attaque magique.

Option Mana

Si vous utilisez la règle avancée des points de Mana, le joueur peut choisir de remplacer la perte des points de Constitution par une perte de 1 PM par rang atteint dans la Voie. Si vous utilisez la règle de Mana totale, la perte s'élève alors à 4 PM par rang atteint.

climat. Heureusement, le marchand Froward connaît la région et sait qu'un Baron connu pour son hospitalité possède un château non loin de là. Au cours du voyage, laissez les PJ faire connaissance avec la protectrice, d'abord sauvage et réservée, puis contente de trouver une compagnie de qualité.

L'arrivée de la caravane et de ses occupants va remettre en question les plans de l'Ombre/Harald. Pour lui, tuer Shineeda – impuissante face à sa nature – était au départ une mission facile, mais les PJ pourraient l'empêcher de rapporter la Larme à Loraën. Avant de s'attaquer à sa cible principale, l'Ombre va donc devoir tuer un à un des gens du château et des caravaniers, pour générer des rejetons. Et lorsque son armée sera prête, le monstre lancera l'assaut.

La scène

La nuit promet d'être interminable. Un huis-clos oppressant où aucune cheminée n'est capable de réchauffer l'atmosphère. Des membres de la caravane ou des domestiques disparaissent. Les PJ peuvent mener une enquête dans ce contexte sordide avant de comprendre qu'Harald lui-même n'est qu'une illusion. Lorsque l'armée des ombres compte au moins 4 (NC 6), 5 (NC 7) ou 6 (NC 8) serviteurs, l'assaut est lancé.

À l'issue du combat, soit Shineeda est mortellement touchée et laisse derrière elle sa Larme en héritage aux PJ, soit elle est stupéfaite par l'efficacité des PJ et leur remet sciemment l'artefact (en se sacrifiant donc) après leur avoir expliqué sa mission : elle considère qu'eux seuls sont dignes et capables de vaincre le conseil des archimages.

Profil de base : archimage du conseil

[Archétype rapide, Boss rang 2]

FOR +0 **DEX** +4***CON** +0

INT +4* **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 46 **Init** 19

Attaque magique +8

DM 1d6+8

Qimion

NC 5

Voie de la magie élémentaire
Rang 5

Voie des créatures magiques
Rang 1 (Fer Froid)

Andarielial

NC 7

+1 Rang de Boss

Voie de la magie destructrice
Rang 5

Voie des créatures élémentaire du feu Rang 1 et 3

Isiel

NC 9

+1 Rang de Boss

Voie de la magie universelle
Rang 5

Voie des créatures magiques
Rang 2 (Fer Froid)

Voie de la magie de combat
Rang 2

Loraën

NC 11

Prendre les statistiques de la Liche sans la Voie du PNJ récurrent (p.258)

Ombre du conseil

NC 3

Ombre, *CO Fantasy* p.267

Spécial : Ces ombres sont immunisées à la Magie de Shineeda et la RD 10 s'applique même aux DM d'origine magique. Cependant, une arme en Sombrecier ou en Adamantium permet de contourner cette RD.

Éclair blanc

Description

Éclair blanc est une épée courte dont la lame a été forgée dans un acier damassé clair. La poignée a été taillée dans un bloc d'ivoire. La prise s'est noircie au contact des paumes des utilisateurs passés. Le pommeau rond et sobre est fait du même acier que la lame.

Histoire

Tilsut Vif-Argent était un jeune cambrioleur halfelin connu pour avoir le pied particulièrement poilu et lesté. Il menait une honnête carrière dans les rues de Bonastir, au Sud-Ouest des Terres d'Osgild.

Un soir d'orage, sur le toit du beau manoir de la famille Cocotin, alors qu'il tentait de convaincre – à grands coups d'épée – un garde qu'il n'était pas raisonnable de grimper sur les tuiles glissantes pour l'empêcher de filer avec la cassette à bijoux de la propriétaire, un terrible éclair déchira la nuit et traversa Tilsut, de sa belle épée courte jusqu'à la plante de ses gros pieds mouillés. Le choc fit tomber le garde à la renverse et laissa le semi-homme sonné un court instant. Mais indemne.

La lame et le pommeau de l'épée restèrent chargées d'une étrange énergie jusqu'à la nuit suivante. Dans les semaines qui suivirent, Tilsut constata avec étonnement qu'il tenait une forme éblouissante. Il était plus rapide, plus explosif, plus agile qu'avant. Le tranchant de sa lame

paraissait également plus affûté. Il attribua ces mérites à l'excellente hygiène de vie qu'il s'imposait à travers un régime uniquement composé de terrines en sauces et de fromages à pâtes molles.

Une nuit, alors qu'un rideau de pluie s'abattait sur Bonastir, Tilsut et quelques-uns de ses amis choisirent ce moment pour quitter une auberge. Le halfelin était lancé dans une histoire invraisemblable de combat épique. Au moment où, pour mimer le coup de grâce, il tira son épée du fourreau, un rayon de foudre imprima dans le ciel la silhouette des bâtiments de la ville, clouant au sol le petit voleur. Tilsut en sortit une fois encore étourdi mais sauf.

Dès le lendemain matin au réveil, le halfelin se réveilla animé d'une santé resplendissante. L'étrange énergie qui avait habité sa lame une courte journée après le premier éclair parcourait à nouveau l'épée. Tilsut constatait sans aucun doute possible qu'il se déplaçait plus vite, que ses frappes à l'épée étaient plus précises. Il ne réalisa pas tout de suite que les boucles de ses tempes se mirent à blanchir rapidement dans les semaines suivantes. Il prenait également plus de risques qu'à l'accoutumée dans son « *activité professionnelle* », mais ses capacités nouvelles lui permettaient toujours de s'en sortir.

Il fit le lien avec la foudre qu'il avait frappé deux fois. Pour une raison qu'il ne s'expliquait pas, ces événements l'avaient transformé, pour le mieux, jugeait-il. À chaque orage, il grimpait sur les toits, brandissant son épée, qu'il avait baptisée « *Éclair blanc* » vers la tempête, espérant une nouvelle bénédiction qui venait souvent.



Voie d'objet prestigieux : Éclair blanc

1. Lame vive : Cette épée courte +1 (en attaque et aux DM) confère aussi à son porteur une RD (réduction des DM) de 5 points contre les DM de foudre ou d'électricité et un bonus de +2 en Init. À chaque rang suivant, ce bonus augmente de +1 en attaque et aux DM, +5 en RD et +2 en Init. Ces bonus atteignent leur maximum au rang 4 (arme +4, RD 20 foudre et +8 en Init.). *Niveau de magie* 2.

2. Lame de vitesse : Le porteur d'Éclair blanc obtient une action de mouvement supplémentaire trois fois par jour. De plus, il peut utiliser la capacité *attaque éclair* (Rôdeur, rang 3 de la Voie de l'escarmouche). *Niveau de magie* 5.

Action : Le personnage doit se rendre, un soir d'orage, sur le toit du manoir Cocotin à Bonastir et tendre Éclair blanc vers le ciel. Il va falloir le faire de manière illégale ou déployer des trésors de diplomatie auprès de la famille qui, plusieurs générations après, a gardé en mémoire le vol de ses bijoux de famille. Pour que le rituel soit complété, il faut attendre (2d20 minutes) qu'un éclair frappe le personnage. Le personnage subit 9d6 DM de foudre, mais le rituel est alors achevé. Le métal du pommeau et de la lame s'éclaircit significativement de plusieurs teintes. Toutefois, le personnage garde

quelques séquelles de cette expérience. La valeur de SAG du personnage est réduite de 1 point de façon permanente et à nouveau de 1 point à chaque rang suivant.

3. Lame de rapidité : Le personnage obtient une action d'attaque supplémentaire trois fois par jour (en plus des actions de mouvement). De plus, la lame fonctionne comme un objet de puissance qui accorde un bonus de +2 au Mod. de DEX. *Niveau de magie* : 8.

Action : Le personnage doit vaincre seul un monstre doté d'un NC minimum de 5 qui possède un pouvoir occasionnant des DM de foudre ou d'électricité. Le pommeau devient translucide et on peut clairement voir à l'intérieur une multitude d'éclairs miniatures se déchaîner à l'intérieur de la sphère. Toutefois, l'utilisation répétée du pouvoir de rapidité d'Éclair blanc dérègle le métabolisme de son porteur et il vieillit prématurément de 2d6 ans après avoir acquis ce nouveau rang, puis de 2d6 ans supplémentaires à chaque rang suivant.

4. Lame de foudre : L'arme obtient la propriété Foudre et inflige +1d6 DM de foudre à chaque attaque. De plus, son porteur peut utiliser la capacité *Foudre* (ensorceleur, rang 4 de la Voie de l'air) trois fois par jour. *Niveau de magie* : 11.

Action : Le personnage doit aller se recueillir sur la tombe de Tilsut Vif-Arget dans le jardin potager de la famille à Monastir

et disposer Éclair blanc dans les mains du gisant du héros. La maison se trouve dans le quartier des Jardins au Sud Est de la Lorme (voir page 85 d'*Anathazerin*). La famille est présente et accepte la requête, mais au moment où le personnage pose l'épée sur la tombe, Tilsut le quatrième du nom, un descendant direct du premier du nom, en profite pour attaquer le personnage. Selon votre style de jeu, vous pouvez régler le combat singulier à votre façon (dégâts létaux ou non, diplomatie, intimidation, etc.) le tout sous les yeux du clan réuni en grandes pompes. Utilisez l'archétype rapide du Grand maître assassin, page 279 de *CO Fantasy* ou tout autre profil de votre préférence de NC 10.

Désormais, dès qu'Éclair blanc est tirée du fourreau, de l'électricité crépite le long de la lame.

5. Lame éclair : L'arme obtient la propriété Foudre intense et inflige +2d6 DM de foudre à chaque attaque. De plus, son porteur peut utiliser la capacité *Téléportation* (magicien, rang 4 de la Voie de la magie des arcanes), trois fois par jour. *Niveau de magie* 14.

Action : Le personnage doit retrouver Serficiux, le dragon bleu qui a tué Tilsut, l'affronter en combat singulier et y survivre (Dragon bleu adulte, p. 245 de *CO Fantasy*). Dès qu'Éclair blanc est tirée du fourreau, l'épée prend l'apparence d'un éclair de foudre dans la main de son porteur.

Wivernes des tempêtes (2)

NC 6

Même profil que page 276 de *Chroniques Oubliées Fantasy*, sauf :

60 PV au lieu de 50

La capacité *Venin* est remplacée par

Foudre : En cas d'attaque réussie avec son dard, la wiverne inflige 2d6 DM de foudre supplémentaires.

Et une fois par jour, la créature peut tirer un éclair de foudre (4d6 DM) à une distance de 50 mètres, y compris en vol. Il s'agit d'ailleurs de leur technique d'attaque de prédilection, notamment en groupe.

Note : À cause de la Voie des créatures volantes, les 2 wivernes sont des adversaires redoutables si elles sont rencontrées en extérieur. Les PJ seraient avisés d'attaquer par surprise, de préférence à un moment où les wivernes ne sont pas présentes ensemble.

Erik Vertenuit

[Archétype rapide, Boss rang 1, voleur niveau 6]

NC 3

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 18 **PV** 26 **Init** 23

Épée courte +7
DM 1d6+2 (+3d6)

Voie du spadassin rang 3

Voie de l'assassin rang 3

Voie du déplacement
rang 3

Aventure (NC 7-8)

Contexte

Tilsut quitta Bonastir pour explorer le vaste monde. Les exploits de ce petit personnage si véloce, aux cheveux blancs, devinrent légendaires même si le poids des ans le rattrapa bien vite. Il passa ses dernières années en retraite à écrire ses mémoires dans les Monts Argentés, au Nord Est du désert de Tanith. Un territoire qu'on dit battu par de terribles orages d'altitude. Son histoire est conservée à la grande bibliothèque de Monastir. Le titre de ce travail « *Le coup de foudre* » fait qu'il n'est pas rare de trouver l'écrit au rayon des romans à l'eau de rose et non à celui des biographies des grands aventuriers.

Une annexe à ce texte a été ajoutée par le moine Philippe, dit « *Le rat de la bibliothèque* », pour raconter le dernier combat de Tilsut au cours de la défense de la cité portuaire de Port-Sable. Le courageux voleur, qui n'était alors plus qu'un petit vieillard suicidaire, aurait ainsi repoussé à lui-seul Serficiux, un cruel dragon bleu. Il aurait trouvé la mort lors de cet ultime fait d'armes. Son corps a été ramené à la famille Vif-Argent à Bonastir, où il repose depuis.

À sa mort, Éclair blanc est restée un moment dans la famille du halfelin avant d'attirer les convoitises du milieu des tire-laines. Un jour, l'épée fut dérobée de la sépulture et a très rapidement changé de mains au cours des années suivantes, les différents porteurs de l'arme étant assassinés sans qu'aucun de ces envieux ne fasse parler de lui. À tel point que l'épée possède aujourd'hui encore la réputation d'une lame maudite.

Une triste nuit parmi tant d'autres, le porteur d'Éclair blanc trouva la

mort dans les égouts de Monastir, terrassé par de la vermine géante et l'épée de Tilsut Vif-Argent reposa dans la fange. Ce n'est que des années plus tard que Milo Bontonneau, un halfelin roublard, la retrouva par hasard. Il passa plusieurs mois sans savoir qu'il portait une arme de légende puis, alors qu'il avait atteint un niveau suffisant (4), une nuit d'orage, il commença à devenir obsédé par l'objet, comme si ce dernier le poussait à s'intéresser à lui. Milo a parlé de sa trouvaille à un ami forgeron nain qui reconnut immédiatement l'épée. Le halfelin a alors entrepris les recherches nécessaires, trouvé l'autobiographie de Tilsut à la grande bibliothèque de Monastir et développé ses compétences d'aventurier tout en accomplissant le premier rituel lié à Éclair blanc.

Arrivé au Niveau 10, il s'est aventuré dans les Monts Argentés sur les traces d'une Wiverne des tempêtes (voir son profil plus bas) pour accomplir le deuxième rituel. Arrivé à la caverne, l'aventurier a découvert avec horreur que plusieurs monstres avaient investi l'endroit. Il s'agissait de la période d'accouplement de ces horribles reptiles. Il succomba, mais son corps et ses possessions, dont Éclair blanc, reposent toujours là-bas.

Accroche

Milo Bontonneau a disparu depuis un moment. Mais Erik Vertenuit n'a jamais oublié son idole de jeunesse. Une fois en âge de le faire, il a passé des années à remonter la trace du halfelin. Il a appris l'existence d'Éclair blanc et la légende de Tilsut Vif-Argent. Et il est parvenu, au péril de sa vie, à repérer l'ancre de la Wiverne des tempêtes. Erik n'est pas assez puissant et il a cherché

pendant longtemps le moyen de pénétrer l'ancre. Il s'est donc installé dans le petit village de moyenne montagne de Pierrier, attendant une opportunité. Mais dans ce lieu reculé des Monts Argentés, elle ne s'est jamais présentée. Et Erik, obsédé par l'arme, n'est pas une bonne personne.

Alors il a décidé de forcer les choses. Il a longuement observé les allées et venues des wivernes. Il s'est débrouillé pour récupérer des écailles, une griffe, s'est entraîné à imiter dans le sol la forme de leurs empreintes. Ensuite, il est passé à l'acte. Alors que Lucien et Romane, 10 et 7 ans, deux enfants du village, étaient partis ramasser des mûres, il les tua froidement et maquilla la scène pour laisser penser à une attaque de wiverne, laissant sur place un jouet, le panier de mûres éparpillé au sol, du sang et les indices qu'il avait récolté depuis des mois (écailles, traces au sol, une griffe planté sur un arbre avec un morceau d'étoffe). Il enterra les corps plus profond dans la forêt.

Le soir, la panique s'empara du village. Quelques chasseurs tentèrent une expédition à la caverne, Erik se joignit à eux, mais les deux wivernes étaient trop puissantes. Deux hommes périrent à quelques dizaines de mètres de l'ancre sans qu'Erik ne puisse y pénétrer. De retour au village, le chef du village se résolut à appeler à l'aide.

Les PJ entrent en jeu. Erik se propose évidemment pour les guider à la caverne.

La scène

Une fois sur place, tout dépend de la façon dont les choses se passent. Mais gardez une seule chose en tête. Erik veut à tout prix récupérer l'épée. S'il le peut, il va délaissier le combat pour inspecter la caverne et tenter de trouver l'épée parmi les nombreux ossements. Si la situation ne s'y prête pas ou si le combat tourne mal pour les PJ, il va leur prêter main forte tant que c'est dans son intérêt et sans trop de risque. Si les PJ l'emportent d'extrême justesse, il peut décider de les achever s'il estime qu'il en est capable. Sinon, il va essayer d'agir le plus naturellement possible, fouiller l'endroit sans trop éveiller de soupçon. Les PJ ne manqueront pas de fouiller également, il va tenter de revendiquer « *cette banale épée* ». Enfin, si les PJ s'accrochent à l'épée (ou s'ils détectent la magie qui s'en émane), Erik tentera tous les mauvais coups par la suite pour s'en emparer (vol et assassinat pendant la nuit). Il agira avec patience et sang-froid. Quel que soit le moment, dès qu'il a l'épée en main, il saisira la meilleure occasion possible (la nuit ou le retour au village) pour disparaître pour de bon, ce qui ne manquera pas d'attiser les soupçons. Adaptez la bizarrerie du comportement d'Erik de façon inversement proportionnelle aux soupçons de vos joueurs. Il sera très nerveux, enfiévré (ce qui peut être normal dans une situation stressante) mais il doit agir de façon étrange.

Faites un plan

Avant de commencer la dernière scène, faites un plan et noter les deux points suivants, très importants :

A. De nombreux ossements. Mais aucun humanoïde (ce qui devrait attirer des soupçons sur la disparition des enfants) et aucune trace des habits des petits.

B. Le cadavre desséché de Milo avec ses possessions, à moitié recouvert de branchages. Le halfélin possède un carnet, ce qui vous permet de donner les informations que vous voulez à vos PJ par rapport à l'épée : des notes plus ou moins partielles ou cryptées qui sont des pistes pour découvrir la suite de l'histoire.

Shy'lyrr

Description

Shy'lyrr est un fragment de griffe de dragon serti sur une baguette en ivoire noir finement sculptée, le tout formant une plume parfaite pour la calligraphie.

Histoire

« *Le Dragon n'est plus. Pitié, envoyez des secours* »

Tels furent les premiers mots écrits par Shy'lyrr, la plume élaborée à partir d'un fragment de griffe prélevé sur la dépouille d'un terrible dragon blanc.

C'est sur un morceau de parchemin déchiré que le demi-elfe Vazetus Drutallion – alors barde au sommet de sa carrière d'aventurier – coucha ces mots à l'aide de son sang. Il attachait ensuite le message à son cheval

et l'envoya au galop, priant pour qu'il retourne à l'écurie du village où il l'avait acheté.

Cette aventure avait coûté très cher au barde : il était le seul survivant au milieu des corps sans vie de ses compagnons et il avait perdu ses jambes, irrémédiablement brisées.

La convalescence fut longue et douloureuse, aussi bien pour le corps que pour l'esprit. Vazetus avait gardé le fragment de griffe comme souvenir de son dernier fait d'arme. Il eut l'étrange idée de le faire monter sur un porte-plume en ivoire noir. Avec cette plume, qu'il baptisa Shy'lyrr (« *Chant des rêves* » en elfique), il entama la rédaction de ses mémoires.

Cloîtré dans sa chambre, incapable de se déplacer, il épancha états d'âmes et désirs sur des centaines de parchemins. Rapidement, ses textes inspirants et riches attirèrent les bardes de la région en quête de nouveaux chants.

Lorsque Vazetus put enfin tenir sur ses jambes, il gagna Piémont et commença à écrire des pièces de théâtre. Le succès fut immédiat. Le plus surprenant restait à venir : au fil des années, les pièces du barde furent petit à petit qualifiées de « *prémonitoires* ». En effet, dans les semaines ou mois suivants l'avant-première d'une pièce, les événements décrits dans cette dernière devenaient réalité.

Ce mystère étrange prit une tout autre dimension lorsque le barde



accoucha de l'opéra *la Marche des Princes*, mettant en scène un mariage princier devant allier deux royaumes ennemis qui débouche finalement sur une guerre pour cause de triangle amoureux. Quelques mois plus tard, la princesse d'Arly, alors promise aux Marches, tentait de prendre la fuite vers le Royaume de Cobis au bras de son valet.

Après ce scandale, Vazetus se retira dans son prestigieux manoir et goûta une lente descente aux enfers pleine de rancœur et d'amertume.

Les années suivantes furent terribles pour les Marches. Les connétables connurent diverses mésaventures. L'un d'entre eux subit même une mort aussi surprenante qu'inattendue. N'y tenant plus, le Margrave envoya une troupe de chevaliers au manoir avec la ferme intention d'exécuter le barde pour usage de la sorcellerie. Dans la demeure, les soldats ne trouvèrent nulle âme qui vive. Simpletment le corps du vieux barde, mort dans son lit, le visage figé d'effroi.

Voie d'objet prestigieux : Shy'lyrr

1. Mots d'Inspiration : Tout texte écrit à l'aide de Shy'lyrr permet d'obtenir un bonus de +2/rang pour tout test en rapport avec la lecture du message (séduction avec un poème, persuasion avec un document falsifié, etc.). De plus, le *Chant des héros* (Barde, rang 1 de la Voie de la Musique) offre un bonus de +2 (au lieu de +1). Ce bonus passe à +3 au rang 5. *Niveau de magie* : 2.

2. Mots Destinés (L) : Trois fois par jour, le personnage peut écrire une courte phrase décrivant les défauts ou les qualités d'une cible. Cette dernière subit les effets d'une *Malédiction* (Nécromancien, rang 1 de la Voie du Démon) ou d'une *Aide du Destin* (effets inverses de la malédiction). Une cible ne peut subir un tel effet qu'une fois par jour. *Niveau de magie* : 3.

Action : Le personnage doit passer une semaine entière à rédiger une ode vertueuse envers une personne qu'il admire – ou au contraire un pamphlet assassin envers quelqu'un qu'il méprise – et ensuite clamer son texte devant une foule. Le possesseur de la plume commence à être perverti par une sensation d'omnipotence. À chaque utilisation de Shy'lyrr, il devra réaliser un test de SAG difficulté [10 + Rang du pouvoir]. En cas d'échec, il perd 1 point de sagesse. Toutefois, il ne peut perdre plus de points que le rang atteint dans cette Voie d'objet. Cette perte se traduit par une lente modification de son comportement, plus égoïste voire mégalomane.

3. Mots de Vérité : Trois fois par jour, à l'issue d'une rédaction de plusieurs lignes, le personnage peut utiliser la capacité *le Poids des Mots* (Voie de Prestige, Rang 3 de la Voie du Conteur) sans perdre de PV. Il est possible d'étendre l'effet aux créatures pensantes (« Lorsque nous rencontrerons le Seigneur, il sera disposé à nous offrir le gîte »). *Niveau de magie* : 6.

Action : Le personnage rédige une scène théâtrale à l'aide de son sang en sacrifiant définitivement 5 PV. Il doit ensuite accomplir les faits narrés par l'ode

de la façon la plus fidèle possible. Cette scène doit correspondre à une rencontre NR 8 au moins et contenir une contrainte majeure (par exemple, la réussite de l'entreprise a été obtenue sans aucun recours à la magie). À partir de maintenant, Shy'lyrr n'a plus besoin d'être plongée dans l'encre pour écrire. L'objet utilise le sang du personnage.

4. Mots de Justice (L) : Trois fois par jour, le personnage peut écrire dans l'air le nom complet d'une créature morte ou vivante. La cible subit alors les effets du sort *Rappel à la Vie* (Prêtre, rang 5 de la Voie de la Guérison) ou du sort *Mot de Mort* (Nécromancien, rang 5 de la Voie de la Mort – aucun test d'attaque magique nécessaire). Une créature ne peut être la cible de cet effet plus d'une fois par an. *Niveau de magie* : 10.

Action : Le personnage doit plonger Shy'lyrr dans le corps encore chaud d'une connaissance qui lui était chère, puis écrire le nom de cette dernière dans l'air en réalisant un test de SAG difficulté 15. En cas de réussite, la personne revient à la vie. En cas d'échec, la dépouille s'anime sous la forme d'un puissant mort-vivant (prendre les statistiques du Golem de Chair, p. 253) qu'il faudra vaincre. À partir de maintenant, la plume de Shy'lyrr émet une vapeur glaciale.

5. Mots de Création (L) : Le personnage doit passer une journée entière à coucher sur un parchemin l'histoire d'une muse. Au terme de cette journée, il peut alors donner vie à une muse obéissante qui possède l'apparence de son choix. La créature existe jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que le parchemin qui

Muse

FOR +2 DEX +4 CON +2
INT +0 SAG +3* CHA +3*
DEF 15 PV [Niveau × 4] **Init**
18

Attaque de Contact
[Niveau du PJ] **DM 1d6+3**

RD 5 / Fer froid

La Muse récupère l'ensemble de ses PV perdus au lever du soleil.

Octavius Drutallion

[Archétype rapide, Boss
rang 2, barde niveau 6]

NC 5

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT +1 SAG +0 CHA +4*

DEF 21 PV 46 Init 19

Rapide +9 DM 1d6+4

Attaque Sonore +9
DM 1d6+6

Voie du Musicien rang 3

Voie de l'Escrime rang 5

Voie des Créatures
Magiques rang 1
(RD 5 / armes en fer froid)

Ombres Gardiennes

NC 3 – Taille Moyenne
Cf. Statistiques de la Muse
avec un niveau 6.

recueille son parchemin soit déchiré (voir statistique en marge). Niveau de magie 14. Le personnage ne peut créer une nouvelle muse tant que la précédente n'a pas été détruite.

Action : Une fois que le personnage a perdu 5 points de sagesse, il passe une nuit entière à rédiger un pamphlet dont il ne garde aucun souvenir. Un double maléfique prend alors vie et se met à assouvir tous les désirs les plus secrets du personnage. Ce double tentera même de tuer le possesseur. Pour détruire ce double, il faut soit le vaincre (la créature a les mêmes caractéristiques et le même équipement que le personnage – mais bénéficie d'une RD 5 / fer froid), soit déchirer son parchemin écrit lors de cette fameuse nuit. Si le double est vaincu de la main du personnage, ce dernier récupère toute sa sagesse perdue. Si c'est le parchemin qui est détruit, il n'y a plus aucun moyen de récupérer les points. La plume de Shy'lyrr laisse maintenant une écriture dorée dans les airs et sur le papier.

Aventure (NC 7-9)

Contexte

Lorsque le scandale de la *Marche des Princes* mit un terme à la carrière d'auteur à succès de Vazetus, il s'enferma dans son manoir à Piémont pour ne plus jamais en ressortir. Ses jambes usées ne pouvaient de toute façon plus le porter et son humeur acariâtre fit rapidement fuir ses quelques amitiés. Comment Princes et Margraves pouvaient-ils porter un jugement sur ses créations, lui dont mêmes les dieux suivaient l'inspiration ?

Les années passèrent et sa bile littéraire se déversa sur les Marches du Piémont, plongeant la nation dans une dépression encore jamais

connue. Jusqu'au jour où l'impensable se produisit. Shy'lyrr matérialisa l'objet ultime de la rancœur de son maître : lui-même.

En plus jeune. Sur des jambes saines. Fier, beau, fringant. Et immortel.

Le cœur de Vazetus ne supporta pas la confrontation et le modèle rendit l'âme, laissant à son double un héritage conséquent : Shy'lyrr, le parchemin qui l'avait mis au monde ainsi que toutes les œuvres originales et inédites du prestigieux barde.

Peu après la découverte par les autorités du Piémont du corps de l'artiste et la déclaration de décès pour « *cause naturelle* », la créature se manifesta sous le nom d'Octavius Drutallion, neveu et unique héritier connu du défunt. Étant donné le contexte politique, l'administration ne lui fit guère de difficulté.

Octavius se saisit des créations littéraires, des peintures et objets précieux, vendit le manoir et quitta Piémont sans tarder, laissant le temps faire son œuvre et l'oubli couvrir de sa clémence les erreurs de son créateur. Les décennies s'égrenèrent avant que les pulsions mégalomanes du double ne fassent à nouveau surface.

Il gagna alors Port-Libre et utilisa ses derniers fonds pour acheter une grande bâtisse en plein cœur de la ville avec pour objectif d'en faire un grand théâtre et musée dédié aux créations de Vazetus. Puis, usant de Shy'lyrr, il charma ou convainquit de nombreux mécènes d'investir dans son entreprise. Rapidement, « *l'Opéra Drutallion* » (baptisé ainsi par son créateur) devint un centre culturel et touristique majeur de la ville. Mais la soif de pouvoir et d'argent d'Octavius ne connaît finalement aucune limite...

Accroche

Depuis maintenant plusieurs mois, certaines figures emblématiques du milieu artistique meurent dans des conditions inexplicables. Personne ne se souvient des drames ayant frappé Piémont il y a un siècle. Octavius fait très attention à ce que les décès soient suffisamment espacés et variés pour ne pas être inquiété par les autorités locales.

Malgré tout, sa dernière victime risque de mettre ses plans en danger. En effet, Teranmion Bravegie était un halfelin richissime, bon vivant, épris d'art et de théâtre, mais il était aussi un époux et un père de famille très attentionné. Aussi, lorsque son épouse Bergénie Bravegie découvre chez le notaire que l'intégralité des biens familiaux est cédée à l'Opéra Drutallion, elle comprend immédiatement que ce qui a emporté son Teranmion n'avait rien d'une simple crise cardiaque.

Elle ne dispose plus que de quelques bijoux familiaux d'une grande importance sentimentale, mais c'est sans hésitation qu'elle les offre aux PJ en échange de la vérité et de la justice.

Durant leur enquête, les héros pourront découvrir que le cas de Teranmion est loin d'être isolé. En effet, d'autres mécènes ont subi un sort équivalent dans les mois précédents. Des décès suite à des accidents, des cambriolages ayant mal

tourné ou des morts « *de cause naturelle* ». Et à chaque fois, une lettre signée apparemment de la main du défunt annonçant son intention de céder sa fortune à l'Opéra Drutallion pour « *promouvoir l'art au sein de Port-Libre* ».

Un examen des testaments via une Détection de la Magie révèle la présence d'un sortilège puissant, mais suffisamment singulier pour ne pas être identifié. Malgré de telles preuves, les PJ n'auront jamais l'appui des autorités locales pour investir légalement l'Opéra (Octavius a des amitiés haut placées). Une bonne vieille intrusion nocturne fera parfaitement l'affaire.

La scène

L'Opéra Drutallion doit revêtir un aspect fantasmagorique de nuit, lorsque plus aucun visiteur n'erre dans les lieux. Une magie délicate et insaisissable baigne les lieux, théâtre des danses lascives d'ombres fantomatiques. Au détour d'un lourd rideau, inaccessible au public, un portrait gigantesque de Vazetus jeune. Il est évident que ses traits sont parfaitement similaires à ceux de son « *neveu* ». Au moment jugé opportun, il apparaît alors et déchaîne sur les PJ les Ombres Gardiennes, des créatures rappelant des spectres qu'il a mis au monde à l'aide de Shy'lyrr. À sa mort, il disparaît purement et simplement, ne laissant rien derrière lui, si ce n'est la griffe légendaire.

Faites un plan

Avant de commencer la dernière scène, faites un plan et noter les deux points suivants, très importants :

A. Divers textes et créations de Vazetus Drutallion.

B. Créations d'Octavius Drutallion. Un test d'INT difficulté 13 permet de remarquer que l'écriture et le style sont très proches, pour ne pas dire identiques, à ceux de Vazetus.

C. Ombres gardiennes (4). Elles n'attaquent que sur le signal d'Octavius et restent tapies loin des regards en attendant. Un test de SAG difficulté 15 permet de ressentir leur présence. Avec une difficulté 20, il est possible de les entr'apercevoir furtivement.

La peau de Malebeste

Description

La peau se présente comme une simple toison noire aux reflets violacés. Sa grande taille et sa forme rectangulaire la font aisément passer pour une couverture ou une peau de bête servant de décor devant une cheminée.



Histoire

Bien avant la création de la baronnie de Bois-Ardent, la région était tourmentée par des créatures d'une extraordinaire puissance. Le chevalier Lortivald joua un rôle-clef dans la pacification de la zone en devenant un des premiers chasseurs de monstres. Son talent lui permit de nettoyer la totalité des bêtes du Sud des Serres du Monde en quelques années. Mais une résistait encore.

La malebeste, du nom donné par les paysans des abords de Bois-Ardent, fut la dernière créature légendaire à tomber. Les récits prétendent qu'elle possédait le corps d'un ours de cinq mètres au garrot, une gueule pouvant gober un bœuf et des griffes capables de déchirer des murs de pierre. Un regard de son œil unique pouvait mettre à bas le courage des plus téméraires.

Le combat dans la tanière du monstre dura huit jours et huit nuits, mais Lortivald sortit triomphant, la peau de la malebeste brandie vers le ciel. Le héros se retira ensuite dans son château et la toison dormit au fond d'une malle pendant des années. Lortivald s'ennuyait de son passé glorieux. Parfois, il regardait les reliques de ses combats mais jamais il n'ouvrit la malle. Jusqu'au jour où une envie irrésistible l'étreignit. Est-ce l'esprit de la malebeste qui le guida, le poussa à sortir la peau et à la passer sur ses épaules ? En tout cas, ce soir-là, bien des choses changèrent.

Ainsi couvert, il se sentait plus fort, invincible. Les soirs suivants, il s'en couvrit durant des heures, puis il finit par ne plus la quitter. Ses serviteurs le trouvaient changé, plus dur, plus agressif, sujet à de violents excès de colère. Certains prétendaient avoir aperçu une silhouette gigantesque dans les forêts alentours et

des rugissements à glacer le sang. Des paysans se plaignaient d'animaux disparus.

Irrémédiablement, Lortivald se sentait attiré vers les Serres du Monde et il finit par retourner à la tanière. Nul ne sait comment cela arriva, mais au fond de l'ancre, la peau se chargea de l'énergie vitale de la créature disparue et prit possession de Lortivald corps et âme. Pendant plusieurs années, Lortivald perpétra des carnages dans les environs sous la forme animale qu'il adoptait parfois, avant que le druide Roncelongue ne trouve un charme pour rompre le maléfice et ne le tue. Le druide ne put toutefois se résoudre à détruire la peau et il la conserva dans sa hutte. Il y a de cela plusieurs siècles...

Voie d'objet prestigieux : Peau de malebeste

1. Toison fabuleuse : Cette peau offre une protection de +1 en DEF pour chaque rang dans cette voie (peut être portée sous une armure sans gêne). Elle confère aussi à son porteur une résistance au DM (RD) de 3 contre les armes non magiques. *Niveau de magie 2.*

Action : Posée à même la peau, la toison épouse immédiatement le corps du porteur, s'adaptant à sa taille et couvrant le buste, les bras et les cuisses d'une fourrure épaisse et douce. Elle est alors impossible à ôter sans le charme adéquat.

2. Forme bestiale : Le système pileux du porteur se développe (ongles, barbes, sourcils...), mais ces modifications sont invisibles à ses yeux. Le porteur est capable de prendre les traits d'un ours-garou une fois par jour pendant [2d6 + Mod. de CON] tours. Il gagne +5 à son Mod. de FOR et +1d6 aux DM. Après la transformation, il doit se reposer [1d6 - Mod.

de CON] tours. À chaque contrariété importante, il doit réussir un test de SAG difficulté 10 + le nombre de transformations dans la semaine écoulée ou s'emporter violemment pendant 3 tours. *Niveau de magie 4.*

Action : Le personnage doit porter la peau et rien d'autre, ni armure ni arme, une semaine d'affilée dans la forêt entourant le château en ruines de Lortivald (habitée de diverses créatures). Il doit se nourrir de mammifères tués sur place de ses propres mains. Alors, l'esprit de la malebeste commence à l'habiter.

3. Regard de la mort : Le regard du personnage inspire la peur. Au tour d'engagement, son ennemi doit réussir un test de SAG difficulté 15 + Mod. de CHA du porteur ou subir un malus de -2 à l'attaque pour la durée du combat. *Niveau de magie 5.*

Action : Le personnage doit se rendre dans la caverne de la malebeste, occupée par un basilic. Après l'avoir tué, il doit le vider de son sang et s'immerger dedans (à lui de trouver un moyen de le faire), les yeux ouverts, pendant deux minutes complètes. S'il ressort avant ce délai, il doit tuer un nouveau basilic et recommencer.

4. Fureur de la beste : Le porteur arrive à canaliser la rage qui anime l'esprit de la créature. Il gagne la capacité *Enrager* (rang 2 de la *Voie du Cogneur des Voies des Créatures*). La RD passe à 5. *Niveau de magie 7.*

Action : La malebeste se souvient de son bourreau et réclame vengeance. Lortivald est mort depuis longtemps, mais il a une descendance. Le personnage doit retrouver le descendant direct de Lortivald – un chevalier renégat devenu mercenaire sans foi ni loi – et mettre fin à sa lignée. Le personnage acquiert un 6^e sens permettant de reconnaître le « bon » descendant.

Et aujourd'hui ?

Le druide Roncelongue est mort depuis bien longtemps et sa hutte abandonnée. Un ranger a découvert la peau et s'en est servi de descente de lit. Elle s'est ensuite transmise de génération en génération. Elle a également été donnée en cadeau de mariage, puis revendue pour rembourser des dettes. Son histoire se perd ensuite, mais elle réapparaît au-dessus de la cheminée du burgrave de Maduk comme en témoignent certaines peintures du siècle dernier, avant de disparaître à nouveau... Jusqu'à il y a peu.

Chronologie des événements

- J-10 le cadeau empoisonné est offert, Mirab tombe malade dans la nuit.
- J-8 Mirab se couvre de la peau.
- J-6 La malebeste prend possession de Mirab qui garde la peau en continu.
- J-5 Le baron quitte le château.
- J-4 Les modifications physiques apparaissent sur Mirab. Il devient très violent.
- J-1 La servante est retrouvée morte.
- J+1 L'esprit de Mirab est totalement dévoré par la bête, c'est le jour de l'alignement parfait. Mirab se réfugie dans le donjon avec un garde agonisant.

5. Puissance incontestée : L'énergie vitale de la malebeste inonde les muscles du porteur. Il acquiert la capacité *Projection* (rang 3 de la *Voie du Colosse* des *Voies des Créatures*). La RD passe à 10 (toujours contre les armes non-magiques, mais également contre les créatures d'archétype *Puissante*). À chaque contrariété importante, le porteur doit réussir un test de SAG difficulté 15 + le nombre de transformations dans la semaine écoulée ou se changer en bête furieuse incontrôlable (forme ours-garou en doublant tous les bonus). Sa frénésie ne cesse qu'une fois l'objet de sa contrariété détruit. *Niveau de magie* 9.

Action : La malebeste fut, à son époque, la dernière créature fabuleuse de son territoire. Son esprit désire que ce soit à nouveau le cas. Le personnage doit tuer toutes les créatures de NC supérieur à 7 et/ou de rang Boss 3 et plus, dans une zone de 100 km autour de son ancien antre.

Aventure (NC 9-10)

Contexte

Durant des siècles, dans l'ombre, des druides ont suivi l'objet. Tout d'abord, pour éviter que la peau ne tombe entre de mauvaises mains. Mais aussi pour ne pas qu'elle soit détruite. En effet, l'âme d'une des dernières créatures animales primordiales vit en elle. Les gardiens de la nature ont également veillé à ce qu'elle soit portée, car l'esprit de la malebeste doit s'exprimer. Quand elle moisissait au pied d'une cheminée, les druides ont manigancé pour qu'elle soit offerte, ou engagé des aventuriers peu recommandables pour la dérober...

Récemment, l'objet est devenu le dessus de lit ornemental du fils du baron de Salmarez, Mirab.

Comprenant que la peau ne se retrouverait pas si facilement sur les épaules de l'adolescent, les druides ont envoyé un faux-émissaire porter un « présent » empoisonné au baron. Rapidement gagné par une forte fièvre, Mirab a commencé à s'enrouler le soir dans cette fourrure si épaisse pour chercher un surcroît de chaleur. Le jeune homme se sentit rapidement guéri, mais aussi plus fort, plus résistant. Se coucher dans la fourrure est rapidement devenu un rituel et Mirab a fini par ne plus la quitter... L'âme de la malebeste n'attendait que ça.

Accroche

Mirab a passé la toison sur ses épaules il y a six jours. Il est loin d'avoir les capacités et les moyens de combler les attentes de la malebeste. Toutefois, la fièvre et les hallucinations ont permis à la bête de prendre possession de son esprit bien plus facilement qu'à l'accoutumée. Les druides ignorent également que certaines dates sont propices pour libérer l'âme de la bête, et ce sans passer par les rituels normalement nécessaires pour activer les pouvoirs de l'objet. En effet, tous les 606 ans depuis la mort de la créature, l'alignement de certains astres lui étant lié permet à son âme de posséder le porteur plus facilement. Et plus le jour de l'alignement parfait approche, plus l'âme s'empare de Mirab.

Il y a cinq jours, le baron a dû quitter le château. L'état de son fils s'étant amélioré, il est parti l'esprit tranquille. Très rapidement, l'adolescent a développé un comportement agressif et d'inquiétantes modifications physiques sont apparues (barbe et sourcils touffus, musculature impressionnante, canines développées... modifications invisibles à ses yeux). La crainte s'est installée parmi les serviteurs. Le matin précédent

l'implication des PJ, une servante est retrouvée morte dans un coin de la chapelle, le visage tuméfié, les os brisés (test d'INT difficulté 25 pour l'apprendre auprès des espions de la ville).

Les druides n'avaient pas prévu une telle évolution. Ils se retrouvent contraints d'intervenir...

La scène

En raison de leurs intrigues, il est hors de question pour les druides d'impliquer des gens de la ville, surtout en l'absence du baron. Heureusement, des aventuriers, les PJ, arrivent en ville... Au soir, les druides contactent donc les PJ en leur expliquant ceci : le fils du baron a été mordu par une bête et a contacté une maladie proche de la lycanthropie qui le rend fou et le transforme en une bête furieuse. Mais il est encore grand temps pour le guérir. Sachant que son père n'est pas là, l'adolescent représente l'autorité et ils ne peuvent pas intervenir. Il ne faut pas non plus que l'histoire s'ébruite. Les PJ sont donc engagés pour pénétrer dans le château, retrouver Mirab, le mettre hors d'état de nuire, lancer un rituel de stase à partir d'un parchemin fourni, puis l'exfiltrer du château et le ramener dans le bois tout proche. Les druides n'ont pas d'argent mais promettent un magnifique objet magique, une fourrure qui permet à un homme bon de mieux résister aux dommages...

Pénétrer dans le château

La première difficulté consiste donc à rentrer dans le château gardé par dix hommes (voir pp. 278-279 de *CO Fantasy* : 10 *Spadassins* NC 2) qui font des rondes régulières. Un *Sergent* NC 3 se repose dans une salle au rez-de-chaussée et un *Garde*

d'élite NC 4 est chargé de protéger Mirab. Le garde d'élite est dissimulé dans un renforcement en face de la chambre.

Les druides fournissent un plan sommaire gribouillé sur un parchemin. Seule l'aile où vit Mirab est représentée. Elle possède une dizaine de pièces sur deux étages. Sa chambre est dans une petite tour sur le côté de l'aile. Un chemin de ronde part à proximité et un escalier en descend vers la chapelle.

Trouver et capturer Mirab

Si les PJ arrivent en début de soirée, Mirab est réveillé mais commence à rentrer en crise. Il est dans sa chambre, mais effectue de fréquents allers-retours jusqu'aux remparts.

Si c'est plus tard, le château peut être en émoi ou bien les serviteurs tous endormis, mais des traces de sang jonchent le sol des couloirs et de la chambre de Mirab. En pleine crise, il a presque tué le garde d'élite qu'il a traîné dans la chapelle. La malebeste a pris possession de lui. Il est sous forme ours-garou, sans aucun contrôle. Il possède tous les pouvoirs octroyés par la peau jusqu'au rang 4. Les PJ vont devoir trouver un moyen de l'assommer sans le tuer.

S'ils n'arrivent pas à le capturer dans les quinze tours après l'engagement du combat, Mirab saute dans la charpente de la chapelle et monte sur le toit. Il cherche ensuite à sortir de la ville par les toits puis les remparts, semant quelques morts parmi les gardes. S'il rejoint la forêt, c'est une nouvelle aventure qui débute. Les druides risquent par contre de vouloir s'occuper eux-mêmes de cette histoire, maintenant qu'ils sont sur leur territoire...

Mirab sous forme d'ours-garou

NC 9

FOR +11 DEX +0 CON +11 INT -2 SAG +1 CHA +0

DEF 22 PV 110 (RD 5 contre les armes non magiques)

Init 14

Griffes et morsure +17 DM 3d6+2

Regard de la mort, voir Voie prestigieuse rang 3

Enrager, Voie du cogneur rang 2

N.B. : Chaque fois que les PJ essaient de le raisonner avec une bonne approche, Mirab a droit à un test de SAG difficulté 20 pour retrouver ses esprits en 1d3 tours de combat.

Elyxir

Description

Elyxir est, en apparence, un simple épieu de chêne d'environ 1,50 mètre de long. De couleur sombre et un peu irrégulier dans sa coupe, au premier coup d'œil, rien ne transparaît de sa formidable nature.

Histoire

Les sages rabâchent souvent que « *l'enfer est pavé de bonnes intentions* ». Si les meilleures volontés peuvent aboutir à d'effroyables drames, que se passe-t-il quand les ambitions de départ sont moins nobles ? Notre histoire nous ramène plusieurs centaines d'années en arrière, le jour où le nain Mürom Ours-de-fer a manqué de déverser le plus terrible des maux sur le monde.

Présomptueux maître forgesort, Mürom poursuivait le rêve – comme nombre de ses pairs – de créer la plus puissante arme que les Terres d'Osgild aient jamais connu. Et il avait le talent pour réussir.

Mürom a passé de nombreuses années à étudier un antique grimoire nain, le *Rhaogar Tarn* – littéralement « *le Voile Révélé* » – un essai en apparence philosophique traitant des différents plans d'existence et notamment d'un plan par delà « *le Voile* », régissant les règles du temps et de la matière.

Le nain, aidé de ses trois disciples, a décidé un jour d'utiliser les notions et formules du *Rhaogar Tarn* pour achever sa formidable création : Elyxir, un simple épieu de bois animé par la puissance du *Voile*. Une arme parfaite capable de percer toutes les matières connues. Un

objet qui éveille également le porteur aux différentes lignes temporelles, lui octroyant des capacités instinctives exceptionnelles pour frapper juste et éviter les attaques mortelles.

Malheureusement, la réussite finale du projet ne devait pas grand-chose aux capacités du maître nain : la lecture du *Rhaogar Tarn* avait ouvert son esprit aux créatures par-delà le Voile, notamment la puissante Arokleon (voir page 235). Ces dernières l'ont manipulé pour créer une clef, un pont entre leur dimension et la réalité. Elyxir allait permettre à ces entités formidables de traverser le Voile. Les créatures avaient cependant besoin d'une ancre physique pour exister dans les Terres d'Osgild. Elles ont alors décidé d'investir les corps de Mürom et de ses disciples. C'est ainsi qu'Arokleon, « *l'Annonciateur de toutes les fins* », et ses hérauts ont quitté leur monde pour rejoindre le nôtre.

Les disciples de Mürom ont été les premiers à subir les mutations physiques préfigurant un destin terrible. Le maître nain, contemplant ses disciples, a pris conscience de ce qu'il avait accompli et a mis fin à son protocole. Ce sursaut lui a permis de s'arracher à l'emprise du *Rhaogar Tarn*. Si Elyxir était une porte, elle pouvait être fermée, pensait-il.

Le maître forgesort est alors parti à la recherche de ses étudiants aux quatre coins d'Osgild. Un à un, il les a tués, brisant un morceau d'Elyxir dans leur cœur pour sceller le Voile et empêcher l'incarnation complète eu eux des hérauts d'Arokleon. Au cours de cette quête, Mürom a également compris que l'entité venue du Voile était en train de s'incarner en lui. Dans un ultime sursaut, avant qu'Arokleon ne prenne totalement le contrôle de son esprit et de son corps, il s'est empalé sur la garde de l'épieu, sauvant le monde d'une apocalypse terrifiante.

Voie d'objet prestigieux : Elyxir

Pour comprendre l'histoire et le fonctionnement de la Voie, il est conseillé de lire le contexte de l'aventure qui suit la description de la voie.

1. Prescience combative : Lorsque le personnage manie Elyxir, il perçoit instinctivement les mouvements à venir de ses adversaires. Cette intuition se traduit par un bonus de +1 en Attaque, aux DM et en DEF. Ces bonus augmentent de +1 par rang dans la voie. Le personnage peut prévenir un allié d'une attaque à venir et lui transférer le bonus de DEF pendant un tour. *Niveau de magie 3.*

2. Sacrifice (L) : Le personnage peut sacrifier ses points de vie pour augmenter les DM d'une attaque à venir. Trois fois par jour, le personnage choisit d'encaisser un nombre de d6 DM avec pour limite un nombre de dés égal à son rang dans la voie de l'objet. Suite au sacrifice, dans une limite d'une heure, le personnage pourra choisir de rajouter le même nombre de d6 aux DM d'une attaque réussie. Ces DM bonus ne sont pas multipliés en cas de réussite critique. Les PV sacrifiés ne peuvent être soignés avant l'aube suivante. *Niveau de magie 6.*

Action : Le personnage doit s'emparer sur Elyxir. La vive douleur qu'il ressent alors n'est que passagère et ses plaies se referment immédiatement. Il est lié à l'arme et sera le seul à pouvoir utiliser les capacités de rangs 2 et supérieurs. Ce rituel a cependant créé une fissure dans son essence et il perd 2 points de Sagesse.

3. Perce-voile (L) : Trois fois par jour, le porteur vise une cible à une distance maximale de 20 mètres. Il réalise un test d'Attaque au contact et un trait éthéré jaillit de l'épée. On compare alors le résultat avec la DEF de tous les ennemis présents sur la trajectoire entre le porteur et la cible, cible comprise. En cas de réussite, les ennemis touchés subissent les DM d'une attaque de contact. *Niveau de magie : 10.*

Action : Le personnage doit planter et briser la tête d'Elyxir dans le corps d'Eores, le héraut de la Vie (voir page 226). L'arme est donc amputée



Kazadrinn Foudreclat

NC 5

[Forgesort nain]

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT +4* **SAG** +1 **CHA** +1

DEF 20 **PV** 46 **Init** 18

Attaque Magique +9

DM 1d6+8 (+5 de Feu)

Voie du Métal Rang 5

Voie des Artefacts Rang 3

Voie du Combat Magique
Rang 1

Rishna le Vit

NC 5

[Barbare humain]

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3*

INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 20 **PV** 75 **Init** 10

Hache à deux mains +11

DM 3d6+5

Voie de la Rage Rang 5

de sa pointe mais, lorsque le porteur la manie, une extrémité éthérée apparaît – aussi solide que si elle était réelle. C'est de cette extrémité que jaillit le trait de Perce-Voile.

4. Lance fantôme : Trois fois par jour, le personnage peut rendre son épieu immatériel une fraction de seconde, au moment de traverser les armures et les défenses de son adversaire. Il lance alors deux d20 lors d'un test d'attaque de contact et garde le résultat de son choix. De plus, il ignore jusqu'à 5 points de RD. *Niveau de magie* : 14.

Action : Le personnage doit planter et briser la tête d'Elyxir dans le corps de Y'achlo, le héraut de la Dissolution (page 229). L'arme est maintenant raccourcie de moitié et mesure un peu moins d'un mètre.

5. Stase (L) : Trois fois par jour, le porteur peut désigner une cible dans un rayon maximum de 20 mètres. Cette dernière doit réussir un test de Sagesse difficulté 17 sous peine d'être figée entre deux dimensions. Elle ne peut ni agir, ni se déplacer, ni être attaquée ou soignée pendant 5 tours.

De plus, le porteur ignore jusqu'à 10 points de RD sur les DM de ses attaques. *Niveau de magie* 18.

Action : Le personnage doit briser la garde d'Elyxir dans le cœur d'Oorkaren, le héraut du temps (page 232). L'arme n'existe plus physiquement que sous la forme d'un manche de bois pointu mesurant une trentaine de centimètre. Le reste de l'épieu apparaît quand l'arme est maniée sous forme d'énergie éthérée. Cependant, elle nécessite toujours deux mains pour être manipulée.

Aventure (NC 9-10)

Contexte

Malgré son ambition dévorante, Mürom avait tenté de réparer le mal qu'il avait fait en scellant de nouveau le Voile. Malheureusement, dans sa course effrénée pour stopper la venue de l'apocalypse, il n'avait pas pris le temps de détruire le *Rhaogar Tarn*, seulement de le cacher avec le fol espoir de s'occuper correctement du livre maudit une fois sa quête accomplie.

Hélas, l'ouvrage a été découvert il y a peu de temps par un autre forgesort nain du nom de Kazadrinn Foudreclat – comme si l'histoire devait se répéter.

Persuadé d'agir au mieux, mû par une volonté qu'il pense sienne, le forgesort a parcouru Osgild à la recherche des dépouilles oubliées des Hérauts pour récupérer chaque fragment d'Elyxir dans le but de reconstituer l'arme – dont la puissance s'est éteinte avec le temps.

Trouver les éclats de l'arme dans les corps des disciples de Mürom aura été une tâche ardue mais finalement discrète. Il en sera autrement pour le dernier fragment figé dans la dépouille de l'ancien maître forgesort qui repose dans les caves de l'Académie d'Aubétoile.

Mais Kazadrinn dispose de ressources insoupçonnées et réussira sans mal à obtenir l'objet de sa convoitise.

Cependant, il ne sait pas qu'en reforgeant l'arme, il va ouvrir une nouvelle brèche dans le Voile. Et permettre ainsi à Arokleon et ses

Hérauts de tenter de s'incarner de nouveau dans ce monde.

Oui, l'histoire se répète. Mais cette fois-ci, l'arme devra être remontée pour sauver le monde : la puissance d'Elyxir est maintenant liée à chaque Héraut et c'est en bannissant définitivement les créatures par-delà le Voile qu'elle restituera sa puissance, offrant le seul espoir de vaincre Arokleon.

Accroche

Les PJ sont contactés par Frelonin Ezekiel, un gnome de l'Académie qui leur explique son inquiétude quant à une intrusion dans les caves du bâtiment. Apparemment, aucun objet n'a été dérobé et c'est la raison pour laquelle ses supérieurs souhaitent étouffer l'affaire pour préserver la réputation de l'établissement.

Un examen assidu des catacombes révélera que si en apparence rien ne manque, le tombeau d'un ancien forgesort présente de discrètes traces d'ouverture. À l'intérieur, la dépouille momifiée est toujours là mais il manque clairement quelque chose au centre de son poitrail.

En se renseignant sur l'identité du mort, il est possible de remonter

jusqu'à Zoenrick Ours-de-fer, le dernier descendant de Mürom vivant non loin de l'Académie et étant probablement la seule personne à Osgild à connaître encore l'histoire d'Elyxir ainsi que la menace du Voile.

Zoenrick est vieux et malade mais pourra répondre à toutes les questions des PJ et leur expliquer que le meilleur endroit pour tenter de reconstituer l'arme reste les antiques forges de son aïeul dont il connaît la localisation.

La scène

Lorsque les PJ se rendent dans les forges, qui ne sont maintenant plus que de vagues ruines souterraines, Kazadrinn vient juste d'achever le rituel de reconstitution d'Elyxir. Son âme ainsi que celles de ses compagnons ne leur appartiennent plus, corrompues irrémédiablement par le *Rhaogar Tarn*, et seul un combat à mort permettra de mettre un terme à leur existence vide de sens.

Arokleon et ses Hérauts sont en train de passer le Voile et vont chercher à s'incarner un par un en Osgild. Il faudra découvrir leurs avatars et les stopper avant qu'il ne soit trop tard...

Rhaogar Tarn

Cet ouvrage intemporel a officiellement été rédigé par un nain nommé Roenlaok et est un piège envoyé par Arokleon (anagramme de l'auteur) : quiconque lit ce livre doit réussir un test de Sagesse difficulté 25 sous peine de tomber imperceptiblement sous son emprise. Il cherchera alors par tous les moyens à ouvrir un portail pour libérer les entités par delà le Voile.

Pimoc Gourdelot

NC 5

[Voleur Halfelin]

FOR -2 **DEX** +4* **CON** -2

INT +2 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 22 **PV** 42 **Init** 19

Attaque Magique +10

DM 1d6+8 (crit : 16-20 / +5d6 sournoise)

Voie du Spadassin Rang 5

Voie de l'Assassin Rang 5

Le masque aux 1001 vies

Description

Le masque représente un visage aux traits elfiques et à l'expression parfaitement neutre. Il est fait d'une matière blanche inconnue. Au premier abord, on jurerait qu'il s'agit de céramique mais, au contact, l'objet dégage de la chaleur en permanence. Seule certitude, le masque semble clairement de facture elfique. Aucune imperfection ne vient troubler la surface de ce visage figé.



Histoire

Etre humain et côtoyer des elfes quotidiennement pendant de longues années d'aventures peut mettre à l'épreuve les âmes les plus nobles. C'est le drame qui a marqué la vie de Davos Longuebarbe et l'a plongé vers un destin funeste. Au fil de deux décennies de vie d'aventurier, le corps de Davos a logiquement cédé aux affres du temps. Moins robuste, il subissait de plein fouet le réveil de vieilles blessures, physiques ou morales, des fantômes de son passé, le prenant au dépourvu. Ces mauvaises surprises étaient d'autant plus difficiles à supporter que les deux fidèles compagnons de Longuebarbe, les elfes Lainathiel et Celebriaon, s'épanouissaient un peu plus chaque année, insensibles aux ravages du temps. Les décennies n'avaient aucune prise sur les Premiers Nés. Physiquement ils ne changeaient pas. Leurs facultés intellectuelles étaient toujours plus développées et ils se lançaient dans la maîtrise de différents artisanats avec plusieurs vies devant eux.

Les trois amis étudiaient la magie. Davos ressentait une pression toujours plus insupportable face à un abyme de connaissances à explorer et le fil inexorable des saisons qui le rapprochait toujours plus vite de la fin. Personne, pas même ses compagnons de route, ne saurait dire quand l'esprit de Longuebarbe vacilla.

Le magicien n'avait pas eu le privilège de naître béni de l'immortalité du peuple elfique. Il décréta qu'il obtiendrait ce don par la puissance de son savoir occulte. Il dupa ses amis pour qu'ils l'accompagnent dans des quêtes dont le véritable motif était la visite de bibliothèques inaccessibles.

D'ouvrages impies en volumes interdit, il trouva un jour le rituel dont il avait besoin. Dave déroba un objet banal, fabriqué par Lainathiel et Celebriaon. Un masque elfique de comédie, qui allait devenir le réceptacle de sa magie interdite.

Les deux elfes ressentirent le tourment de leur ami et tentèrent de le ramener à la raison. Sans qu'ils ne puissent mettre le doigt sur ce qui rongeaient leur compagnon, ils percevaient un grand malaise. La stupeur s'empara d'eux au moment où Longuebarbe leur révéla son projet : devenir elfe. L'humain avait sombré si profondément dans la folie qu'il n'eut pas l'ombre d'un remord au moment de sacrifier ses compagnons à un dieu oublié des peuples libres. En récompense, cette entité insuffla un simulacre de vie au masque. Davos créa le chef d'œuvre macabre d'une vie désormais prolongée par la mort et le sang. Évidemment, Longuebarbe ne vécut pas aussi longtemps qu'il l'aurait souhaité. Son chemin fut brutalement stoppé par un trépas violent. On ne s'aventure pas du côté sombre sans en payer le prix.

La voie d'objet prestigieux : le masque aux 1001 vies

1. Charme elfique : Le porteur du masque enfle le masque et prend parfaitement l'apparence d'un haut elfe. Il gagne la capacité raciale *Lumière des étoiles* p.24 de *COF*) et un rang dans la Voie du haut elfe (p.85 de *COF*) pour chaque rang dans cette voie. *Niveau de magie 2.*

Action : Le personnage doit avoir tué au moins un elfe dans sa vie pour pouvoir porter le masque.

2. Traits elfiques : Le personnage gagne aux valeurs de CHA et de DEX. *Niveau de magie 5.*

Action : Le personnage doit apprendre le nom de Davos Longuebarbe dont l'âme est restée prisonnière du masque.

3. Imperturbable : Le personnage ne montre jamais ses émotions en public, il bénéficie d'un bonus de +5 quand il tente de mentir, de bluffer ou d'intimider quelqu'un. Il bénéficie également d'un bonus de +5 pour résister à la peur, à l'intimidation ou à toute tentative pour détecter le personnage (clairvoyance, détection des pensées ou des émotions etc.). *Niveau de magie 7.*

Action : le personnage doit tuer une personne qu'il connaît depuis au moins dix années sans montrer aucune émotion.

4. Longue vie : Le personnage bénéficie de 100 ans d'espérance de vie supplémentaire. Pour les cent prochaines années, il ne vieillit plus du tout. *Niveau de magie 9.*

Action : Le personnage doit œuvrer pour qu'un elfe se lie d'amitié à lui. Puis le tuer au cours d'une cérémonie et masser son visage avec le sang de la victime.

5. Immortel : Le porteur ne vieillit plus. Désormais, il est véritablement immortel. De plus, le porteur est désormais capable de prendre le visage et la silhouette de n'importe laquelle de ses victimes, elfes ou non. Il est également capable de revenir à son aspect naturel de départ. En revanche, un tic de nerveux, au choix du MJ apparaît comme effet secondaire, et ce, quelque soit l'apparence choisie. *Niveau de magie 12.*

Action : chaque nouveau changement de visage nécessite une nouvelle victime.

Aventure (N6 et +)

Contexte

Davos Longuebarbe a ouvert la boîte de Pandore. Le meurtre de ses compagnons n'est pas passé inaperçu. Les familles des deux aventuriers se sont cotisées pour se payer les services d'une agence spécialisée dans les enquêtes hors de portée des autorités classiques. Un enquêteur elfe a longtemps traqué le meurtrier de Lainathiel et Celebriaon, décontenancé par la capacité de métamorphe de l'assassin. Il a fait part de ses théories à son patron et cela a éveillé la curiosité malsaine du maître de l'agence, Ricello Gesufale, un personnage puissant mais peu recommandable. Ce dernier a ainsi décidé de suivre personnellement la trace des agissements de Davos, qui semblait peu à peu dans une folie de plus en plus macabre. Le triste épisode connu sous le nom de l'affaire du « Vampire de Piémont » relate la fin de trajectoire et la descente aux enfers de Davos.

La vérité, c'est que Gesufale a finalement coincé Davos, l'a fait parler et l'a tué. Ensuite, grâce aux informations dont il disposait, il est passé à l'action. Sa première victime a été son collaborateur elfe, l'homme qui en savait trop. Ensuite, Gesufale a rapidement acquis le rang 5 du masque. En revanche, depuis, il use de l'objet avec une parcimonie et une prudence impressionnante. L'homme possède une volonté hors norme et sa nature était déjà mauvaise avant de croiser l'artefact. Ce n'est pas le meurtre supplémentaire de Davos qui a changé quoi que ce soit pour lui. Gesufale est un homme froid, calculateur, très intelligent et prudent. Il a compris la nature profonde du masque, mais garde pour

l'instant le contrôle et en fait un usage chirurgical à très bon escient pour ses intérêts privés et sa richesse personnelle. Les efforts psychiques que lui demande cette discipline mentale ont toutefois un effet secondaire : sa main gauche se met à trembloter de façon incontrôlable sur de courtes séquences. Il parvient vite à se maîtriser, mais le tremblement impromptu le surprend toujours.

La prudence et la réserve dont il fait preuve déplaisent fortement à l'entité folle et chaotique qui a aidé Davos à créer le masque. Elle va donc tout faire pour que le masque tombe à nouveau entre de mauvaises mains et que le spectacle soit à nouveau distrayant. C'est à ce moment-là que les PJ entrent en scène.

Accroche

De passage à Piémont, les PJ vont revivre, par des cauchemars générés par l'entité, les meurtres de Davos dans la ville. Faites-les se réveiller avec un souvenir très précis et en proie à un profond malaise, n'hésitez pas à leur infliger des malus pour les pousser à agir. Les PJ vivent les meurtres du point de vue des victimes et voient donc le visage du tueur. Si les PJ tentent de se renseigner, dans les archives locales, auprès des gens dans les auberges, les autorités, ils peuvent apprendre la version officielle de l'histoire du « Vampire de Piémont » qui a eu lieu il y a 7 ans de cela.

Un certain Davos Longuebarbe, un humain d'une cinquantaine d'années, ancien compagnon de deux magiciens elfes connus en ville, Lainathiel et Celebriaon, tous trois portés disparus depuis de nombreuses années aurait été à l'origine d'une série de meurtres horribles. On l'a retrouvé mort non loin du cadavre

de sa dernière victime, un nain forgeron.

À un moment de leur recherche, les PJ vont tomber sur une description ou un croquis montrant le visage du tueur, Davos. Ils vont alors immédiatement réaliser que Davos n'est pas l'unique tueur, car dans leur rêve, la vision de l'assassin est à chaque fois différente : un visage elfe, un visage de femme, etc... Davos, dans sa folie meurtrière, a pris un plaisir malsain à assassiner à chaque fois sous les traits de sa précédente victime et ce sont ces visages que les PJ ont vu en cauchemar.

Arrangez-vous pour que, en lisant un rapport, en voyant un portrait chez une famille d'une victime, ou en discutant avec un PNJ, un PJ comprenne qu'un des visages qu'il a vu en rêve en train de tuer est en fait le visage d'une victime. Il sera ensuite facile de comprendre que tous les visages vus en rêve sont des victimes.

La rencontre

A un moment de l'enquête, soit quand vos PJ patinent – et à ce stade, c'est normal car ils n'ont pas encore toutes les informations en main – ou pour garder un bon rythme, faites en sorte qu'on les envoie vers Gesufale, qui a géré l'enquête pour les familles. L'ancien enquêteur a depuis fermé son agence et gère ses affaires florissantes. Il accepte de recevoir les PJ, montrant son véritable visage, et discute volontiers avec eux de l'affaire du Vampire de Piémont. Il dit qu'il n'a jamais pu élucider l'affaire et que son collaborateur elfe en a ressenti une grande honte et qu'il est parti depuis. Lui-même a décidé de tourner la page et de se lancer dans un autre commerce depuis. Il ne regrette pas sa décision. Un PJ attentif pourra remarquer une ou deux légère crise de tremblement de sa main.

Gesufale est troublé par ce que savent les PJ. Cela l'inquiète. Il décide de les faire assassiner. Il prend le visage de Davos pour rencontrer et payer des assassins. En revanche, il sous-estime les PJ. Les assassins ne sont pas assez puissants. L'assaut des tueurs a lieu de nuit, là où dorment les PJ. Les assassins ne combattent pas jusqu'à la mort et préfèrent parler : s'ils décrivent leur employeur, les PJ reconnaîtront Davos. Si les PJ affirment que c'est impossible, qu'il est mort et poussent bien l'interrogatoire, l'assassin se rappellera un détail étrange : la main gauche tremblotante de leur employeur au moment de les payer.

La confrontation

Si les PJ ne font pas le lien avec Gesufale, vous pouvez toujours les aider avec une vision créée par l'entité qui a désormais hâte de connaître la fin de l'histoire. De son côté, Gesufale réfléchit à la meilleure solution pour se débarrasser des PJ. Donc au pire, si vos PJ ne comprennent rien, il les mènera à un piège où il se mêlera personnellement au combat avec des renforts conséquents. Sinon, si ce sont les PJ qui passent à l'action, Gesufale aura pris quelques dispositions pour sa protection.

Dans un double fond du bureau de Ricello Gesufale, les PJ pourront découvrir toute la vérité sur des carnets de notes personnels. A eux désormais de choisir ce qu'ils feront du masque, qui tombe du visage de Gesufale à la mort de son porteur. Si les PJ ne font pas très très attention à garder le secret autour du masque (s'ils en parlent dans une bibliothèque, s'ils le montrent à un spécialiste, etc...) l'info va se diffuser et attirer des convoitises très mal intentionnées. L'objet est évidemment indestructible par des moyens normaux.

Adversité

Pour les assassins envoyés par Gesufale, utilisez l'aide de jeu p.284 de ce livre. Prenez un assassin de moins que le nombre des PJ et choisissez-les d'un NC inférieur de 2 au niveau moyen des PJ.

Exemple : si vous faites jouer 5 PJ de niveau 6, prenez donc 4 combattants rapides NC 4. Le combat sera rude, notamment si les PJ sont pris au dépourvu, mais ces derniers devraient avoir le dessus.

Pour le combat final, Gesufale est un combattant rapide d'un NC égal au niveau moyen des PJ+1. Dans l'exemple précédent, il sera donc un combattant rapide NC 7. Selon la physionomie du combat, vous pouvez rajouter quelques gros bras, profil du combattant lourd NC 2, page 281 de ce livre.

Annexe : Personnages non joueurs

Si vous êtes le genre de MJ à improviser ou si vos joueurs ne vous ont pas vraiment laissé le choix, il vous faudra souvent déterminer les caractéristiques d'une rencontre à la volée. Trouver un monstre au NC approprié dans le bestiaire est une opération assez rapide. En improviser un avec le tableau des archétypes (*CO Fantasy* p.221) n'est pas très compliqué. Mais si l'opposition est humaine (ou elfe, ou nain, etc.), il s'agit d'une autre paire de manches. Arriver à un NC précis en combinant les rangs de boss et les nombreuses Voies de créature est relativement simple, mais se complique tout de même à mesure que le NC grimpe. Heureusement, nous avons pensé à vous et fait le travail en amont.

Voici donc trois séries de PNJ-types – combattant lourd, combattant rapide et lanceur de sort, déclinés du NC 1 à 20 avec quelques variantes pour chacun d'eux. Cela devrait vous suffire pour vous sortir de la plupart des situations rencontrées. Si vraiment votre situation est très spécifique, alors là, vous n'y couperez pas, il faudra établir vous-même le profil de cet adversaire si particulier

Variantes : Chacun des trois types de PNJ est décliné en plusieurs variantes à partir d'un socle commun de caractéristiques.

- Militaire, champion et brute pour le combattant lourd.
- Assassin et spadassin pour le combattant rapide.
- Magicien, nécromancien et soigneur pour le lanceur de sort.

Chaque variante détermine une Voie de créature différente que vous devez sélectionner.

Pour rendre un PNJ un peu plus original, vous pouvez le choisir d'un niveau inférieur à celui que vous voulez utiliser et lui ajouter une Voie de profil de votre choix jusqu'au rang 5. Vous obtiendrez ainsi quelques capacités uniques qui lui donneront du caractère.

Exemple : *Pour créer un puissant chevalier de la mort NC 8, utilisez un Combattant lourd/champion NC7 et ajoutez-lui la Voie de l'outre-tombe du nécromancien. Le tour est joué !*

Rangs de Boss : Les PNJ de haut niveau n'augmentent pas leurs Mod. de Carac. et n'ont pas de bonus de compétence. Toutefois, vous ajouterez le rang de boss à tous les tests de Carac. ou de compétence qui vous semblent appropriés afin de simuler cette augmentations. Ainsi, un combattant puissant de NC 18 (Boss rang 9) est un individu légendaire capable de réussir à peu près tout ce qu'il entreprend et de résister à la plupart des capacités des PJ. Par exemple, s'il lui est demandé un test de CON pour résister à la capacité d'un PJ, il obtient un bonus final de +12 (+3 de base, +9 de rang de boss).

Augmenter les DM : À très haut niveau, si le bonus d'attaque devient inutilement élevé, n'oubliez pas d'augmenter les DM selon la règle optionnelle de *CO Fantasy* p.161. Retirez -5 en attaque pour obtenir +1d6 aux DM. Cela est particulièrement adapté à certaines capacités comme *Hausser le ton* (Voie du champion), *Enrager* (Voie du colosse) ou encore *Attaque en traître* (Voie de la meute)

dont le bonus de +5 pourra simplement être converti en un bonus supplémentaire de +1d6 aux DM.

Trésors : Nous n'avons pas détaillé le trésor de chaque PNJ. Vous pouvez soit le déterminer aléatoirement (*CO Fantasy* p.198), soit utiliser la table ci-dessous. Pour un NC donné, vous obtenez le nombre total de niveaux d'objets magiques que le PNJ possède (Voir *CO Fantasy* p.196). Cela correspond à peu près à un tiers du trésor moyen prévu pour un PJ de ce niveau. Bien entendu, selon votre

style de jeu, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur du trésor.

Dans tous les cas, sauf si vous décidez d'octroyer des objets de pouvoirs (*CO Fantasy* p.204), inutile de répercuter les bonus octroyés sur les statistiques du PNJ, tout cela est déjà inclus dans les rangs de Boss. Seuls les joueurs pourront tirer avantage des effets du trésor acquis. En revanche, dans le cas des objets de pouvoir, vous pourriez être amené à augmenter le niveau de créature, si les capacités gagnées le justifient.

NC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Magie	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
NC	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Magie	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15

Exemple : Notre chevalier de la mort NC 8 possède 3 niveaux d'objets magiques. Cela peut-être une épée +2 et une armure +1.

Combattant lourd

Les effets de la Voie du colosse obtenus à haut niveau ne sont pas provoqués par la taille de la créature, mais bien par son expertise exceptionnelle du combat. La capacité de rang 3, *Projection*, ne projette pas la cible, mais les DM supplémentaires et l'effet Étourdi sont conservés.

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

NC 1

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10
Épée +4 **DM** 1d8+3

NC 2

Boss rang 1
DEF 17 **PV** 35 **Init** 10
Épée +6 **DM** 1d8+5

NC 3

Boss rang 1
DEF 17 **PV** 35 **Init** 10
Épée +6 **DM** 1d8+5

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 1 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 1 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 1 (p.226). CON*

NC 4

Boss rang 2
DEF 19 **PV** 55 **Init** 10
Épée +8 **DM** 1d8+7

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 1 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 1 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 1 (p.226). CON*

NC 5

Boss rang 2

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Épée +8 **DM** 1d8+7

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 2 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 2 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 2 (p.226). CON*

NC 6

Boss rang 3

DEF 21 **PV** 75 **Init** 10

Épée +10 **DM** 1d8+9

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 2 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 2 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 2 (p.226). CON*

NC 7

Boss rang 3

DEF 21 **PV** 75 **Init** 10

Épée +10 **DM** 1d8+9

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 8

Boss rang 4

DEF 23 **PV** 95 **Init** 10

Épée +12 **DM** 1d8+11

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 9

Boss rang 4

DEF 23 **PV** 95 **Init** 10

Épée +12 **DM** 1d8+11

Voie du PNJ récurrent rang 1

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 10

Boss rang 5

DEF 25 **PV** 115 **Init** 10

Épée +14 **DM** 1d8+13

Voie du PNJ récurrent rang 1

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 11

Boss rang 5

DEF 25 **PV** 115 **Init** 10

Épée +14 **DM** 1d8+13

Voie du PNJ récurrent rang 1**Voie du colosse** rang 1*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 12**

Boss rang 6

DEF 27 PV 135 Init 10**Épée +16 DM 1d8+15****Voie du PNJ récurrent** rang 1**Voie du colosse** rang 1*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 13**

Boss rang 6

DEF 27 PV 135 Init 10**Épée +16 DM 1d8+15****Voie du PNJ récurrent** rang 1**Voie du colosse** rang 2*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 14**

Boss rang 7

DEF 29 PV 155 Init 10**Épée +18 DM 1d8+17****Voie du PNJ récurrent** rang 1**Voie du colosse** rang 2*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 15**

Boss rang 7

DEF 29 PV 155 Init 10**Épée +18 DM 1d8+17****Voie du PNJ récurrent** rang 2**Voie du colosse** rang 2*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 16**

Boss rang 8

DEF 31 PV 175 Init 10**Épée +20 DM 1d8+19****Voie du PNJ récurrent** rang 2**Voie du colosse** rang 2*Variantes***Militaire** : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA***Champion** : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.**Brute** : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON***NC 17**

Boss rang 8

DEF 31 PV 175 Init 10**Épée +20 DM 1d8+19**

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie du colosse rang 3

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 18

Boss rang 9

DEF 33 PV 195 Init 10

Épée +22 **DM 1d8+21**

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie du colosse rang 3

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 19

Boss rang 9

DEF 33 PV 195 Init 10

Épée +22 **DM 1d8+21**

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie du colosse rang 3

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

NC 20

Boss rang 10

DEF 35 PV 215 Init 10

Épée +24 **DM 1d8+23**

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie du colosse rang 3

Variantes

Militaire : Voie du chef d'armé rang 3 (p.225). CHA*

Champion : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Brute : Voie du cogneur rang 3 (p.226). CON*

Combattant rapide

Pour l'assassin, vous pouvez cumuler l'*Attaque en traître* (Voie de la meute) à l'*Attaque mortelle* (Voie du tueur) en dépit du fait que ce soient deux capacités limitées (pour un total de 8d6 DM).

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +1*CHA +1

NC 1

DEF 16 PV 6 Init 23

Épée courte +5 **DM 1d6**

Voie du prédateur rang 1

NC 2

Boss rang 1

DEF 18 PV 26 Init 23

Épée courte +7 **DM 1d6+2**

Voie du prédateur rang 1

NC 3

Boss rang 1

DEF 18 PV 26 Init 23

Épée courte +7 **DM 1d6+2**

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 1 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 1 (p.231)

NC 4

Boss rang 2

DEF 20 PV 46 Init 23

Épée courte +9 DM 1d6+4

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 1 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 1 (p.231)

NC 5

Boss rang 2

DEF 20 PV 46 Init 23

Épée courte +9 DM 1d6+4

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 2 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 2 (p.231)

NC 6

Boss rang 3

DEF 22 PV 66 Init 23

Épée courte +11 DM 1d6+6

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 2 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 2 (p.231)

NC 7

Boss rang 3

DEF 22 PV 66 Init 23

Épée courte +11 DM 1d6+6

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 8

Boss rang 4

DEF 24 PV 86 Init 23

Épée courte +13 DM 1d6+8

Voie du prédateur rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 9

Boss rang 4

DEF 24 PV 86 Init 23

Épée courte +13 DM 1d6+8

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 10

Boss rang 5

DEF 26 PV 106 Init 23

Épée courte +15 DM 1d6+10

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 11

Boss rang 5

DEF 26 PV 106 Init 23

Épée courte +15 DM 1d6+10

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 1. CON*

Variantes

Maître d'arme : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 12

Boss rang 6

DEF 28 PV 126 Init 23

Épée courte +17 **DM** 1d6+12

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 1. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 13

Boss rang 6

DEF 28 PV 126 Init 23

Épée courte +17 **DM** 1d6+12

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 2. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 14

Boss rang 7

DEF 30 PV 146 Init 23

Épée courte +19 **DM** 1d6+14

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 2. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 15

Boss rang 7

DEF 30 PV 146 Init 23

Épée courte +19 **DM** 1d6+14

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 16

Boss rang 8

DEF 32 PV 166 Init 23

Épée courte +21 **DM** 1d6+16

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 17

Boss rang 8

DEF 32 PV 166 Init 23

Épée courte +21 **DM** 1d6+16

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 18

Boss rang 9

DEF 34 PV 186 Init 23

Épée courte +23 **DM** 1d6+18

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 19

Boss rang 9

DEF 34 PV 186 Init 23

Épée courte +23 **DM** 1d6+18

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

NC 20

Boss rang 10

DEF 36 PV 206 Init 23

Épée courte +25 **DM** 1d6+20

Voie du prédateur rang 1

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie de la meute rang 3. CON*

Variantes

Spadassin : Voie du champion rang 3 (p.226). CHA*.

Assassin : Voie du tueur rang 3 (p.231)

Lanceur de sort

Les rangs de boss des lanceurs de sort ont été modifiés. Chaque rang apporte moins de PV mais, en contrepartie, confère un bonus à la DEF (+3 DEF et +15 PV par rang). De plus, une partie du bonus aux DM disparaît, compensée par une attaque plus élevée (+3 attaque et +1 DM). Les lanceurs de sorts obtiennent moins de rangs de boss que

les autres PNJ de NC équivalents, mais plus de rang de Voies.

Attaque magique (errata) : Les DM de l'attaque magique sont limités à 4d6 par rang atteint dans la Voie de la magie de combat.

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0

INT +3* **SAG** +2 **CHA** +2

NC 1

DEF 10 PV 4 Init 10

Dague +1 **DM** 1d4

Attaque magique +4 **DM** 1d6

Voie de la magie de combat rang 1

NC 2

Boss rang 1

DEF 13 PV 19 Init 10

Bâton +4 **DM** 1d6+1

Attaque magique (L) +7 **DM** 2d6

Voie de la magie de combat rang 1

NC 3

Boss rang 1

DEF 13 PV 19 Init 10

Bâton +4 **DM** 1d6+1

Attaque magique (L) +7 **DM** 3d6

Voie de la magie de combat rang 1

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 1 (p.229)

Seigneur : Voie de la magie de guérison rang 1 (p.229). SAG*

NC 4

Boss rang 1

DEF 13 PV 19 (DM/2) Init 10

Bâton +4 **DM** 1d6+1

Attaque magique (L) +7 **DM** 4d6

Voie de la magie de combat rang 2

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 1 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 1 (p.229). SAG*

NC 5

Boss rang 2

DEF 16 PV 34 (DM/2) Init 10

Sceptre +7 DM 1d6+2

Attaque magique (L) +10 DM 5d6

Voie de la magie de combat rang 2

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 1 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 1 (p.229). SAG*

NC 6

Boss rang 2

DEF 16 PV 34 (DM/2) Init 10

Sceptre +7 DM 1d6+2

Attaque magique (L) +10 DM 6d6

Voie de la magie de combat rang 2

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 2 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 2 (p.229). SAG*

NC 7

Boss rang 3

DEF 19 PV 49 (DM/2) Init 10

Sceptre +10 DM 1d6+3

Attaque magique +13 DM 7d6

Voie de la magie de combat rang 2

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 2 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 2 (p.229). SAG*

NC 8

Boss rang 3

DEF 19 PV 49 (DM/2) Init 10

Sceptre +10 DM 1d6+3

Attaque magique +13 DM 8d6

Voie de la magie de combat rang 2

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 9

Boss rang 3

DEF 19 PV 49 (DM/2) Init 10

Sceptre +10 DM 1d6+3

Attaque magique +13 DM 9d6

Voie de la magie de combat rang 3

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 10

Boss rang 4

DEF 22 PV 64 (DM/2) Init 10

Sceptre +13 DM 1d6+4

Attaque magique +16 DM 10d6

Voie de la magie de combat rang 3
Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 11

Boss rang 4

DEF 22 PV 64 (DM/2) Init 10

Sceptre +13 DM 1d6+4

Attaque magique +16 DM 11d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 1

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 12

Boss rang 4

DEF 22 PV 64 (DM/2) Init 10

Sceptre +13 DM 1d6+4

Attaque magique +16 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie des créatures magiques rang 1 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 13

Boss rang 5

DEF 25 PV 79 (DM/2) Init 10

Sceptre +16 DM 1d6+5

Attaque magique +19 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie des créatures magiques rang 1 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 14

Boss rang 5

DEF 25 PV 79 (DM/2) Init 10

Sceptre +16 DM 1d6+5

Attaque magique +19 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie des créatures magiques rang 2 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 15

Boss rang 5

DEF 25 PV 79 (DM/2) Init 10

Sceptre +16 DM 1d6+5

Attaque magique +19 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques rang 2 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 16

Boss rang 6

DEF 28 PV 94 (DM/2) Init 10

Sceptre +19 DM 1d6+6

Attaque magique +22 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques
rang 2 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 17

Boss rang 6

DEF 28 PV 94 (DM/2) Init 10

Sceptre +19 DM 1d6+6

Attaque magique +22 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques
rang 3 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 18

Boss rang 7

DEF 31 PV 109 (DM/2) Init 10

Sceptre +22 DM 1d6+7

Attaque magique +25 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques
rang 3 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 19

Boss rang 7

DEF 31 PV 109 (DM/2) Init 10

Sceptre +22 DM 1d6+7

Attaque magique +25 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie des créatures magiques
rang 3 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

NC 20

Boss rang 8

DEF 34 PV 124 (DM/2) Init 10

Sceptre +25 DM 1d6+8

Attaque magique +28 DM 12d6

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 3

Voie des créatures magiques
rang 3 (Résistance à la magie)

Variantes

Magicien : Voie de la magie universelle rang 5 (p.49)

Voie de l'invocation rang 5 (ensorceleur p.43)

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.43)

Nécromancien : Voie de la magie maléfique rang 3 (p.229)

Soigneur : Voie de la magie de guérison rang 3 (p.229). SAG*

Annexe : Divinités et domaines

DIVINITÉ ET DOMAINE	ARME	CAPACITÉ DIVINE
Arcanna ^o déesse de la Magie Blanche	Bâton	<i>Détection de la magie</i> (Voie de la magie universelle – Magicien)
Arshran ^o dieu du Feu et des Forgerons	Marteau	<i>Forgeron</i> (Voie du métal – Forgesort)
Arwendée déesse de la Chasse et des Archers	Arc	<i>Chasseur émérite</i> (Voie de l'escarmouche – Rôdeur)
Aurilla déesse de la Chance et des Aventuriers	Épée courte	<i>Chance insolente</i> (CO Fantasy p. 141)
Axènder ^o dieu du Devoir et de l'Honneur	Épée longue	<i>Sans peur</i> (Voie du héros – Chevalier)
Cères ^o dieu de l'Agriculture et du Travail	Faux ¹	<i>Robustesse</i> (Voie de la résistance – Guerrier)
Délia déesse des Illusions et des Mensonges	Dague	<i>Mirage</i> (Voie des illusions – Ensorceleur)
Danaëlle déesse de la Passion et de la Jalousie	Arc court	<i>Arme secrète</i> ^s (Voie de la séduction – Barde)
Dénora ^o déesse de la Compassion et de la Guérison	Bâton	<i>Baies magiques</i> (Voie du protecteur – Druide)
Ellona ^o déesse de la Perception et de la Vérité	Arc court	<i>Détection de l'invisible</i> (Voie de la divination – Ensorceleur)
Forthur ^o dieu du Courage et des Exploits	Épée 2 mains	<i>Tour de force</i> (Voie de la brute – Barbare)
Gaëlm ^o dieu des Arts et des Artistes	Rapière	<i>Compréhension des langues</i> (Voie du vagabond – Barde)
Gorom ^o dieu de la Pierre et des Architectes	Marteau	<i>Armure naturelle</i> (Voie de la résistance – Guerrier)
Guardal dieu de la Loyauté et des Gardiens	Masse	<i>Protéger un allié</i> (Voie du bouclier – Guerrier)
Hellion dieu des Voleurs et du Pillage	Épée courte	<i>Doigts agiles</i> (Voie du roublard – Voleur)
Irrion dieu de l'Ordre et de la Noblesse	Épée longue	<i>Autorité naturelle</i> (Voie de la noblesse – Chevalier)
Jeweln dieu des Souterrains et des Mineurs	Pioche ²	<i>Démolition</i> (Voie des explosifs – Arquebusier)
Linnarré déesse de la Mer et des Marins	Trident ⁴	<i>Respiration aquatique</i> ^s (Voie de la magie élémentaire – Magicien)
Lugannor dieu des Montagnes et des Géants	Masse à 2 mains	<i>Agrandissement</i> (Voie de la magie des arcanes – Magicien)
Maëdra déesse de l'Obéissance et des Insectes	Masse	<i>Toiles</i> (équivalent de Prison végétale – Voie des végétaux – Druide).
Mélenna déesse des Forêt et des Animaux	Arc ³	<i>Nature nourricière</i> (Voie de la survie – Rôdeur)
Méphistère dieu de l'Ombre et des Secrets	Dague	<i>Discretion</i> (Voie de l'assassin – Voleur)
Mirandia déesse du Sommeil et des Rêves	Bâton	<i>Sommeil</i> (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Möndovaël dieu des Nomades et du Voyage	Bâton	<i>Endurant</i> (Voie de la Survie – Rôdeur)
Morn dieu de la Mort et du Passage dans l'au-delà	Faux ¹	<i>Masque mortuaire</i> (Voie de la mort – Nécromancien)
Orbis dieu du Commerce et des Marchands	Arbalète légère	<i>Ennemi juré</i> : <i>Voleurs</i> (Voie du traqueur – Rôdeur)
Oumaros dieu de l'Air et des Cieux	Arc ³	<i>Lévitation</i> ⁵ (Voie du vent – Moine)
Périndé déesse de la Fertilité et des Mères	Bâton	<i>Prison végétale</i> (Voie des végétaux – Prêtre)
Sélenne ^o déesse de la Paix et de la Liberté	Mains nues	<i>Poings de Fer</i> (Voie du poing – Moine)
Solar ^o dieu de la Lumière et du Savoir	Masse	<i>Lumière</i> (Voie de la magie universelle – Magicien)
Suëlle ^o déesse de la Beauté et de l'Amour	Bâton	<i>Charmant</i> (Voie de la séduction – Barde)
Trennër ^o dieu du Temps et des Ancêtres	Bâton	<i>Rumeurs et légendes</i> (Voie du vagabond – Barde)
Tulsadüm dieu de la Jungle et des Reptiles	Arc court	<i>Marche sylvestre</i> (Voie de la nature – Druide)
Tyriolith dieu du Combat contre le Chaos et du Feu Purificateur	Masse	<i>Feu grégeois</i> (Voie des élixirs – Forgesort)
Vorona ^o déesse de la Justice et de la Loi	Épée longue	<i>Autorité naturelle</i> (Voie de la noblesse – Chevalier)

¹ arme à 2 mains, d10 DM, ² arme à 2 mains, d8 DM, ³ arc long ou court au choix, ⁴ similaire à un épéu, ⁵ exceptionnellement, cette capacité est considérée de rang 2. Les divinités dont le nom est suivi du symbole ^o sont déjà présentées p. 184 de *CO Fantasy*.

Annexe : Sorts de magicien par ordre alphabétique

Agrandissement (M) - Rang 1	48	Coup au but (Gr) - Rang 2	54
Amitié (E) - Rang 4	60	Course du vent (Moine) - Rang 2	54
Animation de monstre (P-N) - Rang 4	60	Cri de la banshee (P-B) - Rang 5	66
Animation des morts (L) - Rang 2	52	Cryogénisation (P-E) - Rang 5	68
Animation des objets (Gr) - Rang 2	52	Danse irrésistible (B) - Rang 4	62
Arme dansante (E) - Rang 4	62	Décarnation morbide (N) - Rang 5	68
Arme enflammée (M) - Rang 3	56	Dédoublement (E) - Rang 4	63
Arme magique (Gr) - Rang 1	49	Déguisement (B) - Rang 4	63
Armée des morts (N) - Rang 5	66	Désintégration (M) - Rang 5	68
Armure d'eau (Gr) - Rang 2	52	Détection de l'invisible (E) - Rang 2	54
Armure de Feu (Gr) - Rang 3	56	Détection de la magie (M) - Rang 2	54
Armure du mage (M) - Rang 1	49	Domination (E) - Rang 5	68
Arrêt du temps (M) - Rang 5	66	Duo dimension(Gr) - Rang E	73
Aspect de la succube (N) - Rang 2	52	Enkystement lointain (I) - rang 4	63
Aspect du démon (N) - Rang 4	62	Ensevelissement (N) - Rang 4	63
Asphyxie (M) - Rang 1	49	Explosion de cadavre (P-N) - Rang 1	50
Asservissement (Gr) - Rang E	72	Extinction - Rang E	73
Attaque sonore (B) - Rang 2	52	Familier (E/I) - Rang 1	49
Aura féérique (Gr) - Rang 1	49	Fascination (Gr) - Rang 3	57
Baiser du vampire (N) - Rang 3	56	Flèche enflammée (M) - Rang 3	57
Bâton de mage (F) - Rang 1	49	Flou (M) - Rang 3	57
Blocage (F) - Rang 2	52	Forme animale (D) - Rang 5	68
Bond en avant (P-M) - Rang 2	54	Forme élémentaire (P-D) - Rang E	73
Bouche magique (Gr) - Rang 1	49	Forme éthérée (E) - Rang 5	68
Boule de feu (M) - Rang 4	62	Forme gazeuse (M) - Rang 2	54
Boule de feu à retardement (Gr)		Foudre (E) - Rang 4	63
- Rang E	72	Frappe des arcanes (F) - Rang 4	63
Briser les cœurs (N) - Rang 4	62	Grande forme animale (P-D) - Rang E	74
Catalepsie (Gr) - Rang 3	56	Hâte (M) - Rang 3	57
Cachette magique (Gr) - Rang 3	56	Hémorragie (N) - Rang 4	63
Cercle de protection (M) - Rang 4	62	Illusion permanente (Gr) - Rang 5	69
Chaîne d'éclair (Gr) - Rang E	73	Image décalée (E) - Rang 1	50
Choc (Gr) - Rang 1	49	Imitation (E) - Rang 3	57
Chute ralentie (M) - Rang 2	54	Immobilisation (Gr) - Rang 2	54
Clairvoyance (E) - Rang 3	57	Injonction (E) - Rang 1	50
Clone - Rang E	73	Interdiction (P-M) - Rang 4	65
Compréhension des langues (B)		Invisibilité (M) - Rang 3	57
- Rang 2	54	Invisibilité de groupe (Gr) - Rang 5	69
Cône de Froid (P-E) - Rang 3	57	Invocation d'élémentaire (Gr) - Rang 5	69
Confusion (E) - Rang 3	57	Invocation d'un démon (N) - Rang 5	69
Conjuration de prédateur (L) - Rang 1	49	Jet prismatique (P-M) - Rang 1	50
Contrôle climatique (Gr) - Rang 4	62	Labyrinthe (Gr) - Rang E	74

Lecture de la magie (Gr) - Rang 2	54	Porte dimensionnelle (I) - Rang 5	71
Lenteur (P-M) - Rang 3	59	Présence Glaciale (P-E) - Rang 4	65
Lévitiation (Gr) - Rang 2	54	Prestidigitation (Gr) - Rang 1	51
Liberté d'action (B) - Rang 5	69	Projectile magique (M) - Rang 1	51
Lien de sang (N) - Rang 5	69	Projection mentale (Gr) - Rang 4	66
Lire les pensées - Rang E	74	Protection contre les	
Lithomorphose (Gr) - Rang 4	65	éléments (M) - Rang 2	55
Lumière (M) - Rang 1	50	Putréfaction (N) - Rang 3	60
Magnétisme (F) - Rang 3	59	Quête (Gr) - Rang 4	65
Mains brûlantes (Gr) - Rang 1	50	Raccourci (I) - Rang 1	51
Mains magiques (Gr) - Rang 2	54	Rayon affaiblissant (M) - Rang 2	56
Malédiction (N) - Rang 1	50	Réincarnation (Gr) - Rang 5	71
Manoir d'outre-monde (I) - Rang 3	59	Respiration aquatique (M) - Rang 4	66
Marche sur l'eau (Gr) - Rang 3	59	Rune d'énergie (F) - Rang 2	56
Masque mortuaire (N) - Rang 2	55	Rune de garde (CO Fantasy) - Rang 5	71
Métal brûlant (F) - Rang 2	55	Rune de protection (F) - Rang 3	60
Métal hurlant (F) - Rang 4	65	Rune de puissance (F) - Rang 4	66
Mirage (E) - Rang 2	55	Saignements (N) - Rang 1	51
Monstre d'ombre (Gr) - Rang 4	65	Sang mordant (N) - Rang 2	56
Monture fantôme (Gr) - Rang 2	55	Secrets de l'au-delà (Gr) - Rang 1	51
Mot de mort (N) - Rang 5	69	Séisme (Gr) - Rang E	76
Mur de feu (Gr) - Rang 4	65	Serviteur aérien (Gr) - Rang 5	71
Mur de force (E) - Rang 3	59	Serviteur invisible (E) - Rang 2	56
Mur de pierre (Gr) - Rang 3	59	Siphon des âmes (N) - Rang 1	51
Mur de prismatique		Sixième sens (E) - Rang 1	51
(version révisée) (Gr) - Rang 5	69	Sommeil (E) - Rang 2	56
Mur de Vent (Gr) - Rang 2	55	Souffle de mort (Gr) - Rang 3	60
Murmures dans le vent (E) - Rang 1	50	Souhait majeur (Gr) - Rang E	76
Nef fantôme (Gr) - Rang E	74	Souhait mineur (P-B) - Rang 5	72
Non-détection (Gr) - Rang 2	55	Sous tension (LE) - Rang 2	56
Nuée de météores (Gr) - Rang E	74	Sphère prismatique (Gr) - Rang E	77
Ombre mortelle (N) - Rang 4	65	Strangulation (N) - Rang 3	60
Or des fous (P - Pr) - Rang 2	55	Suggestion (B) - Rang 4	66
Ouverture (Gr) - Rang 1	50	Télékinésie (E) - Rang 3	60
Pacte démoniaque (Gr) - Rang E	75	Téléportation (M) - Rang 4	66
Pacte sanglant (N) - Rang 3	59	Ténèbres (N) - Rang 1	51
Paralytie - Rang E	76	Tornade des enfers - Rang E	77
Passe-muraille (Gr) - Rang 4	65	Transformation monstrueuse - Rang E	77
Pattes d'araignée (N) - Rang 2	55	Tueur fantasmagorique (E) - Rang 5	72
Peau de pierre (M) - Rang 5	71	Ventriloquie (P-B rang 2) - Rang 1	51
Peur (N) - Rang 1	51	Verglas (P-E) - Rang 1	51
Piège (P-Pr) - Rang 3	59	Vision véritable (Gr) - Rang 5	72
Pierre magique (Gr) - Rang 3	60	Vol (M) - Rang 4	66
Portail dimensionnel (Gr) - Rang E	76	Zone de silence(B) - Rang 3	60
Porte artificielle (I) - Rang 2	55	Zone sécurisée (Gr) - Rang 1	52

Annexe : Sorts de magicien par rang

Sorts de rang 1

1. Agrandissement
2. Arme magique
3. Armure du mage
4. Asphyxie
5. Aura féérique
6. Bâton de mage
7. Bouche magique
8. Choc
9. Conjuración de prédateur
10. Familier
11. Explosion de cadavre
12. Image décalée
13. Injonction
14. Jet prismatique
15. Lumière
16. Mains brûlantes
17. Malédiction
18. Murmures dans le vent
19. Ouverture
20. Peur
21. Prestidigitation
22. Projectile magique
23. Raccourci
24. Saignements
25. Siphon des âmes
26. Secrets de l'au-delà
27. Sixième sens
28. Ténèbres
29. Ventriloquie
30. Verglas
31. Zone sécurisée

Sorts de rang 2

1. Animation des morts
2. Animation des objets
3. Armure d'eau
4. Aspect de la succube
5. Blocage
6. Bond en avant
7. Chute ralentie
8. Coup au but
9. Course du vent
10. Détection de la magie
11. Détection de l'invisible
12. Forme gazeuse
13. Immobilisation
14. Lecture de la magie
15. Lévitación
16. Mains magiques
17. Masque mortuaire
18. Métal brûlant
19. Mirage
20. Monture fantôme
21. Mur de Vent
22. Non-détection
23. Or des fous
24. Pattes d'araignée
25. Porte artificielle
26. Protection contre les éléments
27. Rayon affaiblissant
28. Rune d'énergie
29. Sang mordant
30. Serviteur invisible
31. Sommeil
32. Sous tension

Sorts de rang 3

1. Arme enflammée
2. Armure de Feu
3. Baiser du vampire
4. Cachette magique
5. Catalepsie
6. Clairvoyance
7. Cône de Froid
8. Confusion
9. Fascination
10. Flèche enflammée
11. Flou
12. Hâte
13. Imitation
14. Invisibilité
15. Lenteur
16. Manoir d'outre-monde
17. Magnétisme
18. Marche sur l'eau
19. Mur de force
20. Mur de pierre
21. Pacte sanglant
22. Piège
23. Pierre magique
24. Putréfaction
25. Rune de protection
26. Souffle de mort
27. Strangulation
28. Télékinésie

Sorts de rang 4

1. Amitié
2. Animation de monstre
3. Arme dansante
4. Aspect du démon
5. Boule de feu
6. Briser les cœurs
7. Cercle de protection
8. Contrôle climatique
9. Dédoublément
10. Enkystement lointain
11. Ensevelissement
12. Frappe des arcanes
13. Foudre
14. Interdiction
15. Hémorragie
16. Lithomorphose
17. Métal hurlant
18. Monstre d'ombre
19. Mur de feu
20. Ombre mortelle
21. Passe-muraille
22. Présence Glaciale
23. Quête
24. Respiration aquatique
25. Rune de puissance
26. Vol
27. Projection mentale
28. Téléportation

Sorts de rang 5

1. Armée des morts
2. Arrêt du temps
3. Cri de la banshee
4. Cryogénéisation
5. Décarnation morbide
6. Désintégration
7. Domination
8. Forme éthérée
9. Forme animale
10. Illusion permanente
11. Invisibilité de groupe
12. Invocation d'élémentaire
13. Invocation d'un démon
14. Lien de sang
15. Mur de prismatique
16. Mot de mort
17. Peau de pierre
18. Porte dimensionnelle
19. Réincarnation
20. Rune de garde
21. Serviteur aérien
22. Souhait mineur
23. Tueur fantasmagorique
24. Vision véritable

Sorts épiques

1. Asservissement
2. Boule de feu à retardement
3. Chaîne d'éclair
4. Clone
5. Duo dimension
6. Extinction
7. Forme élémentaire
8. Grande forme animale
9. Labyrinthe
10. Lire les pensées
11. Nef fantôme
12. Nuée de météores
13. Pacte démoniaque
14. Paralysie
15. Portail dimensionnel
16. Séisme
17. Souhait majeur
18. Sphère prismatique
19. Tornade des enfers
20. Transformation monstrueuse

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI !

LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE

54 €* POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE DE
30 € PAR AN !



rendez-vous sur black-book-editions.fr

* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the magic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content you distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées™ Fantasy - Compagnon. 2017. Black Book Editions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Berzonnet, David Burckle, Damien Collic, Géraud « Myrryn » G, Loïc Guimmarra, Kobayashi, Thomas Robert et Mickaël Poujol

Plus de choix et toujours aussi simple !

Le succès de **Chroniques Oubliées Fantasy** s'est construit en partie sur la richesse et la simplicité du jeu...

...c'est pourquoi ce supplément de règles n'a pas vocation à complexifier la mécanique que vous aimez. Il propose plutôt de nouveaux choix pour diversifier les personnages, de nouvelles options aux règles de base et du matériel truffé de pistes pour l'aventure. Plus de possibilités pour plus d'amusement !

Cet ouvrage contient :

- **7 nouvelles races de PJ** : âme-forgée, centaure, demi-ogre, goblin, kobold, être féérique (lutin et fée) et minotaure.
- **3 nouveaux profils de PJ** : invocateur, psionique, samouraï.
- **10 nouvelles Voies de prestige.**
- **Le grimoire** : de nouvelles règles optionnelles de magie, un récapitulatif de tous les sorts, de nouveaux sorts, etc.
- **Des règles optionnelles** : création de personnages, combat, nouvelle Voie pour les créatures monstrueuses et plus encore.
- **CO «Old School Retro»** : une adaptation simple pour retrouver la saveur des parties d'antan !
- **Un système de gestion de domaine.**
- **14 Voies de domaine** : un nouveau concept pour des personnages impliqués dans une organisation comme une guilde de voleurs ou une académie de magie.
- **10 nouveaux monstres** présentés avec du matériel clef en main et un synopsis d'aventure.
- **10 nouveaux objets magiques prestigieux** livrés avec l'historique, la technique et un synopsis d'aventure.



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES



ISBN : 978-2-36328-312-2



COF08

Prix : 39,90€