

RuneQuest

Règles sous

Licence Ludique Libre

Sommaire

CRÉER UN AVENTURIER.....2	Points d'Héroïsme.....31	Temples.....67
Caractéristiques.....2	Magie Runique.....33	Apprendre et Récupérer de la Magie.....67
Déterminer les Caractéristiques.....2	Points de Magie.....33	Défense d'un Temple.....67
Attributs.....2	Intégration de Runes.....33	Croissance du Temple.....67
Compétences de Base.....3	Apprendre un Sort de Magie Runique.....33	À l'AVenture.....69
Expérience Préliminaire.....3	Lancer un Sort.....34	Déplacement.....69
Informations Générales.....4	Caractéristiques et Descriptions des Sorts.....36	Vision.....70
Cultures d'Origine.....4	Sorts de Magie Runique.....36	Fatigue.....70
Professions.....5	Magie Divine.....42	Guérison.....71
Compétences.....9	Acquérir un Sort de Magie Divine.....42	Encombrement.....72
Test de Compétence.....9	Lancer un Sort de Magie Divine.....43	Périls.....72
Description des Compétences de Base.....10	Diviser la Magnitude.....43	Poison.....73
Description des Compétences Avancées.....13	Le Pouvoir de la Magie Divine.....44	Maladie.....73
Compétences d'Armes.....15	Caractéristiques et Descriptions des Sorts.....44	Objets Inanimés.....73
Compétences Magiques.....15	Sorts de Magie Divine.....44	Périple en Mer.....75
Équipement.....16	Sorcellerie.....50	Bateaux & Navigation.....75
Monnaie.....16	Apprentissage de la Sorcellerie.....50	Mouvement.....75
Armes de Mêlée.....16	Lancer un Sort de Sorcellerie.....50	Dégâts sur un Navire.....77
Armes à Distance.....18	Manipulation.....51	Périls.....78
Armures.....19	Caractéristiques et Descriptions des Sorts.....53	Guerre Navale.....79
Objets Communs.....19	Sorts de Sorcellerie.....53	Personnel & Équipement Naval.....79
Objets Magiques.....20	Enchantements.....60	Réparations.....80
Potions.....20	Le Processus d'Enchantement.....60	Entre deux Aventures.....81
Combat.....22	Enchantements.....60	Réputation & Renommée.....81
Rang d'Action.....22	Conditions.....62	Gagner de l'Argent.....81
Effet de Surprise.....22	Le Monde de l'Esprit.....64	Qualité de l'Objet.....81
Actions de Combat.....22	Définition d'un Esprit.....64	Caractéristiques de l'Objet.....83
Attaque au Corps à Corps.....23	Combat Spirituel.....64	Les Effets des Objets Exceptionnels.....83
Réactions.....25	Esprit Exorcisé.....65	Améliorer son Personnage.....85
Attaques à Distance.....27	Possession.....65	Jets d'Amélioration.....85
Couverture.....28	Cultes.....66	Améliorer une Caractéristique.....86
Dégâts.....28	Confrérie de Mithras.....66	Prouesses.....86
Recul.....29	Intervention Divine.....66	Index & Notes.....89
Utilisation de Deux Armes.....29		Notes de Traduction.....95
Combat Monté.....29		Open Game License.....96
Combat sans Arme.....30		

Version 1.0.0 / 8 juin 2008

Traduction de l'anglais par [James « Arasmo » Manez](#) avec l'aide de [Erik Mazoyer](#). Mise en page : Erik Mazoyer
Relecture/corrections : Alban « Mugen » de Rostolan, David Hodent, Fabrice Caillol, Gianni Vacca, Samuel « Chaviro » L, Christophe "Zaoutir" Deneux, Ernst Brun, Stéphane Delafosse
Ce document a été initialement distribué par « [Le Scriptorium](#) ».
Version originale disponible sur : <http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qsSeries=39>



CRÉER UN AVENTURIER

CARACTÉRISTIQUES

Tous les personnages et les créatures possèdent sept caractéristiques.

Force (FOR) : représente la puissance musculaire du personnage. La force influe sur les dégâts que peut infliger un personnage, les armes qu'il peut manier sans encombre, ce qu'il peut porter...

Constitution (CON) : mesure la santé du personnage. La constitution sert à déterminer les dégâts que peut endurer un personnage, ainsi que sa résistance aux maladies et autres maux.

Dextérité (DEX) : synthétise à la fois l'agilité, la coordination et la vitesse d'un personnage. Cette caractéristique influe sur de nombreuses compétences physiques.

Taille (TAI) : indique la masse du personnage, et affecte les dégâts que peut endurer un personnage, ainsi que sa capacité à absorber ces dégâts. Contrairement aux autres caractéristiques, une valeur élevée en taille n'est pas toujours un avantage. Bien qu'un personnage de grande taille puisse endurer plus de dégâts, un personnage plus menu sera avantagé pour toute action requérant de la discrétion.

Intelligence (INT) : représente la capacité d'un personnage à résoudre des problèmes, à analyser l'information et à mémoriser des instructions. Cette caractéristique est très importante pour les personnages désireux d'incarner des lanceurs de sort.

Pouvoir (POU) : peut-être la caractéristique la plus abstraite, le pouvoir mesure la volonté du personnage, sa force intérieure.

Charisme (CHA) : quantifie les capacités de commandement et le pouvoir de séduction du personnage.

DÉTERMINER LES CARACTÉRISTIQUES

La génération des caractéristiques d'un personnage

requiert que le joueur possède des dés à 6 faces. Jeter les dés comme indiqué ci-dessous pour déterminer les caractéristiques de l'aventurier :

Force (FOR) : Lancer 4d6, ôter le dé ayant le résultat le plus petit et additionner les dés restants.

Constitution (CON) : Lancer 4d6, ôter le dé ayant le résultat le plus petit et additionner les dés restants.

Dextérité (DEX) : Lancer 4d6, ôter le dé ayant le résultat le plus petit et additionner les dés restants.

Taille (TAI) : Lancer 2d6, additionner les dés et ajouter 6.

Intelligence (INT) : Lancer 2d6, additionner les dés et ajouter 6.

Pouvoir (POU) : Lancer 4d6, ôter le dé ayant le résultat le plus petit et additionner les dés restants.

Charisme (CHA) : Lancer 4d6, ôter le dé ayant le résultat le plus petit et additionner les dés restants.

Le maître de jeu peut également autoriser les joueurs à échanger les scores de deux caractéristiques, de sorte qu'un joueur désirant incarner, par exemple, un guerrier robuste puisse déplacer son jet de 15 en CHA vers sa FOR. Il n'est cependant pas autorisé au joueur d'échanger son jet d'INT ou de TAI vers aucune des cinq autres caractéristiques.

ATTRIBUTS

Cet ensemble de scores secondaires sert à définir exactement ce que le personnage est en mesure d'accomplir.

Actions de Combat (AC) : représentent le nombre d'actions que peut entreprendre un personnage lors d'un round de combat.

Actions de Combat

DEX	Nombre d'Actions de Combat
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
19 ou plus	4

Points de Vie

Localisation	Total TAI + CON								+5
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Chaque bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Modificateur aux Dégâts (MD) : ce modificateur s'applique quand le personnage utilise une arme de mêlée ou à distance.

Modificateur aux Dégâts

Somme de la TAI et de la FOR	Modificateur de dégât
1-5	-1D8
6-10	-1D6
11-15	-1D4
16-20	-1D2
21-25	+0
26-30	+1D2
31-35	+1D4
36-40	+1D6
41-45	+1D8
46-50	+1D10
51-60	+1D12
61-70	+2D6
71-80	+2D8
81-90	+2D10
91-100	+2D12
101-120	+3D10
121-140	+3D12
141-160	+4D10
161-180	+4D12
181-200	+5D10

Points de Magie (PM) : ils sont utilisés pour activer les sorts connus par le personnage et sont égaux au POU du personnage.

Points de Vie (PV) : ils déterminent la quantité de dégâts que peut subir un personnage avant d'être inconscient ou mort. Les points de vie sont répartis sur différentes parties du corps du personnage, indiquant le nombre exact de dégâts que celui-ci peut subir.

Rang d'Action (RA) : détermine la rapidité d'action du personnage lors d'un combat. Le rang d'action est calculé en faisant la moyenne de la DEX et de l'INT, arrondi au supérieur : $(DEX + INT) / 2$.

Compétences de Base

Chaque personnage dispose d'une palette de compétences de base qui lui permettent d'effectuer toute une gamme d'action avec plus ou moins de facilité.

La valeur initiale de chaque compétence de base est déterminée par le total d'une ou plusieurs caractéristiques.

Le tableau des Compétences de Départ donne la liste de toutes les compétences basiques connues des personnages et des caractéristiques utilisées pour

déterminer leur score de base.

Si une caractéristique est notée en tant que malus, déduisez-la de la valeur de la compétence.

Compétences de Départ

Compétences de Base	Bonus	Malus
Acrobatie	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR	
Canotage	FOR	
Chant	CHA	
Conduite	10+POU	
Connaissance des Animaux	INT	
Connaissance des Plantes	INT	
Connaissance du Monde	INT	
Discrétion	10+DEX	-TAI
Endurance	CON+POU	
Équitation	DEX+POU	
Esquive	10+DEX	-TAI
Évaluer	INT	
Influence	10+CHA	
Lancer	DEX	
Passe-Passe	DEX	
Perception	INT+POU	
Persévérance	10+POU	
Premiers Soins	INT	
Compétences d'Arme	Bonus	Malus
Toute Arme de Mêlée	FOR+DEX	
Toute Arme à Distance	DEX	

Expérience Préliminaire

La détermination de l'expérience préliminaire passe par trois étapes.

Premièrement, le joueur doit choisir la culture d'origine de son personnage. Ce choix donne des bonus aux Compétences de Départ qui reflètent son éducation.

Deuxièmement, le joueur sélectionne une profession qui lui procure de nouvelles compétences associées.

Troisièmement, il dépense un capital de points à son gré.

Culture d'Origine

Le joueur est libre de choisir la culture d'origine de son personnage (en accord avec le Maître de Jeu). Ce choix détermine les bonus de compétence, l'argent de départ et les compétences avancées disponibles.

Le chapitre sur la Description des Cultures d'Origine présente tous les bonus qu'accorde chaque culture à un

personnage. Les bonus aux Compétences de Base sont directement ajoutés au score de ces compétences.

Les Compétences Avancées débutent à leur score de base (déterminé par les caractéristiques) plus tout bonus éventuel.

PROFESSION

Le tableau des professions résume les bonus accordés au personnage pour chaque profession.

Les bonus de compétence de base sont directement ajoutés à la valeur du personnage dans ces compétences.

Le score des compétences avancées est égal à la valeur de départ. Si le personnage dispose déjà de la compétence avancée indiquée, il gagne un bonus de +10% dans cette compétence.

Si la profession indique que le personnage commence avec la compétence Maîtrise des Runes, le personnage dispose d'un sort par compétence de Maîtrise des Runes connue. Les sorts ainsi acquis doivent être en rapport avec les runes intégrées par le personnage.

Points de Compétence Libres

Chaque personnage reçoit 100 points de compétence supplémentaires libres. Le joueur peut utiliser chaque point libre pour :

- L'ajouter à la valeur d'une compétence de base ou d'arme.
- L'ajouter à la valeur d'une compétence avancée que le personnage possède.
- Acheter une compétence avancée. Il en coûte 10 points libres pour acheter une compétence avancée à sa valeur de base (celle déterminée par les caractéristiques).

Une compétence ne peut bénéficier, au plus, que de 30 points libres. La compétence Maîtrise des Runes ne peut pas être achetée avec ces points de compétence. Une compétence avancée obtenue grâce aux points libres ne peut être augmentée, au plus, que de 20 points libres.

Informations Générales

Mouvement : Un personnage humain a une Capacité de Mouvement de 4 mètres.

Points d'Héroïsme : Chaque personnage commence avec 2 points d'héroïsme.

Age : Le personnage peut débuter à n'importe quel âge entre 18 et 30 ans.

Cultures d'Origine

Culture BARBARE

Professions Autorisées : Acrobate, Artisan, Barde, Chaman, Chasseur, Colporteur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Fermier, Forestier, Forgeron, Gardien de Troupeau, Guérisseur, Mercenaire, Pêcheur, Pisteur,

Soldat, Sorcière, Voleur.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Discrétion +5%, Endurance +10%, Perception +5%.

Choisir 2 à +5% parmi : Canotage, Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Équitation.

Choisir 3 à +10% parmi : Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Fronde, Hache 1M, Hache 2M, Lance, Lancer, Marteau 1M, Marteau 2M, Sarbacane.

Compétences Avancées : Langue Maternelle +50%, Connaissance de la Région, Survie.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Pister.

Argent : 4d6×20 pièces d'argent.

Culture Citadine

Professions Autorisées : Alchimiste, Artisan, Barde, Colporteur, Courtisan, Diplomate, Érudit, Espion, Forgeron, Garde de la ville, Magicien, Marchand, Marin, Médecin, Mercenaire, Milicien, Prêtre, Scribe, Soldat, Voleur.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Évaluer +10%, Influence +10%.

Choisir 2 à +10% parmi : Canotage, Conduite, Discrétion, Endurance, Passe-Passe, Persévérance.

Choisir 2 à +10% parmi : Arbalète, Armes d'Hast, Bouclier, Dague, Épée 1M, Marteau 1M.

Compétences Avancées : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%, Sens de la Rue.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Langue, Navigation.

Argent : 4d6×50 pièces d'argent.

Culture Civilisée

Professions Autorisées : Alchimiste, Artisan, Chevalier, Courtisan, Diplomate, Érudit, Espion, Explorateur, Forgeron, Médecin, Prêtre, Scribe, Seigneur, Soldat.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Évaluer +15%, Influence +15%.

Choisir 2 à +10% parmi : Arbalète, Rapière.

Compétences Avancées : Courtoisie, Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%.

Choisir 3 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Langue, Mécanisme, Sens de la Rue.

Argent : 4d6×75 pièces d'argent.

Culture Maritime

Professions Autorisées : Artisan, Explorateur, Marchand, Marin, Mercenaire, Pêcheur.

Bonus aux Compétences de Base : Acrobatie +5%, Athlétisme +10%, Canotage +15%, Chanter +5%, Connaissance des Animaux +5%, Connaissance du Monde +10%, Esquive +5%, Lancer +5%.

Choisir 2 à +10% parmi : Bagarre, Dague, Épée 1M, Marteau 1M.

Compétences Avancées : Langue Maternelle +50%,

Connaissance de la Région.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Langue, Navigation

Argent : 4d6×25 pièces d'argent.

Culture Noble

Professions Autorisées : Chevalier, Courtisan, Diplomate, Érudit, Espion, Explorateur, Magicien, Médecin, Seigneur, Soldat.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Influence +10%, Persévérance +10%.

Choisir 2 à +5% parmi : Équitation, Esquive, Évaluer, Perception.

Choisir 2 à +15% parmi : Bouclier, Dague, Épée 1M, Épée 2M, Rapière.

Compétences Avancées : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%.

Choisir 2 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Langue, Navigation.

Argent : 4d10×100 pièces d'argent.

Culture Nomade Arctique

Professions Autorisées : Artisan, Chaman, Chasseur, Explorateur, Pêcheur.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +5%, Canotage +10%, Connaissance des Animaux +5%, Discrétion +5%, Endurance +10%, Perception +5%.

Choisir 2 à +15% parmi : Dague, Hache 1M, Lance, Marteau 1M.

Compétences Avancées : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%, Survie.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Pister.

Argent : 4d6×20 pièces d'argent.

Culture Nomade Désertique

Professions Autorisées : Artisan, Chaman, Chasseur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Pisteur.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +5%, Équitation +10%, Connaissance du Monde +5%, Discrétion +5%, Endurance +10%, Perception +5%.

Choisir 2 à +15% parmi : Arc, Bouclier, Dague, Épée 1M, Hache 1M.

Compétences Avancées : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%, Survie.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Pister.

Argent : 4d6×20 pièces d'argent.

Culture Nomade Tempérée

Professions Autorisées : Acrobate, Artisan, Chaman, Chasseur, Colporteur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Gardien de Troupeau, Pisteur.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Équitation +10%, Connaissance des Animaux +5%, Connaissance des Plantes +5%, Connaissance du Monde +5%, Discrétion +5%, Endurance +5%, Équitation +10%, Perception +5%.

Choisir 2 à +10% parmi : Arc, Bouclier, Dague, Fronde, Hache 1M, Marteau 1M, Sarbacane.

Compétences Avancées : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50%, Survie.

Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Langue, Pister.

Argent : 4d6×20 pièces d'argent.

Culture Primitive

Professions Autorisées : Chaman, Chasseur, Pisteur

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Connaissance des Animaux +10%, Connaissance des Plantes +10%, Discrétion +10%, Endurance +10%, Perception +10%.

Choisir 1 à +10% parmi : Dague, Fronde, Hache 1M, Lance, Marteau 1M.

Compétences Avancées : Langue Maternelle +50%, Connaissance de la Région, Pister, Survie.

Argent : 4d6×10 pièces d'argent.

Culture Rurale

Professions Autorisées : Acrobate, Artisan, Barde, Chasseur, Colporteur, Dresseur d'Animaux, Fermier, Forestier, Forgeron, Gardien de Troupeau, Guérisseur, Marin, Mercenaire, Milicien, Mineur, Pêcheur, Pisteur, Prêtre, Soldat, Sorcière, Voleur.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Connaissance des Animaux +10%, Connaissance des Plantes +10%, Endurance +5%.

Choisir 2 à +10% parmi : Canotage, Esquive, Conduite, Premiers Soins, Persévérance.

Choisir 2 à +10% parmi : Bagarre, Bâton, Dague, Fléau 1M, Fronde, Hache 1M, Hache 2M, Lance, Marteau 1M.

Compétences Avancées : Langue Maternelle +50%, Connaissance de la Région.

Choisir 2 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Survie.

Argent : 4d6×25 pièces d'argent.

Professions

Acrobate

Origine Culturelle : Barbare, Nomade Tempéré, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Acrobatie +10%, Athlétisme +10%, Esquive +10%, Lancer +10%, Passe-Passe +10%.

Alchimiste

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Plantes +10%, Évaluer +10%, Premiers Soins +10%.

Compétences Avancées : Connaissance de l'Alchimie,

Maîtrise des runes¹.

¹Choisir une rune parmi : Métal, Mouvement, Plante, ou Stase. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

Artisan

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Civilisée, Marine, Nomade, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Évaluer +20%, Influence +5%, Persévérance +5%.

Compétences Avancées : Artisanat

Choisir 1 parmi : Artisanat (autre), Expression Artistique, Ingénierie, Mécanismes.

Barde

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Chant +10%, Connaissance du Monde +10%, Influence +10%, Passe-Passe +5%, Perception +5%.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Courtoisie, Danse, Expression Artistique, Jouer Instrument, Langue, Connaissance, Éloquence.

Chaman

Origine Culturelle : Barbare, Nomade, Primitive.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Animaux +5%, Connaissance des Plantes +5%, Influence +10%, Persévérance +5%, Premiers Soins +5%.

Compétences Avancées : Maîtrise des Runes¹.

Choisir 1 parmi : Connaissance, Maîtrise des Runes (autre)¹, Médecine.

¹Choisir une rune parmi : Bête, Esprit, Homme ou Terre. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

Chasseur

Origine Culturelle : Barbare, Nomade, Primitive, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Arc +5%, Connaissance des Animaux +10%, Discrétion +10%, Lance +5%.

Compétences Avancées : Survie, Pister.

Chevalier

Origine Culturelle : Civilisée, Noble.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +5%, Influence +5%, Équitation +10%.

Choisir 2 à 10% parmi : Bouclier, Épée 1M, Épée 2M, Lance.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Courtoisie, Danse, Éloquence, Jouer Instrument.

Colporteur

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Nomade Tempérée, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Conduite +5%, Connaissance du Monde +10%, Évaluer +10%, Influence +10%.

Choisir 1 à +5% parmi : Arbalète, Bagarre, Bâton, Marteau 1M.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Connaissance, Langue, Sens de la Rue, Survie.

Courtisan

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Noble

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +5%, Influence +15%, Passe-Passe +5%, Perception +5%.

Compétences Avancées : Danse.

Choisir 1 parmi : Expression Artistique, Courtoisie, Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Philosophie), Connaissance (Région), Éloquence, Jouer Instrument.

Diplomate

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Noble

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Influence +20%, Perception +10%.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Connaissance, Courtoisie, Danse, Expression Artistique, Éloquence, Jouer Instrument, Langue.

Dresseur d'Animaux

Origine Culturelle : Barbare, Nomade Désertique, Nomade Tempérée, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Conduite +5%, Connaissance des Animaux +20%, Endurance +5%, Équitation +5%, Persévérance +10%, Premiers Soins +5%.

Érudite

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Noble.

Bonus aux Compétences de Base : Évaluer +5%, Connaissance du Monde +5%, Persévérance +10%

Compétences Avancées : Connaissance.

Choisir 2 parmi : Courtoisie, Expression Artistique, Ingénierie, Médecine, Langue, Connaissance (autre), Mécanismes.

Espion

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Noble

Bonus aux Compétences de Base : Acrobatie +5%, Connaissance du Monde +5%, Discrétion +5%, Esquive +5%, Influence +5%, Passe-Passe +5%,

Perception +5%, Persévérance +5%.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Courtoisie, Déguisement, Langue, Pister.

EXPLORATEUR

Origine Culturelle : Barbare, Civilisée, Nomade, Noble, Marine.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +20%, Endurance +5%, Perception +5%.

Compétences Avancées :

Choisir 2 parmi : Connaissance Astronomie, Connaissance Géographie, Langue, Navigation, Survie.

FORGERON

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Civilisée, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Endurance +5%, Évaluer +5%, Marteau 1M +10%.

Compétences Avancées : Artisanat Forgeron, Connaissance des Minéraux.

Choisir 1 parmi : Artisanat (Armurier), Artisanat (Fabriquant d'armes), Ingénierie, Mécanismes.

FERMIER

Origine Culturelle : Barbare, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +5%, Conduite +5%, Connaissance des Animaux +15%, Connaissance des Plantes + 15%, Endurance +10%.

FORESTIER

Origine Culturelle : Barbare, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Connaissance des Plantes +10%, Endurance +5%, Hache 1M +5%, Hache 2M +10%.

Compétences Avancées : Survie.

GARDE DE VILLE

Origine Culturelle : Citadine.

Bonus aux Compétences de Base : Arbalète +5%, Arme d'Hast +10%, Athlétisme +5%, Bouclier +10%, Marteau 1M +5%, Perception +5%.

Compétences Avancées : Sens de la Rue.

GARDIEN DE TROUPEAU

Origine Culturelle : Barbare, Nomade Tempérée, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Animaux +20%, Endurance +5%, Fronde +10%, Premiers Soins +5%.

Compétences Avancées : Survie.

GUÉRISSEUR

Origine Culturelle : Barbare, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Animaux +10%, Connaissance des Plantes + 10%, Premiers Soins +10%.

Compétences Avancées : Médecine, Maîtrise des Runes¹.

¹C'est une Compétence de Magie. Choisir une rune parmi : Bête, Fertilité, Plante, ou Homme. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

MAGICIEN

Origine Culturelle : Citadine, Noble.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +5%, Évaluer +5%, Persévérance +10%.

Compétences Avancées : Maîtrise des Runes¹ Maîtrise des Runes (autre)¹.

Choisir 1 parmi : Connaissance, Langue, Maîtrise des Runes¹.

¹Choisir une rune parmi : Air, Chaleur, Eau, Froid, ou Terre. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

MARCHAND

Origine Culturelle : Marine, Citadine.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Évaluer +20%, Influence +10%.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Connaissance Logistique, Langue, Navigation.

MARIN

Origine Culturelle : Citadine, Marine, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Acrobaties +10%, Athlétisme +10%, Canotage +10%, Connaissance du Monde +5%, Endurance + 5%.

Compétences Avancées : Navigation.

MÉDECIN

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Noble

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Plantes +10%, Évaluer +5%, Perception +5%, Premiers Soins +20%.

Compétences Avancées : Médecine.

MERCENAIRE

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Marine, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%.

Choisir 2 à +15% parmi : Arc, Arbalète, Arme d'Hast, Bouclier, Épée 1M, Épée 2M, Fléau 1M, Fléau 2M, Hache 1M, Hache 2M, Marteau 1M, Marteau 2M.

Choisir 2 à +5% parmi : Athlétisme, Bagarre,

Conduite, Dague, Endurance, Équitation, Esquive, Évaluer.

Milicien

Origine Culturelle : Citadine, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Bagarre +5%, Bouclier +10%, Hache 1M +5%, Endurance +5%, Esquive +5%, Lance +10%.

Mineur

Origine Culturelle : Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +10%, Endurance +10%, Hache 1M +10%, Hache 2M +10%.

Compétences Avancées : Connaissance des Minéraux.

Pêcheur

Origine Culturelle : Barbare, Marine, Nomade Arctique, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Athlétisme +5%, Connaissance des Animaux +5%, Canotage +20%, Endurance +10%, Lancer +10%.

Pisteur

Origine Culturelle : Barbare, Nomade Désertique, Nomade Tempérée, Primitive, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +10%, Épée 1M +5%, Perception +5%.

Compétences Avancées : Connaissance (Région), Pister, Survie.

Prêtre

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance du Monde +5%, Influence +15%, Persévérance +10.

Compétences Avancées : Connaissance Théologie¹, Maîtrise des Runes^{2,3}.

¹Un prêtre peut choisir de perdre cette compétence avancée de connaissance liée à sa profession (Théologie) et obtenir en échange la compétence avancée de connaissance (Théologie Spécifique).

²Un seigneur peut choisir de perdre sa Maîtrise des Runes et obtenir en échange la compétence avancée Éloquence.

³Choisir une rune parmi : Communication, Loi, Homme ou Esprit. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

Scribe

Origine Culturelle : Citadine, Civilisée

Bonus aux Compétences de Base : Évaluer +5%,

Connaissance du Monde +5%.

Compétences Avancées : Langue¹.

Choisir 3 parmi : Connaissance, Langue¹.

¹Un Scribe qui choisi la compétence Langue peut soit apprendre une nouvelle langue soit ajouter un bonus de 10% à une langue déjà connue.

Seigneur

Origine Culturelle : Civilisée, Noble.

Bonus aux Compétences de Base : Épée 1M +10%, Équitation¹ +10%, Influence +20%, Persévérance² +10%.

¹Un seigneur peut choisir de perdre son bonus de compétence de base d'Équitation et obtenir en échange la compétence avancée Éloquence.

²Un seigneur peut choisir de perdre son bonus de compétence de base de Persévérance et obtenir en échange la compétence avancée Courtoisie.

Soldat

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Civilisée, Noble, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Bagarre +5%, Connaissance du Monde +5%, Endurance +5%, Esquive +5%.

Choisir 3 parmi : Arbalète, Arc, Arme d'Hast, Athlétisme, Bouclier, Conduite, Dague, Épée 1M, Épée 2M, Équitation, Fléau 1M, Fléau 2M, Fronde, Hache 1M, Hache 2M, Lance, Marteau 1M, Marteau 2M.

Sorcière

Origine Culturelle : Barbare, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Connaissance des Animaux +5%, Connaissance des Plantes +10%, Premiers Soins +5%.

Compétences Avancées : Maîtrise des Runes¹.

Choisir 2 parmi : Connaissance, Maîtrise des Runes (autre)¹, Médecine et Survie

¹Choisir une rune parmi : Chance, Fertilité, Lune, ou Ombre. Le personnage a intégré la rune et possède la compétence de Maîtrise des Runes associée.

Volteur

Origine Culturelle : Barbare, Citadine, Rurale.

Bonus aux Compétences de Base : Acrobatie +5%, Discrétion +10%, Évaluer +5%, Passe-Passe +10%, Perception +10%.

Compétences Avancées :

Choisir 1 parmi : Déguisement, Mécanismes, Sens de la Rue.



Compétences

Test de Compétence

Lancer un d100 et comparer le résultat aux pourcentages de la compétence appropriée. Si le jet est inférieur ou égal au pourcentage, la tentative a réussi. Si le total est plus grand que le pourcentage alors la tentative a échoué.

Difficulté et Rapidité

Les tests de compétences peuvent se voir affecter des bonus ou des malus en fonction de la difficulté de la tâche et de la rapidité avec laquelle le joueur désire l'accomplir. Plusieurs modificateurs peuvent être appliqués sur le même essai, ils s'additionnent pour former un bonus ou un malus au final.

Modificateurs de Difficulté et de Rapidité

Difficulté	Durée de l'action	Modificateur au test
Très facile	10 × durée normale	+ 60%
Facile	5 × durée normale	+ 40%
Simple	2 × durée normale	+ 20%
Normal	Durée normale	+ 0%
Ardu	Durée normale	- 20%
Difficile	½ durée normale	- 40%
Très difficile	½ durée normale	- 60%
Quasiment impossible	Quasiment instantané	- 80%

Réussite Critique

Si le résultat du dé lors d'un test est égal à 10% ou moins de la valeur de la compétence modifiée (par un bonus ou un malus), alors une réussite critique a été obtenue.

L'effet de cette réussite est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu. Parmi les effets possibles :

- La tâche est accomplie plus tôt.
- La tâche est mieux réalisée que prévue.
- La tâche est réalisée avec beaucoup d'élégance et de

brio, ce qui impressionne les éventuels spectateurs.

- Le personnage reçoit des informations supplémentaires grâce à sa réussite.

Échec Absolu

Lorsque le résultat du dé lors d'un test est égal à 00, alors le personnage subit un Échec Absolu.

L'effet de cet échec est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu. Parmi les effets possibles :

- La tâche prend deux fois plus de temps que prévu à réaliser et s'avère quand même infructueuse.
- Le résultat de la tâche rend plus difficile toute action ultérieure.
- La tâche échoue de façon spectaculaire, ridiculisant le personnage aux yeux de son public.
- Le personnage peut être entravé ou même blessé par son échec.

Réussite et Échec Automatiques

Tout résultat de 01 à 05 au dé est une réussite automatique.

Tout résultat de 96 à 00 au dé est un échec automatique (et dans le cas d'un 00, un Échec Absolu).

Test d'Opposition

Un Test d'Opposition peut être utilisé lorsqu'un personnage est aux prises avec un adversaire.

Les deux personnages effectuent leur test normalement, en lançant 1d100 et en essayant d'obtenir un résultat égal ou inférieur à leur compétence.

Un personnage réussit

Si un personnage réussit son test et que l'autre échoue, le personnage ayant réussi a remporté le test d'opposition.

Les deux personnages réussissent

Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé remporte le Test d'Opposition.

Les deux personnages échouent

Celui qui a effectué le résultat le plus bas remporte le Test d'Opposition.

Succès critiques

Tout succès critique bat un succès normal. Si les deux adversaires font une réussite critique, celui avec le résultat le plus élevé remporte le test d'opposition.

Compétence à plus de 100%

Compétence à plus de 100% et Échec Automatique

Pour des tests de compétence normaux, le personnage a tout simplement de très faibles chances de rater son test : de 96 à 00 (avec 00 comme Échec Absolu). Une fois qu'un personnage a atteint 200% dans une compétence, il ne peut échouer son test que sur un jet de 97 à 00, avec toujours 00 comme Échec Absolu. À 300%, il ne peut échouer que sur un jet de 98 à 00. À 400%, de 99 à 00. Enfin, à 500%, il ne peut échouer que sur un 00 et ce résultat n'est pas considéré comme un Échec Absolu.

Compétence à plus de 100% et Test d'Opposition

- Appliquer les modificateurs appropriés aux compétences testées des protagonistes.
- Les participants testent leur compétence.
- La tâche échoue de façon spectaculaire, ridiculisant le personnage aux yeux de son public.
- Noter si le résultat est une réussite critique, une réussite normale, un échec normal ou un Échec Absolu. Une réussite critique battra toujours une réussite normale, comme indiqué plus haut.
- Si le résultat est une réussite normale et que le personnage a plus de 100% dans la compétence testée, celui-ci peut ajouter au résultat la différence entre 100 et la valeur de sa compétence. Ignorez le fait que 96-00 soit un échec automatique : cette règle ne s'applique qu'au lancer de dé initial et pas au résultat modifié.

Test de Groupe

Le Maître de Jeu peut déterminer le succès d'un groupe d'individus accomplissant la même tâche en lançant un seul jet de d100 pour tout le groupe.

Test d'Équipe

Dans un test d'équipe, tous les membres de l'équipe sont affectés par le résultat du test. En conséquence, chacun bénéficie d'un succès et tout le monde rate en cas d'échec.

Test de Compétition

Dans le cas où un classement de performance au sein d'un groupe est nécessaire, tous les jets de réussite de la compétence concernée sont individuels.

Large Groupe et Pourcentage de Succès

De temps en temps, le Maître de Jeu peut avoir besoin de déterminer le succès d'un large groupe de personnes accomplissant la même tâche, dans une situation où il n'y a pas de place à l'erreur. Dans ce cas, il peut simplement regarder la valeur de la compétence ou la caractéristique employée et l'utiliser comme pourcentage de succès.

Assistance

Des personnages auront souvent l'occasion de s'entraider. Chaque personnage assistant donne un bonus égal à sa valeur de critique (10% de la compétence testée) à la compétence du personnage effectuant le test.

Description des Compétences de Base

Compétences de Base

Compétences	Calcul de la valeur de base
Acrobatie	DEX
Athlétisme	FOR + DEX
Bagarre	FOR
Canotage	FOR
Chant	CHA
Conduite	10 + POU
Connaissance (Animaux)	INT
Connaissance(Monde)	INT
Connaissance (Plantes)	INT
Discretion	10 + DEX - TAI
Endurance	CON + POU
Équitation	DEX + POU
Évaluer	INT
Esquive	10 + DEX - TAI
Influence	10 + CHA
Lancer	DEX
Perception	INT + POU
Passe-Passe	DEX
Premiers Soins	INT
Persévérance	10 + POU

Acrobatie (DEX)

Le personnage peut effectuer des mouvements de gymnastique; comme faire des roulés-boulés, marcher sur une corde, ou se maintenir en équilibre sur une plate-forme instable. Le personnage peut se mouvoir à la moitié de sa vitesse normale sur une surface instable sans malus. Pour se déplacer à sa vitesse normale, il doit réussir un test d'Acrobatie. Un test d'Acrobatie réussi peut également servir à réduire de moitié les dégâts dus à une chute.

Athlétisme (FOR + DEX)

Cette large compétence recouvre une variété d'activités, notamment l'escalade, le saut et la nage.

Force Brute : utilisée pour toute tâche impliquant de pousser, soulever ou traîner quelque chose. Les tests de force brute reposent sur un test de FOR + TAI plutôt qu'un test de FOR + DEX.

Escalade : dans des circonstances normales, un personnage peut monter ou descendre au quart de son mouvement par action de combat. Un test devrait être réservé aux surfaces traîtresses, ou si le personnage veut accélérer son rythme d'escalade. Il peut ainsi doubler son rythme en acceptant un malus de -20% à son test.

Saut : en règle générale, un test réussi d'Athlétisme permet au personnage de sauter horizontalement jusqu'au double de sa taille, ou verticalement jusqu'à la moitié de sa taille, s'il prend un élan d'au moins 5 mètres. Pour un saut sans élan, ces valeurs sont réduites de moitié.

Des malus au test d'Athlétisme peuvent être donnés si le personnage tente de sauter plus haut ou plus loin. Pour chaque mètre supplémentaire que le personnage essaie de sauter, un malus de -20% est appliqué au test.

Nage : normalement, les personnages nagent à la moitié de leur capacité de mouvement. Un test n'est requis que si les conditions sont loin d'être idéales, par exemple une nage en armure de maille ou contre un fort courant.

Bagarre (FOR)

La compétence Bagarre couvre tous les combats sans arme (hors entraînement), de la simple bagarre aux coups de poing violents. Un coup de poing, de pied, de tête, ou toute autre attaque non armée inflige 1d3 points de dégâts.

La parade avec la compétence Bagarre ne peut parer qu'une autre attaque portée avec la compétence Bagarre et dans ce cas offre une protection de 2 PA.

Canotage (FOR)

Les petits canots ou radeaux propulsés par des rames sont couverts par cette compétence. Voyager sur des eaux calmes ne nécessite généralement pas de test, mais des difficultés telles que le courant ou le mauvais temps peuvent entraîner des malus.

Chant (Cha)

Avec un test réussi, l'auditoire sera content de la performance du personnage.

Conduite (10 + Pou)

Si un personnage est en train de conduire un chariot, charrette ou autre véhicule similaire à une vitesse ne dépassant pas celle d'un homme qui marche, un test de conduite n'est pas nécessaire. Par contre, un test est requis quand un personnage veut faire quelque chose qui sort de l'ordinaire avec un véhicule : traverser un terrain difficile, sauter des obstacles, etc.

Connaissance (Int)

Elle regroupe en fait plusieurs compétences devant

être améliorées individuellement. Les compétences Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, et Connaissance du Monde sont des compétences de base. Toutes les autres compétences de Connaissance sont considérées comme avancées.

Chaque compétence de Connaissance concerne un domaine précis et un test peut être effectué quand le joueur désire déterminer si son personnage sait quelque chose du sujet concerné. Cela permet au joueur de poser des questions directes au Maître de Jeu si le test est réussi.

Le Maître de Jeu peut décider de garder en tête la culture du personnage afin de déterminer les modificateurs au test de Connaissance. Par exemple, un personnage élevé dans une terre arctique aura un malus de -20% à son test de Connaissance (plantes) dans le désert.

Connaissance des Animaux

Cette compétence recouvre la capacité à reconnaître un animal, à connaître ses habitudes alimentaires, son cycle de reproduction, son habitat et ainsi de suite. Un personnage avec au moins 50% dans sa compétence peut essayer de domestiquer un animal sauvage, en effectuant un test après chaque semaine de dressage. Si le personnage dispose aussi d'au moins 50% à la compétence Équitation, et que l'animal peut être monté, il peut entraîner l'animal à être monté durant cette période. Le personnage sera ensuite capable d'entraîner l'animal à ne pas paniquer au combat et à attaquer ses ennemis. Cela demande une période d'entraînement supplémentaire, le personnage devant effectuer un test à la fin de chaque semaine pour réussir.

Connaissance des Plantes

Un personnage versé dans cette compétence peut identifier les plantes dans la nature, découvrir les bons endroits où planter ses cultures, savoir quelles sont les plantes comestibles et quelles sont leurs propriétés.

Connaissance du Monde

Cette compétence est utilisée pour définir la science qu'a le personnage du monde dans lequel il vit. Cela inclut la politique, l'histoire, la géographie, les superstitions et les institutions. Noter que la compétence ne procure que des informations et des rumeurs largement répandues.

Discrétion (10 + Dex - Tai)

Cette compétence est employée lorsqu'un personnage tente d'échapper à la vigilance d'un autre personnage, que ce soit parce qu'il désire se cacher ou passer silencieusement derrière un ennemi. Les tests de Discrétion sont opposés à des tests de Perception avec des modificateurs dépendant de la situation.

Endurance (Con + Pou)

C'est l'équivalent de la Persévérance au niveau physique. Plus un personnage est endurant, plus il sera apte à survivre à une tempête de sable, à résister à la faim et à la soif. Cette compétence ne peut dépasser la valeur

5 × CON d'une créature.

Équitation (Dex + Pou)

Si un personnage chevauche une créature à l'aide d'une selle et d'étriers sur un terrain plat au pas, un test ne sera jamais nécessaire. Des tests pourront être exigés si le cavalier tente une action sortant de l'ordinaire : folle cavalcade dans les broussailles, acrobatie à cheval...

Esquive (10 + Dex - Tai)

La compétence d'esquive est utilisée afin d'éviter des objets qui sont lancés ou projetés vers le personnage. Elle est le plus souvent employée en combat.

Évaluer (Int)

Grâce à cette compétence, un personnage peut déterminer la valeur d'un objet, en fonction de l'importance qu'il revêt aux yeux des autres et du prix du marché. Les objets particulièrement communs ou rares peuvent donner droit à un bonus ou un malus à l'essai mais le succès permettra toujours au personnage de deviner la valeur monétaire moyenne de l'objet (à plus ou moins 10% de sa valeur réelle).

Influence (10 + Cha)

Les tests d'Influence sont généralement opposés à la compétence de Perception, de Persévérance ou d'Influence de l'adversaire et peuvent être modifiés par l'ampleur du changement que le personnage veut opérer dans l'esprit de son opposant.

Lancer (Dex)

La compétence de lancer est le plus souvent utilisée afin de jauger la précision du personnage lorsqu'il lance des objets improvisés, petites pierres, tabouret. Un personnage utilisant une arme de lancer peut effectuer un test avec la compétence Lancer ou avec la compétence d'arme correspondante, comme Lance pour les javalots.

Un objet lancé aura une portée maximale d'un mètre pour chaque point de FOR du personnage excédant la TAI de l'objet. Le test de lancer mesure la précision du lancer du personnage et le Maître de Jeu peut choisir de gérer cela comme une attaque de combat à distance.

Passe-Passe (Dex)

Cette compétence est utilisée pour prendre ou dissimuler des objets sans attirer l'attention. En général, le recours à cette compétence est opposé à un test de Perception, afin d'éviter de se faire prendre la main dans le sac.

L'objet manipulé peut être de n'importe quelle taille, mais des objets particulièrement grands ou petits procurent des malus ou des bonus au test. Par exemple, cacher une dague sous d'épais vêtements ne pose pas de

problème (+20%). Mais accomplir la même action avec une épée serait bien plus ardu (-20%).

Perception (Int + Pou)

Cela représente les sens du personnage lorsqu'il détecte des objets ou d'autres personnages. La Perception peut être utilisée par exemple pour détecter des endroits cachés, repérer un personnage qui s'est dissimulé, ou fouiller une zone à la recherche d'un objet perdu.

Persévérance (10 + POU)

Cette compétence est utilisée lorsque la volonté du personnage est mise à l'épreuve. La Persévérance ne peut pas dépasser la valeur POU × 5 d'une créature.

Premiers Soins (Int)

Cette compétence est toujours appliquée à une localisation particulière (se référer à la table d'actions de Premiers Soins). Un personnage peut se soigner lui-même, avec un malus de -10%.

Actions de Premiers Soins Blessure ou état / Traitement

Empalé : Un test réussi de Premiers Soins permet de retirer l'objet empalant sans causer de dégât supplémentaire à la victime.

Inconscient : Si le test est réussi, le soigneur peut ranimer un personnage. Ranimer un patient drogué est plus difficile, ce qui peut entraîner un malus.

Localisation Blessée : Un test réussi sur une localisation (à laquelle il reste au moins 1 point de vie) redonnera 1d3 points de vie à celle-ci.

Blessure Sérieuse : Un test réussi sur une localisation sévèrement touchée en remontera les points de vie à 0. Un membre ne sera plus considéré comme étant inutilisable, et il n'est plus nécessaire d'effectuer des tests pour rester conscient si on a été touché à l'abdomen, la tête ou la poitrine.

Blessure Grave : Un test réussi sur une localisation gravement touchée ne restaurera pas les points de vie de la localisation, mais stabilisera l'état du patient de façon à ce qu'il ne meure pas d'hémorragie.

En général, il faut au moins 1d4 + 1 actions de combat pour administrer les Premiers Soins. Les deux personnages doivent demeurer sur place et ne peuvent accomplir aucune autre action ou réaction durant ce laps de temps.

Une localisation qui a bénéficié de premiers soins ne peut recevoir à nouveau de Premiers Soins tant qu'elle n'est pas complètement guérie (c'est à dire avant qu'elle n'ait retrouvé son maximum de points de vie).

L'utilisation des Premiers Soins requiert un équipement médical approprié tel que des bandages ou des onguents.

Description des Compétences Avancées

Compétences Avancées

Compétences	Calcul de la valeur de base
Artisanat	INT
Arts Martiaux	DEX
Connaissance	INT
Connaissance (Théologie spécifique)	INT
Courtoisie	CHA + INT
Déguisement	CHA
Danse	DEX
Éloquence	CHA + POU
Expression Artistique	CHA + POU
Ingénierie	INT
Jouer d'un Instrument	CHA
Langue	INT
Mécanismes	DEX + INT
Médecine	INT + POU
Navigation	INT
Pister	INT
Sens de la Rue	CHA + POU
Survie	INT + POU

Artisanat (Int)

À l'instar de la compétence Connaissance, l'Artisanat regroupe en fait plusieurs sous-compétences. Artisanat (Charpentier), Artisanat (Sculpteur), et Artisanat (Potier) sont en fait des compétences séparées.

Les compétences d'Artisanat sont utilisées pour créer et décorer des objets divers.

Voici ci-dessous une liste non exhaustive d'artisans : armurier, tanneur, boulanger, cordonnier, vannier, charpentier, tisserand, cartographe, fabricant de bougies, maçon, peintre, sculpteur, potier, forgeron...

Arts Martiaux (Dex)

La compétence Arts Martiaux s'emploie à la place de la compétence Bagarre. Les attaques avec Arts Martiaux infligent 2D3 points de dégâts au lieu du 1D3 infligé avec la compétence Bagarre.

Un personnage connaissant les Arts Martiaux est considéré comme possédant des armes naturelles.

Les parades aux Arts Martiaux peuvent parer uniquement les armes naturelles ou celles couvertes par compétence Bagarre et dans ce cas offre une protection de 3 PA.

Connaissance (Int)

À l'instar de sa version de base, cette compétence avancée regroupe en fait plusieurs compétences. Connaissance (Alchimie) et Connaissance (Histoire) sont ainsi des compétences séparées. Voici une liste non exhaustive des champs d'étude : alchimie, art, astronomie,

droit, géographie, philosophie, héraldique, histoire, tactiques militaires, logistique, minerais, poisons, région¹, théologie.

¹Connaissance (région) concerne une zone réduite, pas plus grande qu'une province ou une ville, et couvre un grand nombre de sujet : histoire, géographie, coutumes, religion, lois... Les informations prodiguées sont bien plus précises que celles données par Connaissance du Monde.

Connaissance (Théologie Spécifique) (Int)

Cette compétence est plus limitée mais plus approfondie que Connaissance (Théologie). Chaque compétence traite d'une religion ou d'un culte spécifique et ne peut être utilisée que pour acquérir des connaissances relatives à la théologie concernée.

Courtoisie (Cha + Int)

Avec cette compétence, le personnage sait naviguer dans les eaux troubles de la vie de cour. Il comprend les subtilités et les extravagances du comportement courtois, et peut les employer à son propre avantage.

Danse (Dex)

Un personnage avec cette compétence sait se mouvoir gracieusement en respectant le rythme d'une mélodie.

Un test réussi indique que les spectateurs apprécient la performance.

Déguisement (Cha)

Cette compétence est souvent utilisée pour modifier l'apparence d'un personnage et lui faire endosser une personnalité d'emprunt. Elle est en général opposée à un test de Perception si le personnage ne souhaite pas être reconnu.

Un test de déguisement sera généralement modifié par le matériel à la disposition du personnage. Par exemple, il serait très dur de déguiser un personnage en garde royal s'il n'a pas l'uniforme adéquat, alors qu'une paire de guenilles suffit à se faire passer pour un mendiant.

Éloquence (Cha + Pou)

Alors que la compétence Influence vise à convaincre un petit groupe d'individus, l'Éloquence est employée pour séduire les rassemblements plus importants de personnes : prêtre s'adressant à ses fidèles, général haranguant ses troupes à la veille d'une bataille... Avec cette compétence, l'orateur ne désire pas tant raisonner son auditoire que jouer avec ses émotions.

Expression

Artistique (Cha + Pou)

Cette compétence permet au personnage de créer des œuvres d'art. Comme les compétences Connaissance et Artisanat, Expression artistique regroupe en fait un large nombre de compétences.

Ingénierie (Int)

Cette compétence est employée pour concevoir, construire, activer, réparer, saboter ou démonter de grands mécanismes ou des constructions telles que des engins de siège, des portes d'une ville, les ponts-levis, les puits de mine, les navires à voiles, etc.

Jouer d'un Instrument (Cha)

À l'instar de la compétence connaissance, Jouer d'un instrument regroupe plusieurs compétences distinctes. Jouer d'un instrument (Lyre) devra ainsi être appris séparément de Jouer Instrument (Tambour). Un test réussi indique que l'auditoire apprécie la performance.

Langue (Int)

Comme pour les compétences de connaissance, il s'agit de compétences séparées pour chaque langue en particulier. Un personnage avec une valeur de 50% ou plus dans la compétence parle couramment la langue, même si son accent est décelable dans le cas où ce ne serait pas sa langue natale.

Une valeur de 80% signifie que le personnage peut aussi lire et écrire dans cette langue.

Mécanismes (Dex+Int)

Cela recouvre la capacité d'un personnage à assembler et désassembler des mécanismes tels que pièges et serrures. Alors que l'ingénierie concerne des machines massives, cette compétence implique de travailler avec de petits dispositifs.

Crocheter une serrure ou désamorcer un piège prend normalement au moins une minute (12 rounds de combat) ; les systèmes plus importants demandent plus de temps.

Le plus souvent, un personnage aura simplement à effectuer un test de Mécanismes pour assembler ou désassembler un mécanisme, avec les bonus ou malus déterminés par le Maître de Jeu. Cependant, si le mécanisme a été conçu afin de résister spécifiquement à des tentatives de désassemblage, le test de Mécanismes est opposé au test de Mécanismes du concepteur de l'appareil.

Médecine (Int+Pou)

Ce terme désigne un ensemble de techniques avancées de guérison, comme la chirurgie ou le traitement de maladies. L'utilisation de cette compétence exigera toujours une trousse de soins. Chaque utilisation de la compétence durera en général 1d4 + 1 minutes.

Guérison des maladies : un test réussi permet à un

patient sous l'effet d'une maladie d'ajouter un bonus à son prochain test d'Endurance face à la maladie. Ce bonus est égal à la valeur de la compétence Médecine du soigneur divisée par 10.

Guérison des poisons : si le test est réussi, un patient empoisonné peut tenter un deuxième test d'Endurance au poison, en ajoutant un bonus à sa valeur d'Endurance égal à la valeur de la compétence Médecine du soigneur divisée par 10.

Chirurgie : C'est l'unique moyen non magique permettant à un personnage de se remettre d'une blessure grave. Une fois qu'un test réussi de Premiers Soins a été effectué afin de stopper l'hémorragie de la blessure, un test de médecine réussi permet de replacer les os cassés, de coudre les plaies ouvertes pour que la localisation touchée puisse être guérie.

Aussi longtemps que le jet de Médecine est un succès, la localisation blessée gagne un point de vie. Celle-ci peut ensuite être guérie naturellement

Navigation (Int)

La compétence est utilisée de la même façon que Canotage mais s'applique aux navires capables d'aller en pleine mer.

Pister (Int)

Grâce à cette compétence, le personnage peut localiser les empreintes d'une créature et les suivre. Un premier test doit être effectué pour localiser les empreintes puis un toutes les dix minutes pour les suivre sans les perdre.

Sens de la Rue (Cha + Pou)

Le Sens de la Rue permet à un personnage de trouver des informations, acheter ou vendre des marchandises volées, trouver les marchés noirs. En général, l'utilisation de cette compétence dure au moins 1d4 heures.

Survie (Int + Pou)

C'est une compétence large, utilisée lorsque le personnage doit compter sur sa débrouillardise pour survivre loin de toute civilisation.

Un test de Survie sera exigé chaque jour qu'un personnage manque d'eau, de nourriture, ou d'un endroit adéquat pour dormir. Un succès indique que le personnage trouve ce dont il a besoin. Par contre, un échec risque de mettre en péril l'existence du personnage. Un test de Survie peut aussi être demandé dans d'autres compétences, comme lorsque le personnage désire chasser ou trouver un bon endroit où se reposer pour la nuit. La compétence ne peut être utilisée en ville.

Armes de Mêlée

Compétence	Valeur de Base	Armes Concernées
Arts Martiaux	DEX	Pieds, Poings
Arme d' Hast	DEX + FOR	Guisarme, Hallebarde, Vouge
Bagarre	FOR	Pieds, Poings, Tête
Bâton	DEX + FOR	Bâton
Bouclier	DEX + FOR	Écu, Pavois, Targe
Dague	DEX + FOR	Couteau, Dague
Épée 1M	DEX + FOR	Cimeterre, Épée Bâtarde, Épée Courte, Épée Large
Épée 2M	DEX + FOR	Épée à deux Mains, Épée Bâtarde
Fléau 1M	DEX + FOR	Boule et Chaîne, Fléau
Fléau 2M	DEX + FOR	Fléau Militaire
Hache 1M	DEX + FOR	Hache de Bataille, Hachette
Hache 2M	DEX + FOR	Grand Hache, Hache de bataille, Hallebarde
Lance	DEX + FOR	Javelot, Lance Courte, Lance de Cavalerie, Lance
Marteau 1M	DEX + FOR	Gourdin, Marteau de Guerre, Masse Légère, Masse Lourde
Marteau 2M	DEX + FOR	Grand Marteau, Maillet de guerre, Masse Lourde
Rapière	DEX + FOR	Rapière

Armes à Distance

Compétence	Valeur de Base	Armes Concernées
Arbalète	DEX	Arbalète Lourde, Arbalète Légère
Arc	DEX	Arc Court, Arc Long
Fronde	DEX	Fronde
Sarbacane	DEX	Sarbacane

Compétences d'Armes

Toutes les compétences d'armes sont basées sur FOR + DEX, à l'exception de Bagarre et des Arts Martiaux.

Compétences Magiques

Enchantement (DEX + Pou)

Au moyen de cette compétence, on peut créer des objets enchantés. Même si elle est connue sous une variété de nom, cette compétence fonctionne de manière quasiment identique pour tous les types de magie.

Connaissance

(Théologie Spécifique) (Int)

Alors que la Magie Runique dépend des différentes compétences de Maîtrise des Runes, la Magie Divine n'utilise qu'une seule compétence avancée, Connaissance (Théologie Spécifique), qui est consacrée à un dieu ou une religion spécifique.

Manipulation (Type) (Int + Pou)

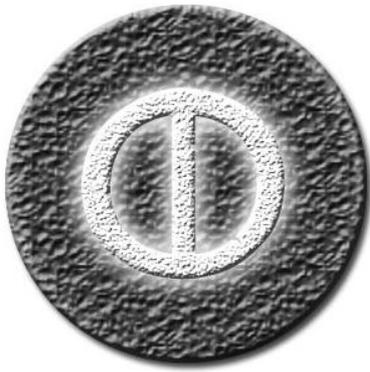
Les sorciers sont capables de manipuler leur magie à travers l'usage des compétences de Manipulation. Celles-ci permettent au sorcier de modifier les paramètres d'un sort à chaque incantation. Un sorcier peut manipuler la magnitude, la portée, la durée et les cibles de tout sort qu'il lance ; il peut même combiner plusieurs sorts en une seule incantation.

Maîtrise des Runes (Cha + Pou)

C'est la compétence centrale pour la Magie Runique. Elle regroupe plusieurs compétences différentes, une pour chaque type de rune.

(Sort de Sorcellerie Spécifique) (Int + Pou)

Le sorcier a besoin de cette compétence pour lancer un sort spécifique de sorcellerie avec ses paramètres de base.



Équipement

Monnaie

5 Pièces de Plomb(Pp) = 1 Pièce de Cuivre
10 Pièces de Cuivre(Pc) = 1 Pièce d'Argent
20 Pièces d'Argent (Pa) = 1 Ducat d'Or (Do)

Armes de Mêlée

Chaque Arme de Mêlée est caractérisée par les caractéristiques suivantes :

Compétence : La compétence requise pour utiliser l'arme.

Dégâts : Les Dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie.

FOR/DEX : Les scores minimums de FOR et de DEX requis pour utiliser facilement l'arme. Pour chaque point de caractéristique en dessous de ces minimums, un malus de -5% est infligé à la compétence d'arme du personnage lorsqu'il attaque ou pare avec cette arme.

ENC : le poids de l'arme.

PA/PV : les Points d'Armure et les Points de Vie de cette arme. Quand les points de vie tombent à zéro, l'arme est cassée et inutilisable.

Prix : Le coût d'achat en Pièces d'Argent de l'arme.

Lancer des Armes de Mêlée

Une Arme de Mêlée lancée a une portée de 8 m et l'attaque du lanceur subit un malus égal à $10 \times \text{ENC}$ de l'arme. La compétence d'arme ou la compétence Lancer peut être utilisée.

Se Préparer à Recevoir une Charge

Préparer son Arme à recevoir une Charge se déroule comme une Action d'Attente. Cela permet de Recevoir quiconque décide de charger face à la position d'attente.

Pour toute la durée de la charge, le personnage en réception gagne un bonus de +20% à tous ses Tests d'Opposition de compétence pour savoir qui frappe le premier.

Particularités des Armes

Arme Improvisée : Utilise en général la compétence Bagarre, mais dans certains cas les compétences Marteau 1M et Bâtons peuvent être plus appropriées. Toute tentative d'attaque et de parade avec une arme improvisée souffre d'un malus de -10% à -30% (à la discrétion du Maître de Jeu)

Bâton : +10 % pour parer avec cette arme.

Boule et Chaîne : Cette arme impose un malus de -10% au jet de Parade de l'adversaire. Cependant, le porteur de l'arme subit lui aussi un malus de -10% à ses jets de Parade avec l'arme.

Écu : Malus de -10% pour attaquer avec ce Bouclier. Peut parer les projectiles.

Épée Bâtarde : Peut être utilisée à Une ou Deux Mains.

Fléau Militaire : Cette arme impose un malus de -10% au jet de Parade de l'adversaire. Cependant, le porteur de l'arme subit lui aussi un malus de -10% à ses jets de Parade avec l'arme.

Grande Hache : malus de -10% pour parer avec cette arme.

Guisarme : Un défenseur sur une monture ne reçoit pas le bonus habituel de +20% quand il est attaqué par une Guisarme.

Hache de Bataille : Peut être utilisée à une ou deux mains.

Hallebarde : Peut être utilisée avec les compétences Lance, Arme d'Hast ou Hache 2M.

Lance de Cavalerie ou Grande Lance : Si un personnage monté charge avec cette arme, il peut ajouter le Bonus aux Dégâts de sa monture à la place du sien pour le calcul des dégâts.

Maillet de Guerre : peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit

Tableau des Armes de Mêlée

Arme	Compétence	Dégâts	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Prix
Arme Improvisée	Bagarre	1D6-1	—/—	—	—/—	—
Arme Naturelle	—	Comme indiqué	—/—	—	—	—
Bâton	Bâton	1D8	7/7	2	3/8	20 PA
Boule et Chaîne	Fléau 1M	1D6+1	9/11	2	4/8	250 PA
Cimeterre	Épée 1M	1D6+1	7/11	2	4/10	200 PA
Couteau	Dague	1D3	—/—	—	4/4	10 PA
Couteau de Pierre	Dague	1D3-1	—/—	—	3/2	5 PA
Dague	Dague ⁴	1D4+1	—/—	—	4/6	30 PA
Écu	Bouclier ³	1D6	9/—	2	8/12	150 PA
Épée à Deux Mains	Épée 2M	2D8	13/11	4	4/12	300 PA
Épée Bâtarde	Épée 1M	1D8	13/9	2	4/12	250 PA
	Épée 2M	1D8+1	9/9			
Épée Courte	Épée 1M ¹	1D6	5/7	1	3/8	100 PA
Épée Large	Épée 1M	1D8	9/7	2	4/10	175 PA
Fléau Militaire	Fléau 2M	1D10+2	13/11	3	3/10	250 PA
Gourdin	Marteau 1M	1D6	7/	1	2/4	5 PA
Grande Hache	Hache 2M	2D6+2	13/9	2	3/10	125 PA
Grand Marteau	Marteau 2M	1D10+3	11/9	3	3/10	250 PA
Guisarme	Arme d'Hast	1D6+1	7/9	2	2/8	50 PA
Hache de Bataille	Hache 1M	1D6+1	11/9	1	3/8	100 PA
	Hache 2M	1D6+2	9/9			
Hache de Pierre	Hache 1M	1D6	13/11	2	2/6	50 PA
	Hache 2M	1D6+1	11/11			
Hachette	Hache 1M ⁴	1D6	—/9	1	3/6	25 PA
Hachette de Pierre	Hache 1M ⁴	1D6-1	7/9	1	2/4	10 PA
Hallebarde	Hache 2M	1D8+2	13/7	4	3/10	250 PA
	Arme d'Hast ²	1D8+1	9/9			
	Lance ^{1,2}	1D8	7/7			
Lance	Lance ^{1,2}	1D10	5/5	2	2/10	30 PA
Lance Courte	Lance ^{1,2,4}	1D8	5/5	2	2/5	20 PA
Lance Courte de Pierre	Lance ^{1,2,4}	1D8-1	7/7	2	2/5	10 PA
Lance de Cavalerie	Lance ^{1,2}	1D10+2	9/9	3	2/10	150 PA
Maillet de Guerre	Marteau 2M	2D6	13/7	3	3/12	150 PA
Marteau de Guerre	Marteau 1M	1D8+1	11/9	2	3/8	150 PA
Masse Légère	Marteau 1M	1D6	7/7	1	3/6	100 PA
Masse Lourde	Marteau 1M	1D8	11/7	3	3/10	200 PA
	Marteau 2M	1D8+1	9/7			
Pavois	Bouclier ³	1D6	13/—	3	10/18	300 PA
Pioche de Guerre	Marteau 1M	1D6+1	11/5	3	3/10	180 PA
Pieds, Poings, Tête	Bagarre	1D3	—/—	—	—/—	—
Rapière	Rapière ¹	1D8	7/13	1	3/8	100 PA
Targe	Bouclier	1D4	—/5	1	5/8	50 PA
Vouge	Arme d'Hast ²	1D8+1	7/9	3	2/10	100 PA

¹ L'arme empale un adversaire sur un coup critique.

² L'arme peut être utilisée contre une charge.

³ Cette arme peut parer des projectiles.

⁴ Aucun malus n'est appliqué lorsque cette arme est lancée.

Tableau des Armes à Distance

Arme	Compétence	Dégâts	Portée	Rechargement	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Arbalète Légère ¹	Arbalète	2D6	100m	2	5/9	1	2/5	150 PA
Arbalète Lourde ¹	Arbalète	2D8	150m	3	7/9	2	2/8	350 PA
Arc Composite ¹	Arc	1D10	120m	1	11/11	1	2/5	150 PA
Arc Court ¹	Arc	1D8	60m	1	9/11	1	2/4	75 PA
Arc Long ¹	Arc	2D8	175m	1	13/11	1	2/7	200 PA
Atlatl ¹	Lance ou Lancer	+2	+10m	2	5/11	1	2/4	20 PA
Dague ²	Dague ou Lancer	1D6	10m	—	—/9	—	4/6	30 PA
Fléchette ¹	Lancer	1D4	20m	—	—/9	—	1/1	10 PA
Hachette ²	Hache 1M ou Lancer	1D8	10m	—	7/11	1	3/6	25 PA
Javelot ¹	Lance ou Lancer	1D6	40m	—	5/9	1	1/8	20 PA
Lance Courte ^{1,2}	Lance ou Lancer	1D8	25m	—	5/9	2	2/5	20 PA
Fronde	Fronde	1D6	50m	1	—/11	—	1/2	5 PA
Bâton à Fronde	Fronde	1D8	60m	2	—/11	2	2/6	20 PA
Rocher/Improvisé	Lancer	1D4	10m	—	5/9	1	3/5	—
Sarbacane	Sarbacane	1D2	15m	1	—/9	—	1/4	30 PA
Shuriken	Lancer	1D4	15m	—	—/13	—	4/1	15 PA

¹ L'arme empale un adversaire sur un coup critique.

² Aucun malus n'est appliqué lorsque cette arme est utilisée en tant qu'arme de mêlée.

Tableau des Armures

Armure	PA	ENC	Localisations	Coût	Malus aux Compétences
Chemise d'Anneaux	3	2	Abdomen, Bras, Poitrine	750 PA	-12%
Chausse d'Anneaux	3	2	Jambes	600 PA	-6%
Haubert en Cuir	1	1	Abdomen, Poitrine	100 PA	-2%
Veste en Cuir	1	1	Abdomen, Bras, Poitrine	150 PA	-4%
Jambière de Cuir	1	1	Jambes	100 PA	-2%
Haubert de Cuir Bouilli	2	1	Abdomen, Poitrine	350 PA	-4%
Bonnet de Cuir Bouilli	2	1	Tête	75 PA	-2%
Casque	5	1	Tête	300 PA	-5%
Armure d'Écaille	4	3	Abdomen, Bras, Poitrine	900 PA	-16%
Jupe d'Écaille	4	3	Jambes	800 PA	-8%
Heaume	6	1	Tête	1.000 PA	-6%
Camail de Maille	5	1	Tête	500 PA	-5%
Cotte de Maille	5	4	Abdomen, Bras, Poitrine	1.250 PA	-20%
Jupe de Maille	5	2	Jambes	1000 PA	-10%
Pantalon de Maille	5	3	Jambes	800 PA	-10%
Cuirasse de Plaques	6	4	Abdomen, Poitrine	4.500 PA	-12%
Jambière de Plaques	6	4	Jambes	3.000 PA	-12%
Armure de Plaques	6	12	Tout	9.000 PA	-42%
Brassards de Plaques	6	3	Bras	2.000 PA	-12%

Pavois : malus de -10% pour attaquer avec cette arme. Peut parer des projectiles.

Pioche de Guerre : peut être utilisée sur des objets inanimés sans être détruite.

Targe : Malus de -10% pour attaquer avec ce bouclier.

Armes à Distance

Chaque arme à distance est caractérisée par les caractéristiques suivantes :

Compétence : La compétence requise pour utiliser l'arme.

Dégâts : Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie.

Portée : Indique la portée effective de l'arme, en mètres. La portée maximum est égale au double de cette

distance.

Rechargement : Indique le nombre d'actions de combat nécessaires pour charger ou recharger l'arme.

FOR/DEX : Les scores minimums de FOR et de DEX requis pour utiliser facilement l'arme. Pour chaque point de caractéristique en dessous de ces minimums, un malus de -5% est infligé à la compétence d'arme du personnage lorsqu'il attaque ou pare avec cette arme.

ENC : le poids de l'arme.

PA/PV : les Points d'Armure et les Points de Vie de cette arme. Quand les Points de Vie tombent à zéro, l'arme est cassée et inutilisable.

Prix : Le coût d'achat en Pièces d'Argent de l'arme.

Utiliser les Armes à Distance au Corps à Corps

Une arme à distance est considérée comme étant une arme improvisée au Corps à Corps. Le plus souvent, les compétences Marteau 1M ou Lancer seront les plus indiquées pour manier l'arme de cette façon.

Particularités des Armes

Arbalète Lourde : le Modificateur aux Dégâts d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme.

Arbalète Légère : le Modificateur aux Dégâts d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme.

Arc Long : cette arme ne peut pas être utilisée sur une monture.

Atlatl : Seuls les javelots peuvent bénéficier d'un Atlatl.

Sarbacane : le Modificateur aux Dégâts d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme.

ARMURES

Chaque pièce d'armure est caractérisée par les caractéristiques suivantes :

PA : Le nombre de Points d'Armure de chaque localisation couverte par l'armure. Si le personnage utilise plusieurs pièces d'armure sur la même localisation, seule la valeur la plus élevée en Points d'Armure est utilisée.

ENC : Le poids de l'armure.

Localisations : Les localisations couvertes par ce type d'armure.

Malus aux Compétences : Ajouter la valeur en PA de toutes les pièces d'armure portées par le personnage : vous connaîtrez ainsi le malus aux compétences du personnage. Si un personnage a revêtu plusieurs pièces d'armure sur la même localisation, ajouter seulement la valeur la plus élevée en PA.

Ce malus est appliqué à la plupart des compétences utilisant la DEX pour calculer leurs scores de base, ainsi qu'à quelques autres compétences.

Les compétences concernées sont : Acrobatie, Artisanat, Danse, Esquive, Arts Martiaux, Mécanismes, Équitation, Maîtrise des Runes, Discrétion, Lancer et toutes les Compétences d'Arme.

Coût : Le prix en pièces d'argent pour acheter cette armure.

Effets de la TAI sur l'Armure

Une armure conçue pour un personnage avec une valeur de 1 à 5 en TAI verra son prix et son ENC diminués de moitié par rapport aux chiffres indiqués dans le tableau. Au contraire, le coût et l'ENC des armures seront doublés pour les personnages avec 21 ou plus en TAI.

Particularités des Armures

Armure de Plaques : Les personnages peuvent utiliser des Armures de Plaques qui ne sont pas spécialement conçues pour eux, mais leur ENC et leur malus aux compétences seront doubles.

Objets Communs

Besace : Peut contenir 15 ENC d'équipement.

Bougie, 1 Heure : Une bougie fournit un Éclairage Normal dans un rayon de 1 mètre. Tout vent plus fort qu'une légère brise éteindra la bougie.

Carquois : Un carquois peut contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.

Corde, 10 mètres : Une corde standard peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux (30 TAI et 20 ENC par exemple).

Faux : Si elle est utilisée comme arme, elle est considérée comme étant une Guisarme avec un malus de -10% pour la manier.

Flasque d'Huile : Une flasque d'huile peut alimenter une lanterne pour 2 heures. Si elle est fracassée contre le sol et allumée, une flasque d'huile crée un petit feu pendant une minute.

Gourde : Une gourde peut contenir suffisamment d'eau pour rassasier un aventurier durant 2 jours.

Grand Sac : peut contenir 10 ENC d'équipement.

Grappin : Peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux valeurs (30 TAI et 20 ENC par exemple).

Hameçon : Permet à un personnage d'utiliser sa compétence de Survie pour attraper du poisson sans subir de malus à son test.

Lanterne : Une lanterne procure un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Elle consomme une Flasque d'Huile toutes les 2 heures.

Marteau : S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -10% pour le manier. Un marteau peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.

Matériel d'Escalade : Un matériel d'escalade donne un bonus de +20% à tout test d'Athlétisme effectué pour escalader.

Matériel de Pêche : Donne un bonus de +20% au test de Survie du personnage en vue d'attraper du poisson.

Matériel de Premiers Soins : Peut être utilisé 5 fois (que les tests soient réussis ou non).

Palan : Ajoute +10% aux tests de Mécanismes destinés à créer ou désarmer des gros pièges et pour effectuer des tests d'Ingénierie dans certaines circonstances. Au moins 10 m de corde sont nécessaires pour que le matériel puisse fonctionner.

Pelle : Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle est considérée comme un gourdin avec un malus de -10% pour la manier.

Petit sac : peut contenir 5 ENC d'équipement.

Pic de Mineur : S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -10% pour

le manier. Un Pic de Mineur peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.

Pied de Biche : Ajoute +10% aux tests d'Athlétisme impliquant la Force Brute. S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme étant un gourdin avec un malus de -10% pour le manier.

Sac à Dos : peut contenir 20 ENC d'équipement.

Silex & Amadou : Un personnage avec ces deux objets peut créer un feu en une minute dans des conditions standard sans avoir à effectuer un test de Survie.

Torche, 1 Heure : Elle brûle durant 1 heure, fournissant un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle sera considérée comme étant un gourdin avec un malus de -10% pour la manier, sauf pour les dégâts; elle infligera 1d4 de dégâts de feu et une Réussite Critique ou un Échec Absolu éteindra la flamme.

Objets Magiques

Cristaux

Amplificateur de Pouvoir : Ce cristal dispose d'une réserve de 1d3 points de POU. S'il est tenu en main par son possesseur, le cristal augmente la magnitude des sorts lancés avec la caractéristique « Progressif » de sa valeur de POU. Par exemple, un personnage qui tient en main un cristal avec un POU de 2 et qui lance un sort de Force 1 verra le sort devenir un sort de Force 3. Un Amplificateur de Pouvoir ne peut offrir d'augmentations partielles (un

cristal avec un POU de 3 augmente toujours la magnitude de 3, jamais de 1 ou de 2).

Amplificateur de Sort : Ce cristal a une valeur de 1d4 point de POU. Chaque sort lancé par un personnage tenant ce cristal en main est considéré comme étant surchargé par un nombre de points de magie égal au score de POU. Un amplificateur de sort ne peut offrir d'augmentations partielles (un cristal avec un POU de 3 surchargera toujours un sort de 3, jamais de 1 ou de 2).

Cristal des Morts : Ce cristal peut être utilisé pour stocker jusqu'à 2d6+3 points de magie. Pour stocker ces points de magie, le personnage doit toucher le cristal durant un round (5 secondes) et dépenser le nombre de points de magie voulu. Un cristal des Morts ne peut stocker plus de points de magie que sa capacité originelle. Les Points de Magie stockés peuvent être extraits par n'importe quelle personne touchant le cristal.

Potions

Antidote : annulera en premier lieu le mal (poison ou maladie) ayant la Virulence la plus forte. Le buveur doit immédiatement faire un Test d'Opposition d'Endurance contre le mal avec un bonus de +40%. S'il réussit son test, le buveur pourra effectuer un autre test pour le mal suivant, jusqu'à qu'il ne souffre plus d'aucun mal ou qu'il échoue à l'un des ces tests. En cas d'échec au test, le personnage ne sera pas guéri du mal.

Guérison : Cette potion agit comme un sort de Guérison de Magnitude 1 à 6.

Regain de Magie : restaure 1d6 points de magie.

ANIMAUX, TRANSPORTS & ESCLAVES

Animal	Coût	Objet	ENC	Coût
Bison	200 PA	Besace	1	5 PC
Bœuf	200 PA	Bougie, 1 heure	—	1 PC
Chariot	600 PA	Bouteille, Verre	—	2 PA
Charrette	75 PA	Carquois	—	2 PA
Chat	2 PA	Chaîne, 2 mètres	2	40 PA
Cheval, entraîné au combat	500 PA	Codex	1	60 PA
Cheval, monte	350 PA	Corde, 10m	2	10 PA
Cheval, trait	400 PA	Crochet	—	75 PA
Chèvre	50 PA	Échelle, 3m	4	2 PA
Chien, chasse	25 PA	Faux	2	30 PA
Chien, domestique	2 PA	Feuille de Papyrus	—	5 PC
Cochon	50 PA	Flasque d'Huile	1	1 PA
Esclave, adulte	1,000 PA	Gourde	1	5 PC
Esclave, compétent	2,500 PA	Grand Sac	1	5 PC
Esclave, éduqué	5,000 PA	Grappin	—	5 PA
Esclave, enfant	200 PA	Hameçon	—	2 LB
Esclave, jeune	400 PA	Instrument de Musique	2	70 PA
Faucon	400 PA	Lanterne	1	10 PA
Mouton	30 PA	Marteau	—	1 PA
Mule	125 PA	Matériel d'Écriture.	1	45 PA
Rhinocéros	3,000 PA	Matériel d'Escalade	1	25 PA
Selle & Bride	75 PA	Matériel de Guérisseur	1	150 PA
Taureau	250 PA	Matériel de Pêche	1	15 PA
Vache	150 PA	Matériel de Premiers Soins	—	25 PA
Volaille	1 PA	Outils d'Artisan	2	75 PA
Voyage (par bateau)	10 PA par kilomètre	Palan	1	15 PA
Voyage (par chariot)	5 PA par kilomètre	Pelle	1	25 PA
Voyage (par cheval)	20 PA par kilomètre	Perche, 3m	1	1 PA
Voyage (par diligence)	15 PA par kilomètre	Petit Sac	—	2 PC
Wagon	300 PA	Pic de Mineur	1	35 PA
Zèbre	300 PA	Pied de Biche	1	25 PA

NOURRITURE ET LOGEMENT

Objet	Coût	Objet	Coût
Boisson et Nourriture, pauvres, 1 jour	1 PC	Sac à Dos	1
Boisson et Nourriture, standards, 1 jour	5 PC	Sac de Couchage	1
Boisson et Nourriture, supérieurs, 1 jour	2 PC	Silex & Amadou	—
Logement, pauvre, 1jour	2 PC	Torche	—
Logement, standard, 1jour	1 PA		
Logement, supérieur, 1jour	5 PA		
Rations de voyage, 1 jour	5 PC		

CRISTAUX

Objet	Coût	Objet	Coût
Amplificateur de Pouvoir	200 DO par point de POU		
Amplificateur de Sort	150 DO par point de POU		
Cristal des Morts	100 DO × PM maximum		

MUNITIONS DES ARMES À DISTANCE

Munition	PA/PV	ENC	Coût	Objet	Coût
Flèches (10)	1/1	—	1 PA	Antidote	15 DO
Fléchettes de Sarbacane (10)	1/1	—	2 PA	Guérison	10 DO par Magnitude
Carreaux d'Arbalète (10)	1/1	—	2 PA	Regain de Magie	10 DO
Bille de Fronde (10)	1/1	—	5 PC		

POISONS



Combat

Un combat se décompose en rounds. Ceux-ci durent approximativement 5 secondes : une minute peut donc être divisée en 12 rounds. Durant ces rounds, les personnages peuvent accomplir une ou plusieurs actions. Chaque round est divisé en Rangs d'Action, qui déterminent à quel moment le personnage peut agir. Chaque round de combat passe par les étapes suivantes :

- **Détermination des Rangs d'Action :** au début de chaque round de combat, lancer 1d10 pour chaque personnage puis ajouter le Modificateur de Rang d'Action du personnage. Le résultat déterminera l'ordre des actions durant le round.

- **Les personnages accomplissent leur 1ère action :** Les personnages accomplissent leur 1ère Action de Combat à leur Rang d'Action. Le personnage avec le rang d'action le plus élevé commence, puis c'est au tour du personnage qui a le Rang d'Action tout juste inférieur et ainsi de suite. Les Réactions, telles que des Parades ou les Esquives, sont effectuées pendant ce processus comme approprié.

- **Les personnages accomplissent leur 2ème action :** Une fois que tous les personnages ont fini leur 1ère Action, ceux à qui il reste encore des Actions de Combat peuvent effectuer une 2ème Action de Combat, à leur Rang d'Action.

- **Les personnages accomplissent leur 3ème action :** Une fois que tous les personnages ont fini leur 2ème Action, ceux à qui il reste encore des Actions de Combat peuvent effectuer une 3ème Action de Combat, à leur Rang d'Action.

- **Les personnages accomplissent leur 4ème action :** Une fois que tous les personnages ont fini leur 3ème action, ceux à qui il reste encore des Actions de Combat peuvent effectuer une 4ème Action de Combat, à leur Rang d'Action.

- **Fin du round :** une fois que tous les personnages ont utilisé toutes leurs Actions de Combat, le round est terminé. Les effets de la Fatigue, s'ils sont applicables, sont déterminés à ce moment. S'il reste des personnages aux prises avec des ennemis, un autre round de combat débute.

Rang d'Action

Si deux personnages ou plus, ont le même rang d'action, celui avec la DEX la plus élevée commence. S'ils ont aussi la même DEX, ils agissent simultanément.

Effet de Surprise

Un personnage surpris souffre d'un malus de -10 à son jet de Rang d'Action, durant le premier round de combat. De plus, il ne peut employer d'Action de Réaction qu'après que son Rang d'Action soit passé.

Les effets de la surprise ne durent généralement que le premier round de combat.

Actions de Combat

Les actions, que le personnage peut effectuer à son tour, sont détaillées ci-dessous :

Viser : Chaque Action que le personnage emploie à viser augmente de +10% son score avec l'arme à distance qu'il utilise. Ce bonus ne s'applique qu'à la première attaque contre la cible visée que le personnage fait avec l'arme et il ne peut dépasser +30%. Un personnage ne peut accomplir aucune Action de Combat ou de Réaction pendant qu'il vise.

Lancer un Sort : Les sorts demandent souvent de nombreuses Actions de Combat pour être jetés.

Charge : Si un personnage peut se déplacer d'au moins 5m, il peut effectuer une charge. Il effectue un déplacement du double de sa Capacité de Mouvement en ligne droite et il termine sa course à proximité de son ennemi ciblé. Quand le mouvement est accompli, une Attaque au Corps à Corps peut être portée vers l'ennemi. Si l'attaque réussit, le personnage obtient un bonus de +1d4 aux dégâts.

Attaque au Corps à Corps : Le personnage peut faire une Attaque au Corps à Corps.

En Défense : Le personnage gagne 20% à ses tests d'Esquive et de Parade jusqu'au début de sa prochaine action de Combat.

Attendre : Un personnage peut faire une pause pour

évaluer la situation tactique autour de lui.

Si un personnage en Attente souhaite simplement agir après qu'un personnage spécifique ait agi, il attend jusqu'à ce que ce personnage ait fini son Action de Combat.

Le Rang d'Action du personnage est alors modifié pour correspondre à son nouvel emplacement dans l'ordre des Rangs d'Action. Le personnage pourra donc agir normalement à son nouveau Rang d'Action.

Si un personnage souhaite attendre pour interrompre l'action d'un autre personnage pendant qu'elle se produit, ou agir au moment d'un effet déclencheur spécifique, il doit réussir un test de compétence appropriée à son action d'interruption (par exemple, un jet de Compétence d'Arme si le personnage souhaite attaquer). L'effet déclencheur, s'il en est capable, peut s'opposer à cela par un Test d'Opposition de compétence lié à sa propre action. Celui qui gagne le Test d'Opposition agit en premier.

Une fois que le personnage a agi, les Rangs d'Action sont mis à jour pour refléter la nouvelle position de chacun dans l'ordre des Rangs d'Action.

Repli : Le personnage se replie lentement sans baisser sa garde. Il peut s'éloigner de son adversaire de la moitié de sa Capacité de Mouvement.

Courir : Un personnage peut se déplacer de deux fois sa Capacité de Mouvement. Tout ennemi adjacent peut lancer une Contre-Attaque avec un bonus de 20% en réponse à cette action.

Nuée de Coups : Un personnage peut choisir d'utiliser toutes ses Actions de Combat en un seul coup, avec un malus de -20% sur les compétences d'Arme des coups donnés.

Se Déplacer : Le personnage se déplace de sa Capacité de Mouvement. Tout adversaire adjacent peut effectuer une Contre Attaque en réponse à cette action.

Attaque à Distance : Le personnage peut effectuer une Attaque à Distance.

Préparer son Arme : Dégainer une épée de son fourreau, décrocher une hache de sa ceinture, encocher une flèche à son arc ; toutes ces actions exigent l'action « Préparer son Arme ». Une action « Préparer son Arme » sert également à laisser tomber au sol l'arme en main pour en saisir une nouvelle. Le fait de rengainer une arme et en préparer une nouvelle demande deux Actions de Combat.

Les armes à distance peuvent être rechargées avec cette action. Le nombre d'Actions de Combat nécessaires au rechargement est mentionné dans la description de l'arme (voir chapitre Équipement).

Utilisation d'une Compétence : L'utilisation d'une compétence peut consommer plusieurs actions. Utiliser une compétence implique un minimum de concentration. Le joueur ne pourra pas utiliser ses actions pour faire autre chose, s'il veut réussir. Dans certains cas, le meneur de jeu pourra décider de restrictions supplémentaires (pas de réaction possible, test de concentration...).

Changer de Position : Un personnage peut choisir de changer de position entre : debout, à terre, agenouillé, ou assis. Tout adversaire adjacent peut effectuer une Contre-Attaque en réponse à cette action.

Autres : la liste ci-dessus couvre les actions les plus communes mais elle est loin d'être exhaustive.

Attaque au Corps à Corps

1. Effectuer l'Attaque

Une attaque est faite en effectuant simplement un jet d'un d100 et en comparant le résultat à la Compétence d'Arme du personnage. Si le jet est inférieur ou égal au niveau de compétence de l'arme, le personnage a frappé sa cible.

Si le jet est plus grand que le niveau de compétence de l'arme, il a manqué sa cible.

2. Réaction de la Cible

Si l'ennemi possède encore au moins une Action de Réaction, il peut s'opposer à l'attaque. Il peut essayer d'Esquiver ou de Parer l'attaque. Cependant, seulement une seule Réaction peut être effectuée contre une attaque réussie.

Si l'ennemi n'a plus aucune Réaction à sa disposition, l'attaque est sans opposition. Reportez-vous à la Résolution des Dégâts.

3. Test d'Opposition

Les tests d'attaque et de défense sont effectués simultanément par les combattants et les résultats sont comparés selon le système du Test d'Opposition. L'attaquant jette un d100 et compare le résultat au niveau de Compétence d'Arme utilisée par le personnage. Le défenseur jette un d100 et compare le résultat au niveau de compétence d'Esquive ou de parade de l'arme du personnage.

Si les deux personnages réussissent, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé gagne, l'autre résultat est diminué.

Si les deux combattants obtiennent un succès normal, alors le jet le plus élevé reste un succès, et le jet le moins élevé devient un échec. De même, si les deux combattants obtiennent un succès critique, le jet le moins élevé est considéré comme un succès normal. Si les deux participants obtiennent le même niveau de succès avec le même score aux dés, aucune diminution n'a lieu.

Si l'attaque était sans opposition, alors le défenseur est considéré comme ayant raté son jet.

4. Résolution

Consulter le tableau correspondant à la réaction du défenseur et appliquer les conséquences déterminées en fonction des résultats de l'attaquant et du défenseur. Dans le cas où des dégâts sont infligés au défenseur, lancer un d20 pour déterminer l'endroit frappé sur la cible.

Attaque Réussie : Chaque arme a ses propres points de dégâts, auxquels est ajouté le Modificateur aux Dégâts de l'attaquant afin de déterminer le total des dégâts occasionnés. Si les dégâts (avant que des points d'armure ne soient déduits) sont supérieurs à la TAI de la cible, cette dernière subit un Recul. Si une armure protège l'endroit frappé, elle absorbe tout ou partie des dégâts.

Modificateurs de Situation des Combats au Corps à Corps

Situation	Modificateur de compétence ¹
La cible est Hors de Combat	Toucher Critique automatique
La cible est surprise ²	+20%
La cible est à terre ou est attaquée par derrière	+20%
Attaquer ou se défendre depuis une position surélevée ou à cheval	+20%
Attaquer ou se défendre en étant à terre	-30%
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	-20%
Le bras tenant l'arme est gêné dans son mouvement (par exemple, par un mur à droite pour un épéiste droitier)	-10%
Attaquer ou se défendre sous l'eau	-40%
Défendre depuis une position inférieure ou contre un ennemi monté	-20%
Combattre dans l'obscurité partielle	-20%
Combattre dans l'obscurité	-40%
Combattre en étant aveuglé ou dans l'obscurité totale	-60%

¹Ces modificateurs sont cumulatifs. Attaquer une cible surprise en position inférieure augmente la Compétence d'Arme de 40%.

²Un personnage surpris ne peut utiliser que des Réactions contre les attaques ayant un Rang d'Action inférieur au sien.

Déduire au montant des dégâts les Points d'Armure (PA) de la protection de l'endroit touché (avec un minimum de zéro point de dégâts). Les dégâts restants sont appliqués à l'endroit touché.

Attaque Manquée : L'attaque n'a aucun effet.

Dans le cas où le tableau indique que les dégâts sont maximums ou minimaux, cela ne s'applique qu'aux dégâts de l'arme. Le Modificateur aux Dégâts est résolu normalement.

Toucher Critique

Chaque Compétence d'Arme connue du personnage possède un score critique. Le score critique est le score de l'arme divisé par dix et arrondi à l'inférieur.

Si le jet d'attaque du d100 n'est pas seulement inférieur à la Compétence d'Arme mais aussi inférieur ou égal au score critique de cette arme, alors l'attaque est considérée comme un Toucher Critique.

Un Toucher Critique inflige automatiquement le maximum de dégâts de l'arme en question. Le Modificateur aux Dégâts et ses dérivés ne sont pas maximisés.

Attaques d'Empalement au Corps à Corps

Un personnage qui obtient un Toucher Critique avec une arme pouvant empaler, inflige le maximum des dégâts normaux. Cependant, le personnage doit également faire un choix additionnel; retirer l'arme ayant empalé ou la laisser dans le corps de son ennemi.

Retirer une Arme ayant Empalée

Retirer une arme ayant empalé exige un test de Force Brute en Athlétisme. Si le test réussit, le personnage inflige automatiquement, une fois de plus, les dégâts de l'arme (non maximisés), au même emplacement que le coup original. Et l'arme est de nouveau utilisable.

Si le test de Force Brute d'Athlétisme échoue, 1d4 points de dégâts sont infligés dans la localisation empalée et l'arme reste toujours coincée.

Les Ennemis Empalés

Les ennemis empalés subissent un malus de 20% à tous les tests de compétence, y compris pour les Compétences de Combat. Cela est dû à la douleur et aux difficultés physiques résultantes. Ce malus est cumulatif.

Un test réussi de Bagarre, visant l'endroit empalé, permet à l'attaquant de saisir l'arme empalée. Il peut immédiatement essayer de Retirer l'Arme ayant Empalé.

La créature empalée peut aussi dépenser une Action de Combat pour retirer elle-même l'arme empalée (le test de Bagarre n'est plus nécessaire).

Un personnage tiers peut retirer l'arme empalée d'une manière plus propre et terriblement moins douloureuse en employant la compétence Premiers Soins.

Attaques Précises

Un personnage peut faire une Attaque Précise afin de porter une Frappe Visée, Frapper à Travers l'Armure, Frapper une Arme ou Désarmer un ennemi.

Les attaques précises ne peuvent pas être effectuées au sein d'une charge ou d'une Nuée de Coups. Toutes les Attaques Précises sont très difficiles; la Compétence d'Arme du personnage souffre d'un malus de -40%. Les Attaques Précises ne sont pas cumulatives au sein d'une même attaque.

Frappe Visée

L'attaquant annonce qu'il vise un endroit spécifique de son adversaire. Si l'attaque réussit, elle frappe automatiquement l'endroit désiré, au lieu d'employer, comme à la normale, le Tableau de Localisation.

Frapper à travers l'Armure

Une Attaque Précise peut être employée pour trouver les faiblesses de l'armure d'un adversaire, permettant ainsi de ne pas tenir compte de sa protection. Au lieu de choisir une Frappe Visée, le personnage détermine normalement l'endroit touché (en cas de réussite) mais les PA de l'endroit ciblé sont ignorés.

Tableau de l'Esquive

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	Succès Critique	Succès	Échec	Échec Absolu
Succès Critique	L'attaque réussit mais inflige le minimum de dégât de l'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Succès	L'attaque réussit	L'attaque réussit mais inflige le minimum de dégâts de l'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque réussit. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec Absolu	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

Désarmer

L'attaquant annonce qu'il essaye de désarmer l'adversaire. Si l'attaque touche avec succès l'adversaire, aucun dégât n'est infligé mais à la place, un Test d'Opposition de Compétence d'Arme est fait. Si l'un ou l'autre des combattants tient son arme à deux mains, il gagne un bonus de +20% au test. Si l'attaquant gagne, l'arme de son adversaire vole à 1D6-1 mètres dans une direction aléatoire (un résultat de 0 mètre indique que l'arme se trouve aux pieds du défenseur).

Frapper une Arme ou un Bouclier

L'attaquant annonce qu'il essaye de frapper l'arme ou le bouclier tenu par son adversaire. Si l'attaque est réussie, les dégâts de l'attaque sont infligés directement à l'arme, en utilisant les règles d'Attaque des Objets Inanimés. Les Armes Naturelles ne peuvent pas être attaquées de cette façon.

Réactions

Un personnage peut effectuer autant de Réactions dans un Round de Combat qu'il possède d'Actions de Combat. À la différence des Actions de Combat, les Réactions ne sont pas faites pendant les Rangs d'Action du personnage mais sont faites en réponse aux Actions de Combat des ennemis.

Il y a quatre types de Réaction; Esquiver, Parer, Plonger et Contre-Attaquer.

Les réactions sont annoncées après que l'évènement déclencheur se soit produit mais avant que ses effets ne soient appliqués.

Une seule réaction peut être faite en réponse à un évènement déclencheur, quel que soit le nombre de réactions dont le personnage dispose.

Esquiver

Évènement déclencheur : Une Attaque au Corps à Corps faite à l'encontre du personnage.

Restrictions : Un personnage Hors de Combat ne peut pas esquiver.

Malus : Un personnage sur une monture souffre d'un malus -30% à sa compétence d'Esquive. Si un personnage est acculé à un mur, à une falaise, à d'autres ennemis ou est empêché de toute autre manière d'esquiver librement dans toutes les directions, il a un malus de -20% à sa compétence d'Esquive.

Attaque Réussit : L'Esquive tentée échoue, les dégâts de l'attaque sont calculés normalement.

Attaque Échoue : L'attaque est considérée comme ayant échoué et n'inflige aucun dégât.

Dégâts Maximums : L'attaque inflige le maximum des dégâts de l'arme. Les autres modificateurs, tel que le modificateur lié à la force, sont calculés normalement.

Dégâts Minimums : L'attaque n'inflige que le minimum de dégâts de l'arme. Les autres modificateurs, tel que le modificateur lié à la force, sont calculés normalement.

Céder du Terrain : Un personnage obligé de Céder du Terrain doit immédiatement s'éloigner de l'attaquant de sa capacité de mouvement. L'attaquant a la possibilité de choisir de le suivre immédiatement et ainsi de rester au contact, ou de rester sur place. Ni le déplacement du défenseur, ni celui de l'attaquant ne coûte d'Action ou de Réaction de Combat.

Tableau de la Parade

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	Succès Critique	Succès	Échec	Échec Absolu
Succès Critique	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme, réduit par 2 × les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par 2 × les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue. Le défenseur peut Riposter.	L'attaque échoue. Le défenseur peut Riposter. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Succès	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme, réduit par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme.	L'attaque réussit.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec Absolu	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

Si le défenseur ne peut pas Céder du Terrain sur une distance égale à sa capacité de mouvement, il se déplace aussi loin qu'il peut avant de s'arrêter.

Exposé : Le personnage a tenté une Attaque au Corps à Corps mais s'est Exposé en perdant l'équilibre. Un malus de -20% est appliqué à la prochaine Réaction tentée par l'attaquant. L'attaquant reste Exposé tant qu'il n'effectue pas une autre Action de Combat.

Jet sur le Tableau des Échecs : Un personnage doit effectuer un jet sur le Tableau d'Échec Absolu approprié à l'arme qu'il utilise et suivre les instructions.

PARER

Évènement déclencheur : Une Attaque au Corps à Corps faite à l'encontre du personnage.

Restrictions : Un personnage Hors de Combat ne peut pas parer.

Improvisation : Une parade avec des objets improvisés, tels qu'une arbalète ou n'importe quel objet qui tombe sous la main, est habituellement résolue en utilisant la compétence Bouclier, bien que le Maître de Jeu puisse décider qu'une Compétence d'Arme particulière soit plus appropriée dans un cas précis (par exemple, la compétence de Masse pour parer avec une branche d'arbre).

Attaque Réussie : Si la parade tentée échoue, les dégâts de l'attaque sont calculés normalement.

Attaque Manquée : L'attaque est considérée comme ayant échoué et n'inflige aucun dégât.

Dégâts Maximums : L'attaque inflige le maximum des dégâts de l'arme. Les autres modificateurs, tel que le modificateur lié à la force, sont calculés normalement

Dégâts Minimums : L'attaque n'inflige que le minimum de dégâts de l'arme. Les autres modificateurs,

tels que le modificateur lié à la force, sont calculés normalement

Dégâts Réduits par les PA de l'Arme : L'attaque inflige toujours des dégâts mais ils sont réduits par les PA de l'arme ou du bouclier qui pare. La réduction peut être égale au double des PA selon le résultat dans le Tableau de la Parade.

Le Défenseur Peut Riposter : La riposte est une Contre-Attaque libre envers l'attaquant. Le défenseur doit posséder encore au moins une Réaction disponible pour effectuer cette Riposte comme Contre-Attaque.

Jet sur le Tableau des Échecs : Un personnage doit effectuer un jet sur le Tableau des Échecs approprié à l'arme qu'il utilise et suivre les instructions.

CONTRE-ATTAQUE

Évènement déclencheur : Une Contre-Attaque peut être effectuée en réponse à certaines actions d'un ennemi adjacent.

Restrictions : Un personnage Hors de Combat ne peut pas effectuer de Contre-Attaque. Les Contre-Attaques doivent obligatoirement être des Attaques au Corps à Corps.

Un personnage peut effectuer une Contre-Attaque, s'il est adjacent à l'ennemi qui agit et que les situations suivantes se présentent :

- L'ennemi effectue une Attaque à Distance. Si la Contre-Attaque inflige des dégâts, l'Attaque à Distance échoue.
- L'ennemi lance un sort. Si la Contre-Attaque inflige des dégâts, le magicien doit réussir un test de Persévérance ou son sort échoue.
- L'ennemi prépare ou recharge une arme. Si la Contre-Attaque inflige des dégâts, l'ennemi doit réussir

Modificateurs de Situation du Combat à Distance

Catégorie	Situation	Modificateur de Compétence
Vent¹	Vent Frais	-10%
	Coup de Vent	-20%
	Tempête	-40%
	Ouragan	Échec Automatique
Mobilité de la Cible¹	La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	-10%
	La cible a bougé de 30m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	-20%
Visibilité¹	La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou une obscurité partielle	-20%
	La cible est cachée par de la fumée dense ou l'obscurité.	-40%
Taille de la Cible¹	Par 1 TAI en dessous de 5 TAI	-10%
	Par 10 TAI au dessus de 20 TAI	-10%
État de la Cible	La cible est Hors de Combat	+10%
	La cible est Surprise ²	+10%
	La cible est à Terre	-20%
État de l'Attaquant³	L'Attaquant est Hors de Combat	-20%
	L'Attaquant est sous-l'eau ⁴	-20%
	L'attaquant est sur un sol instable	-20%
	L'attaquant est aveuglé	-40%

¹ Les modificateurs d'une même section ne sont pas cumulatifs. Par contre, les modificateurs de sections différentes le sont. Le tir sur une cible dans le brouillard et qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant subit un malus de -30%.

² Un personnage surpris ne peut utiliser que des Réactions contre les attaques ayant un Rang d'Action inférieur au sien.

³ Ces modificateurs de condition d'attaque sont cumulatifs.

⁴ Seuls les armes de lancer sont utilisable sous l'eau. Les arcs et autres armes à projectiles sont inefficaces sous l'eau.

un test d'Esquive ou laisser tomber l'arme au lieu de la Préparer.

- L'ennemi est à terre. Si la Contre-Attaque inflige des dégâts, l'ennemi doit réussir un test d'Athlétisme ou rester à terre.
- L'ennemi s'éloigne du personnage sans utiliser l'Action de Combat de Repli. Si la Contre-Attaque inflige des dégâts, l'ennemi n'effectue que la moitié de son déplacement.
- L'ennemi s'approche du personnage sans utiliser l'Action de Combat de Charge (avec comme cible le personnage). Cela inclut les ennemis qui se déplacent dans une aire adjacente au personnage vers une toute autre destination.
- L'ennemi laisse lui-même sa garde ouverte pour une Contre-Attaque.

Les Contre-Attaques sont toujours des Attaques de Corps à Corps. Elles ne peuvent pas être des Charges, des Nuées de Coups ou des Attaques Précises. Les ennemis peuvent Parer ou Esquiver les Contre-Attaques grâce aux Réactions comme pour une attaque normale.

Plonger

Évènement déclencheur : L'aire d'effet doit englober le personnage.

Restrictions : Un personnage Hors de Combat ne peut pas Plonger. Les attaques Visées ne peuvent pas être évitées par un Plongeon. Un personnage qui n'a nulle part où plonger ne peut pas plonger. Un personnage à terre ne peut pas plonger.

Malus : Un personnage monté ne peut pas Plonger

tout en restant sur sa monture. Un personnage sur une monture souffre d'un malus -30% à sa compétence d'Esquive, et quel que soit le résultat au test se retrouve hors de sa monture après sa tentative.

Pour plonger à couvert contre une attaque de zone, le personnage doit réussir un test d'Esquive. En cas de réussite, les dégâts de l'attaque sont diminués de moitié. Une réussite critique permet d'éviter tout dégât.

Tout personnage qui plonge se retrouve à terre, que le test d'Esquive soit réussi ou non,.

Attaques à Distance

Elles sont généralement initiées au moyen de l'Action de Combat « Attaque à Distance ». Ces attaques ne peuvent pas être utilisées en combinaison avec une Charge ou une Nuée de Coups. Indépendamment de l'Action de Combat spécifique qui déclenche l'attaque, toutes les Attaques à Distance sont résolues de la même façon que les combats au Corps à Corps, avec les exceptions suivantes :

Recharger une Arme

La plupart des armes prennent une Action de Combat pour être rechargées, mais certaines peuvent prendre plus de temps.

Portée

Toute cible à portée de l'arme peut être attaquée sans malus. Une Arme à Distance peut atteindre une cible

jusqu'à une distance équivalente au double de sa valeur de portée, mais le tireur voit sa Compétence d'Arme réduite de moitié (avant que d'autres modificateurs ne soient appliqués). Les attaques contre des cibles au delà de la portée de l'arme échouent automatiquement.

Parade et Esquive

Un utilisateur d'arme à distance peut esquiver normalement mais il ne peut pas parer normalement avec l'arme.

Attaques Précises

Un personnage ne peut pas essayer de Désarmer des cibles avec une Attaque à Distance, ni tenter de Frapper l'Arme ou le Bouclier d'une cible. Les Attaques à Distance Précises afin de Frapper à Travers l'Armure ou de porter une Frappe Localisée fonctionnent normalement.

Couverture

Si une cible est abritée ou partiellement abritée derrière un objet, toute attaque qui aurait dû atteindre la localisation de la cible qui est ainsi cachée touche l'objet à la place. Cela vaut aussi bien pour une Attaque au Corps à Corps qu'une Attaque à Distance.

Tirer dans la Foule

Quand on tire dans une foule, le Maître de Jeu détermine quelles sont les localisations de la cible protégées par la foule. L'attaque est ensuite résolue en suivant la procédure d'une attaque contre une cible abritée derrière une Couverture.

Si une localisation protégée par la foule est touchée par l'attaque, le tireur a atteint un des personnages adjacents à la cible. Le personnage touché peut utiliser ses réactions contre le tireur en suivant la procédure habituelle. Si l'attaque endommage la cible collatérale, déterminer aléatoirement la localisation touchée.

Si la cible collatérale esquive le tir, le projectile continue sa trajectoire et peut atteindre la cible initiale. Celle-ci peut aussi utiliser ses Réactions selon la procédure habituelle.

Un personnage ne peut pas effectuer une Attaque Précise lorsqu'il tire dans une foule.

Dégâts

Quand un personnage parvient à endommager une cible, les dégâts doivent être retirés des points de vie de la localisation touchée. Chaque arme dispose d'une valeur de Dés de Dégâts, comme indiqué dans les Tableaux d'Armes du chapitre Équipement. Ce sont les dés lancés quand l'arme touche avec succès la cible, auxquels est ajouté le Modificateur aux Dégâts de l'attaquant.

Localisation Touchée

Tableau de Localisation des Humanoïdes

d20	Localisation Touchée
1-3	Jambe Droite
4-6	Jambe Gauche
7-9	Abdomen
10-12	Poitrine
13-15	Bras Droit
16-18	Bras Gauche
19-20	Tête

Une attaque réussie atteindra une localisation spécifique. Afin de déterminer quelle est la localisation touchée, lancer 1d20 et déterminer le résultat grâce au Tableau de Localisation des Humanoïdes.

Les dégâts sont ensuite déduits des points de vie de la localisation. Tant que celle-ci possède des points de vie, les dégâts infligés ne portent pas à conséquence. Mais dès que la localisation est réduite à zéro point de vie ou moins, alors le personnage est blessé :

Points de vie réduits à 0

La localisation subit une Blessure Légère. Elle reçoit une cicatrice permanente et le personnage perd sa prochaine Action de Combat.

Points de vie réduits à -1 ou moins

La localisation subit une Blessure Sérieuse. Elle reçoit une cicatrice permanente et le personnage perd ses 1d4 prochaines Actions de Combat.

Membre : Une Blessure Sérieuse rendra le membre inutilisable jusqu'à ce que les points de vie de la localisation soient égaux ou supérieurs à 1, ou que le personnage reçoive des Premiers Soins. Un personnage subissant une Blessure Sérieuse à la jambe tombe immédiatement à terre.

Abdomen, Poitrine ou Tête : Un personnage recevant une Blessure Sérieuse à l'Abdomen, la Poitrine ou la Tête, doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou tomber inconscient. Si le personnage parvient à rester conscient, ce test devra être répété à la fin de chaque Round de Combat, jusqu'à ce que la localisation soit soignée à la hauteur d'un point de vie ou plus ou ait bénéficié des Premiers Soins.

Les Points de vie de la localisation sont réduits à une valeur négative plus importante que les points de vie d'origine.

La localisation subit une Blessure Grave. Elle reçoit une cicatrice permanente et l'importance de la blessure peut handicaper durablement ou tuer le personnage.

Membre : Un membre gravement blessé est soit tranché soit mutilé. Le personnage tombe à terre et doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou sombrer dans l'inconscience. Si le personnage parvient à rester conscient, ce test devra être répété à la fin de chaque Round de Combat, jusqu'à ce que la localisation soit soignée à la hauteur d'un point de vie ou plus ou ait

bénéficié de Premiers Soins. Si la localisation n'est pas rétablie dans un nombre d'Actions de Combat égal à la somme de CON et de POU du personnage, celui-ci meurt du choc traumatique et de la perte de sang.

Abdomen, Poitrine ou Tête : Un personnage subissant une Blessure Grave à l'Abdomen, la Poitrine ou la Tête, doit immédiatement effectuer un test d'Endurance ou mourir. S'il réussit son test, il doit en effectuer un autre afin de savoir s'il reste conscient. Les deux tests doivent être répétés à la fin de chaque Round de Combat, jusqu'à ce que la localisation soit restaurée à 1 point de vie ou plus ou ait bénéficié des Premiers Soins. Si la localisation n'est pas rétablie dans un nombre d'Actions de Combat égal à la moitié de la somme de CON et de POU du personnage, celui-ci meurt du choc traumatique, de la perte de sang et des blessures internes.

Un Bras Manquant ou Inutilisable

Un personnage avec un bras inutilisable lâche tout ce qu'il tient dans la main (du bras blessé). Le personnage ne peut plus utiliser d'arme à deux mains, tel que les grandes haches ou les arcs. Il souffre aussi d'un malus de -20% au test des compétences impliquant l'utilisation de deux bras ou deux mains comme Canotage pour ramer ou Athlétisme pour nager.

Deux Bras Manquants ou Inutilisables

Un personnage avec deux bras inutilisables lâche tout objet que tenait une de ses mains. Le personnage ne peut plus utiliser d'arme. La plupart des compétences basées sur FOR ou DEX sont impossibles, à l'exception de quelques-unes, telles qu'Athlétisme ou Esquive, qui souffrent d'un malus de -30%.

Une Jambe Manquante ou Inutilisable

Un personnage avec une jambe inutilisable ne peut que se traîner. Cela diminue de moitié sa Capacité de Mouvement. Il souffre aussi d'un malus de -10% à toute compétence qui exige des déplacements telle qu'Athlétisme, Discrétion, Esquive et toutes les Compétences d'Arme.

Deux Jambes Manquantes ou Inutilisables

Un personnage dont les deux jambes sont invalides ne peut que ramper. Sa Capacité de Mouvement est réduite à 1 mètre et il devra rester couché jusqu'à ce qu'au moins une de ses jambes soit restaurée. La plupart des compétences qui exigent des déplacements sont

impossibles ; certaines n'ont qu'un malus de -30%, comme la Discrétion ou l'Esquive.

Recul

Le Recul peut arriver quand un personnage est touché par une Attaque à Distance ou une Attaque au Corps à Corps.

Le recul est résolu une fois les Réactions terminées, mais avant que les points d'armure soient déduits des dégâts de l'attaque. Si les dégâts à ce stade dépassent la TAI du personnage, celui-ci est projeté en arrière de 1 m par la puissance de l'attaque.

Pour chaque tranche complète de 5 points au dessus de la TAI du personnage, celui-ci est projeté en arrière de 1 m supplémentaire.

Un personnage qui subit un Recul doit réussir un test d'Acrobatie pour ne pas se retrouver à terre.

Si un personnage est projeté contre un mur ou autre objet solide, il doit effectuer un test d'Esquive ou perdre 1d4 points de dégâts localisés aléatoirement.

Si le personnage qui a provoqué le Recul, a accompli cela dans le cadre d'une Action de Charge, la distance de Recul est doublée.

Un personnage, sur une monture, qui subit un effet de Recul peut ajouter la TAI de sa monture à sa propre TAI s'il réussit un test d'Équitation. Si le test est raté, seule la TAI du personnage est prise en compte et tout Recul le fera chuter de sa monture.

Utilisation de Deux Armes

Un personnage utilisant deux armes, ou une arme et un bouclier, peut utiliser son bouclier ou son arme secondaire pour :

- Parer une Attaque additionnelle par Round de Combat (au-delà des limites de Réaction).
- Effectuer une action d'Attaque de Mêlée supplémentaire. Cette Attaque ne peut être une Attaque Précise et subit un malus de -20% à la compétence correspondante d'Arme ou de Bouclier.

Combat Monté

Un cavalier ne peut utiliser aucune arme à un niveau d'expertise supérieur à sa compétence d'Équitation.

Un cavalier a 20% de bonus à ses attaques et parades contre des adversaires adjacents qui seraient à pied. Un personnage à pied subit un malus de -20% à ses Réactions contre un personnage monté.

Un cavalier ne peut utiliser aucune arme à deux mains tant qu'il est sur sa monture.

Un cavalier à cheval utilise la Capacité de Mouvement de sa monture au lieu de la sienne.

Tableau de l'Empoignade

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	Succès Critique	Succès	Échec	Échec Absolu
Succès Critique	Impasse	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue Le défenseur peut Riposter.	L'Empoignade Échoue Le défenseur peut Riposter. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Succès	L'Empoignade Réussit.	Impasse	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec	L'Empoignade Réussit. L'Attaquant peut Immobiliser ou Projeter le Défenseur.	L'Empoignade Réussit.	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
Échec Absolu	L'Empoignade Réussit. L'Attaquant peut Immobiliser ou Projeter le Défenseur. Le Défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'Empoignade Réussit. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'Empoignade Échoue Le Défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	Les deux combattants doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

Monture non Entraînée

Le cavalier d'une monture non Entraînée au combat doit réussir un test d'Équitation au début de chaque Round de Combat. Rater ce test implique l'utilisation d'une action de Fuite de la part de la monture à chaque opportunité.

La réussite à ce test permet de considérer le cheval comme une monture entraînée jusqu'à la fin du Round de Combat.

Localisation des Combats

Montés

Dans le cas d'une attaque d'un combattant à cheval contre un défenseur à pied et à moins que l'attaquant n'emploie une arme liée à la compétence Lance, relancer tout jet de localisation indiquant la jambe comme zone touchée.

Dans le cas d'une attaque d'un soldat à pied contre un défenseur à cheval, et à moins que l'attaquant n'emploie une arme liée à la compétence Lance, Arme d'Hast ou une Compétence d'Arme à deux mains, relancer tout jet de localisation indiquant la tête comme zone touchée.

Combat sans Arme

Si une attaque portée sans arme est parée par une arme fabriquée ou une Arme Naturelle, l'attaquant subit immédiatement les dégâts de l'arme qui pare, sans Modificateur aux Dégâts, sur le membre utilisé. C'est un

effet additionnel à la Parade.

Armes Naturelles

Les attaques à l'Arme Naturelle, dents et griffes par exemple, sont considérées comme des attaques avec armes et non comme des attaques sans arme. Les dégâts qu'elles infligent sont indiqués dans la description du monstre. Elles peuvent parer des attaques à l'Arme Naturelle, des attaques portées sans arme, mais pas des attaques portées avec des armes fabriquées.

Empoignade

Une Attaque d'Empoignade sera résolue comme une attaque de Bagarre ou une attaque à l'Arme Naturelle mais elle doit être déclarée comme telle avant de lancer les dés.

Si l'attaquant réussit son attaque, aucun dégât n'est infligé au préalable. Au lieu de cela, l'attaquant et le défenseur font un Test d'Opposition entre la compétence Bagarre de l'attaquant et la compétence Bagarre, Bouclier ou Esquive de l'adversaire (au choix du défenseur).

L'attaquant et le défenseur consultent le résultat sur le Tableau de l'Empoignade.

Impasse : L'attaquant a réalisé une prise partielle. Le défenseur n'est pas considéré comme Empoigné mais l'attaquant gagne un bonus de 20% à son prochain test de Compétence de Combat contre le défenseur.

L'Empoignade Échoue : L'Empoignade tentée a échoué et l'attaque est considérée comme ratée.

Empoignade Réussit : L'Empoignade tentée a réussi et les deux combattants sont maintenant Empoignés.

L'Attaquant peut Immobiliser ou Projeter le

Défenseur : L'Empoignade est un succès phénoménal. Les deux combattants sont maintenant Empoignés et l'attaquant peut immédiatement continuer sur ce succès en essayant une manœuvre gratuite de Projection ou d'Immobilisation.

Le Défenseur peut Riposter : L'attaque échoue complètement. Elle est considérée comme ayant manqué. L'attaquant a également baissé sa garde, ce qui le rend vulnérable à une Riposte dont le défenseur peut immédiatement tirer profit. Voir ci-dessus.

Combattants Empoignés

Les Combattants Empoignés se tiennent mutuellement tant que l'un des deux ne se libère ou ne soit jeté hors de l'Empoignade. Les Combattants Empoignés souffrent d'un malus de -20% à tous les tests qui ne sont pas liés directement à l'Empoignade. Les Attaquants Empoignés ne peuvent pas utiliser de Réaction.

Un Combattant Empoigné ne peut effectuer que les Actions de Combat Spéciales suivantes :

Se Libérer : Pour se libérer de l'Empoignade, le personnage fait une tentative d'Empoignade en se désignant comme Défenseur. Il ne peut employer que la compétence Bagarre ou Arme Naturelle dans ce cas. Comparer les résultats d'Opposition sur le Tableau d'Empoignade. Un résultat « Empoignade Échoue » indique que le personnage a réussi à Se Libérer de l'Empoignade, les combattants ne s'empoignent plus, bien qu'ils soient encore adjacents.

Immobilisation : Tandis qu'il est immobilisé, l'ennemi est Hors de Combat. Pour Immobiliser un ennemi, il faut réussir un test de Bagarre avec un malus égal à la somme de DEX et FOR de l'adversaire. Un personnage immobilisé peut seulement utiliser ses Actions de Combat pour tenter de s'échapper. L'évasion nécessite la réussite d'un test de Bagarre avec un malus égal à la somme de FOR et TAI de l'adversaire.

Faire Mal : Pour Faire Mal à l'adversaire, il faut réussir un test de Bagarre avec un malus égal à la somme de DEX et CON de l'adversaire. Si le test réussit, les

dégâts sont égaux à 1d6 + le Modificateur aux Dégâts localisé aléatoirement.

Projeter : Pour Projeter l'adversaire, il faut réussir un test de Bagarre avec un malus égal à la somme de DEX et TAI de l'adversaire. Si le test réussit, l'adversaire est projeté à 2 mètres et subit 1d6 dégâts localisés aléatoirement. Dans ce cas, l'Empoignade prend fin.

ARTS MARTIAUX

Un personnage connaissant les arts martiaux peut employer sa compétence des Arts Martiaux de préférence à une autre compétence citée dans les règles d'Empoignade

Points d'Héroïsme

Les Points d'Héroïsme peuvent être utilisés de différentes façons. Les Points d'Héroïsme sont dépensés par le personnage à chaque fois que l'une des options ci-dessous est choisie :

Seconde Chance : Un personnage peut dépenser 1 Point d'Héroïsme afin de relancer un jet de dé qui affecte le personnage. Cela peut être un jet de test de compétence, un jet de dégâts ou n'importe quoi qui a un effet sur lui.

Éraflure : Un personnage qui souffre d'une Blessure Grave peut dépenser un Point d'Héroïsme afin de diminuer les dégâts dus à une Blessure Sérieuse. Ceci réduit simultanément les dégâts de sorte qu'ils soient égaux à la valeur négative des Points de Vie initiaux de la localisation.

Chance du Héros : Un Point d'Héroïsme peut être dépensé afin de modifier le cours de l'histoire de manière mineure. Cela ne peut être fait qu'avec l'approbation du Maître de Jeu et permet à un Personnage de devenir vraiment chanceux pendant une courte période.

Prouesse : Le personnage peut aussi dépenser ses Points d'Héroïsme afin d'acquérir la capacité à accomplir des Prouesses.

Échecs Absolus au Combat

Tableau d'Échec Absolu au Corps à Corps

1d20	Résultat	Effet
1-3	Vacillement	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Arme Lâchée	L'arme tombe à 1d4 mètres plus loin.
7-9	Perte de l'Équilibre	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Endommagée	L'arme subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou l'arme heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage elle-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15-16	Perte de l'Armure	Déterminer aléatoirement la pièce d'armure qui tombe. Si aucune armure n'est portée, relancer sur ce tableau.
17	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux. Si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même.
18	Malchance	Relancer deux fois.
19	Arme Brisée	L'arme heurte le sol, un mur, ou toute surface capable de l'endommager. L'arme subit 1D10 points de dégâts, plus le Modificateur aux Dégâts de l'utilisateur, mais réduit par les PA de l'arme. Relancer trois fois.
20	Maladresse	Par inadvertance, le personnage se blesse lui-même en subissant les dégâts normaux de l'arme plus le Modificateur aux Dégâts

Tableau d'Échec Absolu avec une Arme Naturelle

1d20	Résultat	Effet
1-3	Hésitation	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Membre Engourdi	Le membre est temporairement paralysé tant qu'un jet d'Endurance n'a pas été réussi. Les tests commencent à partir de la prochaine Action de Combat.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Membre Blessé	Le membre subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou le membre heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage lui-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15-16	Membre Brisé	Les Points de Vie du membre chutent à -1 (Blessure Sérieuse).
17-18	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en lui infligeant des dégâts normaux. Si aucun allié n'est à portée, le personnage se blesse lui-même à une localisation déterminée aléatoirement.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.

Tableau d'Échec Absolu avec une Arme à Distance

1d20	Résultat	Effet
1-3	Désorienté	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Lâcher son Arme	L'arme tombe à 1d2 mètres plus loin.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Perdue	Rupture de la corde de l'arme ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13-14	Arme Endommagée	L'arme subit ses propres dégâts quand elle a fait feu ou a été lancée.
15-16	Blessure d'un Allié	Blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux.
17-18	Maladresse	Le personnage se blesse lui-même en infligeant les dégâts normaux.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.



Magie Runique

Points de Magie

Tout personnage commence avec un score en Points de Magie égaux à son score en POU. Le POU d'un personnage représente aussi la limite maximum de Points de Magie que le personnage peut emmagasiner.

Regagner ses Points de Magie

Les personnages regagnent automatiquement un nombre de points de magie égal à leur POU toutes les 10 heures. Ils regagnent ce total en 5 heures s'ils sont au repos total.

Intégration de Runes

Une fois qu'une rune a été trouvée, un personnage doit l'intégrer pour assimiler son pouvoir. Pour ce faire, il doit demeurer seul une heure avec la rune dans un endroit relativement tranquille, puis réussir un test de Persévérance.

Si le test est raté, le personnage ne pourra plus essayer d'intégrer la rune trouvée, même s'il pourra toujours tenter sa chance avec des runes du même type.

Si le test est réussi, le personnage a intégré la rune et on le dit alors « Touché par la Rune ». Il perd de façon permanente un point de POU et personne d'autre ne pourra intégrer la rune avant qu'il ne meure.

Il obtient aussi la compétence Maîtrise des Runes correspondant à la rune intégrée. La valeur de base de cette compétence est égale à (POU + CHA).

Tant que la rune intégrée est en possession du personnage, il bénéficie de ses pouvoirs runiques. Et tant que la rune est tenue par le personnage, il peut pratiquer de la magie runique liée à cette rune.

Les Runes ne peuvent pas être enlevées une fois intégrées.

Pouvoirs Runiques

Une fois qu'un personnage a intégré une rune, il gagne immédiatement son pouvoir runique, qui est un bonus accordé au Quêteur Runique.

Apprendre à Maîtriser une Rune

Une fois que le personnage a appris une compétence de Maîtrise de Rune, il peut la développer comme n'importe quelle compétence avancée.

Apprendre un Sort de Magie Runique

Chaque sort de magie runique est classé par Magnitude, une valeur qui indique sa puissance relative. Les sorts de Magnitude 1 sont les plus faibles et les plus faciles à apprendre. Apprendre un sort nécessite un jour par point de Magnitude du sort. Les coûts de l'apprentissage sont indiqués dans le tableau ci-dessous :

Apprendre un Sort de Magie Runique		
Magnitude	Coût	Temps d'Apprentissage
1	100 pièces d'argent	1 jour
2	200 pièces d'argent	2 jours
3	400 pièces d'argent	3 jours
4	800 pièces d'argent	4 jours
5	1600 pièces d'argent	5 jours
6	3200 pièces d'argent	6 jours
7	6400 pièces d'argent	7 jours
8	12800 pièces d'argent	8 jours
+ 1	× 2	+ 1 jour

Modificateurs de Situation de Lancement

Situation	Modificateurs ¹
Le Lanceur de Sort est incapable de tenir les runes	Échec automatique
Le Lanceur de Sort est bâillonné ou rendu muet	Échec automatique
Le Lanceur de Sort est entravé (mais toujours capable de tenir les runes)	-30%
Le Lanceur de Sort est à Terre	-20%
Le Lanceur de Sort est sur une surface instable	-20%
Cible partiellement dissimulée	-20% ²
Cible dissimulée	-40% ²
Cible totalement dissimulée	Échec automatique

¹Ces modificateurs sont cumulatifs. Un Jeteur de Sort à Terre lançant un sort sur une créature partiellement dissimulée voit sa compétence de Maîtrise de Rune diminuée de -40%.

²Ces modificateurs ne s'appliquent que si le lanceur du sort, ses possessions, son environnement immédiat, un objet ou un être qu'il touche ne sont pas la cible du sort.

Lancer un Sort

Un personnage doit être capable de tenir ses runes dans ses mains et de chanter pour pouvoir lancer un sort. Un personnage ne peut tenir que les runes dont il a besoin pour le sort qu'il va lancer.

Un sort de magie runique produit toujours un bruit et une lumière pouvant être détectés par n'importe quelle créature présente dans un rayon de 10 fois la magnitude du sort en mètres.

Afin de lancer avec succès un sort, le personnage doit réussir un test de Maîtrise de la Rune appropriée.

Si le test de Maîtrise de Rune est réussi, un nombre de points de magie égal aux points de magnitude du sort lancé est déduit du total de points de magie du magicien. Les effets du sort ont ensuite lieu normalement.

Si le test échoue, le sort ne prend pas effet et le personnage perd malgré tout 1 point de magie.

Succès Critique

Un succès critique lors d'un test de Maîtrise de Rune signifie que le Lanceur de Sort a été capable de contrôler le flux de la magie runique avec beaucoup d'efficacité. Le personnage perd un point de magie en moins que la normale pour lancer le sort (un sort de Magnitude 2 coûte ainsi 1 point de magie au lieu de 2) et toute tentative d'Endurance ou de contre-sort subit un malus de -10%.

Échec Absolu

Un Échec Absolu lors d'un test de Maîtrise de Rune signifie que le Lanceur de Sort a été incapable de contrôler le flux de la magie runique. Il perd alors un nombre de points de magie égal à la magnitude du sort.

Temps d'Incantation

Aucune autre action de combat ne peut être entreprise pendant que l'on lance un sort, même si le personnage peut lentement se déplacer de la moitié de sa Capacité de

Mouvement pendant qu'il psalmodie.

Des sorts plus puissants prennent plus de temps à lancer. Ce genre de sort dispose de la caractéristique Temps d'Incantation(X), où X indique le nombre d'actions de combat nécessaire pour lancer le sort.

Un sort prend effet à la fin de la dernière action de combat dévolue à l'incantation. Un Lanceur de Sort est susceptible de subir des Contre-Attaques de la part d'ennemis adjacents à chaque Action de Combat où il psalmodie.

Annuler un Sort

Le Lanceur de Sort peut utiliser une Action de Combat pour Annuler le ou les Sorts Permanents qu'il a lancé. Un Sort de Concentration peut être annulé instantanément et ne consomme pas d'Action de Combat.

Surcharger un Sort

Il est possible d'alimenter un sort avec plus de points de magie qu'il n'est nécessaire afin de lui procurer un surcroît de puissance. Cette décision doit être prise avant que le test de Maîtrise de Rune ne soit fait.

Pour chaque point de magie additionnel que le personnage investit dans le sort, un malus de -5% est donné au test de Maîtrise de Rune et à tout test de Persévérance requis durant le Temps d'Incantation.

Si le sort est lancé avec succès, chaque Point de Magie supplémentaire qui a été investi dans le sort provoque les effets suivants :

- La Magnitude du sort est considérée comme étant supérieure de 1 en cas de tentative de contre-sort avec des sorts comme Contre-Magie ou Dissipation de la Magie.
- Si le sort possède la caractéristique Résistance, le test de Résistance de la cible subit un malus de -10%.
- Si le sort possède la caractéristique Durée, la durée du sort est augmentée de +1.

Si le sort échoue, le lanceur perd 1 Point de Magie et 1 Point de Magie supplémentaire par point utilisé pour surcharger le sort.

Tableau des Pouvoirs Runiques

d100	Rune	Symbole	Pouvoir runique
01-04	Air		Le personnage réduit les dégâts dus à une chute de moitié et ajoute +10% à ses tests d'Athlétisme quand il saute.
05-09	Bête		Le personnage gagne la compétence Survie (+10% s'il l'avait déjà) et obtient +5% à Connaissance des Animaux et Endurance.
10-12	Chaleur		Le personnage ignore tout effet négatif dû à l'exposition à la chaleur.
13-16	Chance		Le personnage peut relancer un jet de dé chaque jour.
17	Chaos		Tout Sort Instantané qui est lancé par le personnage inflige un malus de -30% à toute tentative de résistance ou de contre-sort contre lui.
18-19	Commerce		Le personnage augmente ses compétences Évaluer et Connaissance (Monde) de +10%.
20-23	Communication		Le personnage gagne +10% à la compétence Influence ainsi qu'une nouvelle compétence de langage.
24-26	Désordre		Le personnage ajoute +2 à son jet d'initiative.
27-30	Destin		Le personnage peut relancer un jet de dé chaque jour.
31	Dragon		Le personnage gagne +20 à son Endurance.
32-33	Dragonewt		Le personnage sera réincarné en Dragonewt à sa mort.
34-37	Eau		Lorsqu'il nage, la compétence Athlétisme du personnage gagne +50%
38-40	Esprit		Tout sort lancé par le personnage qui cible un esprit inflige un malus de -30% à toute tentative de résistance ou de contre-sort contre lui.
41-44	Fertilité		Le personnage guérit et récupère deux fois plus vite qu'en le temps normal.
45-48	Feu		Le personnage réduit de moitié les dégâts de feu (d'origine magique ou non) qu'il reçoit.
49-51	Froid		Le personnage ignore les effets négatifs dûs à l'exposition au froid.
52-54	Harmonie		Le personnage peut donner, à un allié, +20% à un seul test de compétence, une fois par jour.
55-58	Homme		Le personnage gagne +1 à sa DEX, son INT et son CHA.
59-60	Illusion		Le personnage obtient la compétence Déguisement (+10% s'il l'avait déjà) et augmente ses compétences de Passe-Passe et de Discrétion de +5.
61-62	Infini		Le personnage double la durée des sorts qui disposent de la caractéristique Durée.
63	Loi		Tout sort Permanent lancé par le personnage inflige un malus de -30% à toute tentative de résistance ou de contre-sort contre lui.
64-66	Lumière		Le personnage obtient Vision de Nuit et +10% à sa compétence de Perception.
67-68	Lune		Le personnage bénéficie d'un bonus de +5% en Influence, Perception, Persévérance et Discrétion.
69	Magie		Le personnage gagne +5 à toutes ses compétences de Maîtrise de Rune.
70-71	Maîtrise		Le personnage obtient +10% à tous ses Tests d'Opposition.
72-74	Métal		Les armes en fer du personnage font +1 point de dommage lorsqu'il les manipule.
75-76	Mort		Un adversaire souffrant d'une Blessure Sérieuse ou Grave infligée par le personnage subit un malus de -10% à tout test d'Endurance pour rester conscient ou en vie.
77-78	Mort-Vivant		Tout sort lancé par le personnage qui cible un Mort-vivant inflige un malus de -30% à toute tentative de résistance ou de contre-sort contre lui.
79-81	Mouvement		La capacité de mouvement du personnage augmente de +1m.
82-84	Obscurité		Le personnage obtient Vision Nocturne et +10% à la compétence Discrétion.
85-87	Ombre		Le personnage augmente ses compétences de Passe-Passe et de Discrétion de +10%.
88-91	Plante		Le personnage gagne la compétence Survie (+10% s'il l'avait déjà) et obtient +5% à Connaissance des Plantes et Endurance.
92-94	Stase		Le personnage n'est pas affecté par le Recul, même s'il peut toujours le causer.
95-98	Terre		Le personnage gagne +1 à sa FOR, sa CON et sa TAI.
99-00	Vérité		Le personnage gagne +10% à ses compétences Perception et Persévérance.

Caractéristiques et Descriptions des Sorts

Les caractéristiques des sorts sont décrites ci-dessous.

À Distance : Les sorts à distance peuvent être lancés sur des cibles à une distance égale au $5 \times \text{POU}$ du personnage en mètres.

Concentration : Les effets du sort resteront en place tant que le personnage garde sa concentration. Se concentrer sur un sort implique que le personnage continue de chanter en tenant les runes et en ne se laissant pas distraire.

Déclencheur : le sort sera mis en sommeil jusqu'à ce qu'un événement indiqué dans la description se déroule. Le sort prend alors effet.

Durée (X) : Les effets du sort resteront en place pour le nombre de minutes indiqué.

Instantané : Les effets du sort sont appliqués instantanément. Le sort disparaît ensuite.

Magnitude (X) : La force et le pouvoir du sort. Définit aussi le nombre minimum de points de magie exigés pour le lancer.

Permanent : Les effets du sort agissent tant que le sort n'a pas été dissipé ou annulé.

Progressif : Indique que le sort peut être appris et lancé à des niveaux de Magnitude plus importants que le minimum.

Résistance (Esquive, Persévérance, Endurance) :

Les effets du sort ne sont pas appliqués instantanément. La cible peut effectuer un test d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance, comme indiqué dans la description du sort, afin d'en éviter les effets. Une cible doit utiliser une Réaction pour pouvoir effectuer un test de Résistance (Esquive). Dans le cas des sorts de Zone, une cible doit être capable de plonger pour faire un test de Résistance (Esquive) et ainsi limiter les effets du sort.

Temps d'Incantation (X) : Le sort prend le nombre indiqué d'actions de combat pour être lancé.

Toucher : Les sorts avec la caractéristique Toucher requièrent que le personnage touche sa cible pour qu'ils puissent prendre effet. Le personnage doit rester en contact physique avec sa cible durant toute la durée de l'incantation.

Zone (X) : Le sort affecte toutes les cibles comprises dans le rayon indiqué en mètres.

Runes : Cette ligne indique les runes que le personnage doit avoir intégrées pour pouvoir lancer le sort. La rune notée en italique indique la compétence de Maîtrise de Runes utilisée pour lancer le sort.

Défense Magique

Toute cible, qu'elle ait intégré une rune ou non, peut dépenser des points de magie afin d'augmenter ses chances d'éviter les effets d'un sort possédant la caractéristique Résistance. Tous les points de magie

dépensés de cette façon octroient un bonus de +5% au test de Résistance de la cible.

Sorts de Magie Runique

Babil

À DISTANCE, DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 1,

Rune : Communication, *Désordre*

Si le sort est lancé avec succès, il rend la cible affectée incompréhensible. La cible peut toujours penser et agir normalement mais elle sera incapable de faire autre chose que babiller.

Bonne Fortune

CONCENTRATION, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : *Chance*

Aussi longtemps que le lanceur maintient sa concentration, chaque cible gagne un bonus de +10% à tout test de compétence qu'il doit effectuer. Une personne par point de Magnitude peut être ciblée par ce sort.

Bouclier de Contre-Magie

À DISTANCE, DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 3

Rune : Stase, *Magie*

Une fois lancé sur une cible, le Bouclier de Contre-Magie s'oppose à tous les sorts lancés sur la cible. Il n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà la cible. L'efficacité d'un Bouclier de Contre-Magie dépend de sa Magnitude et de celle du sort qui le heurte : voir le tableau ci-dessous pour plus de détails.

Résultat du Bouclier de Contre-Magie

Magnitude du sort adverse	Effet
Inférieure à la Magnitude du Bouclier de 2 points ou plus.	Le sort adverse est éliminé et le Bouclier reste en place.
Égale ou à 1 point d'écart de la Magnitude du Bouclier.	Le sort adverse et le Bouclier sont éliminés.
Supérieure de 2 points ou plus à la Magnitude du Bouclier.	Le Bouclier est éliminé et le sort adverse prend effet.

Contre-Magie

À Distance, Instantané, Magnitude 1, Progressif, Temps d'incantation 1

Rune : *Magie*

La Contre-Magie ne peut être utilisée que comme

Réaction, et seulement si le sort que veut contrer le personnage est lancé dans le rayon d'action de la Contre-Magie. Une Contre-Magie réussie disloque le sort adverse et l'annule. Tant que la Magnitude de la Contre-Magie est égale ou dépasse celle du sort ciblé, le sort ciblé est contré.

Chaleur

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Chaleur

La cible ne subit aucun malus aux tests de Fatigue dus à un environnement froid tant que le sort fait effet. Chaleur protège aussi la cible d'un point de dégâts de froid, qu'il soit magique ou normal, pour chaque point de Magnitude.

Chatoisement

À DISTANCE, DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Illusion

L'apparence de la cible de ce sort est distordue et floue. Pour chaque point de Magnitude, la compétence d'Esquive de la cible est augmentée de +5%.

Communication Mentale

À DISTANCE, DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Communication

Ce sort peut affecter une cible pour chaque point de Magnitude. Il établit un lien télépathique entre le lanceur et n'importe quelle cible, permettant au premier de transmettre un message à la cible.

Les mots transmis par télépathie doivent être murmurés et résonneront dans la tête de la cible, dans la langue utilisée par le lanceur.

Confusion

À DISTANCE, DURÉE 5, MAGNITUDE 2, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 1

Runes : Désordre, Homme ou Bête

La cible affectée ne peut plus lancer de sort et ne peut entreprendre aucune action offensive. La cible peut courir, esquiver et parer normalement en combat, mais elle ne peut lancer aucune attaque à moins d'avoir été attaquée au préalable.

La possession de la Rune de L'Homme est exigée pour que le sort puisse fonctionner contre les humanoïdes et la Rune de Bête est nécessaire pour fonctionner contre des créatures naturelles. Les autres créatures comme les Dragons et les esprits ne sont pas affectés par ce sort.

Coordination

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Mouvement

Pour chaque point de Magnitude du sort, la DEX de la cible augmente de +2. Une cible ne peut voir sa DEX augmentée de cette façon de plus du double de la valeur originelle de sa DEX.

DareDard

DÉCLENCHEUR, DURÉE 1, MAGNITUDE 1, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Mouvement

Ce sort est lancé sur un projectile et son effet se déclenche lorsque ce projectile est tiré. Toute tentative pour parer ou esquiver ce projectile souffre d'un malus de -5% par Magnitude du sort et les dégâts qu'il inflige sont augmentés de un par point de Magnitude.

Un projectile sous l'effet de DareDard ne peut bénéficier des sorts Flèche de Feu ou Multimissile.

Dégager le Chemin

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Plante

Ce sort permet au lanceur de se déplacer à travers la broussaille la plus enchevêtrée et piquante comme s'il était sur une route dégagée. Pour chaque point supplémentaire de Magnitude, le personnage peut emmener une personne avec lui.

Démoraliser

À DISTANCE, DURÉE 5, MAGNITUDE 2, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Désordre

La cible de ce sort voit toutes ses compétences d'armes réduites de moitié et ne peut lancer aucun sort offensif. Si ce sort prend effet avant que le combat ne commence, la cible essaiera d'éviter le combat en fuyant ou en se rendant. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Fanatisme et vice-versa.

Destin

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Destin

Ce sort permet à son lanceur d'influencer le destin, au bénéfique ou au détriment de la cible. Le lanceur peut augmenter ou diminuer le prochain test de compétence de la cible de 10% pour chaque point de Magnitude investi. Seul le prochain test de compétence effectué après le lancer du sort est affecté.

Détecter X

À DISTANCE, Concentration, Magnitude 1, Temps d'incantation 1

Rune : Vérité

Ce sort en regroupe en fait plusieurs, qui fonctionnent de la même façon, en permettant au Lanceur de Sort de

localiser la cible la plus proche du sort qui soit à sa portée. Cet effet est stoppé par toute substance telle que le métal, la terre ou la pierre avec plus de 1 mètre d'épaisseur. Le sort est aussi bloqué par un Bouclier de Contre-Magie, le Lanceur de Sort apprend néanmoins que la cible est quelque part à sa portée, sans en connaître l'emplacement exact, et qu'elle est protégée par le Bouclier.

Voici les différents sorts de Détection :

Détecter Ennemi : localise une créature qui désire nuire au Lanceur de Sort

Détecter Magie : localise l'objet, la créature magique ou le sort actif le plus proche.

Détecter Espèce : chaque sort de Détection Espèce localise la créature la plus proche appartenant à l'espèce spécifiée. Exemples de ce sort : Détection Canards, Détection Broo...

Détecter Substance : chaque sort de Détection Substance localise la substance du type spécifié la plus proche. Exemples : Détection Charbon, Détection Or...

Disruption

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 1, ZONE 5

Rune : Désordre

Ce sort cause 1d3 points de dégâts localisés aléatoirement sur la cible, en ignorant les points d'armure.

Dissipation de la Magie

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2

Rune : Désordre, Magie

Ce sort attaque et élimine les autres sorts. Dissipation de Magie élimine une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. Si aucun sort ne peut être éliminé (parce que la Magnitude du sort visé est trop importante), Dissipation de Magie se termine immédiatement et aucun autre sort ne peut être éliminé. Un sort ne peut être partiellement éliminé.

Éclair

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 3, RÉSISTANCE (Esquive), TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Chaos

Le lanceur peut invoquer un éclair en provenance du ciel quel que soit le temps. L'éclair doit toucher une cible à l'extérieur. Le sort inflige 3d6 points de dégâts localisés aléatoirement et ignore les points d'armure.

Écran Spirituel

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Esprit

Ce sort octroie à la cible une armure spirituelle afin de la protéger d'attaques en provenance d'esprits. Chaque point de Magnitude donne un point d'armure sur tout le corps, utilisable uniquement contre des attaques de créatures incorporelles (fantômes, spectres...).

De plus, Écran Spirituel autorise le personnage à parer les attaques spirituelles et à s'immuniser contre toute tentative de domination spirituelle (mais il ne délogera pas un esprit qui le dominerait déjà).

Endurance

DÉCLENCHEUR, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Air

Pour chaque point de Magnitude, ce sort restaure un niveau de fatigue à la cible.

Émotion

À Distance, DURÉE 5, MAGNITUDE 3, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 2

Rune : Lune

Si le lanceur de ce sort est capable d'affecter sa cible, il peut l'amener à ressentir n'importe quelle émotion qu'il désire.

Extinction

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Air

Ce sort éteint automatiquement les feux. À une magnitude de 1, il éteint une Flamme ; à Magnitude 2, un Petit Feu ; à Magnitude 3, un Feu Important, et à Magnitude 4, un Feu Dantesque (voir la section Périls du chapitre Vie de l'aventurier).

Fanatisme

À Distance, DURÉE 5, MAGNITUDE 1, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Loi

La cible de ce sort voit toutes ses compétences d'armes augmentées de 20% mais ne peut ni parer ni lancer de sorts. La cible voit aussi sa compétence d'Esquive réduite de moitié. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Démoraliser et vice versa.

Fléau des Morts-Vivants

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 2, ZONE 5

Rune : Mort

Tout mort-vivant tentant de pénétrer dans la zone protégée doit au préalable réussir son jet de Résistance. Les morts-vivants déjà présents dans la zone au moment du lancement du sort doivent réussir un jet de Résistance ou quitter la zone aussi rapidement que possible.

Fléau des Esprits

DURÉE 10, MAGNITUDE 3, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Runes : Esprit, Terre

Ce sort permet à l'objet ciblé (projectile ou arme par exemple) d'exister temporairement dans le monde réel et

le Monde de l'Esprit. L'objet peut donc affecter les esprits mais aussi être affecté par eux. Fléau des Esprits est donc très utile pour combattre fantômes, spectres et autres entités incorporelles.

Flèche de Feu

DÉCLENCHEUR, MAGNITUDE 2, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Feu

Un projectile ciblé par ce sort s'enflammera lorsqu'il touchera une cible, causant 1d10 points de dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Un projectile sous l'effet de Flèche de Feu ne peut bénéficier des sorts Multimissile ou Vive Flèche.

Force

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Bête

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la FOR de la cible augmente de +2. Une cible ne peut avoir sa FOR augmentée de cette façon de plus de deux fois son score originel en FOR.

Force Bestiale

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Bête

Les attaques sans arme de la cible sont considérées comme des armes naturelles et pour chaque point de Magnitude, les chances de toucher de la cible avec des armes naturelles sont augmentées de +5% et infligent un point de dégâts supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégâts de base de l'arme naturelle restent non-magiques.

Ignition

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Feu

Ignition met feu à toute cible inflammable qui est à portée, hormis la chair ou la peau, créant ainsi une Flamme. Si la cible est attachée à un être vivant (comme les cheveux, la fourrure, ou des vêtements), alors le sort gagne la caractéristique Résistance (Endurance).

Lame de Feu

DURÉE 5, MAGNITUDE 4, TEMPS D'INCANTATION 3, TOUCHER

Rune : Feu

Pour la durée du sort, cette arme inflige 1d10 points de dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Une arme sous l'effet de Lame de Feu ne peut bénéficier des effets du sort Vivelame.

Laminer

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Métal

Ce sort peut être lancé sur toute arme écrasante ou contondante, comme le marteau de guerre, le gourdin ou la massue

Chaque point de Magnitude investi augmente les chances de toucher avec cette arme de +5% et lui fait infliger un point de dégâts supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégâts de base de l'arme restent non-magiques.

Langue de Velours

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Commerce

La créature touchée par le sort gagne un bonus égal à 5% × la Magnitude du sort pour tout Test d'Opposition d'Évaluer ou d'Influence. Ce bonus n'est effectif que lorsque le personnage est en train d'évaluer, d'acheter ou de vendre des biens ou de l'équipement.

Lumière

À Distance, DURÉE 10, MAGNITUDE 1, TEMPS D'INCANTATION 1, ZONE 10

Rune : Lumière

Ce sort amène l'objet ciblé à dispenser une lumière couvrant la zone d'effet. Cette zone est considérée Éclairée Normalement. Noter que seule cette zone est illuminée : tout ce qui est en dehors de cette zone ne l'est pas. Ce sort ne crée pas de flamme, mais une lumière brute.

Main de la Mort

DÉCLENCHEUR, DURÉE 1, MAGNITUDE 5, RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Mort

S'il réussit à lancer le sort, le lanceur emplit sa main de l'énergie du sort. La Durée du sort indique le temps durant lequel la main peut demeurer « chargée » avant que le sort n'expire. Bien sûr, une fois que l'effet a été déclenché, la main de la cible n'est plus chargée.

En touchant une cible inattentive ou en réussissant une attaque à main nues contre une cible vigilante, l'effet du sort entre en action. Si la cible rate son test d'Endurance, la localisation touchée subit immédiatement suffisamment de dégâts pour se voir infliger une Blessure Majeure. Si le test d'Endurance est réussi, la cible ne perd qu'un seul point de vie. Les points d'armure ne protègent pas des dégâts de ce sort.

Morsure Glaciale

À Distance, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 3, RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Froid

Ce sort d'attaque autorise le lanceur à geler une cible : il inflige 1 point de dégâts à toutes les localisations en ignorant les points d'armure. Les effets magiques qui protègent contre les dégâts de froid peuvent bloquer cet effet, mais les protections normales sont inefficaces.

MORTELAME

À Distance, DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Métal

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme mais n'affectera pas les attaques à main nues ou les armes naturelles. Pour chaque point de Magnitude, les dégâts de l'arme ciblée sont réduits de 1.

MUR de Ténèbres

À Distance, DURÉE 5, MAGNITUDE 2, TEMPS D'INCANTATION 2, ZONE 5

Rune : Ténèbres

Les sources de lumière comprises dans la zone ne donnent plus de lumière : les personnages ou les créatures avec une vue normale ne voient plus rien. Les autres sens, comme le sonar de la chauve-souris, continuent de fonctionner.

Si le Lanceur de Sort possède aussi la rune de Mouvement, il peut déplacer le Mur des Ténèbres d'un mètre par Action de Combat. Si cette option est choisie, le sort gagne la caractéristique Concentration.

MOBILITÉ

À Distance, DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2

Rune : Mouvement

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la Capacité de Mouvement de la cible est augmentée d'un mètre.

MULTIMISSION

DÉCLENCHEUR, DURÉE 1, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Infini

Si le Lanceur de Sort réussit à lancer le sort, un projectile est empli de l'énergie du sort. La Durée du sort indique le temps durant lequel le projectile peut demeurer « chargé » avant que le sort n'expire. Un projectile sous l'effet de Multimissile ne peut bénéficier des effets de Flèche de Feu ou DareDard.

Quand le projectile enchanté est lancé ou tiré, un projectile magique supplémentaire est créé pour chaque point de Magnitude du sort. Chaque attaque de projectile magique est testée séparément et inflige le même nombre de dégâts que l'original (mais ils ne bénéficient pas du Modificateurs aux Dégâts du personnage). Les projectiles magiques créés avec Multimissile sont magiques et affecteront par conséquent des créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Par contre, si le projectile original est capable d'infliger des dégâts critiques, ce n'est pas le cas des projectiles créés avec Multimissile.

PERCER

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Stase

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme avec une lame ou une pointe. Pour chaque point de Magnitude, l'arme ignore un point d'armure lorsqu'elle touche une localisation protégée par une armure. Une arme enchantée par le sort Percer peut passer outre une armure magique aussi facilement qu'une armure normale.

PROTECTION

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Terre

Pour chaque point de magnitude de ce sort, un point d'armure est ajouté à chaque localisation de la cible. Ces points s'ajoutent aux points d'armure existants et sont traités de la même façon.

RALENTISSEMENT

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Mouvement

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la Capacité de Mouvement de la cible sera diminuée de un mètre. Le Mouvement de la cible ne peut être réduit à moins d'un mètre par l'usage de ce sort.

RÉPARER

DURÉE 1, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Métal

Chaque point de Magnitude de ce sort répare un point de dégâts à toute cible non-vivante. Les marques de réparation sont visibles, à moins qu'un test de la compétence d'Artisanat appropriée ne soit effectué au moment de l'incantation.

RESPIRATION AQUATIQUE

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Eau

Grâce à ce sort, la cible peut respirer sous l'eau tant que le sort fait effet. Pour chaque point de Magnitude, une personne supplémentaire peut être affectée par le sort. Ce sort n'a aucune incidence sur la capacité de la cible à respirer de l'air.

SECONDE VUE

À Distance, DURÉE 5, MAGNITUDE 3, TEMPS D'INCANTATION 2

Rune : Esprit

Seconde vue permet au lanceur d'estimer le POU de chaque créature et objet magique à sa portée. Le lanceur sait si l'aura créée par le POU d'une cible est plus ou moins importante que son POU, ou si le POU de la cible

est à trois points (de plus ou de moins) de son POU.

En plus, Seconde Vue procure un bonus de +15% aux tests de Perception pour remarquer les objets magiques ou personnes cachés. Le sort révèle aussi les entités invisibles, qui apparaissent comme des images floues (considérer de telles cibles comme partiellement sombres).

Seconde Vue est bloquée par tout ce qui bloque la vue normale.

Séduction

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Harmonie

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le CHA de la cible augmente de +2. Une cible ne peut avoir son CHA augmenté de cette façon de plus de deux fois son score de CHA originel.

Serment

CONCENTRATION, MAGNITUDE 2, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Vérité

La cible doit dire ce qu'elle pense être la vérité lorsqu'elle est sous l'effet de ce sort, ou elle sera brûlée par tout métal en contact avec sa peau, ce qui lui cause 1 point de dégâts par round sur la localisation concernée.

Soins

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Fertilité

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur restaure un point de vie à une localisation touchée. Il peut lancer ce sort sur lui-même ou une autre cible de la même espèce que lui. Les créatures d'une autre espèce que la sienne n'auront que la moitié de leurs points de vie restaurés (minimum d'un point de vie restauré).

Une Magnitude de 6 ou plus rattache un membre coupé si le sort est accompagné d'un test de Premiers Soins réussi et qu'il est lancé dans les 10 rounds qui suivent la perte du membre.

Une Magnitude de 8 ou plus guérit la cible de tout poison ou maladie qui l'affecte.

Souffle du Dragon

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, RÉSISTANCE (Esquive), TEMPS D'INCANTATION 1

Rune : Dragon

Le lanceur de ce sort crache un courant de flammes vers sa cible. Si le feu n'est pas esquivé par la cible, celle-ci subit 1D8 points de dégâts de chaleur. Les dégâts sont considérés comme étant des dégâts de feu et des dégâts magiques, mais ils peuvent être atténués par les points

d'armures de la cible.

Versatilité

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Homme

Pour la durée du sort, la cible peut effectuer n'importe quel test de compétence en dehors des compétences magiques, en remplaçant la valeur de sa compétence par $10 \times$ la Magnitude du sort.

Vigueur

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Bête

Pour chaque point de Magnitude du sort, la CON de la cible augmente de +2. Une cible ne peut voir sa CON augmentée de cette façon de plus de $2 \times$ sa CON originelle.

Vivelame

DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Métal

Ce sort peut être lancé sur toute arme de taille. Chaque point de Magnitude investi augmente les chances de toucher avec cette arme de +5% et lui fait infliger un point de dégâts supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégâts de base de l'arme restent non-magiques. Une arme affectée par Vivelame ne peut bénéficier du sort Lame de Feu.

Voile de Nuit

DURÉE 5, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 1, TOUCHER

Rune : Ombre

Ce sort procure à la cible un bonus de +10% à tous ses tests de Discrétion par point de Magnitude. De plus, ces tests bénéficient aussi du modificateur Partiellement Caché.

Voix Tonitruante

DÉCLENCHEUR, DURÉE 10, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Rune : Maîtrise

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le personnage bénéficie d'un bonus de 10% à sa compétence d'Influence. La voix du personnage peut aussi être entendue à une distance de $100 \times$ la Magnitude du sort en mètres.



Magie Divine

Avant qu'un sort puisse être lancé en utilisant la Magie Divine, la procédure suivante doit être suivie :

- Afin d'acquérir un sort particulier de Magie Divine, le lanceur doit posséder la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) appropriée à sa religion et avoir un rang d'initié ou plus au sein d'un culte dévoué à sa religion.
- Une fois que le sort de Magie Divine a été acquis, le lanceur peut essayer de le lancer.
- Afin de lancer un sort de Magie Divine, le personnage doit effectuer un test de Connaissance (Théologie Spécifique) appropriée au sort en question
- Si le test est réussi, les effets du sort entrent en action et le sort est effacé de la mémoire du lanceur.
- Si le test échoue, le sort ne prend pas effet, mais le sort est gardé en mémoire par le lanceur.

Connaissance (Théologie Spécifique) (Int)

Alors que la Magie Runique dépend d'une variété de compétences de Maîtrise des runes, la Magie Divine repose seulement sur une compétence avancée, Connaissance (Théologie Spécifique). Chaque compétence de Connaissance (Théologie Spécifique) se concentre sur une religion ou un dieu spécifique.

- Un sort accordé par une religion particulière doit être lancé en utilisant la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) appropriée.
- Connaissance (Théologie Spécifique) peut aussi être utilisée afin de faire appel à des connaissances en matière religieuse, de la même façon que la compétence Connaissance (Théologie). Par contre, le savoir ainsi obtenu par le personnage ne pourra concerner que des sujets en relation avec sa religion.
- Pour pouvoir apprendre une compétence de Connaissance (Théologie Spécifique), le personnage doit au moins être membre d'un culte particulier. La compétence fera toujours partie des compétences du culte.

Acquérir un Sort de Magie Divine

Si le personnage désire acquérir un sort de Magie Divine, il lui suffit de posséder la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) appropriée à sa religion et d'avoir un rang d'initié ou plus au sein du culte dévoué à sa religion.

POU Dédié

Le personnage doit dédier un point de POU par point de magnitude d'un sort de Magie Divine afin de pouvoir s'en souvenir. Si la magnitude d'un sort de Magie Divine réduit le POU d'un personnage à moins de 1, le sort ne pourra pas être acquis par le personnage.

Le POU dédié est déduit de la caractéristique de POU du personnage aussi longtemps que le sort est conservé par le personnage.

Une fois le sort lancé ou écarté avec succès, le POU dédié est immédiatement restitué au personnage

Acheter un Sort de Magie Divine.

Magnitude	Taille minimum du temple	Coût	Temps de prière
1	Site	50 PA	1 jour
2	Site	100 PA	2 jours
3	Autel	200 PA	3 jours
4	Autel	400 PA	4 jours
5	Temple Mineur	800 PA	5 jours
6	Temple Mineur	1600 PA	6 jours
7	Temple Majeur	3 200 PA	7 jours
+1	Temple Majeur	× 2	+ 1 jour

Une fois seulement

Chaque sort de Magie Divine ne peut être lancé qu'une seule fois.

Limitations

Un personnage ne peut stocker un nombre de sorts dont les magnitudes combinées réduiraient son POU à moins de 1.

Enfin, il ne peut pas stocker le même sort de Magie Divine deux fois, même si les deux sorts sont de magnitude différente.

Lancer un Sort de Magie Divine

Afin de pouvoir lancer un sort, le personnage doit être capable de bouger ses mains et de chanter. Le lancement d'un sort de Magie Divine s'accompagne toujours d'un bruit et d'une lumière pouvant être détectés par des créatures proches, que ce soit un éclair, un bruit de tonnerre ou un chatolement dans l'air. La nature de ces effets est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu et du joueur pour chaque sort, mais ils seront automatiquement détectés par toute créature dans un rayon de 10 mètres par point de magnitude du sort.

Lancer un sort de Magie Divine requiert la réussite d'un test de Connaissance (Théologie Spécifique). Si le test est réussi, le sort prend effet et le POU dédié au sort par le personnage est immédiatement restitué.

Par contre, si le test échoue, le sort ne prend pas effet. Toutefois, le sort ne sera pas dépensé : le personnage pourra tenter de le lancer à nouveau.

Un seul sort de Magie Divine peut être lancé durant un Round de Combat, quel que soit le nombre d'actions de combat du personnage.

Points de Magie

Lancer un sort Magie Divine ne coûte aucun point de magie, sauf si le lanceur choisit de surcharger le sort.

Modificateurs de Lancement

Les tests de lancement de sorts de Magie Divine se voient appliquer les mêmes modificateurs que ceux de Magie Runique. De surcroît, les modificateurs suivants peuvent entrer en jeu :

Le lanceur est dans une zone sanctifiée par un adorateur de son dieu : +10 par point de magnitude de la zone sanctifiée.

Le lanceur se situe dans une zone sanctifiée par un adorateur d'un autre dieu : -10% par point de magnitude de la zone sanctifiée.

Succès Critique

Un succès critique lors d'un test de lancement de sort de Magie divine ne réduit pas son coût en Points de Magie. Cependant, toute tentative pour résister ou contrer le sort souffre d'un malus de -10%.

Échec Absolu

Non seulement le lancement échoue, mais de plus le sort est perdu. Le lanceur doit prier pour acquérir de nouveau son sort.

Annuler un Sort de Magie Divine

Un lanceur peut mettre fin à tout sort de Magie Divine qu'il a lancé avec la caractéristique Permanent ou la caractéristique Durée en utilisant une Action de Combat. Un sort avec la caractéristique Concentration peut être arrêté immédiatement, sans avoir besoin de consommer une Action de Combat.

Un personnage a la possibilité de dépenser une Action de Combat afin d'écartier un sort de Magie Divine qu'il possède. Le sort est alors immédiatement libéré de la psyché du personnage, restituant ainsi le POU dédié par le personnage.

Surcharger un Sort de Magie Divine

En dépensant des points de magie, le lanceur peut renforcer le sort qu'il lance : chaque point de magie dépensé de la sorte procure un malus de -5% au test de Connaissance (Théologie Spécifique).

Si le sort de Magie Divine est lancé avec succès, chaque point de magie utilisé engendre tous les effets suivants :

- Si le sort possède la caractéristique Résistance, le test de Résistance de la cible subit un malus de -10%.
- Si le sort possède la caractéristique Durée, sa durée est augmentée de +1.
- Noter qu'un personnage ne peut pas choisir l'un des deux effets énoncés plus haut ; tous les effets, s'ils sont appropriés, prennent place automatiquement.
- Si le test de lancement échoue, le lanceur perd les points de magie investis pour surcharger le sort.

Diviser la Magnitude

La Magie Divine autorise le lanceur à diviser la magnitude d'un sort afin de pouvoir le lancer plusieurs fois à une magnitude moindre. Par exemple, si le personnage connaît le sort Absorption à la magnitude 3, il peut choisir de le lancer comme un sort de magnitude 3, mais il peut aussi le diviser en trois sorts de magnitude 1, ou un sort de magnitude 1 et un autre de magnitude 2.

Si le personnage choisit de diviser la magnitude du sort de cette façon, il regagnera son POU par incrément, au fur et à mesure que chaque point de magnitude du sort est dépensé. Un sort de Magie Divine ne peut pas être partiellement « rechargé » en priant dans un temple ; tous ses points de magie doivent être purgés de l'esprit du personnage avant que le sort ne puisse être acquis de nouveau grâce à la prière.

Le Pouvoir de la Magie Divine

Quand la Magie Divine est confrontée à d'autres formes de magie, elle est considérée comme ayant le double de sa magnitude normale.

Caractéristiques et Descriptions des Sorts

À Distance : Les sorts à distance peuvent être lancés sur des cibles à une distance égale au $5 \times \text{POU}$ du personnage en mètres.

Concentration : les effets du sort resteront en place tant que le personnage garde sa concentration. Se concentrer sur un sort implique que le personnage continue de chanter tout en gesticulant des deux mains et en ignorant toute distraction potentielle. Le lanceur ne regagne pas son POU dédié tant qu'il n'a pas cessé de se concentrer sur le sort.

Culte : le type de culte qui offre ce sort à ses fidèles. Si vous voyez l'indication « tous », cela signifie que ce sort est disponible pour tous les cultes. La description du culte aidera à déterminer quels sorts devraient ou ne devraient pas être disponibles.

Déclencheur : le sort sera mis en sommeil jusqu'à ce qu'un événement indiqué dans la description se déroule. Le sort prend alors effet.

Durée (X) : Les effets du sort resteront en place pour le nombre de minutes indiqué.

Instantané : les effets du sort sont appliqués instantanément. Le sort disparaît ensuite.

Magnitude (X) : la force et le pouvoir du sort. Définit aussi le nombre minimum de points de magie exigés pour le lancer.

Permanent : les effets du sort agissent tant que le sort n'a pas été dissipé ou annulé.

Progressif : indique que le sort peut être appris et lancé à des niveaux de Magnitude plus importants que le minimum.

Résistance (Esquive, Persévérance, Endurance) : les effets du sort ne sont pas appliqués instantanément. La cible peut effectuer un test d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance, comme indiqué dans la description du sort, afin d'éviter les effets. Une cible doit utiliser une Réaction pour pouvoir effectuer un test de Résistance (Esquive). Dans le cas des sorts de Zone, une cible doit être capable de plonger pour faire un test de Résistance (Esquive) et ainsi limiter les effets du sort.

Temps d'Incantation (X) : le sort prend le nombre indiqué d'actions de combat pour être lancé.

Toucher : les sorts avec la caractéristique Toucher requièrent que le personnage touche sa cible pour qu'ils puissent prendre effet. Le personnage doit rester en contact physique avec sa cible durant toute la durée de l'incantation.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles comprises dans le rayon indiqué en mètres.

Sorts de Magie Divine

Absorption

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

Cultes : Terre, Nuit

Ce sort absorbe les sorts dirigés vers la cible ou son équipement, en convertissant leur énergie magique en points de magie qui sont à la disposition de la cible. Une fois lancé sur une cible, il tente d'absorber les effets de tout sort dirigé contre elle. Il n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà un personnage. Les résultats de l'Absorption dépendent de sa magnitude et de celle du sort qui arrive : regarder le tableau ci-dessous pour plus de détail. Tout sort absorbé par Absorption est annulé et n'a aucun effet.

Résultats de l'Absorption

La magnitude du sort

qui arrive est...

Effet

Égale ou inférieure à la magnitude de l'Absorption

Le sort qui arrive est absorbé et l'Absorption subsiste

Supérieure d'un point ou plus à la magnitude de l'Absorption.

L'Absorption est éliminée et le sort qui arrive prend effet.

Un personnage ne peut accumuler plus de points de magie que son POU pendant que l'Absorption est active ; les points de magie en excès gagnés grâce à l'Absorption disparaissent. Ce sort est incompatible avec Réflexion, Bouclier, et Blocage Spirituel.

(Arme) de Vérité

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 3

Culte : Guerre

Lancé sur un type d'arme de mêlée spécifique, ce sort double les dés de dommage normaux de cette arme. Les autres modificateurs, comme le modificateur de dégâts, ne sont pas affectés. L'utilisateur de l'arme doit lancer deux fois les dés de dommage de l'arme puis effectuer la somme des deux résultats.

Attaque Mentale

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, RÉSISTANCE (Persévérance)

Culte : Lune

Ce sort applique, à l'INT de la victime, un malus égal à la magnitude du sort. L'effet dure un nombre de jours égal au CHA actuel du lanceur.

Berserk

DURÉE 15, MAGNITUDE 2, TOUCHER

Cultes : Bête, Guerre

Ce sort plonge sa cible dans une frénésie meurtrière, lui faisant négliger sa propre sécurité et ses engagements. Par contre, son habileté au combat et son endurance sont prodigieusement décuplées.

Pour la durée du sort, la cible :

- réussit automatiquement tout test d'Endurance et de Fatigue,
- ne peut être rendue inconsciente,
- reçoit un bonus de +50 % à ses tests de Combat au Corps à Corps.

Cependant, la cible ne pourra pas Parer, Esquiver ou Lancer des Sorts tant qu'elle est sous l'influence de Berserk. Normalement, la cible demeure sous l'influence de Berserk pour les 15 minutes que dure le sort, mais le Maître de Jeu peut autoriser un personnage Berserk à mettre fin au sort en réussissant un test difficile (-20%) de Persévérance. À la fin du sort, la cible gagne immédiatement deux niveaux de fatigue.

Berserk ne peut être combiné avec Fanatisme : Berserk aura toujours la préséance dans ce cas.

Blocage Spirituel

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

Cultes : tous

La cible d'un Blocage Spirituel peut seulement être touchée par des esprits avec un POU strictement supérieur à la magnitude au carré du sort.

Efficacité de Blocage Spirituel

Magnitude de Blocage Spirituel	La cible peut seulement être blessée par des esprits avec...
1	POU de 2 ou plus
2	POU de 5 ou plus
3	POU de 10 ou plus
4	POU de 17 ou plus
5	POU de 26 ou plus
6	POU de 37 ou plus
7	POU de 50 ou plus
8	POU de 65 ou plus
9	POU de 82 ou plus
10	POU de 101 ou plus

Un esprit incapable de toucher un personnage sous l'effet de Blocage Spirituel ne pourra pas attaquer ou blesser ce personnage, même avec des armes à distance. Un sort lancé par l'esprit vers la cible sera bloqué à moins que sa magnitude ne dépasse celle du Blocage Spirituel.

Blocage Spirituel est incompatible avec Absorption, Réflexion et Bouclier.

Bouclier

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Culte : Guerre

Ce sort protège le lanceur d'attaques tant physiques que magiques. Chaque point de magnitude donne au lanceur un point d'armure supplémentaire sur tous les corps et lui donne un bonus de +10 % à tout test qu'il doit effectuer pour résister à des effets magiques pouvant lui

être néfastes. Un Bouclier de Magnitude 4 procure au lanceur un bonus de +4 points d'armure à chaque localisation et un bonus de +40% contre les effets magiques. Ces bonus sont cumulables avec d'autres sorts, ainsi qu'avec toute armure revêtue par le lanceur. Bouclier est incompatible avec Absorption, Réflexion et Blocage Spirituel.

Dispersion de la Magie

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : tous

Dispersion de la Magie peut être lancée soit contre une cible de façon générale, soit contre un sort spécifique. Dissipation de Magie élimine une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. Si aucun sort ne peut être éliminé (parce que la Magnitude du sort visé est trop importante), Dissipation de Magie se termine immédiatement et aucun autre sort ne peut être interrompu. Un sort ne peut être partiellement éliminé : une cible sous l'effet d'un sort dont la magnitude est supérieure à celle de Dissipation de Magie n'aura ainsi aucun de ses effets éliminés. Le lanceur peut aussi cibler Dispersion de Magie sur un sort spécifique.

Aussi longtemps que la magnitude de Dispersion de Magie est égale ou supérieure à la magnitude du sort cible, ce dernier est contré.

Dispersion de Magie peut être utilisée en Réaction, mais seulement si le sort que désire contrer le personnage est lancé à portée de Dispersion de Magie. Une Dispersion de Magie réussie annule le sort adverse.

Éclair

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Tempête

La main du lanceur libère un éclair qui se dirige vers la cible. Si l'éclair n'est pas esquivé, chaque point de magnitude du sort causera 1d4 points de dommage, chaque d4 touchant une localisation déterminée aléatoirement. Les points d'armure ne sont pas efficaces contre ces dégâts qui comptent à la fois comme dégâts électriques et magiques.

Excommunication

MAGNITUDE 5, PERMANENT, RÉSISTANCE (Persévérance), TOUCHER

Cultes : tous

Ce sort coupe le lien mystique entre l'initié et son dieu, provoquant la perte immédiate et définitive de toute Magie Divine liée au culte du lanceur du sort. La cible ne sera plus jamais capable d'apprendre ou d'utiliser des sorts de Magie Divine du culte, même si elle pourra toujours employer la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) pour des raisons purement académiques.

Ce sort doit être lancé par un Prêtre Runique et prend une heure à lancer.

Exorcisme

CONCENTRATION, MAGNITUDE 3

Cultes : tous

Par le biais de ce sort, le lanceur peut repousser un esprit en train de posséder un être corporel, que la possession soit dominante ou cachée. Le lanceur doit être ouvert au Monde de l'Esprit pour lancer ce sort : il ne peut pas être protégé par Blocage Spirituel, Écran Spirituel, Résistance aux Esprits ou autre effet similaire.

En théorie, l'exorcisme est assez simple. L'exorciste et l'esprit possesseur s'affrontent dans une série de Tests d'Opposition de Persévérance. L'exorciste dispose d'un bonus de +30% à ces tests. Les deux adversaires peuvent dépenser des points de magie pour augmenter leur Persévérance de +10% par point de magie dépensé, mais leur bonus ne dure que pour un seul test.

Dès que l'exorciste a accumulé un nombre de succès suffisant pour égaler le POU de l'esprit possesseur, l'esprit est expulsé du corps de son hôte et ne peut pas y entrer à nouveau pendant une période égale au POU de l'exorciste en jours. L'exorciste prévoyant s'assurera qu'il dispose de suffisamment de protections prêtes à être utilisées, car l'esprit cherchera sûrement vengeance.

Ce sort est dangereux, car si l'esprit possesseur accumule suffisamment de succès pour égaler le POU de l'exorciste, l'esprit victorieux peut alors automatiquement quitter son hôte actuel et investir le corps de l'exorciste.

Extension

DURÉE : Spéciale, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : tous

Ce sort allonge la durée de tout sort de Magie Divine avec la caractéristique Durée. Extension et le sort qu'il étend sont lancés simultanément par le lanceur. C'est une exception à la règle stipulant qu'un seul sort de Magie Divine peut être lancé au cours d'un round de combat.

Si le lanceur échoue au lancement du sort d'Extension tout en réussissant à lancer le sort augmenté, ce dernier sort ne sera pas étendu et opérera normalement. Si le lanceur n'arrive pas à lancer le sort augmenté mais réussit son test pour Extension, le sort d'Extension n'est pas lancé.

Chaque point de magnitude d'Extension double la durée du sort cible. Ainsi, une Extension de magnitude 1 augmente la durée de Respirer Air/Eau à 30 minutes ; une Extension de magnitude 2 l'augmente à une heure ; une Extension de magnitude 3, à deux heures ; une Extension de magnitude 4, à quatre heures, et ainsi de suite.

Folie

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, RÉSISTANCE (Persévérance, voir ci-dessous)

Cultes : Chaos, Lune

Ce sort amène la cible à perdre contact avec la réalité et à plonger dans la folie. La Folie n'a aucun effet sur des cibles inconscientes, des cibles sans caractéristique INT ou des cibles déjà sous le coup d'un sort de Folie.

Effets de la Folie

La cible fait un Échec Absolu à son test de Persévérance : La victime perd instantanément 1D4 INT de façon permanente et reste prostrée dans un état catatonique pour un nombre de minutes égal à 20 moins son POU (minimum d'un round de combat)

La cible rate son test de Persévérance : La victime baragouine et gesticule de manière incontrôlée pour un nombre d'actions de combat égal à 20 moins son POU (minimum d'un round de combat). Les actions de combat de la victime sont déterminées aléatoirement ; lancer 1d6 : 1 – la victime part attaquer au corps à corps une cible aléatoire ; 2 – elle court dans une direction aléatoire ; 3 – elle lance un sort contre une cible aléatoire ; 4 – elle attaque à distance une cible aléatoire ; 5 – elle crie sur une cible aléatoire ; 6 – elle change de posture.

La cible réussit son test de Persévérance : la victime est secouée et dérangée, subissant un malus de -20% à tous les tests de compétence pour un nombre de rounds de combats égal à 20 moins son POU (minimum d'un round de combat).

La cible fait une réussite critique à son test de Persévérance : la victime n'est pas affectée par le sort et ne pourra être affectée par d'autre sort de Folie pour un nombre de rounds de combat égal à son POU.

Guérison du Corps

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

Cultes : Terre, Fertilité

Ce sort puissant guérit instantanément un nombre de localisations égal à sa magnitude. Chaque localisation ainsi guérie est restaurée à son maximum de points de vie. Le lanceur peut choisir quelles sont les localisations à guérir. Cependant, la localisation concernée doit toujours être fonctionnelle pour pouvoir être guérie : Guérison du Corps ne restaurera pas un membre amputé ou toute Blessure Majeure subie par la cible.

Guérir Blessure

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, TOUCHER

Cultes : tous

Ce sort guérit une Blessure Majeure ; la localisation touchée est immédiatement restaurée à 1 point de vie. Cependant, ce sort ne permet pas la régénération ou la restauration d'un membre amputé.

Illusion (Goût)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Cette illusion crée un goût couvrant un point de TAI de matériau pour chaque point de magnitude.

Illusion (Mouvement)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Ce sort est utilisé pour animer une illusion et la

déplacer comme le souhaite le lanceur. Chaque point de magnitude augmente la Capacité de Mouvement de l'illusion de 1 m. Le lanceur aurait besoin d'un sort d'illusion (Mouvement) de magnitude 4 pour que l'illusion puisse se déplacer à la vitesse d'un humain moyen.

Illusion (Odeur)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Ce sort produit une seule odeur. Si le sort est au moins de magnitude 3, le lanceur peut créer une odeur si rebutante qu'elle frappe d'incapacité ceux qui la sentent. Les personnages qui hument cette odeur doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à tous les tests de compétence jusqu'à ce que le sort se termine ou que le personnage parvienne à s'éloigner de l'odeur.

Illusion (Son)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Ce sort crée la composante sonore d'une illusion. Le lanceur doit spécifier la nature et la durée du sort au moment du lancement. Si le sort est au moins de magnitude 3, le lanceur peut créer un son si fort qu'il frappe d'incapacité ceux qui l'entendent. Les personnages à deux mètres ou moins du sort doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à tous leurs tests de compétence jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'ils parviennent à s'éloigner du son. Si le lanceur désire changer de son, il doit lancer à nouveau le sort.

Illusion (Substance)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Ce sort ajoute une TAI (environ 4 kilos) de substance à une illusion pour chaque point de magnitude. Il est considéré que l'illusion dispose d'un point de vie par point de TAI.

Une illusion substantielle peut être utilisée pour causer des dégâts. Une illusion de TAI 1 à 3 inflige 1d4 points de dommage ; une illusion de TAI 4 à 6, 1d6 points de dommage ; une illusion de TAI 7 à 9, 1d8 points de dommage, et une illusion de TAI 10 ou plus, 1D10 points de dommage.

Pour qu'une illusion substantielle puisse infliger des dégâts, elle doit être combinée avec Illusion (mouvement). Sinon, il faut que la cible entre en contact avec l'illusion, en marchant dans un mur de feu illusoire, par exemple.

Illusion (Vue)

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Lune, Bouffon

Ce sort crée la composante visuelle d'une illusion. Chaque point de magnitude couvrira trois points de TAI : un sort de magnitude 4 crée une illusion de TAI 12.

Magie Divine et Illusions

Si une Illusion est lancée sur un objet mouvant, l'illusion se déplace avec l'objet. Une Illusion de Son peut être utilisée pour couvrir et masquer un bruit, une Illusion de Goût peut servir à dissimuler la saveur acide d'un poison...

Le tableau ci-dessous donne quelques exemples pour déterminer plus facilement la force d'une illusion

Force de l'illusion			
Magnitude	Odeur	Goût	Son
1	Rose	Eau	Murmure
2	Fumée	Banane	Conversation
3	Parfum	Citron	Cri
4	Ammoniac	Whisky	Explosion

Les Illusions constituent une exception à la règle stipulant que seul un sort de Magie Divine peut être lancé durant un round de combat. Un lanceur peut lancer simultanément autant de sorts d'illusion qu'il le désire.

Lance du Soleil

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 4, RÉSISTANCE (Esquive)

Culte : Soleil

Ce sort ne fonctionne qu'en plein soleil. Lorsqu'il est lancé, un jet de lumière large de deux mètres surgit du ciel pour s'abattre sur une seule cible, qui doit être visible par le lanceur. Si la cible n'évite pas le jet, elle est brûlée par la lumière et perd 2d6 Points de Vie par localisation touchée (faites un jet séparé pour chaque localisation). Les dégâts du sort sont considérés à la fois comme des dégâts de feu et des dégâts magiques et les points d'armure sont ignorés.

Lien Mental

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : tous

Ce sort permet de transmettre les pensées conscientes, la connaissance des sorts, les runes et les points de magie entre les participants au lien.

Les points de magnitude additionnels permettent à plusieurs groupes de personnes d'être liés entre eux, soit en créant plusieurs paires de personnes liées psychiquement, soit en faisant du lanceur le centre d'un petit réseau de personnes liées. Dans ce dernier cas, seul le personnage « central » est lié directement aux autres participants.

Lien Mental doit être lancé sur tous les participants en même temps et s'avère limité aux participants consentants. Tout participant à un Lien Mental peut utiliser les sorts connus par les autres participants ainsi que leurs points de magie sans avoir besoin de leur consentement.

Les participants à un Lien Mental sont particulièrement vulnérables aux sorts affectant l'INT, le POU, le CHA et le moral. De tels sorts lancés contre n'importe quel membre d'un Lien Mental affectent tous

ceux qui sont connectés, même si chacun des membres peut se défendre individuellement contre les effets du sort.

Bien que les participants d'un Lien Mental partagent points de magie et pensées conscientes, ils conservent leur propre identité. Un Lien Mental n'inclut pas les pensées cachées, les souvenirs, les pulsions inconscientes ou le partage permanent de sorts. Une personne liée pourra lancer un sort en utilisant la rune possédée par un autre participant, mais seulement si elle dispose de la compétence de Maîtrise des Runes appropriée : le Lien Mental ne permet pas le partage des compétences.

Tout participant peut rompre sa connexion au Lien Mental en utilisant une action de combat. Si une personne liée quitte le rayon du sort, elle est immédiatement considérée comme ne faisant plus partie du Lien Mental.

Peur

À DISTANCE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1,
RÉSISTANCE (Persévérance, voir ci-dessous)

Cultes : Chaos, Nuit

Ce sort cause une peur bleue à la cible. La Peur n'a aucun effet sur des cibles inconscientes, des cibles sans caractéristique INT ou des cibles déjà sous le coup d'un sort de Peur.

Effets de la Peur

La cible fait un Échec Absolu au test de Persévérance : Le cœur de la victime s'arrête, elle subit immédiatement assez de dégâts pour provoquer une Blessure Majeure à la Poitrine.

La cible rate son test de Persévérance : La victime est prise d'une terreur folle et cherche à fuir pour un nombre de rounds de combat égal à 20 moins son POU (avec un minimum d'un round de combat). La victime ne s'engagera pas dans un combat à moins d'y être forcée et utilisera l'Action de Combat Courir tant que c'est possible (à moins d'avoir un autre moyen de fuite plus rapide)

La cible réussit son test de Persévérance : La victime est secouée et dérangée, subissant un malus de -20% à tous les tests de compétence pour un nombre de rounds de combats égal à 20 moins son POU (avec un minimum d'un round de combat).

La cible fait une réussite critique à son test de Persévérance : La victime n'est pas affectée par le sort et ne pourra être affectée par d'autre sort de Peur pour un nombre de rounds de combat égal à son POU.

Réflexion

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

Cultes : Bouffon

Ce sort réfléchit tout sort visant la cible ou son équipement, le redirigeant vers le lanceur originel. Une fois lancé sur une cible, Réflexion tente de réfléchir tout sort lancé contre la cible. Le sort n'a pas d'effet sur les sorts affectant déjà un personnage. Les effets de Réflexion dépendent de sa Magnitude et de celle du sort ennemi : consulter le tableau des Résultats de la Réflexion pour plus de détail.

La Réflexion est incompatible avec Absorption, Bouclier et Blocage Spirituel.

Résultats de la Réflexion

La Magnitude du Sort

Ennemi est...

Effet

Égale ou inférieure à la magnitude de la Réflexion

Le sort ennemi est réfléchi et la Réflexion reste en place

Supérieure d'un point ou plus à la magnitude de la Réflexion

La Réflexion est éliminée et le sort ennemi prend effet.

Régénérer Membre

CONCENTRATION : Spéciale, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 2,
TOUCHER

Culte : Fertilité

Ce sort fera repousser un membre amputé ou mutilé du fait d'une Blessure Grave ou, si le membre amputé est encore présent, le rattachera au moignon.

Un nombre d'actions de combat égal à la TAI de la cible est nécessaire pour rattacher un membre avec Régénérer Membre. Durant ce temps, le lanceur doit rester concentré sur le sort. La localisation touchée est immédiatement restaurée à 1 point de vie à la fin de cette période.

Un nombre de minutes égal à la TAI de la cible est nécessaire pour faire repousser un membre avec Régénérer Membre. Durant ce temps, le lanceur doit rester concentré sur le sort. La localisation touchée est immédiatement restaurée à 1 point de vie à la fin de cette période.

Respirer Air/Eau

DURÉE 15, MAGNITUDE 2, TOUCHER

Cultes : Mer, Eau

Ce sort permet à une créature respirant de l'air de respirer de l'eau pour la durée du sort. Bien sûr, elle sera toujours capable d'aspirer de l'air. On peut aussi utiliser ce sort sur une créature aquatique pour qu'elle puisse respirer de l'air.

Résurrection

CONCENTRATION : Spéciale, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 5,
TOUCHER

Cultes : Fertilité, Mort, Soleil

Le corps du mort doit être présent et doit être entier. Si la cible est morte de maladie ou empoisonnée, le mal doit être éliminé sans quoi le sort de Résurrection échouera.

Ce sort invoque l'esprit du mort auprès de son ancien corps. Le lanceur du sort doit ensuite engager un combat spirituel avec le défunt. Si le lanceur vainc l'esprit, il peut le forcer à réintégrer son corps, redonnant vie à la cible. En cas d'échec, l'âme du défunt est perdue à jamais.

La résurrection exige un nombre de minutes égal à la somme des caractéristiques de la cible avant de prendre effet. Durant ce temps, le personnage doit rester concentré

sur le sort. Un personnage ressuscité a 0 point de vie dans toutes ses localisations.

Le sort Résurrection doit être lancé avant qu'un nombre de jours égal au POU du défunt ne se soit écoulé. Après ce délai, lancer le sort provoquera un échec automatique.

Sanctifier

PERMANENT, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, ZONE

Cultes : tous

Ce sort est partie intégrante d'un temple, au même titre que ses fondations, mais il peut être lancé n'importe où. Sanctifier crée une sphère d'un rayon de 10 mètres par point de magnitude. Cette sphère est bénie par le dieu du lanceur. Le sort ne permet pas de repousser des intrus, mais le lanceur saura immédiatement si un sort, un esprit ou quelqu'un n'appartenant pas à son culte pénètre dans la zone sanctifiée.

Tant qu'il est dans une zone sanctifiée, un initié de la même religion gagne un bonus à ses tests de Connaissance (Théologie Spécifique) en vue de lancer des sorts de Magie Divine, alors que les initiés d'autres dieux subissent des malus à ces tests.

Ce sort requiert une heure par point de magnitude pour être lancé. Pour plus d'information sur l'utilisation du sort dans les temples, consulter le chapitre Temples.

Trait Mortel

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, TOUCHER

Culte : Chasseur

Ce sort doit être lancé sur un projectile (flèche, pierre, javelot ou couteau par exemple). Il se déclenche lorsque le projectile est tiré. À moins que l'utilisateur de l'arme n'obtienne un Échec Automatique ou un Échec Absolu, le projectile touchera la cible visée quelle que soit sa couverture ou autres facteurs, tant qu'elle se situe en deçà de la portée maximale de l'arme à distance. Le projectile peut être paré ou esquivé par la cible, mais celle-ci subira un malus de -20% à son test.

Trait Mortel ne peut être combiné avec Flèche de Feu, Multimissile ou DareDard : Trait Mortel aura la présence dans ces cas.

Trouver X

À DISTANCE, DURÉE 15, MAGNITUDE 1

Cultes : tous

Ce sort en regroupe plusieurs qui fonctionnent de la même façon, en permettant au lanceur du sort de localiser la cible la plus proche à portée du sort. Cet effet est stoppé par toute substance telle que le métal, la terre ou la pierre avec plus de 1 mètre d'épaisseur. Le sort est aussi bloqué par Absorption, même si le Lanceur de Sort saura que la cible est quelque part à sa portée, sans connaître son

emplacement exact, et qu'elle est protégée par Absorption. Les différents sorts de Trouver X sont listés plus bas.

Contrairement aux sorts de Magie Runique Détecter X, les sorts de Trouver X ne demandent pas de concentration de la part du lanceur : ils fonctionnent automatiquement et alertent de la présence de ce qu'ils localisent pour la durée du sort.

Voici les différents sorts de Détection :

Trouver Ennemi : localise une créature qui désire nuire au Lanceur de Sort

Trouver Magie : localise l'objet, la créature magique ou le sort actif le plus proche.

Trouver Espèce : chaque sort de Trouver Espèce localise la créature la plus proche appartenant à l'espèce spécifiée. Exemples de sort : Trouver Canards, Trouver Broo...

Trouver Substance : chaque sort de Détecter Substance localise la substance du type spécifiée la plus proche. Exemples : Détecter Charbon, Détecter Or...

Le Maître de Jeu doit donner une indication du niveau de puissance du domaine recherché (« magie faible » ou « riche dépôt d'or »).

Vision de l'Âme

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

Cultes : tous

Grâce à ce sort, la cible peut discerner l'aura de POU de tout être qu'elle regarde : elle saura ainsi le nombre de ses points de magie et la nature de tout sort actif ou de tout objet enchanté qu'il porte. Ce sort permet aussi à la cible de voir le Monde de l'Esprit.

Voyage Spirituel

DURÉE 15, MAGNITUDE 4, TOUCHER

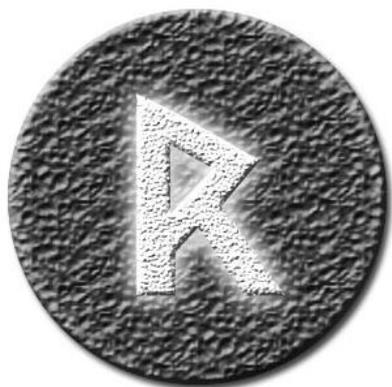
Cultes : tous

Ce sort projette la forme physique de la cible vers le Monde de l'Esprit. Le corps et l'esprit de la cible s'unissent, ce qui a pour conséquence la disparition du corps aux yeux du commun des mortels.

Alors qu'elle voyage dans le Monde de l'Esprit, la cible gagne automatiquement les effets de Vision de l'âme pour la durée de son Voyage Spirituel. Cependant, elle subit un malus de -40% à tous ses tests de Perception pour détecter les objets ou les événements du monde réel tant qu'elle demeure dans le Monde de l'Esprit.

Elle peut aussi interagir avec des esprits quasiment sur un pied d'égalité. Pendant qu'elle est en Voyage Spirituel, elle conserve toutes ses caractéristiques, compétences et attributs habituels et son équipement fonctionne normalement. Aucune des attaques physiques de la cible ne pourra blesser des personnes du monde réel, mais elles affecteront les esprits.

Quand le sort arrive à terme, le corps de la cible réintègre le monde réel.



Sorcellerie

Avant qu'un sort puisse être lancé grâce à la Sorcellerie, le processus suivant doit être respecté :

- Le personnage doit d'abord étudier pour pouvoir apprendre le sort. Pour ce faire, il doit posséder le sort dans une forme écrite ou bénéficier de l'enseignement d'un mentor.
- Chaque sort de sorcellerie est gouverné par une compétence de magie spécifique. La compétence d'un sort particulier est acquise automatiquement à son score de base lorsque le sort est appris. Cette compétence peut être augmentée normalement en ayant recours aux jets d'augmentation.
- Une fois que le sort de Sorcellerie a été appris, le personnage pourra essayer de le lancer :
- Pour lancer un sort de Sorcellerie, le personnage doit effectuer un test de la compétence de magie appropriée au sort en question. Par exemple, un sorcier voulant lancer le sort de Vol devra réussir un test de la compétence Vol.
- Si le test réussit, les effets du sort sont activés.
- Si le test échoue, le sort ne prend pas effet.

Les sorciers sont capables de manipuler leur magie au moyen des compétences de Manipulation. Celles-ci permettent au sorcier de changer les paramètres d'un sort à chaque lancement. Un sorcier peut manipuler la Magnitude, la Portée, la Durée et les Cibles de tout sort qu'il lance : il peut même combiner des sorts multiples en un seul lancement. S'il n'est pas nécessaire d'avoir la compétence de Manipulation pour lancer un sort de Sorcellerie, un sorcier dépourvu de cette compétence sera limité aux paramètres de base des sorts.

Apprentissage de la Sorcellerie

Apprendre la Sorcellerie exige un effort de volonté, d'intelligence et de recherche. Mais il suffit qu'un personnage apprenne un seul sort de Sorcellerie pour qu'il devienne sorcier. De nouveaux sorts de Sorcellerie peuvent être enseignés par un mentor ou découverts via la Recherche. Dans les deux cas, le sort de Sorcellerie doit

être traité comme une nouvelle Compétence Avancée. De ce fait, il faut dépenser deux Jets d'Augmentation pour apprendre n'importe quel sort de Sorcellerie. Une fois le sort appris, le personnage gagnera la compétence de magie relative à ce sort à son score de base. Cette compétence progresse grâce à des Jets d'Augmentation selon la méthode habituelle et peut être améliorée à travers l'Entraînement ou la Recherche.

Un sorcier ne peut connaître qu'un nombre de sorts de Sorcellerie égal à sa caractéristique d'INT.

(Sort de Sorcellerie spécifique) (Int + Pou)

Cette compétence permet au sorcier de lancer un sort de Sorcellerie spécifique avec ses paramètres de base. La plupart des sorts de Sorcellerie partagent les mêmes paramètres : ils ont une Magnitude de 1, une Durée égale au POU du sorcier en minutes, une Portée égale au POU du sorcier en mètres et n'affectent qu'une seule cible. Les compétences de Manipulation peuvent augmenter le pouvoir d'un sort de Sorcellerie au delà de ces paramètres de base.

Lancer un Sort de Sorcellerie

Un personnage doit être capable de mouvoir ses mains et de chanter pour pouvoir lancer un sort. Un sort de Sorcellerie produira toujours un bruit et une lumière pouvant être détectés par n'importe quelle créature présente dans un rayon de $10 \times$ la magnitude du sort en mètres.

La nature de ces effets est laissée à l'appréciation du maître du jeu et du joueur pour chaque sort, mais ils seront automatiquement détectés par toute créature dans un rayon de $10 \times$ la magnitude du sort en mètres.

Lancer un sort de Sorcellerie demande la réussite d'un test de la Compétence de Magie relative au sort à lancer. Par exemple, un sorcier voulant lancer le sort de Vol devra réussir un test de la compétence Vol.

Si le test réussit, les effets du sort sont activés.
Si le test échoue, le sort ne prend pas effet.

Points de Magie

Les sorts de Sorcellerie ne coûtent aucun Point de Magie à lancer. Cependant, si un effet de Manipulation est appliqué au sort, chaque effet coûtera un point de magie à mettre en œuvre.

Modificateurs de Lancer

Les tests de Sorcellerie connaissent les mêmes modificateurs que les tests de Magie Runique. Les modificateurs suivants peuvent être appliqués en sus:

Le Lanceur de Sort jette deux sorts ou plus simultanément, en utilisant la compétence Manipulation (Combiner) : - 10 % par sort

Les modificateurs de lancement de sorts de Sorcellerie concernent aussi bien la compétence du sort à lancer que toute compétence de Manipulation appliquée au sort.

Succès Critique

Comparer le test de lancement de sort de Sorcellerie à la valeur de la compétence spécifique au sort lancé. Si le résultat du test est une réussite critique, toute tentative de résistance ou de contre-sort souffrira d'un malus de -10%.

Comparer le test de lancement de sort de Sorcellerie à la valeur de la compétence de Manipulation utilisée. Si le résultat du test est une Réussite Critique, le coût en Points de Magie pour appliquer cet effet de Manipulation est réduit à 0.

Échec Absolu

En cas d'Échec Absolu à un test de lancement de sort de Sorcellerie, le sort ne prend pas effet et le sorcier perd 1d6 Points de Magie en plus de tous les Points de Magie dépensés via la Manipulation ou la Surcharge.

Temps d'Incantation

Aucune autre action de combat ne peut être entreprise lors du lancement d'un sort ; le personnage peut toutefois marcher lentement à la moitié de sa Capacité de Mouvement pendant son incantation.

Plus le sort est complexe, plus il est long à lancer. De tels sorts auront toujours la caractéristique Temps d'Incantation (X), où X indique le nombre d'Actions de Combat nécessaires pour lancer le sort.

L'effet d'un sort entre en application à la fin de la dernière Action de Combat dévolue à son lancement. Noter que les Lanceurs de Sorts peuvent subir des Attaques Libres d'ennemis adjacents à chaque Action de Combat passée à lancer le sort.

Toute attaque ou distraction affectant le Lanceur de

Sort lors de son incantation soit annule le sort (si le lanceur est aveuglé ou souffre d'une Blessure Sérieuse ou Majeure), soit impose au lanceur un Test de Persévérance afin qu'il puisse maintenir sa concentration.

Annuler un Sort de Sorcellerie

À l'instar de la Magie Runique, un lanceur peut consacrer une Action de Combat à dissiper tout sort qu'il a lancé avec la caractéristique Permanent ou Durée. Arrêter un sort avec la caractéristique Concentration est immédiat et ne demande pas d'Action de Combat.

Surcharger un Sort de Sorcellerie

Le sorcier dépense ses Points de Magie pour améliorer le sort. Un malus de -5% est appliqué au test de lancement pour chaque Point de Magie dépensé de cette façon.

Si le sort est lancé avec succès, chaque Point de Magie additionnel qui est dépensé dans le lancement d'un sort provoque l'effet suivant :

Si le sort possède la caractéristique Résistance, la cible souffre d'un malus de -10% au test de Résistance.

Si le lancement du sort échoue, le lanceur perd les Points de Magie investis dans la Surcharge du sort.

Manipulation

Les Compétences de Manipulation ne peuvent initialement être apprises que par la Recherche ou via un mentor. Elles sont considérées comme étant de nouvelles Compétences Avancées : De fait, le coût d'apprentissage de chacune d'entre elle est égal à deux Jets d'Amélioration. L'Entraînement ou la Recherche pourront améliorer ces compétences par la suite.

Manipulation (Durée) (Int + Pou)

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la Durée d'un sort de Sorcellerie. Lorsqu'elle est utilisée, appliquer à cette compétence tous les modificateurs de lancement qui concernent le test de lancement du sort. Le résultat du test de lancement est aussi comparé au score modifié de la compétence de Manipulation (Durée). Si le résultat correspond à un succès, la Durée du sort est augmentée. La Durée maximum jusqu'à laquelle le sort peut être augmenté est notée dans le tableau Manipuler les sorts de Sorcellerie.

Il faut payer un Point de Magie pour utiliser la compétence sur un sort de Sorcellerie, que le lancement du sort soit réussi ou non et quelle que soit la Durée finale de ce sort.

Manipulation des Sorts de Sorcellerie

Score de Manipulation	Magnitude	Durée (en minutes)	Portée (en mètres)	Cibles
1% à 10%	1	POU	POU	1
11% à 20%	2	POU × 2	POU × 2	2
21% à 30%	3	POU × 3	POU × 3	3
31% à 40%	4	POU × 4	POU × 4	4
41% à 50%	5	POU × 5	POU × 5	5 ou rayon de 5m
51% à 60%	6	POU × 6	POU × 6	6
61% à 70%	7	POU × 7	POU × 7	7
71% à 80%	8	POU × 8	POU × 8	8
81% à 90%	9	POU × 9	POU × 9	9
91% à 100%	10	POU × 10	POU × 10	10 ou rayon de 10m
101% à 110%	11	POU × 11	POU × 11	11
111% à 120%	12	POU × 12	POU × 12	12
121% à 130%	13	POU × 13	POU × 13	13
131% à 140%	14	POU × 14	POU × 14	14
141% à 150%	15	POU × 15	POU × 15	15 ou rayon de 15m
151% à 160%	16	POU × 16	POU × 16	16
161% à 170%	17	POU × 17	POU × 17	17
171% à 180%	18	POU × 18	POU × 18	18
181% à 190%	19	POU × 19	POU × 19	19
191% à 200%	20	POU × 20	POU × 20	20 ou rayon de 20m

Manipulation (Magnitude) (Int + Pou)

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la Magnitude d'un sort de Sorcellerie. Lorsqu'elle est utilisée, appliquer à cette compétence tous les modificateurs de lancement qui concernent le test de lancement du sort. Le résultat du test de lancement est aussi comparé au score modifié de la compétence de Manipulation (Magnitude). Si le résultat correspond à un succès, la Magnitude du sort est augmentée. La Magnitude maximum jusqu'à laquelle le sort peut être augmenté est notée dans le tableau Manipuler les sorts de Sorcellerie.

Si la compétence Manipulation (Magnitude) n'est pas utilisée sur un sort de sorcellerie, ce dernier a une magnitude de 1, par défaut.

Il faut payer un Point de Magie pour utiliser la compétence sur un sort de Sorcellerie, que le lancement du sort soit réussi ou non et quelle que soit la Magnitude finale de ce sort.

Manipulation (Portée) (Int + Pou)

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la Portée d'un sort de Sorcellerie. Lorsqu'elle est utilisée, appliquer à cette compétence tous les modificateurs de lancement qui concernent le test de lancement du sort. Le résultat du test de lancement est aussi comparé au score modifié de la compétence de Manipulation (Portée). Si le résultat correspond à un succès, la Portée du sort est augmentée. La Portée maximum à laquelle le sort peut être augmenté est notée dans le tableau Manipuler les sorts

de Sorcellerie.

Il faut payer un Point de Magie pour utiliser la compétence sur un sort de Sorcellerie, que le lancement du sort soit réussi ou non et quelle que soit la Portée finale de ce sort.

Manipulation (Cible) (Int + Pou)

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter le nombre de cibles d'un sort de Sorcellerie. Lorsqu'elle est utilisée, appliquer à cette compétence tous les modificateurs de lancement qui concernent le test de lancement du sort. Le résultat du test de lancement est aussi comparé au score modifié de la compétence de Manipulation (Portée). Si le résultat correspond à un succès, le nombre de cibles du sort est augmenté. Le nombre maximum de cibles que le sort peut affecter est noté dans le tableau Manipuler les sorts de Sorcellerie.

Il faut payer un Point de Magie pour utiliser la compétence sur un sort de Sorcellerie, que le lancement du sort soit réussi ou non et quelle que soit la Portée finale de ce sort.

Manipulation (Combiner) (Int + Pou)

Grâce à cette compétence, le sorcier est capable de combiner les effets de plusieurs sorts de Sorcellerie en un seul lancement afin qu'ils puissent affecter simultanément une cible. Cela permet au sorcier d'utiliser judicieusement ses Points de Magie et d'obtenir de multiples effets en un court laps de temps.

Un sort ne peut être combiné avec lui-même : seuls des sorts différents peuvent être combinés.

Les sorts doivent tous avoir la ou les mêmes cibles. Par exemple, un sorcier ne peut pas combiner une Suffocation ciblant un ennemi et un sort de Résistance le ciblant lui-même.

Le Temps d'Incantation pour des sorts combinés est toujours égal au Temps d'Incantation du plus long des sorts concernés. Si un sorcier combine le lancement des sorts de Résistance aux Dégâts (Temps d'Incantation 2) et de Animer Terre (Temps d'Incantation 3), les sorts combinés auront un Temps d'Incantation de 3.

Toutes les compétences utilisées dans le lancement du sort souffrent d'un malus de -10% par sort (comme il y aura toujours au moins deux sorts combinés, le malus sera donc au minimum de -20%).

Toutes les compétences utilisées pour le lancement de sort sont appliquées à chaque sort impliqué. Seul un Point de Magie a besoin d'être dépensé par effet de Manipulation, quel que soit le nombre de sorts combinés.

Même si les sorts sont lancés simultanément, il est toujours possible qu'un sort réussisse et qu'un autre échoue.

Caractéristiques et Descriptions des Sorts

À Distance : Les sorts à distance peuvent être lancés sur des cibles à une distance égale au $POU \times 5$ du personnage en mètres.

Concentration : les effets du sort resteront en place tant que le personnage garde sa concentration. Se concentrer sur un sort implique que le personnage continue de chanter tout en gesticulant des deux mains et en ignorant toute distraction potentielle. Cette caractéristique remplace la Durée par défaut du sort.

Déclencheur : le sort sera mis en sommeil jusqu'à ce qu'un événement indiqué dans la description se déroule. Le sort prend alors effet.

Durée (X) : Les effets du sort resteront en place pour le nombre de minutes indiqué.

Instantané : les effets du sort sont appliqués instantanément. Le sort disparaît ensuite. Cette caractéristique remplace la Durée par défaut du sort.

Magnitude (X) : la force et le pouvoir du sort. Définit aussi le nombre minimum de points de magie exigés pour le lancer.

Permanent : les effets du sort agissent tant que le sort n'a pas été Dissipé ou Annulé. Cette caractéristique remplace la Durée par défaut du sort.

Progressif : indique que le sort peut être appris et lancé à des niveaux de Magnitude plus importants que le minimum.

Résistance (Esquive, Persévérance, Endurance) : les effets du sort ne sont pas appliqués instantanément. La cible peut effectuer un test d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance, comme indiqué dans la description du sort, afin d'éviter les effets. Une cible doit utiliser une Réaction pour pouvoir effectuer un test de Résistance (Esquive). Dans le cas des sorts de Zone, une cible doit être capable

de plonger pour faire un test de Résistance (Esquive) et ainsi limiter les effets du sort.

Temps d'Incantation (X) : le sort prend le nombre indiqué d'Actions de Combat pour être lancé.

Toucher : les sorts avec la caractéristique Toucher requièrent que le personnage touche sa cible pour qu'ils puissent prendre effet. Le personnage doit rester en contact physique avec sa cible pour toute la durée de l'incantation. Cette caractéristique remplace la Portée par défaut du sort.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles comprises dans le rayon indiqué en mètres.

Caractéristiques par défauts

Les sorts de Sorcellerie ont tendance à disposer de moins de caractéristiques que les autres types de sorts magiques. Cela est dû au fait que la plupart des sorts de sorcellerie partagent les mêmes qualités de base : une Durée égale au POU du personnage, une Magnitude de 1, une portée égale au POU du personnage en mètres et une seule cible par défaut.

Sorts de Sorcellerie

Animer (Substance)

CONCENTRATION, TEMPS D'INCANTATION 3

Ce sort permet au sorcier d'Animer la substance indiquée, à raison d'un TAI par point de Magnitude. La substance animée pourra se mouvoir et agir maladroitement (Capacité de Mouvement de 1 m pour trois points de Magnitude).

La chance du sorcier de lui faire utiliser une quelconque Compétence Physique est égale à sa propre chance divisée par deux (avant d'appliquer les modificateurs éventuels).

En cas de combinaison avec le sort approprié de Former (Substance) au moyen de la compétence Manipulation (Combiner), le lanceur peut manipuler la substance animée plus facilement. Dans ce cas, on considère que la substance utilise la valeur des Compétences du lanceur pour les activités physiques.

Ce sort ne peut cibler que de la matière inanimée.

Boomerang

TEMPS D'INCANTATION 2

Ce sort protège le sorcier de toute magie hostile : celle-ci peut même être renvoyée à son lanceur.

Boomerang n'affecte que les sorts qui ciblent spécifiquement l'utilisateur et qui disposent de la caractéristique Résistance. De tels sorts peuvent affecter le personnage protégé, mais si la cible résiste (réussite du jet de Résistance), ils sont renvoyés à leur lanceur, pour peu que la Magnitude du sort ne dépasse pas la Magnitude de Boomerang.

Brillance

TEMPS D'INCANTATION 1

Ce sort fait apparaître un point de lumière brillante sur une substance solide. Le sort par défaut crée de la lumière sur 1 mètre de rayon et procure le même éclairage qu'une bougie. Chaque point supplémentaire de Magnitude augmente le rayon d'effet d'un mètre. La luminosité du sort devient équivalente à celle d'une Torche à la Magnitude 3, à celle d'un Feu de Camp à la Magnitude 5, et à celle d'un Feu de Joie à la Magnitude 10.

Ce sort peut être lancé sur les yeux d'un ennemi s'il est combiné avec Manipulation (Portée) : dans ce cas, le sort gagne aussi la caractéristique Résistance (Esquive). Si la cible n'arrive pas à résister au sort, elle subira un malus à tous ses tests d'attaque, de parade et d'esquive, ainsi qu'à toutes les compétences dépendant de la vision. Ce malus est égal à $5 \times$ la Magnitude du sort et dure jusqu'à ce que le sort se termine ou soit dissipé.

Cercle Protecteur

TEMPS D'INCANTATION 3

Ce sort requiert l'utilisation de la compétence Manipulation (Combiner). Il doit donc être combiné avec Résistance aux Dégâts, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle ou n'importe quelle combinaison de ces trois sorts. Une fois cela fait, le Cercle Protecteur créera une zone de protection en forme de sphère dont le rayon sera égal à la Magnitude du sort en mètres. Si ce sort est lancé sur le sol (ou autre endroit inamovible), il ne peut pas être déplacé. S'il est lancé sur un véhicule ou une personne, il bougera avec la cible.

Le périmètre du Cercle Protecteur procure les bénéfices du ou des sorts de Résistance combinés. La protection du cercle se limite uniquement aux sorts ou aux attaques pénétrant le cercle de l'extérieur : ceux lancés à l'intérieur du cercle ne sont pas affectés. De ce fait, un Cercle Protecteur contre les esprits bloquera tout esprit extérieur au cercle mais n'aura aucun effet sur ceux déjà à l'intérieur du cercle.

Développer (Caractéristique)

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Il existe en fait sept sorts Développer, un pour chaque caractéristique.

Au contraire du sort Diminuer, Développer permet au sorcier d'appliquer à une cible un bonus temporaire et égal à la Magnitude du sort à la caractéristique spécifiée. Bien sûr, une créature doit posséder la caractéristique en question pour être affectée par le sort.

Appliquer un bonus au POU n'entraîne pas d'augmentation des Points de Magie de la cible.

Diminuer (Caractéristique)

RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE, Endurance),

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Il existe en fait sept sorts Diminuer, un pour chaque

caractéristique. Le sort infligera un malus temporaire et égal à la Magnitude du sort à la caractéristique spécifiée. Le malus appliqué par le sort ne peut réduire une caractéristique en dessous de un. Bien sûr, une créature doit posséder la caractéristique en question pour être affectée par le sort.

Les sorts de Diminuer (FOR, DEX, CON et TAI) sont résistés au moyen de la compétence Endurance. Ceux d'INT, POU et CHA sont résistés avec la compétence Persévérance.

Appliquer une diminution au POU ne réduit pas les Points de Magie de la cible et n'affecte pas tout éventuel POU dédié.

Noter que les utilisations de ce sort ne sont pas forcément malveillantes : un voleur désireux de se faufiler dans des endroits exigus peut grandement se faciliter la tâche en utilisant un sort de Diminuer (TAI)...

Dominer (Espèce)

RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 2

Grâce à ce sort, le lanceur peut contrôler une créature d'une espèce spécifique. Si la cible ne parvient pas à résister au sort, elle doit obéir aux ordres du lanceur pour la durée du sort.

La créature contrôlée partage un lien télépathique avec le sorcier qui la commande. Si le sorcier et la créature ne parlent pas la même langue, le sorcier peut transmettre ses directives en formant une image mentale des actions qu'il veut que la créature accomplisse.

Le sort original doit être lancé en respectant les paramètres normaux de Portée, mais le contrôle mental qui s'ensuit est calculé en kilomètres plutôt qu'en mètres.

Certaines créatures dominées peuvent être forcées à se plier à un Enchantement de lien approprié.

Entrave

RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 1

Chaque point de Magnitude du sort diminue la Capacité de Mouvement de la cible de 1 mètre. Celle-ci voit son Rang d'Action réduite de 1 tous les deux points de Magnitude.

Former (Substance)

INSTANTANÉ, TEMPS D'INCANTATION 3

Il existe un nombre illimité de variantes du sort Former, une pour chaque substance imaginable, de l'acier à la fumée en passant par l'eau.

Chaque point de Magnitude permet au lanceur de modeler un ENC de substance solide ou un mètre cube de substance éthérée (comme les ténèbres). Le lanceur doit être familier avec la substance qu'il désire modeler.

Une fois que le sorcier a terminé le processus de modelage, la substance ne garde pas forcément sa nouvelle forme. Les substances rigides, telles que l'acier, conserveront la forme prise à la fin du sort, alors que des substances liquides comme l'eau perdront immédiatement leur forme.

Ce sort peut être utilisé pour réparer des dégâts subis par un objet. Le sorcier doit former l'objet entier et réussir un test d'Artisanat approprié ; s'il réussit, les points de vie maximum de l'objet sont restaurés.

Ce sort ne peut être employé que sur des substances inanimées.

Fusion

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Ce sort permet de fusionner deux surfaces adjacentes de 10×10 cm (approximativement la taille d'une main d'homme). La fusion dispose d'une FOR de 1 par défaut. Chaque point de Magnitude additionnel augmentera la FOR de la fusion de +1 ou doublera la zone affectée.

Ce sort peut affecter les substances organiques et non organiques. Si le sorcier tente de fusionner un être vivant avec ce sort, le sort gagne le trait Résistance (Endurance).

Hâte

TEMPS D'INCANTATION 1

Chaque point de Magnitude investi dans ce sort ajoute 1 mètre à la Capacité de Mouvement du bénéficiaire. Celui-ci voit son Rang d'Action augmenté de 1 tous les deux points de Magnitude.

Métamorphose (Espèce) en (Espèce)

RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Métamorphose se compose de plusieurs variantes, chacune étant un sort à part entière. Le sort ne fonctionne que sur les créatures vivantes ; les morts ou les créatures sans conscience ne peuvent pas être métamorphosés.

La Magnitude du sort doit être égale ou supérieure à la TAI moyenne des deux espèces spécifiées. Ainsi, transformer une souris (TAI 1) en crapaud (TAI 1) est une opération de Magnitude 1. Par contre, changer une souris (TAI 1) en lion (TAI 9) est de Magnitude 9.

Si le sorcier dépense un nombre de Points de Magie égal à la Magnitude du sort au moment de le lancer, le sort gagne le trait Permanent.

Si le sort est réussi, la cible sera biologiquement modifiée, gagnant les caractéristiques de FOR, de DEX, de CON et de TAI de sa nouvelle forme. Son INT, son POU et son CHA demeureront inchangés et la cible conservera sa mémoire et son savoir-faire (même si elle ne sera pas forcément en mesure d'en faire usage sous sa nouvelle forme).

Neutralisation de la Magie

INSTANTANÉ, TEMPS D'INCANTATION 1

Ce sort sert à neutraliser d'autres sorts. Neutralisation de la Magie éliminera une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant affectant la cible. S'il ne parvient pas à éliminer le sort le plus puissant, il passera au second sort

le plus puissant. Lorsque Neutralisation de la Magie ne peut plus dissiper les sorts d'une cible parce que la Magnitude des sorts restants est trop élevée, il prend immédiatement fin.

Un sort ne peut être partiellement éliminé : une cible affectée par un sort dont la Magnitude est supérieure à celle de Neutralisation de la Magie ne verra pas ce sort éliminé.

Le sort de Neutralisation de la Magie peut être utilisé en tant que Réaction, mais seulement si le sort que veut contrer le sorcier est lancé à portée de Neutralisation de la Magie. Une Neutralisation de la Magie réussie dissipe l'autre sort et l'annule. Tant que la Magnitude de Neutralisation de la Magie est égale ou supérieure à la Magnitude du sort ciblé, ce dernier est contré.

Paralysie

RÉSISTANCE (Endurance), TEMPS D'INCANTATION 1

Si le lanceur est capable de surmonter la résistance de sa cible avec ce sort, il paralysera une localisation aléatoire de la cible, à la condition que la Magnitude du sort soit supérieure aux points de vie de la localisation. La localisation est considérée comme ayant subi une Blessure Sérieuse, même si elle ne perd pas de points de vie.

Peau de Vie

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Ce sort protège son bénéficiaire de la suffocation par manque d'air, qu'elle soit due à la noyade ou au sort Suffocation. Chaque point de Magnitude couvrira trois points de TAI : ainsi une Peau de Vie de Magnitude 4 protégera une créature de TAI 12.

Projection (Sens)

CONCENTRATION, TEMPS D'INCANTATION 2

Il existe plusieurs sorts de (Sens) Fantomatique. Ces sorts englobent les cinq sens de base mais aussi des variantes pour tout mécanisme sensoriel approprié à l'univers de jeu (comme le sonar).

Ce sort permet au lanceur de projeter un de ses sens dans n'importe quel endroit à portée du sort. Il forme un senseur invisible et intangible de dix centimètres de rayon qui reçoit des informations concernant le type de sens spécifié et les transmet au lanceur. Par Action de Combat, le senseur peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à la Magnitude du sort selon la volonté du sorcier, ce dernier pouvant utiliser sa compétence de Perception à travers le senseur.

Des sorts peuvent être lancés à travers le senseur de certains sorts de Projection. Par exemple, les sorts à distance ont besoin d'une Projection de Vue, alors que les sorts de toucher demandent une Projection de toucher (et sûrement aussi une Projection de Vue pour que le sorcier puisse trouver sa cible). Lancer un autre sort à travers un sort de Projection (Sens) requiert l'utilisation de la compétence Manipulation (Combiner), au prix d'une restriction additionnelle : la Magnitude du sort ne peut

dépasser celle du sort de Projection (Sens).

Les personnages doués d'une vision magique peuvent voir le senseur et l'attaquer s'ils le désirent, même s'il n'est vulnérable qu'à la magie. Les armes magiques et les sorts employés contre le senseur ne le détruiront pas : les dégâts seront transférés directement à une localisation aléatoire du lanceur.

Projection Spirituelle

TEMPS D'INCANTATION 3, TOUCHER

Ce sort amène l'âme de la cible à se séparer de son corps et à se manifester dans le Monde de l'Esprit. Le corps de la cible est plongé dans un état catatonique pour la durée du sort. Bien que Projection Spirituelle soit parfois utilisée pour des motifs de reconnaissance (l'esprit de la cible peut traverser presque tous les obstacles), elle est surtout employée pour affronter des habitants du Monde de l'Esprit.

Le corps de la cible reste vulnérable pour la durée du sort. L'âme saura toujours la direction vers laquelle se trouve le corps et connaîtra approximativement la distance qui les sépare (en mètres), mais elle ne pourra avoir recours aux sens du corps. Il est donc tout à fait possible qu'une âme voyageuse ne se rende compte de la destruction de son corps qu'une fois revenue de son séjour. Il est aussi possible pour un esprit ennemi de prendre possession du corps de la cible, condamnant ainsi l'âme à rester sous la forme d'un esprit jusqu'à ce que le sort se termine et que l'âme meure. Pour ces raisons, la plupart des sorciers s'assurent que leur corps est protégé par des sorts de Résistance Spirituelle aux Dégâts et aux sorts avant de lancer Projection Spirituelle.

Alors qu'elle voyage dans le Monde de l'Esprit, la cible gagne automatiquement les effets de Vision de l'âme pour la durée de son Voyage Spirituel. Cependant, elle subit un malus de -40% à tous ses tests de Perception pour détecter les objets ou les événements du monde réel tant qu'elle demeure dans le Monde de l'Esprit.

Elle peut aussi interagir avec des esprits quasiment sur un pied d'égalité. En fait, l'âme de la cible est considérée comme un esprit pour la durée du sort. Cela signifie qu'elle ne dispose pas de caractéristiques de FOR, DEX, TAI et CON et que ses attributs sont calculés de la même façon que pour un esprit, à l'exception des points de vie. Toutes les compétences basées sur la DEX sont désormais basées sur l'INT, celle basées sur la FOR sont basées sur le CHA et les compétences basées sur la CON sont basées sur le POU pour la durée du sort. Les compétences d'Esquive, de Persévérance et de Discretion gagnent un bonus temporaire de +10%. L'âme voyageuse ne peut être affectée que par les dégâts magiques ou en provenance du Monde de l'Esprit et ses attaques au Corps à Corps ou à distance n'infligent que le Modificateur aux Dégâts. Elle est aussi invisible, sauf pour les autres esprits, et s'avère immunisée à tout effet demandant un test d'Endurance.

Si l'âme est attaquée et endommagée, ses dégâts se reflètent sur son corps hôte : la localisation est déterminée aléatoirement.

Cependant, les blessures encourues n'affectent

aucunement l'âme voyageuse. Ce n'est que lorsque l'âme est réunie avec le corps que les effets seront appliqués.

Lorsque le sort arrive à son terme, l'esprit de la cible doit être proche de son corps hôte. Aussi longtemps que ce dernier est à une distance inférieure ou égale à la Portée du sort en mètres, le corps et l'esprit sont réunis sans problème. Toutefois, une âme qui est trop loin ou dont le corps a été détruit ou possédé commencera à souffrir : elle perdra un point de POU pour chaque minute passée sans être réunie à un corps. Si le POU de l'âme tombe à zéro, elle meurt.

Régénération

CONCENTRATION SPÉCIAL, INSTANTANÉ, TEMPS D'INCANTATION 3, TOUCHER.

Ce sort fonctionne de façon similaire au sort de Magie Divine Régénérer Membre. Régénération ne peut faire revenir un personnage d'entre les morts.

La Magnitude du sort doit être égale ou dépasser le nombre de points de vie maximum du membre concerné. Ce sort permet à un membre amputé par une Blessure Grave de repousser, ou dans le cas où le membre est toujours présent, de le rattacher à son moignon.

La Régénération requiert un nombre d'Actions de Combat égal à la TAI de la cible pour rattacher un membre ; durant ce temps, le lanceur doit maintenir sa concentration. La localisation touchée est restaurée à un point de vie à la fin de cette période.

La Régénération requiert un nombre d'Actions de Combat égal à la TAI de la cible pour faire repousser un membre ; durant ce temps, le lanceur doit maintenir sa concentration. La localisation touchée est restaurée à un point de vie à la fin de cette période.

Renforcer les Dégâts

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme possédant jusqu'à cinq points d'ENC. Chaque point de Magnitude augmente les dégâts infligés par l'arme d'un point (le sort de base augmentera ainsi les dégâts d'une hachette de 1d6 à 1d6 +1).

Résistance aux Dégâts

TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Ce sort protège le corps de la cible. Toute attaque infligeant des dégâts égaux ou moindres que la Magnitude du sort est ignorée. Les attaques dont les dégâts sont supérieurs à la Magnitude de Résistance aux Dégâts ne sont pas affectées : elles infligent leurs dégâts normaux. Noter que même protégé, le personnage peut toujours subir les effets d'un Recul s'il est applicable.

Résistance aux Sorts

TEMPS D'INCANTATION 2

Le bénéficiaire de Résistance aux Sorts compare la Magnitude du sort à celle de tout sort jeté contre lui. Si la

Magnitude de Résistance aux Sorts est strictement supérieure à celle du sort adverse, ce dernier n'a aucun effet. Si la Magnitude du sort adverse est supérieure ou égal à celle de Résistance aux Sorts, le sort affecte normalement sa cible.

Au contraire de bien des sorts de protection, Résistance aux Sorts n'est pas dissipé par des sorts qui parviennent à le traverser. Cependant, il ne différencie pas les sorts lancés sur lui : un camarade tentant de guérir par magie le personnage devra surmonter Résistance aux Sorts de la même façon qu'un ennemi voulant lui nuire avec une Suffocation.

Résistance Spirituelle

TEMPS D'INCANTATION 2

On compare la Magnitude de ce sort au POU de tout esprit qui entre en contact avec la cible. Si le POU de la cible du sort combiné à la Magnitude du sort est supérieur au POU de l'esprit, celui-ci ne peut pas toucher la cible.

Un esprit incapable de toucher la cible ne sera pas capable de l'attaquer personnellement ou de lui faire du mal, même via des attaques à distance. Un sort lancé par l'esprit en direction de la cible sera bloqué, à moins que sa Magnitude excède celle de la Résistance Spirituelle.

(Sens) Fantomatique

CONCENTRATION, TEMPS D'INCANTATION 2

Il existe plusieurs sorts de (Sens) Fantomatique. Ces sorts englobent les cinq sens de base mais aussi des variantes pour tout mécanisme sensoriel approprié à l'univers de jeu (comme le sonar).

Les sorciers n'ont pas besoin d'un sort additionnel pour déplacer leurs fantômes. La Capacité de Mouvement d'un fantôme est égale à la Magnitude du sort.

Voici les différents sorts de (Sens) Fantomatique pour les cinq sens de base.

Goût

Cette illusion crée un goût spécifique couvrant un point de TAI d'un matériau pour chaque point de Magnitude.

Exemples de Magnitude de Goût

Magnitude	Exemple
1	Eau fraîche
3	Patate
6	Fruit
12	Poivre chaud
20	Goût irrésistible

Odeur

Ce sort reproduit une senteur spécifique. Si le sort est au moins de Magnitude 6, le lanceur peut créer une odeur si nauséabonde qu'elle gêne ceux qui la sentent. Les personnages humant l'odeur doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à tous leurs tests de compétence jusqu'à ce que le sort finisse ou que le personnage s'éloigne de l'odeur.

Exemples de Magnitude d'Odeur

Magnitude	Exemple
1	Pluie de printemps
3	Une fleur
6	Des oignons frais
12	De l'Ammoniaque
20	Un putois irrité

Vue

Ce sort crée la composante visuelle d'une illusion. Chaque point de Magnitude couvrira trois points de TAI : une (Vue) Fantomatique de Magnitude 4 créera ainsi une illusion de TAI 12.

Exemples de Magnitude de Vue

Magnitude	Exemple
1	Verre clair
3	Eau ondulante
6	Verre teinté
12	Eau trouble
20	Opaque

Son

Ce sort crée la composante sonore d'une illusion. Le lanceur doit spécifier la nature et la durée du sort au moment du lancement. Si le sort est au moins de magnitude 6, le lanceur peut créer un son si fort qu'il frappe d'incapacité ceux qui l'entendent. Les personnages situés à deux mètres ou moins du sort doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à tous leurs tests de compétence jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'ils parviennent à s'éloigner du son. Si le lanceur désire changer de son, il doit lancer à nouveau le sort.

Exemples de Magnitude de Son

Magnitude	Exemple
1	Un serpent rampant dans l'herbe
3	Conversation
6	Cri proche
12	Sonnerie retentissante d'un cor
20	Un grondement de dragon

Toucher

Ce sort ajoute une TAI (environ 4 kilos) de substance à une illusion pour chaque point de magnitude. Il est considéré que l'illusion dispose d'un point de vie par point de TAI.

Une illusion avec substance peut être utilisée pour causer des dégâts. Une illusion de TAI 1 à 3 inflige 1d4 points de dommage, une illusion de TAI 4 à 6 1d6 points de dommage, une illusion de TAI 7 à 9 1d8 points de dommage, et une illusion de TAI 10 ou plus 1D10 points de dommage.

Exemples de Magnitude de Toucher

Magnitude	Exemple
1	Une fourmi qui se déplace sur la peau
3	De l'eau qui coule
6	Une prise ferme
12	De la boue malléable
20	Un rocher solide

Sentir (Substance)

CONCENTRATION, TEMPS D'INCANTATION 1

Très utile pour trouver des objets de valeur de loin, ce sort dispose de variantes pour toutes les substances imaginables. Une fois le sort lancé, une lueur émanera de toutes les sources de la substance à portée du personnage. Cette lueur brillera d'une couleur appropriée et ne sera visible que par le lanceur : les diamants brilleront comme de la glace, l'ambre comme un feu de camp... Pour chaque point de Magnitude investi, le sort pénétrera un mètre de rocher, de bois ou de terre. Si la source est cachée derrière un tel matériau, la surface qui est à proximité du lanceur brillera pour un instant. Le sort ne peut pénétrer le métal travaillé, même s'il peut pénétrer le minerai.

Suffocation

CONCENTRATION, RÉSISTANCE (Endurance : spécial), TEMPS D'INCANTATION 2

En cas de réussite, ce sort prive une cible d'oxygène. Le lanceur doit se concentrer chaque round pour maintenir le sort. Pour la durée du sort, la cible sera incapable de respirer, comme si elle se noyait mais sur la terre ferme.

Lorsque le sort est lancé, le test de Résistance de la cible détermine si elle est capable d'inspirer une dernière fois de l'air avant que Suffocation entre en action. Si la cible réussit, elle peut retenir sa respiration normalement. Si elle échoue, elle commencera à suffoquer dès le prochain Round de Combat.

Ce sort peut aussi être utilisé pour éteindre des feux. Il éteindra une Flamme à la Magnitude 1, une Large Flamme à la Magnitude 2, un Petit Feu à la Magnitude 4, un Feu Important à la Magnitude 7, un Feu Dantesque à la Magnitude 10.

Suffocation n'a aucun effet sur les créatures de feu.

Traiter les Blessures

INSTANTANÉ, TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

Ce sort doit être lancé sur une localisation blessée. Il accélère grandement le rythme de guérison naturel de la cible. Si la cible est blessée à plusieurs localisations, le sort doit être lancé une fois pour chaque localisation touchée.

Chaque point de Magnitude de ce sort redonne un point de vie à la localisation blessée. Traiter les Blessures ne peut être utilisé pour rattacher ou faire repousser un membre amputé et ne fonctionne pas sur une localisation souffrant d'une Blessure Majeure.

Vampirisme (Caractéristique)

CONCENTRATION, RÉSISTANCE (Persévérance), TEMPS D'INCANTATION 3, TOUCHER

Il existe en fait sept sorts de Vampirisme, un pour chaque caractéristique. Ces sorts dévastateurs permettent au lanceur de dépouiller une cible de ses points de caractéristique et de les transformer en Points de Magie

dont il peut disposer librement.

Le lanceur doit pouvoir entrer en contact avec la cible, soit physiquement soit à travers un sort de Projection de Toucher afin de le vampiriser. De ce fait, le sort ne peut être utilisé sur des créatures incorporelles telles que les esprits.

Vampirisme ne fonctionnera que si sa Magnitude est égale ou supérieure à la caractéristique spécifiée de la cible. Ainsi un sort de Vampirisme (Force) de Magnitude 6 ne sera efficace que sur des cibles avec une force de 6 ou moins.

Les points de caractéristique perdus à cause du Vampirisme sont définitivement perdus, même si la victime pourra les améliorer à nouveau en respectant les règles habituelles d'amélioration de caractéristique. Aucune caractéristique ne peut tomber à moins de 1 à cause du Vampirisme.

Pour chaque point de caractéristique vampirisé, le sorcier gagnera un Point de Magie. Les Points de Magie que peut gagner le sorcier grâce au Vampirisme sont limités au double de son maximum de Points de Magie. Un sorcier peut aussi se contenter de vampiriser sa cible et dissiper instantanément les Points de Magie engrangés.

Si les Points de Magie gagnés par le sorcier grâce au Vampirisme dépassent son maximum normal, ces points disparaissent au rythme de un Point de Magie par minute une fois que le sort est terminé.

Venin

RÉSISTANCE (Endurance : spécial), TEMPS D'INCANTATION 2, TOUCHER

La cible du sort est parcourue par un poison dont la Puissance est égale à la Magnitude du sort $\times 5$. La cible peut résister au poison avec un test de Résistance, comme pour un poison normal.

Descriptif du poison produit par Venin

Délai : immédiat

Effet : 1 point de dégâts à toutes les localisations, malus de -4 à la FOR et la DEX de la victime.

Durée : égale à celle du sort

Vision Mystique

CONCENTRATION, TEMPS D'INCANTATION 1

La cible de ce sort est capable de discerner la magie. En augmentant la vision naturelle de la cible, ce sort lui permet de voir les Points de Magie d'une créature, ainsi que tout objet enchanté avec ses propres sorts ou Points de Magie. La cible doit être capable de voir la créature ou l'objet pour que le sort fonctionne. La Vision Spirituelle permet aussi à la cible de voir le Monde de l'Esprit.

La cible du sort ne saura qu'approximativement combien de Points de Magie dispose un objet ou une créature (1-10, 11-20, 21-30, et ainsi de suite).

En regardant l'effet d'un sort, le bénéficiaire d'une Vision Mystique saura automatiquement quelle est son origine magique (Runique, Divine, Sorcellerie). En augmentant la Magnitude du sort, le lanceur peut apprendre plus sur ce qu'il contemple. Comparer la

Magnitude de Vision Mystique avec la Magnitude de tout sort qui affecte la créature regardée ou que celle-ci est en train de lancer. Si la Magnitude de Vision Mystique est supérieure à celle de l'autre sort, le lanceur sera capable de déterminer exactement l'effet du sort perçu, de savoir s'il a été surchargé et d'avoir une image mentale de celui qui a lancé ce sort (si cela n'est pas évident).

En regardant un objet enchanté, le bénéficiaire de Vision Mystique connaîtra automatiquement ses effets magiques (comme les types d'Enchantements dont dispose l'objet). Chaque point de Magnitude de Vision Mystique permettra aussi de déterminer, au choix du maître du jeu, soit le POU investi dans un Enchantement particulier soit une condition spécifique donnée à un Enchantement.

Vol

CONCENTRATION, RÉSISTANCE (Persévérance),

TEMPS D'INCANTATION 3

Ce sort permet à une cible de voler. Le lanceur peut faire léviter un certain nombre d'objets ou de personnages (dont le sorcier, s'il le désire).

Un personnage en lévitation ne peut être surchargé et doit avoir une TAI inférieure au POU du sorcier.

Les objets doivent avoir un ENC inférieur au POU du sorcier.

Les objets ou personnages affectés par ce sort disposent d'une Capacité de Mouvement de 1m et se déplacent selon la volonté du sorcier.

Chaque point de Magnitude du sort peut être utilisé soit pour augmenter la Capacité de Mouvement de la cible de +1m, soit pour cibler un objet ou un personnage supplémentaire.

Un sorcier lançant ce sort à une Magnitude de 4 peut ainsi voler avec une Capacité de Mouvement de 4m, voler en compagnie d'un ami avec une Capacité de Mouvement de 2m (applicable pour lui et son ami), ou faire voler 4 de ses amis avec une Capacité de Mouvement de 1m (applicable à tous ses amis).



Enchantements

Enchantement (Dex + Pou)

Cette compétence permet de créer des objets enchantés. Même si elle est connue sous différentes appellations, elle fonctionne de manière quasiment identique pour tous les types de magie.

Le Processus d'Enchantement

Que ce soit pour enchanter un lieu, un objet ou une personne, il faut suivre la procédure suivante :

1. Préparation

L'enchanteur doit sélectionner l'objet destiné à être enchanté et y inscrire les runes appropriées. La méthode d'inscription est au choix de l'enchanteur mais il vaut mieux que l'inscription soit la plus durable possible, car si les runes sont détruites, l'Enchantement l'est aussi.

Sort requis

Le personnage doit connaître au moins un sort requis afin de créer l'objet magique

2. Procédure

L'enchanteur doit consacrer un nombre d'heures à travailler sur l'Enchantement égal au carré du POU investi dans l'Enchantement (voir tableau Efficacité de l'Enchantement)

À la fin de cette période, le personnage doit effectuer un test d'Enchantement. Ce test est modifié par le Type d'Enchantement que le personnage essaie d'appliquer et par les conditions pouvant être placées sur l'Enchantement.

Si le test réussit, le POU requis est dépensé et l'objet est créé. Si le jet échoue, le POU est conservé, mais l'Enchantement avorte.

Un succès critique permet au personnage de dépenser un point de POU de moins en vue de créer l'effet final (un minimum d'un point de POU doit tout de même être

dépensé)

Un Échec Absolu provoque l'échec de l'Enchantement ; le personnage doit malgré tout dépenser un point de POU.

Efficacité de l'Enchantement

Total de POU de l'Enchantement	Heures passées à Enchanter
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64
9	81
10	100

Enchantements

Enchantement d'Armure (Normal +0%)

Cet Enchantement commun et populaire augmentera les points d'armure d'un objet. Chaque point de POU investi dans cet Enchantement donne un point d'armure à l'objet enchanté. Si l'Enchantement est utilisé sur une créature vivante, il n'augmentera les points d'armure que d'une seule localisation ; plusieurs Enchantements sont nécessaires pour couvrir toute la créature. De même, s'il est placé sur une armure, un Enchantement ne protégera qu'une seule localisation.

Sort Requis : Augmenter CON, Bouclier, Former (Substance), Guérison du Corps, Protection, Réparer, Résistance aux Dégâts, Vigueur.

Enchantement de Lien (Difficile -40%)

Cet Enchantement est destiné à capturer un esprit d'un

autre monde, comme un fantôme, un démon ou un élémentaire et à l'emprisonner dans un objet. Un Enchantement de Lien requiert un point de POU pour chaque caractéristique que possède la créature à lier. Ainsi, la création d'Enchantement destiné à lier un fantôme nécessite trois points de POU, car un fantôme dispose de trois caractéristiques : INT, CHA et POU. Un Enchantement de Lien ne peut capturer qu'une créature à la fois.

Pour capturer une créature pour les besoins d'un Enchantement de Lien, il faut soit dissiper la créature soit la convaincre d'habiter temporairement l'objet. Capturer un esprit dissipé n'est pas une mince affaire : un sort de Blocage Spirituel, Écran Spirituel ou Résistance Spirituelle doit être lancé sur l'esprit en train de se dissiper dans un délai d'un round d'action après sa défaite, pour que les restes de l'esprit puissent être capturés. L'esprit doit alors être placé dans un conteneur chargé en magie (avec un sort de Blocage Spirituel, d'Écran Spirituel, ou Résistance aux Esprits). Il pourra alors être inclus normalement dans le processus d'Enchantement.

Une fois l'entité emprisonnée dans l'objet, elle y demeurera jusqu'à ce qu'elle soit libérée, par volonté du possesseur de l'objet ou par la destruction de l'objet lié. Une créature liée à un objet n'a aucun contact naturel avec le monde extérieur et ne peut le percevoir à moins de recourir à la magie. Une personne en contact physique avec l'objet lié peut l'utiliser pour engager une communication mentale avec la créature.

Le possesseur de l'objet lié dispose d'un contrôle total sur la créature à l'intérieur et peut accéder librement aux compétences, aux connaissances, aux Points de Magie et aux sorts connus de la créature. La plupart des créatures sont de peu d'utilité à l'intérieur d'un objet lié et doivent de ce fait être libérées si le possesseur veut employer leurs capacités au combat ou dans d'autres situations. Une créature liée peut être libérée. Mais avant d'être véritablement libre, elle pourra encore être commandée pendant une heure par celui qui l'a relâchée.

Sort Requis : Blocage Spirituel, Écran Spirituel, Projection Spirituelle, Résistance Spirituelle, Voyage Spirituel

Enchantement d'un Amplificateur de Pouvoir (Facile +20%)

C'est un des Enchantements les plus simples ; il est souvent utilisé par les enchanteurs débutants pour tester leurs talents. Chaque point de POU investi dans l'Enchantement donne un point de POU à l'objet enchanté, pour un maximum de trois POU.

Un Amplificateur de Pouvoir augmente de son score de POU la Magnitude des sorts avec le trait Progressif. Par exemple, un sort de Force de Magnitude 1 lancé avec un Amplificateur de Pouvoir contenant un POU 2 deviendra un sort de Force de Magnitude 3. Les Amplificateurs de Pou ne peuvent pas offrir

d'augmentations partielles.

Sort Requis : n'importe lequel.

Enchantement d'une Matrice de Sort (Difficile -20%)

L'utilisation d'une matrice de sort permet à un sorcier de stocker un sort dans un objet, qui pourra ensuite être lancé par quiconque tient ou touche l'objet. L'enchanteur doit investir un POU égal à la Magnitude du sort. L'objet acquiert alors la capacité de lancer le sort à cette Magnitude. Le possesseur de l'objet doit dépenser un Point de Magie chaque fois qu'il désire lancer le sort contenu dans la Matrice de Sort. Aucun test de lancement de sort n'est requis : le sort est automatiquement lancé, même s'il peut être résisté ou contré normalement. Les Points de Magie ne peuvent être dépensés pour surcharger des sorts lancés à partir de Matrices. Le Temps d'Incantation pour une Matrice de sort est toujours d'une Action de Combat.

Magie Divine : un sort de Magie Divine placé dans un objet est effacé de la mémoire de l'enchanteur, comme s'il avait été lancé par ce dernier. Il ne fonctionnera qu'une seule fois : le sort sera ensuite épuisé. Par contre, il n'est pas nécessaire de dépenser de Point de Magie pour activer l'Enchantement.

L'objet peut être rechargé par son possesseur, s'il prie dans un temple adéquat pour un laps de temps approprié.

Sorcellerie : un sort de Sorcellerie placé dans une matrice n'a que sa Magnitude de fixé. Un sorcier peut décider d'appliquer d'autres compétences de Manipulation au sort de la Matrice lorsqu'il est lancé. Chaque Manipulation coûte un Point de Magie, selon le processus habituel.

Sort Requis : le sort spécifique à placer dans l'objet.

Enchantement d'un Amplificateur de Sorts (Normal +0%)

Chaque point de POU investi dans cet Enchantement donne un point de POU à l'objet enchanté, pour un maximum de trois POU.

Chaque sort lancé à travers un Amplificateur de Sorts est considéré comme étant surchargé par un nombre de Points de Magie égal au POU de l'objet. Les Amplificateurs de Sorts ne peuvent pas procurer d'augmentations partielles.

Sort Requis : n'importe lequel.

Enchantement de Bénédiction d'Arme (Normal + 0%)

Cet Enchantement augmente l'efficacité et la létalité d'une arme. Chaque point de POU investi dans l'Enchantement donne +1 de bonus aux dégâts à l'arme enchantée et un bonus de +5% à la compétence d'arme

appropriée à l'objet enchanté (valable pour quiconque utilise l'arme enchantée).

Sort requis : (Arme) de Vérité, DareDard, Flèche de Feu, Former (substance appropriée à l'arme enchantée), Lame de Feu, Laminer, Renforcer les Dégâts, Vivelame,

Enchantement de Garde (Difficile -40%)

Si cet Enchantement est l'un des plus difficiles à réaliser, c'est aussi l'un des plus populaires. Lorsque cet Enchantement est accompli, l'objet Protégé génère une barrière magique invisible, détectable uniquement par magie, qui protège ceux qui sont à l'intérieur d'attaques ou d'événements spécifiés déclenchés en dehors de la zone Gardée.

Les objets n'ont pas besoin d'être visibles pour être efficaces : ils peuvent facilement être cachés dans un mur de pierre par exemple.

Chaque Garde comprend une série d'interdictions définies par son créateur durant le processus d'Enchantement. Pour chaque point de POU investi dans l'Enchantement, la Garde peut inclure une interdiction. Noter que toute Garde doit contenir au moins une interdiction. Voici quelques exemples d'interdictions : interdiction d'une certaine race ou foi, de personne spécifique, de sorts, de ceux qui ne portent pas une arme ou un symbole particulier, de créature incorporelle, de quiconque ne prononce pas un mot de passe désigné en approchant, d'armes spécifiques...

Quiconque se tient dans un rayon égal au POU investi dans l'objet enchanté en mètres est considéré comme étant dans la zone Gardée. Les créatures protégées bénéficient des effets suivants contre toute attaque ou effet interdit en provenance de l'extérieur de la zone Gardée :

- Un Bouclier de Contremagie d'une Magnitude égale au POU investi dans la Garde.
- Un effet similaire à un sort Sanctifier d'une Magnitude égale au POU investi dans la Garde, qui alertera tous ceux qui sont à l'intérieur si une chose interdite par le créateur de la Garde entre ou tente d'entrer dans la zone Gardée.
- Un effet similaire à un sort de Résistance aux Dégâts d'une Magnitude égale au POU investi dans la Garde : toute attaque dirigée vers les créatures protégées infligeant des dégâts inférieurs ou égaux au POU investi dans la Garde est ignorée.
- Mais les objets de Garde deviennent encore plus redoutables lorsqu'ils sont combinés. Deux Gardes ou plus qui partagent les mêmes interdictions (elles n'ont pas forcément besoin d'avoir le même POU ou d'avoir été créées par le même enchanteur) seront automatiquement réunies lorsque leurs rayons d'action se touchent. Elles protègent alors une zone bien plus grande qu'elles ne l'auraient fait individuellement. Dans ce cas, ajouter tous les POU investis dans les Gardes liées pour déterminer leur POU Moyen.
- Deux objets de Garde qui sont joints forment un Mur de Garde. Ce mur s'étire d'un objet à l'autre et atteint

une hauteur égale au POU Moyen en mètres. Il restera en place tant que les objets Gardés sont à une distance inférieure ou égale à 5 + POU Moyen en mètres l'un de l'autre.

- Trois objets de Garde qui sont joints forment soit un Mur de Garde pivotant soit un Triangle de Garde, avec des murs aussi grands que ceux d'un Mur de Garde. Le Mur ou le Triangle restera en place tant que les objets Gardés sont à une distance inférieure ou égale à 10 + POU Moyen en mètres l'un de l'autre.
- Quatre objets de Garde qui sont joints forment soit un Mur de Garde pivotant soit une Garde Véritable (ou Carré de Garde), avec des murs aussi grands que ceux d'un Mur de Garde. Une Garde Véritable, contrairement aux Triangles et aux Murs, couvre aussi le plafond et le sol (profondeur d'un mètre) de la zone Gardée. Elle restera en place tant que les objets Gardés sont à une distance inférieure ou égale à 15 + POU Moyen en mètres l'un de l'autre.
- Chaque objet de Garde additionnel augmente la distance maximum qui peut séparer les objets composant la Garde de 5 mètres supplémentaires.

Sort Requis : Sanctifier, Bouclier de Contremagie, Cercle de Protection.

Conditions

Chaque condition affecte seulement certains types d'Enchantement et tous donnent un malus au test d'Enchantement.

Condition d'Environnement (-20%)

Par Défaut : l'Enchantement fonctionnera n'importe où.

Chaque condition d'Environnement définit exactement où un objet sera effectif. Par exemple :

- Une Arme bénie (Bénédition d'Arme) avec la condition « N'importe où excepté dans les terres de Gunshak » ne procurera ses bonus que si son possesseur est en dehors des Terres de Gunshak.
- Une armure enchantée (Enchantement d'Armure) avec la condition « seulement sous terre » ne donnera son bonus que si son possesseur est sous terre.

Condition de Cible (-20%)

Par Défaut : L'Enchantement fonctionnera contre n'importe qui et n'importe quoi, dans les limites du possible.

Chaque Condition de Cible définit exactement qui sera ou ne sera pas affecté par l'Enchantement d'un objet. Par exemple :

- Une Arme bénie (Bénédition d'Arme) avec la condition « seulement contre les humains » ne procurera ses bonus que si son possesseur attaque des humains.

- Une armure enchantée (Enchantement d'Armure) avec la condition « tout le monde excepté les canards » donnera son bonus tout le temps... sauf si un canard s'en prend au possesseur de l'armure.

Condition d'Utilisation (-20%)

Par Défaut : l'Enchantement fonctionnera pour n'importe qui, tant que le possesseur peut porter ou utiliser l'objet enchanté.

Chaque Condition d'Utilisation définit exactement qui peut ou ne peut pas utiliser les Enchantements d'un objet. Par exemple :

- Une Arme bénie (Bénédictio n d'Arme) avec la condition « Broo seulement » ne procurera ses bonus que si son possesseur est un Broo.
- Une armure enchantée (Enchantement d'Armure) avec la condition « tout le monde excepté les nains » ne donnera son bonus que si son possesseur n'est pas un nain.



Le Monde de l'Esprit

Définition d'un Esprit

Un esprit ne possède pas de Caractéristique de FOR, de CON, de DEX et de TAI. Au lieu de cela, l'esprit ne possède que les Caractéristiques de INT, de POU ou de CHA. De plus, un esprit ne peut être affecté que par des sorts et des effets magiques qui affectent une des caractéristiques ou qui sont spécialement conçus pour être efficaces contre les Esprits. Les armes normales ne sont conçues que pour infliger des dégâts sur un corps physique, elles sont complètement inutiles contre un Esprit. Tous les Attributs des Esprits sont calculés d'une façon différente des Êtres Corporels :

Actions de Combat (AC) : Le nombre d'Actions de Combat qu'un esprit peut exécuter est déterminé par sa caractéristique d'INT, plutôt que sa caractéristique de DEX. Les Esprits gagnent un nombre égal de Réactions, comme les Créatures Corporelles.

Modificateur aux Dégâts (MD) : Le Modificateur aux Dégâts d'un esprit est déterminé par la somme des caractéristiques CHA + POU, plutôt que par la somme des caractéristiques FOR + TAI.

Points de Vie (PV) : Plutôt que de déterminer les Points de Vie par localisation, un esprit n'a qu'un nombre total de Points de Vie égal à sa caractéristique de POU. Il n'est jamais nécessaire de déterminer la localisation d'une frappe sur un esprit (il n'a qu'une localisation).

Rang d'Action (RA) : Le Rang d'Action d'un esprit est déterminé en ajoutant ses caractéristiques de INT + CHA, plutôt que ses caractéristiques de INT + DEX. En outre, noter que ce total n'est pas divisé par deux.

Mouvement : La Capacité de Mouvement d'un esprit est égal à son POU en mètres. Les Esprits sont généralement extrêmement rapides comparés aux Créatures Corporelles. Ils peuvent flotter ou voler à volonté et traverser librement les objets non-vivants.

Effets Additionnels des Esprits

Compétences de Base : Les seules Compétences de Base qu'un esprit possède sont : Esquive (20+Int), Évaluer, Influence, Connaissance des Animaux, des Plantes, du Monde de l'Esprit, Perception,

Persévérance (20+POU), Chant, Discrétion (20+INT) et Bagarre (CHA). Il peut également posséder des Compétences d'Arme spécifique, dans ce cas elles seront basées sur CHA + INT (pour les Armes de Mêlée) et sur INT (pour les Armes à Distance).

Blessures : Seuls les dégâts magiques ou les dégâts provenant du Monde de l'Esprit peuvent blesser un Esprit. Un Esprit ne peut pas être blessé par des sources normales. Une fois ses Points de Vie à zéro, il est Exorcisé, peut-être de manière permanente. Un Esprit regagne ses Points de Vie au même rythme qu'il regagne ses Points de Magie.

Dégâts : Un esprit inflige toujours et seulement son Modificateur aux Dégâts à une cible, avec un minimum d'un point de dégâts.

Endurance : Les Esprits ne sont pas affectés par des effets qui exigent un test d'Endurance, y compris les Maladies, les Poisons et les Sorts possédant la caractéristique Résistance (Endurance).

Invisibilité : Les Esprits sont habituellement invisibles pour les Créatures Corporelles, mais pas entre eux. Cependant, la plupart, mais pas tous les Esprits, peuvent devenir visibles. Indépendamment du fait que l'esprit soit visible ou non, n'importe quelle créature qu'il attaque se rendra compte de l'attaque, même si elle échoue.

Combat Spirituel

Esprit contre Esprit

La procédure suivante doit être suivie quand les Esprits engagent un combat dans le Monde de l'Esprit :

- Les Esprits attaquent, parent, esquivent et combattent comme les Créatures Corporelles, bien que plusieurs de leurs Attributs et de leurs Compétences soient déterminés différemment.
- Indépendamment de l'arme apparente utilisée, une Attaque Spirituelle est faite par la Puissance Spirituelle de l'Esprit, plutôt que par du métal ou du bois comme pour une arme réelle. C'est pourquoi il n'inflige toujours que son Modificateur aux Dégâts à une cible (avec un minimum d'un point de dégâts).
- L'armure est inutile dans le Monde de l'Esprit et les

dégâts d'une attaque ne seront réduits par aucune armure apparente.

- Tous les Coups Critiques de l'Esprit font simplement le maximum des dégâts possibles du Modificateur aux Dégâts et les Échecs Absolus sont simplement des attaques échouées.
- Les Esprits ne souffrent pas de blessure, bien qu'ils soient Exorcisés si leurs Points de Vie sont réduits à zéro.
- Un Esprit subit un Recul si les dégâts de la frappe excèdent son POU (au lieu de sa TAI).

ESPRIT CONTRE CRÉATURE CORPORELLE

- Les Esprits attaquent les Personnages Corporels normalement.
- En attaquant une Créature Corporelle, un Esprit est toujours dans le monde de l'Esprit. C'est l'âme de l'Être Corporel qui est attaquée plutôt que son être physique. L'esprit n'est donc pas affecté par les modificateurs environnementaux.
- Indépendamment de l'arme apparente utilisée, une attaque spirituelle est faite par la Puissance Spirituelle de l'Esprit, plutôt que par du métal ou du bois comme pour une arme réelle. C'est pourquoi il n'inflige toujours que son Modificateur aux Dégâts à une cible (avec un minimum d'un point de dégâts).
- L'attaque d'un Esprit ne peut pas être parée (excepté avec une arme magique) mais peut être esquivée normalement.
- L'Attaque d'un Esprit ignore l'armure (bien qu'une armure magique fonctionne normalement).
- Bien que les dégâts soient infligés à l'âme de la Créature Corporelle, ils sont physiquement ressentis par le corps. Ainsi des blessures réelles reflètent les dégâts des attaques de l'Esprit.

CRÉATURE CORPORELLE CONTRE ESPRIT

- Les Esprits sont habituellement invisibles pour les Créatures Corporelles et ne font aucun bruit, bien que bon nombre d'entre eux aient une odeur ou une sensation distincte qui accompagnent leur manifestation. Les Adversaires Corporels incapables de percevoir cette invisibilité subiront un malus de -40% à leurs attaques.
- Seules les Armes Magiques ou les Armes qui sont spécifiquement conçues pour attaquer les Esprits peuvent nuire aux Esprits. Si une arme a été enchantée avec un sort de Magie Spirituelle tel que Vivelame, seuls les dégâts magiques additionnels blesseront l'Esprit.
- Les Attaques Précises ne sont pas possibles contre un Esprit.
- Les sorts infligeant des dégâts magiques, ou les sorts spécifiquement conçus pour attaquer les Esprits, blessent les Esprits. Cependant, si le sort exige une

cible, le lanceur de sort doit pouvoir voir l'Esprit. Un sort avec la caractéristique de Contact n'aura pas d'effet contre les Esprits, à moins que le Personnage permette à sa main d'entrer dans le Monde de l'Esprit, d'une façon ou d'une autre.

ESPRIT EXORCISÉ

Les Esprits dont les Points de Vie atteignent zéro sont Exorcisés. Cet Exorcisme est Permanent ou Temporaire, suivant le type d'Esprit. Les Esprits Exorcisés de manière Permanente sont détruits.

Les Esprits Temporairement Exorcisés ne sont pas détruits de manière permanente par le combat. Après avoir été Exorcisé, l'esprit se reforme en un nombre d'heures égal à son POU. L'esprit reformé aura un Point de Vie et regagnera ses Points de Vie normalement.

POSSESSION

Afin de posséder une Créature Corporelle, un Esprit doit posséder la Possession par Domination ou la Possession Cachée. Il doit également être à portée de la cible, car le processus de Possession amène l'Esprit à habiter ou « chevaucher » le Corps Corporel de la cible.

La possession se résout par un Test d'Opposition qui dure une Action de Combat. Les adversaires peuvent dépenser des Points de Magie pour gagner un bonus de +5% au test par Point de Magie dépensé.

Si l'Esprit gagne le Test d'Opposition, il possède la Créature ciblée.

Si la cible gagne le Test d'Opposition, elle résiste à la possession et se rend également compte qu'elle a repoussé un certain type d'attaque à l'encontre de son esprit.

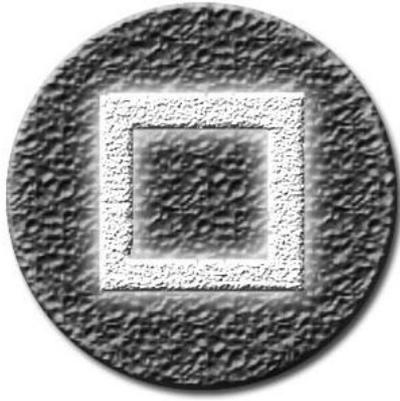
POSSESSION PAR DOMINATION

La cible possédée se rend parfaitement compte que son corps est contrôlé par un Esprit ; elle est également totalement Hors de Combat, incapable de prendre quelque mesure que ce soit, prisonnière dans son propre corps. L'Esprit possesseur a le contrôle complet de sa cible, bien qu'il n'ait accès ni à la mémoire, ni aux compétences, ni à la magie du possédé.

Une vue magique permet, avec la réussite d'un test facile de Perception (+20%), de découvrir qu'une personne est Possédée par Domination.

POSSESSION CACHÉE

La cible ne sait même pas qu'elle est possédée à moins que l'esprit ne choisisse de l'en informer ou que d'autres lui en donne connaissance. Bien que l'entité la possède de façon cachée et ne commande pas les actions du corps, elle n'est pas sans influence. L'esprit possédant peut appliquer son POU comme bonus ou malus à n'importe quel test de Compétence que le possédé accompli. Une vue magique permet, avec la réussite d'un test difficile de Perception (-40%), de découvrir qu'une personne subit une Possession Cachée.



Cultes

Confrérie de Mithras

Adorateurs : Soldats, Bureaucrates ambitieux

Compétences du Culte : Arc, Connaissance des Animaux, Connaissance Théologie, Arts Martiaux, Équitation, Lance, Épée à 1M.

Devoirs des Adorateurs : Préserver la sagesse secrète de Mithras, aide et protection mutuelles.

Sorts du Culte : DareDard, Lame de Feu, Serment.

Avantages Spéciaux : Les membres du culte peuvent recevoir l'aide des membres d'un culte associé avec un Test d'Influence à +10%. Les membres de haut rang de la Confrérie de Mithras obtiennent un bonus +10% supplémentaire par degré de différence avec les membres de bas-rang. Dans n'importe quel détachement militaire, un Test de Connaissance (Théologie) permet de découvrir au moins un officier qui est membre du culte. Dans une bureaucratie civile, un Test difficile (-20%) de Connaissance (Théologie) permet de découvrir un membre du culte.

Intervention Divine

Un personnage peut invoquer l'Intervention Divine de sa déité toutes les fois où il fait face à une situation désespérée, même s'il est inconscient ou mort. Quand l'Intervention divine est demandée, faire un jet de 1d100. Si le jet est inférieur ou égal au POU du personnage,

l'appel a été entendu. Cependant, les dieux exigent un lourd tribut en échange de leur aide et le Personnage souffre d'une perte permanente de POU égale au résultat du jet du d100, s'il est réussi. Si le POU du personnage est réduit à 0 par ce fait, son âme est prise pour servir directement son dieu, ce qui revient à retirer le personnage du jeu (bien que sa demande sera exaucée).

Un personnage ne peut invoquer une Intervention Divine qu'une fois par mois, qu'elle soit réussie ou non.

L'Intervention Divine peut prendre beaucoup de formes différentes, ce qui suit doit être considéré comme des indications :

- Permet au personnage de jeter n'importe quel Sort du Culte avec n'importe quelle Magnitude et n'importe quelle quantité de Points de Magie supplémentaires pour le surcharger.
- Permet à un Sort du Culte d'affecter chaque adorateur du dieu dans la limite de vue du personnage.
- Permet de ramener à la vie un adorateur (qui peut ne pas être le Personnage réclamant l'Intervention Divine).
- Divers effets « divins » sont également possibles. Par exemple créer un brouillard permettant au personnage d'échapper à ses ennemis, doubler sa FOR pour vaincre un puissant ennemi ou faire déborder une rivière afin de retarder une armée envahissante.
- L'Intervention Divine ne peut pas être employée pour nuire ou massacrer directement des créatures mortelles. Les dieux refuseront leur aide aux non-adorateurs et les effets seront limités à leur sphère d'influence.



Temples

Tous les temples, quel que soit leur culte, partagent les attributs décrits dans ce chapitre.

Apprendre et Récupérer de la Magie

Les temples servent de centres pour apprendre et récupérer la Magie Divine et la Magie Runique spécifiques au culte. Tout temple, quel que soit sa taille, permet l'apprentissage et la récupération de quelques sorts de Magie Divine.

Défense d'un Temple

Un sort permanent de Sanctifier agissant sur le sol du temple est le moyen de défense le plus simple. Consulter le tableau des Défenses du Temple pour plus de détail.

Croissance du Temple

Chaque année, un temple qui accomplit avec succès ses tâches journalières possède une chance cumulative de 1% de s'agrandir. Un temple doit avoir les moyens de payer le coût d'agrandissement, sinon il gardera sa taille actuelle.

Croissance du Temple

Taille du Temple	Coût moyen de création
Site	3 Ducats d'Or
Autel	150 Ducats d'Or
Temple Mineur	7 500 Ducats d'Or
Temple Majeur	50 000 Ducats d'Or

Site

Coût de Maintenance : la maintenance d'un site est généralement exceptionnellement basse, ne dépassant pas 1d6 pièces d'argent chaque mois.

Clergé : un site n'aura pas forcément un clergé permanent. En règle générale, plusieurs sites seront supervisés par un ou plusieurs initiés assistés occasionnellement par des acolytes. Il y a 50% de chance pour qu'un initié soit présent sur un site ; si le jet est inférieur ou égal à 05, un acolyte et 1d3 initiés seront présents.

Nombre de Membres Séculars : un site aura habituellement 5 adorateurs, ou membres séculars, pour chaque initié qui visite régulièrement le site (donc entre 5 et 20 membres laïques en moyenne).

Personnel Requis : un site ne requiert pas de personnel ; on compte sur les initiés pour maintenir le site à chaque visite.

Revenu : un site génère un revenu très faible, qui revient au clergé itinérant qui vient proposer ses services. Un site génère en moyenne un revenu de 3d6 pièces d'argent par mois, la majorité du revenu pouvant être sous la forme de biens à échanger plutôt que d'argent.

Autel

Coût de Maintenance : il faut 20 pièces d'argent par mois pour qu'un autel puisse rester debout. 20 pièces d'argent supplémentaires par mois (en argent ou en biens) sont nécessaires pour chaque membre du clergé permanent et 10 pièces d'argent par mois pour chaque garde. Évidemment, à ces tarifs là, le personnel d'un autel est mal payé.

Clergé : un autel aura toujours cinq initiés ou plus (3d6 +2) qui y seront assignés de façon permanente et souvent un acolyte ou deux (1d4 -2) y résideront temporairement.

Nombre de Membres Séculars : un autel aura habituellement 20 adorateurs pour chaque initié.

Personnel Requis : un autel ne requiert pas de personnel en dehors du clergé et des gardes, même si ces derniers se verront souvent apporter des repas par les membres laïques.

Revenu : le revenu annuel d'un autel est suffisant pour entretenir le bâtiment et le clergé. En général, un autel génère un revenu de 1D6 X 100 pièces d'argent par mois.

Défenses des Temples

Taille du Temple	Magnitude du Sort Sanctifier	Autres défenses magiques	Gardes
Site	1 à 2	Aucune	50% de chance d'avoir 1d3 gardes de niveau novice présents
Autel	3 à 4	50% de chance d'un sort de Magnitude 3 couvrant la zone	En général, un garde de niveau novice tous les 5 initiés
Temple Mineur	5 à 6	1D2 sorts de Magnitude 1D6 couvrant la zone	En général, un garde de niveau expérimenté tous les 5 initiés, plus un sergent de niveau vétéran
Temple Majeur	7 ou plus	1D4+1 sorts de Magnitude 2D6 couvrant la zone	En général, un garde de niveau vétéran tous les 4 initiés, plus 1d3 sergents de niveau vétéran et un commandant de niveau maître.

Temple Mineur

Coût de Maintenance : garder un temple mineur en bonne condition nécessite 500 pièces d'argent chaque mois. De plus, il faut environ 30 pièces d'argent par mois pour chaque membre permanent du clergé, 20 pièces d'argent par mois pour chaque garde et 10 pièces d'argent par mois pour chaque membre du personnel (ou 2 pièces d'argent si ce sont des esclaves).

Clergé : un temple mineur disposera toujours d'au moins 20 initiés (1D100 + 20) qui y seront assignés en permanence, plus un acolyte tous les 10 initiés. Un Prêtre Runique peut aussi résider temporairement dans le temple (50% de chance).

Nombre de Membres Séculars : un temple mineur aura normalement 40 membres séculars par initié.

Personnel Requis : un temple mineur requiert peu de personnel permanent pour être opérationnel. Le personnel se composera de 1d4 membres séculars pour chaque 20 membres du clergé permanent. Le personnel accomplit divers services : bibliothécaire, enseignant pour les enfants, serviteurs du clergé, personnel de nettoyage et d'entretien... Dans les régions où l'esclavage est légal et si le culte le permet, la majorité du personnel sera formée d'esclaves.

Revenu : le revenu annuel d'un temple mineur est suffisant pour payer l'entretien du bâtiment, du clergé et du personnel. En général, le clergé et le personnel d'un temple mineur ne sont pas très bien payés, même s'ils perçoivent un salaire plus important que dans un autel. Un temple mineur rapporte habituellement 2D6 × 1000 pièces d'argent par mois.

Temple Majeur

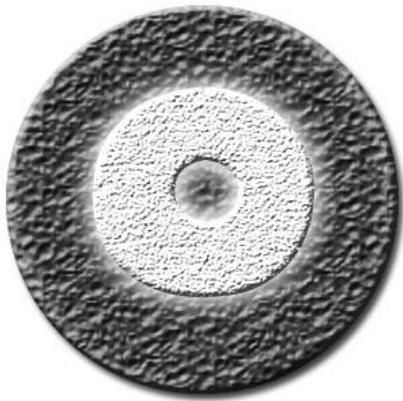
Coût de Maintenance : garder un temple majeur en bonne condition avec une librairie pleinement approvisionnée et le matériel d'équipement en état de marche nécessite 4000 pièces d'argent chaque mois. De plus, il faut environ 40 pièces d'argent par mois pour chaque membre permanent du clergé, 20 pièces d'argent par mois pour chaque garde et 12 pièces d'argent par mois pour chaque membre du personnel (ou 3 pièces d'argent si ce sont des esclaves). Bien entendu, cela fait beaucoup d'argent, ce qui explique pourquoi les temples majeurs reposent sur l'assistance financière de nobles locaux (ou d'initiés aventuriers) pour couvrir les frais d'entretiens.

Clergé : un temple majeur disposera toujours de centaines d'initiés (2D100 × 100) qui y seront assignés en permanence, plus un acolyte tous les 8 initiés. 1D4 + 2 Prêtres Runiques résideront aussi dans les lieux et il y a 50% de chance pour qu'un Seigneur Runique soit présent aussi.

Nombre de Membres Séculars : un temple majeur aura normalement 100 membres séculars par initié.

Personnel Requis : un temple majeur requiert un personnel conséquent. Le personnel se composera de 1d4 membres laïques pour chaque 15 membres du clergé permanent. Le personnel accomplit divers services : bibliothécaire, enseignant pour les enfants, serviteurs du clergé, valets, cuisiniers, garçons d'écurie... Dans les régions où l'esclavage est légal et si le culte le permet, la majorité du personnel sera formée d'esclaves.

Revenu : un temple majeur génère une quantité d'argent astronomique grâce aux donations des notables et des fidèles. Un temple mineur rapporte habituellement 3D6 × 10 000 pièces d'argent par mois.



À l'Aventure

Déplacement

Le Tableau de Déplacement montre jusqu'à quelle distance peuvent voyager des personnages avec des Capacités de Mouvement différentes sur des périodes de temps plus ou moins longues. Des groupes de personnages voyageant ensemble se déplaceront à la vitesse du membre le plus lent.

Le déplacement au cours d'un combat suppose que le personnage se déplace aussi rapidement que possible au cours de son Action de Combat. Tout déplacement durant une période plus grande qu'une Action de Combat (minute ou plus) suppose que le personnage marche à un rythme soutenu, bien qu'il lui soit possible de courir à la place. Cette marche soutenue est considérée comme une Activité Légère, bien qu'un jour complet (12 heures) de marche compte en tant qu'Activité Soutenue.

COURSE

Courir est facile durant de courtes périodes ; un personnage peut courir pour un nombre de minutes égal à sa CON avant de commencer à se fatiguer. Une fois ce délai écoulé, la course est assimilée à une Activité Soutenue.

TERRAIN & Climat

La vitesse de déplacement peut être affectée par le terrain et les conditions climatiques telles que la pluie, le vent et la neige. Ces conditions sont classées en trois catégories : désagrément mineur, modéré, et majeur.

Adversité Mineure : inclut les terrains couverts de

neige ou de sable, la végétation éparse, les bois, la pluie forte. La vitesse de déplacement du personnage est réduite de 25%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme un Désagrément Mineur.

Adversité Modérée : inclut les amoncellements de neige ou de sable, les bâtiments en ruine, la végétation dense, les collines escarpées, les marais et les tempêtes. La vitesse du personnage est réduite de 50%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme un Désagrément Majeur.

Adversité Majeure : inclut les jungles quasiment impénétrables, les terrains montagneux, les marécages profonds... Réduire la vitesse du personnage de 75%.

Chasse et Poursuite

Il est assez courant pour un aventurier d'être impliqué dans une poursuite ou une chasse quelconques, que ce soit pour fuir un terrible danger ou pour traquer un ennemi en déroute. Gérer des personnages avec des Capacités de Mouvement différentes est très simple pour le Maître de Jeu : le personnage le plus rapide sera toujours capable de rattraper ou de semer son poursuivant.

Cependant, il est possible de sprinter durant de courtes périodes. Si un personnage réussit un test difficile (-20%) d'Athlétisme, il peut augmenter sa Capacité de Mouvement durant une Action de Combat ou une minute, à la discrétion du maître du jeu. Cela peut permettre à un personnage de rattraper temporairement celui qu'il poursuit ou au contraire de mettre un peu de distance entre lui et son poursuivant.

Un sprint est considéré comme étant une Activité Intense. Si des montures sont utilisées par les personnages au cours de la poursuite, on aura recours à leur test d'Athlétisme plutôt qu'à celui du cavalier.

Tableau de Déplacement

Période de temps	1 unité	2 unités	3 unités	4 unités	5 unités	6 unités
Action de Combat	1m(2m) ¹	2m(4m) ¹	3m(6m) ¹	4m(8m) ¹	5m(10m) ¹	6m(12m) ¹
Minute	12m(24m) ¹	24m(48m) ¹	36m(72m) ¹	48m(96m) ¹	60m(120m) ¹	72m(144m) ¹
Heure	0,7km	1,4km	2,2km	2,9km	3,6km	4,3km
Jour (12 heures)	8,4km	16,8km	26,4km	34,8km	43,2km	51,6km

¹La valeur entre parenthèses correspond à la distance parcourue en courant.

Éclairage et Obscurité

L'environnement lumineux est...	Exemple	Effets
Fort Éclairage	Journée très ensoleillée, sanctuaire contenant une Rune de Lumière	+10% aux tests de Perception pour trouver un objet ou un personnage caché.
Éclairage Normal	Pièce fortement illuminée par des bougies, Journée nuageuse ou dans le radius d'une Source de Lumière.	Aucun
Obscurité Partielle	Entrée d'une grotte, Journée brumeuse ou dans $3 \times$ le radius d'une Source de Lumière.	-20% aux tests de Perception basés sur la vue
Obscurité	Nuit, Grande caverne illuminée seulement par des braises, Brume épaisse, ou dans $5 \times$ le radius d'une Source de Lumière.	-40% aux tests de Perception basés sur la vue. Malus de -1m à la Capacité de Mouvement.
Obscurité Totale	Pièce scellée par des murs en pierre, Caverne à des lieux sous terre, Mauvais temps au sommet d'une montagne, sanctuaire contenant une Rune d'Obscurité.	Les tests de Perception basés sur la vue sont impossibles, tout comme les Attaques à Distance. La Capacité de Mouvement est réduite de moitié.

Sources Lumineuses

Exemple	Radius
Bougie	1m
Torche ou Lanterne	3m
Feu de Camp	5m
Feu de Joie	10m
Sort de Lumière	10m, mais à la différence des sources lumineuses normales, le Sort de Lumière n'illumine qu'un rayon de 10m et ne fournit pas d'Obscurité Partielle ou d'Obscurité au delà de ce rayon.

Il existe, évidemment, bien d'autres types de poursuites que celles à pied ou à cheval. Une course en chariot, par exemple, demandera un test de Conduite plutôt que d'Athlétisme.

Pour une chasse ou une poursuite qui se prolongerait, les règles de fatigue entrent en jeu.

Vision

Normalement, la vision d'un personnage ne sera affectée que par l'obscurité ou des objets en travers de sa ligne de vue. Cependant, une fois la nuit tombée ou lorsqu'un personnage entre dans une caverne, l'éclairage devient important.

Sens des Ténèbres

Autorise un personnage à traiter les conditions d'Obscurité Totale comme étant simplement dans l'Obscurité.

Vision Nocturne

Permet de traiter des conditions d'Obscurité comme des conditions d'Obscurité Partielle, et les conditions d'Obscurité Partielle comme des conditions d'Éclairage Normal.

Fatigue

L'activité physique est classée en trois catégories :

Activité Légère, Soutenue et Intense. Le temps durant lequel un personnage peut accomplir une activité sans courir le risque de devenir épuisé est déterminé par sa CON. Une fois que ce laps de temps s'est écoulé, le personnage devra effectuer des tests de compétence afin de résister à la fatigue.

Activité Légère : inclut la marche ou la nage à une vitesse raisonnable, lancer des sorts ou porter des poids légers. Un personnage ne risque jamais la fatigue en accomplissant une Activité Légère.

Activité Soutenue : inclut la course, le combat, l'escalade ou la nage à un rythme rapide. Un personnage peut accomplir l'activité durant un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Il doit alors effectuer un test simple (+20%) d'Athlétisme ou commencer à souffrir des effets de la fatigue. Aussi longtemps que l'activité se poursuit, il doit effectuer un test simple (+20%) à chaque fois qu'un nombre de minutes égal à sa CON s'écoule.

Activité Intense : inclut les travaux de champs les plus pénibles, le sprint et l'escalade à un rythme rapide. Un personnage peut accomplir une telle activité durant un nombre d'Actions de Combat égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois que ce temps s'est écoulé, le personnage doit immédiatement faire un test normal (+0%) d'athlétisme ou commencer à souffrir des effets de la fatigue. Aussi longtemps que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test simple (+0%) à chaque fois qu'un nombre d'actions de combat égal à sa CON s'écoule.

Tableau des Niveaux de Fatigue

Niveau de fatigue	Effets
Frais	
Essoufflé	Tous les tests de Compétence (ainsi que ceux de Fatigue) subissent un malus de -10%.
Fatigué	Tous les tests de Compétence (ainsi que ceux de Fatigue) subissent un malus de -20%. Les mouvements subissent une pénalité de -1m
Épuisé	Tous les tests de Compétence (ainsi que ceux de Fatigue) subissent un malus de -30%. La Capacité de Mouvement subit une pénalité de -1m. -2 au Rang d'Action.
Harassé	Tous les tests de Compétence (ainsi que ceux de Fatigue) subissent un malus de -40%. La Capacité de Mouvement est réduite de moitié. Malus de -4 au Rang d'Action. Malus de -5 à la Dextérité pour calculer le nombre d'Actions de Combat. Le personnage doit faire un test e Persévérance toutes les minutes ou tomber inconscient pour $1d3 \times 2$ heures
Exténué	Tous les tests de Compétence (ainsi que ceux de Fatigue) subissent un malus de -50%. La Capacité de Mouvement est réduite de moitié. Malus -6 au Rang d'Action. Malus de -10 à la Dextérité pour calculer le nombre d'Actions de Combat. Le personnage doit faire un test e Persévérance à chaque tour de combat ou tomber inconscient pour $1d6 \times 2$ heures

Effets de la Fatigue

Si un personnage rate un test alors qu'il est en pleine activité (Soutenue ou Intense), il éprouve de la fatigue. À chaque test raté, son niveau de fatigue baisse d'un cran, comme indiqué dans la table de Fatigue.

Temps et Fatigue

Les personnages, quelle que soit leur activité, se fatiguent naturellement. Un personnage qui reste éveillé plus de $10 + \text{CON}$ heures doit faire un test de Persévérance ou baisser son niveau de fatigue d'un cran. Ce test doit être renouvelé pour chaque heure supplémentaire où le personnage reste éveillé.

Récupérer de sa Fatigue

Un personnage récupère un niveau de fatigue toutes les deux heures de repos complet ou toutes les quatre heures d'Activité Légère. Un test réussi de Premiers Soins ou de Médecine permet au personnage de récupérer, une fois par jour, un niveau de fatigue, mais sans dépasser le niveau Essoufflé.

Exposition, Faim et Soif

La faim et la soif peuvent mettre les personnages à rude épreuve, tout comme les froids ou chaleurs extrêmes.

Un personnage est exposé lorsqu'il est insuffisamment préparé à un environnement hostile, le plus souvent à cause d'un test raté de Survie. Normalement, un personnage peut survivre durant un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir de l'exposition.

Un personnage peut survivre durant un nombre de jours égal à sa CON avant d'être mort de faim. Il sera affecté, de plus, d'un malus de -10% pour ses tests de fatigue passés les trois premiers jours.

La soif se fait sentir dès $4 \times \text{CON}$ heures, voire $3 \times \text{CON}$ ou $2 \times \text{CON}$ dans des environnements arides.

Un personnage souffrant d'exposition, de faim ou de

soif a un malus de -20% à ses tests de fatigue. En plus, il subira chaque jour un point de dégâts dans chaque localisation, pour chaque exposition dont il souffre. Toute tentative de guérison, qu'elle soit magique ou non, est vouée à l'échec, tant que le personnage n'a pas trouvé un abri, de la nourriture ou de l'eau pouvant remédier à son état.

Guérison

Inévitablement, les personnages finiront par subir des blessures au cours de leurs aventures. La guérison peut opérer par trois moyens, avec la compétence Premiers Soins, avec un sort, ou en laissant faire le temps.

Guérison Naturelle

Une localisation blessée qui dispose de 0 point de vie ou plus regagne 1 point de vie toutes les 24 heures, tant que le personnage n'accomplit que des Activités, au plus, Légères.

Un personnage dont une localisation serait plus sérieusement atteinte, c'est-à-dire avec -1 point de vie ou moins, regagne un point de vie par jour, tant que le personnage n'accomplit que des Activités, au plus, Légères et réussit un test d'Endurance.

La guérison naturelle ne peut pas opérer en cas de Blessure Grave à moins que cette blessure n'ait été, au préalable, traitée par une magie appropriée ou qu'un test de Médecine ait été réussi.

Guérison Magique

Que ce soit par l'entremise d'un sort, d'une prière ou d'une potion, une guérison magique prend immédiatement effet.

En plus de voir ses points de vie restaurés, toute localisation souffrant d'une Blessure Grave qui regagne au moins un point de vie arrête de saigner et peut de nouveau bénéficier de la Guérison Naturelle.

Oistance de Chute

Hauteur de la chute	Dégâts subis
1m ou moins	Pas de dégât
2 à 5m	1D6 points de dégâts sur une localisation aléatoire
6 à 10m	2d6 points de dégâts, chaque dé affectant une localisation aléatoire
11 à 15m	3d6 points de dégâts, chaque dé affectant une localisation aléatoire
16 à 20m	4d6 points de dégâts, chaque dé affectant une localisation aléatoire
+ 5m	+1d6 points de dégâts

Substance Suffocante

Substance inhalée	Domage subi par la localisation Poitrine
Eau	1d6
Fumée Épaisse	1d3
Gaz Empoisonné	Le personnage est exposé aux effets du poison. Si le gaz est aussi une fumée épaisse, ajouter 1d3 de dégât.
Vide	1d6

Feu et Chaleur

Source de dommage	Exemple	Dégâts infligés
Flamme	Bougie	1 point
Large Flamme	Torche	1d4 points
Petit Feu	Feu de camp	1d6 points
Feu Important	Salle en feu	2d6 points
Feu Dantesque	Lave	3d6 points

Si un personnage a été rendu inconscient par une Blessure Sérieuse ou Grave à une localisation, il suffit que cette localisation regagne un point de vie pour qu'il retrouve ses esprits.

À moins que cela ne soit spécifié dans la description du sort, de la potion ou de la prière, la guérison magique ne peut pas faire revivre un mort ou régénérer des membres amputés.

Encombrement

Chaque pièce d'équipement décrite dans le chapitre Équipement, possède des points d'encombrement (ENC), bien que certains articles soient trop petits ou trop légers pour en avoir. Néanmoins si le personnage porte 20 de ces articles, ils occuperont 1 ENC. Il faut bien sûr qu'il ait de quoi porter ces objets commodément, dans un sac ou un balluchon par exemple.

Un personnage peut porter sans pénalité un équipement dont la valeur d'ENC ne dépasse pas son score en FOR + TAI.

Encombré

Un personnage qui porte un équipement dont l'ENC est supérieur à la somme de CON+TAI est Encombré.

Un personnage Encombré souffre d'un malus de -20% à tous ses tests qui impliquent une activité physique, comme par exemple les tests de compétences d'Armes et la plupart des Compétences basées sur les Caractéristiques DEX ou FOR. De plus, sa Capacité de Mouvement est réduite de moitié et il a -20% à ses Tests de Fatigue.

Un personnage ne peut porter plus de deux fois son score en CON+TAI en points d'ENC.

Dérils

Chute

Un personnage qui subit des dégâts d'une chute finit à terre. Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts d'une chute.

Tant que le personnage n'est pas surpris, il peut tenter un test d'Athlétisme afin de limiter les dégâts de la chute : une réussite permet au personnage de considérer la chute comme étant haute de 2m de moins qu'elle ne l'est réellement, de se réceptionner convenablement, et de pouvoir rester debout.

Un personnage qui tombe sur une surface molle ou douce voit sa hauteur de chute réduite de moitié dans le cadre du calcul des dégâts.

Par contre, un personnage qui tombe sur une surface blessante voit ces dégâts s'appliquer à toutes ses localisations.

Asphyxie

Un personnage suffoquera lorsqu'il aura du mal à respirer, que ce soit à cause de la fumée, qu'il se noie, ou qu'il se trouve dans un espace vide d'air.

Pendant qu'il accomplit une Activité Soutenue, un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de Rounds de Combat égal à sa CON. Ce temps est doublé en cas d'Activité Légère, et réduit de moitié en cas d'Activité Intense.

Une fois ce délai écoulé, le personnage doit effectuer un test d'Endurance à chaque round avec un malus

cumulatif de -10%. S'il en rate un, il commence automatiquement à inhaler la substance suffocante, ce qui endommage à chaque round sa localisation Poitrine.

Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de l'asphyxie. Ces dégâts ne cessent que lorsque le personnage peut de nouveau respirer librement. Mais même alors, le personnage devra sûrement effectuer un test d'Endurance afin de faire autre chose que de reprendre son souffle pendant 1d4 actions de combats.

Chaleur, Feu et Froid

Normalement, un personnage subit les dégâts dus à la chaleur ou au feu à une localisation spécifique. Cependant, si un personnage est immergé dans la source du dégât, alors toutes ses localisations sont touchées.

Les dégâts infligés dépendent de l'intensité de la chaleur ou du feu, comme indiqué dans la table Feu et Chaleur.

Les dégâts de froid fonctionnent de la même façon que les dégâts de feu.

Poison

Tout type de poison est détaillé de la façon suivante :

Délai : Temps séparant l'introduction du poison dans l'organisme du personnage et le début de son effet.

Durée : Le temps que le poison affectera la victime. Les effets du poison ne peuvent être endigués que si le poison lui-même a été neutralisé ou s'est dissipé. Les points de dégâts infligés par le poison doivent être guéris naturellement ou par magie.

Effet : En général les points de dégâts affectent toutes les localisations de la victime. Certains poisons peuvent endormir le personnage, provoquer des effets hallucinogènes, ou encore une paralysie. Ces effets débutent à la fin du délai évoqué plus haut, si le personnage a raté son test d'Endurance au poison.

Nom : Le nom du poison. Indique aussi si le poison est magique.

Type : indique si le poison est ingéré, inhalé, ou utilisé sur une arme.

Virulence : Nombre entre 10 et 100 mesurant la force du poison. Certains poisons magiques sont même encore plus forts. Un personnage doit effectuer un test d'Opposition d'Endurance contre la Virulence du poison afin de résister à ses effets ou de les limiter.

Test d'Opposition

Poison réussit, personnage échoue

Le poison inflige ses effets maximum au personnage.

Personnage réussit, échec du poison

Le poison n'a pas d'effet.

Les deux réussissent

Le résultat le plus élevé gagne.

Les deux échouent

Le résultat le plus bas gagne.

Maladie

Tout type de maladie est détaillé de la façon suivante :

Délai : Temps d'incubation de la maladie. À la fin de ce temps, le personnage devra faire un test d'Endurance à la maladie (voir virulence plus bas).

Effet : En général des points de dégâts qui affectent toutes les localisations de la victime. Certaines maladies peuvent endormir le personnage, causer des effets hallucinogènes, ou encore une paralysie. Ces effets débutent à la fin du délai évoqué ci-dessus, si le personnage a raté son test d'Endurance à la maladie.

Les effets de la maladie ne peuvent être endigués que si la maladie elle-même a été neutralisée ou s'est dissipée. Les points de dégâts infligés par le poison doivent être guéris naturellement ou par magie.

Nom : Le nom de la maladie. Indique aussi si la maladie est magique.

Type : indique si la maladie est transmise par toucher, contamination ou voie aérienne.

Virulence : Nombre entre 10 et 100 mesurant la force de la maladie. Certaines maladies magiques sont même encore plus fortes. Un personnage doit effectuer un Test d'Opposition d'Endurance contre la virulence de la maladie afin de résister à ses effets ou de les limiter.

Test d'Opposition

Maladie réussit, personnage échoue

La maladie inflige ses effets maximum au personnage.

Personnage réussit, échec de la maladie

La maladie n'a pas d'effet.

Les deux réussissent

Le résultat le plus élevé gagne.

Les deux échouent

Le résultat le plus bas gagne.

Au contraire du poison, une maladie progressera si l'on ne résiste pas à ses effets. En cas d'échec au Test d'Opposition, le malade devra effectuer un nouveau test, après un laps de temps déterminé par le Délai de la maladie. Si le personnage réussit son second test, il parvient à surmonter le pire de la maladie et ne souffrira plus de ses effets, en dehors des points de dégâts restants, à la fin du laps de temps indiqué par le Délai de la maladie.

Par contre, si ce second test échoue, son état empire. Les effets de la maladie sont appliqués de nouveau au personnage. Après que le Délai imposé par la maladie soit expiré, un troisième test est à effectuer, et ainsi de suite...

Objets Inanimés

Tous les objets inanimés disposent de Points d'Armure et de Points de Vie.

À moins de circonstances exceptionnelles, toute attaque sur un objet inanimé touche automatiquement ; les personnages ont simplement besoin de savoir combien de dégâts ils infligent.

Objets inanimés

Objet	Points d'armure	Points de vie	Modificateur de test de Force Brute
Barrière en bois (2m de section)	2	5	+10%
Chaîne	4	8	-30%
Chaise en bois	2	6	
Corde	1	3	+0%
Dague	4	4	
Épée Large	4	10	
Gourdin	2	4	
Mur de château (section de 2m)	5	250	
Mur de Hutte (section de 2m)	2	15	+0%
Portail de Château	4	120	-40%
Porte normale en Bois	2	25	+10%
Porte renforcée en Bois	3	30	-10%
Porte en Fer	4	75	-30%
Rocher	4	40	

Les Points d'Armure de l'objet seront déduits des dégâts infligés, et le restant des points de dégâts réduira d'autant les points de vie de l'objet. Une fois que ses points de vie sont réduits à zéro, l'objet est cassé et inutilisable.

Les objets inanimés capables de bloquer ou de restreindre les mouvements du personnage, comme les portes ou les cordes, ont des valeurs de Force. Pour défoncer une porte, ou se libérer d'un lien, un personnage

doit effectuer un test de Force Brute d'Athlétisme. En cas de réussite, les points de vie de l'objet sont réduits à 0.

Objets Inanimés et Armes

Utiliser une arme sur un objet inanimé dont les points d'armure sont égaux ou supérieurs à ceux de l'arme provoque des dégâts aussi bien à l'arme qu'à l'objet.



Périples en Mer

Bateaux & Navigation

Du puissant Vaisseau de Guerre au simple Canoë, tous les bateaux partagent les caractéristiques suivantes :

Armes : indique le nombre d'Armes Navales pouvant être montées sur le bateau.

Capacité : Ce chiffre indique la capacité de chargement du bateau en tonnes. Il reflète la capacité de chargement du bateau en plus du poids des voiles, de l'équipage, des provisions, etc.

Coque : La coque agit comme une armure pour le bateau à l'instar d'une cotte de maille pour un homme.

Éperon : indique que le bateau a la possibilité de monter un éperon de navire à sa proue. Le fait qu'il puisse monter un éperon n'impose pas qu'il ait un éperon à sa proue. Les valeurs données entre parenthèses indiquent les dégâts d'un éperonnage pour un bateau ayant placé un éperon à sa proue.

Franc Bord : La hauteur minimum séparant le plat-bord du bateau de la ligne de flottaison. Comparer les Francs Bords de deux bateaux aide à donner la distance verticale qu'un personnage doit franchir pour sauter de l'un à l'autre.

Largeur : La partie la plus large du bateau, habituellement au milieu. Les bateaux propulsés par rames verront leur largeur augmenter quand les rames sont utilisées. L'utilisation de rame augmente la largeur du navire de la moitié de sa largeur originale.

Longueur : distance de la poupe à la proue.

Tirant d'Eau : La profondeur d'eau nécessaire pour que le bateau manœuvre efficacement et évite de s'échouer. C'est la distance entre la quille du bateau et la ligne de flottaison.

Tenue en Mer : La capacité du bateau à résister aux rigueurs de la navigation. Tous les bateaux doivent subir un entretien fréquent afin que leur Tenue en Mer ne se détériore pas.

Vitesse : La vitesse à laquelle le bateau voyage par Action de Combat / par période de 12 heures. La vitesse d'un bateau, qui compte seulement sur ses voiles pour sa

propulsion, dépend du vent.

Points de Structure : Ils représentent Points de Vie d'un bateau. La perte de Points de Structure représente les dégâts à l'intégrité du bateau et les bateaux ne guérissent pas naturellement. Un bateau doit être mis en Cale Sèche pour que ses Points de Structure soient restaurés.

Mouvement

Il existe deux moyens de propulser un bateau avant l'invention des moteurs mécanisés : À Nage (Rame ou Perche) et À Voile. Plusieurs des bateaux énumérés sont capables d'employer les deux méthodes et chacune a ses avantages propres.

À Nage

Chaque navire capable d'un déplacement par rames ou par perches a une caractéristique de vitesse dans sa description. C'est le déplacement de base du bateau en fonctionnement normal. Propulser ce navire grâce aux rames à cette vitesse normale compte en tant qu'Activité Soutenue pour la détermination de la fatigue.

Le navire peut être ralenti à la moitié de sa vitesse, ce qui compte alors comme une Activité Légère pour les rameurs. La vitesse du navire peut également être doublée. Cette activité exténuante compte en tant qu'Activité Intense pour les rameurs.

Si le navire navigue face à un Coup de Vent ou une Tempête, le niveau d'activité est augmenté d'un cran. Dans ce cas, se déplacer à demi de vitesse compte comme Activité Soutenue, se déplacer à la vitesse normale compte comme Activité Intense et le navire ne peut pas se déplacer au double de sa vitesse.

Par contre, si le navire navigue avec un vent arrière de la puissance d'un Coup de Vent ou plus, le niveau de l'activité est diminué d'un cran. De ce fait, se déplacer à la vitesse normale compte comme Activité Légère et se déplacer au double de la vitesse compte comme Activité Soutenue.

Statistiques des Bateaux

	Barge	Canoë ¹	Chaloupe	Radeau
Coque	3	1 (2)	2	1
Points de Structure	100	4 (6)	15	50
Tenue en Mer	10	7	15	10
Longueur	12 m	3 m	3 m	6 m
Largeur	8 m	0,75 m	1,5 m	2 m
Capacité	12 tonnes	0,25 tonne	0,5 tonne	4 tonnes
Franc Bord	0,3 m	0,3 m	0,6 m	0,1 m
Tirant d'Eau	0,5 m	0,3 m	0,3 m	0,3 m
Équipage	4 rameurs ou pousseurs à la perche	1 ou 2 rameurs	1 rameur	2 pousseurs à la perche
Vitesse	1 m / 8,4 km	4 m / 34,8 km	2 m / 16,8 km	1 m / 8,4 km
Armes	Une	Aucune	Aucune	Aucune
Éperon	Non	Non	Non	Non
Modificateur	Canotage +0%	Canotage +20%	Canotage +0%	Canotage -10%
Coût	500 PA	1000 PA	300 PA	50 PA

¹ Les statistiques de la Pirogue sont données entre parenthèses, après les statistiques d'un Canoë en Peau. Un Canoë en Peau pèse approximativement 75 kilogrammes, une Pirogue pèse environ 200 kilogrammes.

Statistiques des Navires

	Birème	Cogue	Drakkar
Coque	3	4	3
Points de Structure	60	80	70
Tenue en Mer	12	28	20
Longueur	20 m	24 m	28 m
Largeur	3 m	7 m	6 m
Capacité	1 tonne	75 tonnes	20 tonnes
Franc Bord	1 m	4 m	1,5 m
Tirant d'Eau	1 m	3,5 m	1,5 m
Équipage	60 rameurs, 10 officiers et marins, 10 soldats ou archers	25 officiers et marins	50 rameurs, jusqu'à 200 soldats ou archers
Vitesse	5 m / 43,2 km sous rame	À Voile Seulement	5 m / 43,2 km sous rame
Armes	Deux	Deux	Aucune
Éperon	Oui (1d3 de dégâts pour chaque mètre de vitesse)	Non	Non
Modificateur	Navigation +0%	Navigation +10%	Navigation +20%
Coût	15.000 PA	20.000 PA	20.000 PA
	Galère de Guerre	Knorr	Trirème
Coque	3	3	4
Points de Structure	40	40	80
Tenue en Mer	12	22	18
Longueur	27 m	21 m	37 m
Largeur	6 m	5 m	4,5 m
Capacité	2 tonnes	17 tonnes	1,5 tonne
Franc Bord	1 m	2 m	3 m
Tirant d'Eau	0,5 m	1 m	2,5 m
Équipage	50 rameurs, 10 officiers et marins	15 officiers et marins	170 rameurs, 25 officiers et marins, 20 soldats ou archers
Vitesse	4 m / 34,8 km sous rame	À Voile Seulement	6 m / 51,6 km sous rame
Armes	Deux	Une	Trois
Éperon	Oui (1d2 de dégâts pour chaque mètre de vitesse)	Non	Oui (1d4 de dégâts pour chaque mètre de vitesse)
Modificateur	Navigation -10%	Navigation +0%	Navigation +0%
Coût	7.000 PA	8.000 PA	25.000 PA

Nage & Vent

Vitesse du Vent	Contre le Vent	Vent Arrière	Modificateur de Compétence
Calme (0)			
Légère Brise (2)			
Jolie Brise (4)	Adversité Mineure (- 25% à la vitesse)	Adversité Mineure (- 25% à la vitesse)	
Vent Frais (6)	Adversité Mineure (- 25% à la vitesse)	Adversité Mineure (- 25% à la vitesse)	-10%
Coup de Vent (8)	Adversité Modérée (- 50% à la vitesse)	Adversité Modérée (- 50% à la vitesse)	-20%
Tempête (10)	Adversité Majeure (- 75% à la vitesse)	Adversité Majeure (- 75% à la vitesse)	-40%
Ouragan (12)	*	*	-60%

* Les navires à rames sont non manoeuvrants dans un Ouragan.

VITESSES sous VOILURE

Vitesse du Vent	Vent Arrière	Grand Largue	Travers	Près	Modificateur de Compétence
Calme (0)	1 m / 16,8 km				
Légère Brise (2)	3 m / 52,8 km	2 m / 33,6 km	1 m / 16,8 km		
Jolie Brise (4)	5 m / 86,4 km	4 m / 69,6 km	3 m / 52,8 km	1 m / 16,8 km	
Vent Frais (6)	7 m / 121 km	6 m / 103,2 km	5 m / 86,4 km	2 m / 33,6 km	-10%
Coup de Vent (8)	9 m / 155,5 km	8 m / 138,2 km	7 m / 121 km	3 m / 52,8 km	-20%
Tempête (10)	*	*	*	*	-40%
Ouragan (12)	*	*	*	*	-60%

* Les vents d'une Tempête ou d'un Ouragan déchiquetteront les voiles d'un bateau. Dans une telle situation, la meilleure solution est de ne déployer que la toile nécessaire pour maintenir le bateau à flot dans l'espoir de franchir la tempête. Alternativement, l'insouciant ou le désespéré peut maintenir la vitesse d'un Coup de Vent mais en doublant le malus à la compétence.

Vitesse du Vent : La vitesse des vents dominants. Entre parenthèses, la force du vent sur l'échelle de Beaufort

Contre le Vent : Le navire navigue contre ou perpendiculairement au vent.

Vent Arrière : Le navire navigue avec les vents dominants de dos.

Modificateur de Compétence : Le modificateur appliqué à la compétence de Canotage imposé par les vents. Ce modificateur s'ajoute aux modificateurs du bateau lui-même et de ceux décidés par le Maître de Jeu.

À Voile

Un navire à voiles offre des avantages significatifs par rapport à un navire à rames : l'équipage n'a pas à fournir la même débauche d'effort pour faire avancer le navire et peut donc être plus restreint.

La vitesse d'un voilier dépend de son allure, c'est à dire de la direction d'où provient le vent, et de la vitesse du vent elle-même. Pour simplifier, ces règles prennent en compte quatre directions de vent : Vent Arrière, Grand Largue, Largue, Près.

Vent Arrière : Le vent vient directement de la poupe du bateau (arrière du bateau).

Grand Largue : À l'allure du Grand Largue, le vent provient de 3/4 arrière.

Travers : Le travers désigne l'allure à laquelle le vent arrive par le travers du bateau, autrement dit à 90° de l'axe du bateau.

Près : Le voilier est au plus près du vent, le vent souffle à 45° de sa proue.

Le tableau des Vitesses sous Voilure donne la vitesse d'un Voilier suivant les différentes Vitesses de Vent, présentée de la façon suivante : Vitesse par Action de Combat / Vitesse pour une période de 12 heures. Les règles supposent que tous les voiliers voyagent à la même vitesse, les bateaux les plus lourds augmentant la voilure pour compenser leur poids. Dans le cas où un bateau en poursuit d'autres, le résultat de la course dépendra des compétences de Canotage ou de Navigation des capitaines des bateaux, comme pour n'importe quelle autre Poursuite.

Un Jour en Mer

Pour chaque période de 12 heures de navigation (ou de canotage), le capitaine doit effectuer un Test de Navigation (ou de Canotage). Si le test est réussi, le navire effectue le voyage journalier sans incident. Par contre, si le capitaine échoue à son test, la Tenue en Mer du navire est réduite d'un point.

Dégâts sur un Navire

Un bateau peut achever sa vie de deux manières. Un bateau qui perd tous ses points de Tenue en Mer prend l'eau à une vitesse bien supérieure à tout écopage; il coulera donc. Un bateau peut également être détruit par la perte de tous ses Points de Structure en raison des dégâts dûs au mauvais temps ou aux ennemis.

Coûts des Bateaux et Navires

	Milieu Rural				Grande Cité
	Milieu Sauvage	Petite Ville	Grande Ville	Petite Cité	
Barge			550 PA	500 PA	500 PA
Birème				15.000 PA	15.000 PA
Canoë	50 PA	50 PA	100 PA	100 PA	150 PA
Chaloupe		400 PA	350 PA	300 PA	300 PA
Cogue				20.000 PA	20.000 PA
Drakkar				20.000 PA	20.000 PA
Galère de Guerre				7.000 PA	7.000 PA
Knorr				8.000 PA	7.500 PA
Radeau	75 PA	50 PA	50 PA	50 PA	75 PA
Trirème				25.000 PA	25.000 PA

Tenue en Mer

Les bateaux construits en bois prennent continuellement l'eau : écoper l'eau de la cale d'un bateau fait partie des activités usuelles et quotidiennes d'un marin. Les plus grands bateaux embarquent toujours au moins un charpentier (et les pièces de rechange) afin qu'il effectue les réparations de secours nécessaires.

Tant qu'un bateau possède encore au moins un Point de Tenue en Mer, il prend l'eau moins vite que l'équipage n'écope. Si la Tenue en Mer du bateau tombe à zéro, son sort est scellé. Le navire commence à prendre l'eau de toute part, processus qui demande une Action de Combat par mètre de longueur du bateau. Quand un bateau est entièrement inondé, il coule.

Chaque fois qu'un bateau perd cinq points ou plus de Points de Structure de la part d'une unique attaque (après déduction de la Coque), sa Tenue en Mer diminue d'un point par groupe de cinq Points de Structure perdus.

Points de Structure

Les Points de la Structure d'un bateau sont équivalents aux Points de Vie d'un humain, tout comme la Coque d'un bateau est équivalente à l'armure. N'importe quel coup porté est en premier lieu comparé à la valeur courante de la Coque du bateau. Si les dégâts sont inférieurs ou égaux à la valeur de Coque, le coup n'endommage pas le bateau. S'il est supérieur, la valeur de Coque est soustraite aux dégâts. Tous les dégâts restants sont déduits des Points de Structure du bateau.

Si les Points de Structure d'un bateau sont réduits à zéro, le bateau commence immédiatement à se briser de toutes parts. Les débris ne servent plus qu'à construire des radeaux de survie pour l'équipage.

Périls

La mer est un milieu hostile. Même sans les dangers potentiels que sont les autres bateaux, les monstres ou les pirates, les dangers tels que les tempêtes ou le feu peuvent

mettre en péril un bateau.

Le Feu

De petits feux se déclarent souvent à bord des bateaux, bien qu'ils soient toujours soigneusement surveillés. Un feu qui s'échappe de son foyer est un vrai danger. S'il n'est pas éteint, un feu hors de contrôle s'accroîtra d'une catégorie de taille toutes les 2D6 minutes.

La valeur de Coque du bateau ne le protège pas contre les dégâts du feu, bien que le feu endommage le bateau. Au cours de chaque Round de Combat pendant lequel le feu fait rage, le Maître de Jeu doit effectuer un jet de dégâts et appliquer les dégâts directement aux Points de Structure du bateau.

Monstres

La plupart des créatures marines n'attaqueront pas un bateau en pleine mer à moins qu'elles ne soient contrôlées ou affamées.

Tempêtes

Le danger le plus terrible pour un bateau en mer, plus grand que les monstres, plus grand que le feu, est la météo. A Runequest, la Tempête peut être un élément de l'intrigue du scénario du Maître de Jeu, au même titre que les monstres. Le vent et la mer s'unissent dans la tempête pour frapper et faire tanguer un bateau avec une fureur primaire, les mâts grincent et se fendent, les voies d'eau inondent les soutes, le chargement se détache de ses amarres pour valdinguer sur le pont.

Pour qu'un bateau survive intact à une Tempête, le capitaine doit utiliser sa compétence de Navigation (ou Canotage au besoin) afin de maintenir le navire à la cape dans la Tempête. Si le Test de Compétence est réussi, le bateau soutient la Tempête durant une heure avec la perte d'un unique point de Tenue en Mer. Si le Test de Compétence échoue, le bateau soutient la Tempête pendant une heure avec une perte de 1d6 points de Tenue en Mer.

Armes Navales

Arme	Compétence	Dégâts	Portée	Rechargement	PA/PV	Coût
Arbalète de Siège	Ingénierie	4d6	425 m	1 / minute	4 / 12	1.000 PA
Baliste	Ingénierie	10d6	275 m	1 / 5 minutes	4 / 20	3.500 PA
Éperon de Navire	Navigation	Special				Special
Onagre	Ingénierie	3d6	300 m	1 / 5 minutes	3 / 12	600 PA

Guerre Navale

Comme si les capitaines n'avaient pas déjà assez de soucis avec l'état de la mer, ils risquent également la rencontre d'un bateau ennemi en pleine mer.

Armes Navales

Les bateaux les plus grands ont la possibilité d'installer des engins de siège, telles que les arbalètes, les balistes et les onagres.

Les règles, pour ces engins de siège, sont données dans la section Personnel & Équipement Naval.

Bien que ce soient des armes mortelles, il est très difficile d'employer les engins de siège sur un bateau durant un Combat Naval. Par exemple, l'onagre est une petite catapulte. Durant un Combat Naval, le marin essaye d'utiliser cette arme fixée sur le pont d'un bateau qui tangue dans l'intention de frapper, grâce à un tir indirect, une cible mobile. Le Maître de Jeu devra certainement appliquer un malus d'au moins -25% aux jets d'attaque.

Éperon de Navire

Les éperons sont des armes exceptionnellement dangereuses dans un combat naval, bien qu'elles ne soient pas sans inconvénient. Le poids d'un éperon à la proue d'un bateau ralentit son Mouvement de Base d'un mètre (ou sa Vitesse sous Voilure quand il avance à la voile). En plus, le poids de l'éperon rend le bateau moins manoeuvrable : appliquer un malus de -10% aux tests de compétence de Navigation dans le cas d'une navigation rapide ou réactive.

Les dégâts infligés par un éperon dépendent de la taille du bateau et de sa vitesse quand il éperonne sa cible. Les dégâts exacts sont indiqués dans la description des différents bateaux.

Noter qu'un bateau non équipé d'éperon peut choisir d'éperonner un autre bateau s'il le désire. Ces éperonnages n'infligeront qu'un point de dégâts par mètre de vitesse du bateau, avec un maximum égal aux Points de Coque du bateau éperonnant.

Soldats

La meilleure arme d'un bateau est sûrement son équipage. Le combat commence vraiment quand deux bateaux sont à portée d'arc l'un de l'autre. La tactique de combat la plus commune des vaisseaux de guerre est d'éperonner le bateau ennemi et de rester au contact pour que les soldats puissent l'aborder.

Personnel & Équipement Naval

Il est souvent dit qu'un bateau est un trou dans l'eau que vous devez remplir d'argent. Bien que RuneQuest facilite grandement le processus d'achat et de réparation des bateaux, les Personnages Joueurs risquent néanmoins de frémir à l'idée des dépenses occasionnées par le navire qu'ils possèdent.

Comme n'importe quel autre article, le coût des bateaux et de leur équipement change d'un endroit à l'autre. La plupart des grands bateaux sont indisponibles dans les lieux plus petits qu'une Petite Cité. Les coûts indiqués dans la description des bateaux correspondent à leur prix tout équipé dans une Petite Cité. Les éperons de navire et les Armes de Guerre ne peuvent pas être acquis en dehors d'une Petite ou d'une Grande Cité.

Personnel

À la différence de l'équipement, le personnel d'un bateau ne change pas de prix d'un endroit à l'autre. Pour chaque fonction à bord d'un navire, le personnel s'attend à un salaire journalier standard équivalent à celui indiqué dans le tableau ci-dessous, qu'il soit engagé dans un Petit Village ou une Grande Cité.

Personnel Navigant

Poste	Salaire Journalier
Chef de Nage	12 PA
Marin	8 PA
Navigateur	15 PA
Officier	18 PA
Rameur	4 PA (ou gratuit si c'est un esclave)

Armes

Arbalète de Siège : Une arbalète de Siège est essentiellement une grande arbalète. Utilisable par un seul homme, elle requiert une minute pleine pour être chargée et doit être soutenue par un support. Les projectiles d'une arbalète sont trop grands pour être affectés par le Sort de Magie Runique Multimissile.

Baliste : Une baliste est une version beaucoup plus grande et plus mortelle qu'une arbalète. Elle exige au moins trois hommes pour son utilisation. Les projectiles d'une baliste sont trop grands pour être affectés par le Sort de Magie Runique Multimissile.

Éperon de Navire : Un éperon est une lourde pointe de métal attachée à l'avant d'un vaisseau de guerre, utilisé

pour fracasser la coque des bateaux ennemis. La taille et le prix de l'éperon diffèrent suivant le type de bateau auquel il sera attaché. Si l'éperon est inclus dans la construction du bateau, il augmente le prix du bateau de 10%. S'il est ajouté plus tard, l'éperon coûte 15% du prix d'achat original du bateau car son installation requiert des travaux supplémentaires pour renforcer la structure du bateau.

Onagre : L'onagre est une petite catapulte conçue pour lancer ses munitions sur l'ennemi en suivant une trajectoire courbe. Les projectiles d'un onagre sont trop grands pour être affectés par le Sort de Magie Runique Multimissile.

Réparations

Une chose est certaine à propos des bateaux, ils ont toujours besoin de réparation. Les bateaux perdent naturellement de la Tenue en Mer, de par l'usure. Et cela en plus des dégâts de Structure subis pendant les combats.

Coûts des Réparations

La réparation coûte 10 Pièces d'Argent de matériaux pour chaque Point de Tenue en Mer réparé. La réparation des Points de Structure coûte 100 Pièces d'Argent par point réparé.

Réparation à Sec

L'équipage d'un bateau ou une équipe de chantier naval travaille à la même vitesse et pour les mêmes coûts. Une équipe standard répare dix points de Tenue en Mer ou quatre Point de Structure par jour de travail si le bateau est échoué sur la plage ou en Cale Sèche.

Si les réparations sont effectuées par un charpentier naval travaillant seul, il réparera trois points de Tenue en Mer ou un Point de Structure par jour de travail si le bateau est échoué sur la plage ou en Cale Sèche.

Réparation en Mer

En mer, les tests d'Artisanat (Charpentier) subissent un malus de -40%.

En essayant de réparer un bateau en mer, le charpentier doit réussir un test d'Artisanat (Charpentier) toutes les douze heures. Un succès indique qu'il a réparé un point perdu de Tenue en Mer ou de Structure. Ce résultat peut être augmenté de 1d4 additionnel si suffisamment de membres d'équipage sont disponibles pour former une équipe de travail.

Si le test d'Artisanat (Charpentier) du charpentier échoue, aucune réparation n'est effectuée et les matériaux utilisés sont perdus.

Cale Sèche

Hormis la magie (qui offre une réparation immédiate), la mise en Cale Sèche d'un bateau est la meilleure façon de le réparer. Une cale sèche n'est normalement disponible que dans les Petites ou Grandes Cités et coûte 50 Pièces d'Argent de loyer journalier (ou 100 PA par jour dans une Grande Cité).

Échouage

L'échouage d'un bateau n'est normalement fait que dans les circonstances les plus désespérées.

Les Canoës, les Bateaux à Rames et les Radeaux peuvent être échoués en toute impunité, bien qu'ils aient 25% de chance de perdre un point de Tenue en Mer durant l'opération.

L'échouage des autres bateaux exige du capitaine un Test de Navigation ou de Canotage avec un malus égal à la somme Longueur + Largeur + Capacité du bateau. En cas de succès au test, le bateau perd 1d6 Points de Tenue en Mer et 1d6 Points de Structure. En cas d'échec au test, le bateau perd un nombre de d10 égal à son Tirant d'Eau (minimum 1d10) aussi bien en Tenue de Mer qu'en Structure. Ce sont les dégâts dus à l'échouement sur le rivage.



Entre deux Aventures

Réputation & Renommée

Tous les Personnages Joueurs commencent avec une Réputation de 0.

Utiliser la Réputation

Pour que la Réputation ait un impact sur la vie du personnage et ses interactions avec les Personnages Non-Joueurs, le personnage doit effectuer un test de Réputation.

La Réputation affecte principalement l'utilisation de la compétence Influence, mais peut aussi avoir un impact sur des compétences telle que Déguisement. Le tableau des Effets de la Réputation donne quelques indications de bonus aux compétences à appliquer en fonction de la Réputation des Personnages Joueurs.

L'octroi d'un bonus ou d'un malus au test d'Influence d'un personnage dépend de la nature de sa Réputation et de la personne à qui il a affaire.

Effets de la Réputation

Réputation	Modificateur aux tests d'Influence	Malus aux tests de Déguisement
1-2	-----	-0%
3-5	+5% / -5%	-0%
6-10	+10% / -10%	-5%
11-15	+15% / -15%	-10%
16-20	+20% / -20%	-10%
21-25	+25% / -25%	-15%
26-30	+30% / -30%	-15%
31-40	+35% / -35%	-20%
41-50	+40% / -40%	-20%

Gagner de l'Argent

Utiliser les Compétences d'Artisanat

La plupart des compétences d'Artisanat requièrent des matières premières ainsi que des installations adéquates pour créer des objets. En général, la matière première d'un objet coûte 25% de son prix d'achat.

Temps

Le temps de création d'un objet peut être déterminé en consultant son prix de base. Que l'artisan soit doué ou non n'a que peu d'influence sur le temps nécessaire pour réaliser un objet.

Le temps pris par artisan compétent pour réaliser un objet ordinaire est égal au coût de l'objet divisé par cinq, en heures. Tant que l'artisan dispose d'au moins 50% dans sa compétence d'Artisanat, il peut créer l'objet en question dans ces délais sans avoir à effectuer un test d'Artisanat. Il est considéré comme étant assez efficace dans son travail pour réaliser un objet ordinaire en étant assuré de réussir. Par contre, si la compétence d'Artisanat du personnage est inférieure à 50%, il doit faire un test de compétence même lorsqu'il crée un objet ordinaire.

Si un artisan est pressé, il peut tenter d'accélérer le processus. Dans ce cas, le temps requis pour réaliser un objet ordinaire est égal au coût de l'objet divisé par dix, en heures. Pour ce faire, l'artisan doit réussir un test Difficile (-20%) de compétence pour créer l'objet.

Qualité de l'Objet

Tout objet de qualité exceptionnelle doit normalement être commandé spécialement, et trouver un artisan capable de créer de tels objets ne sera pas forcément commode ! On distingue cinq niveaux de qualité parmi les objets Exceptionnels, des objets à peine meilleurs que la normale, à ceux qui ne peuvent être réalisés que par les meilleurs artisans au monde. Évidemment, plus la qualité de l'objet est grande, plus les bénéfices qu'il procure à son utilisateur sont grands.

Réputation

Circonstance		Modificateur de Réputation ¹
Le personnage est	● un garçon ou une fille du coin	+1
	● De niveau Expérimenté	+2
	● De niveau Vétéran	+4
	● De niveau Maître	+8
	● De niveau Héros	+15
Par Prouesse		+5
Le personnage est un Prêtre	● D'un culte local	+8
	● D'un culte respecté	+4
Runique	● D'un culte craint ou détesté	+4
Le personnage est un Seigneur	● D'un culte local	+10
	● D'un culte respecté	+6
Runique	● D'un culte craint ou détesté	+6
Le personnage a vaincu/ a été vaincu par un ennemi mineur	● Il y a moins de 12 mois	---- / -2
	● Il y a moins de 6 mois	---- / -4
	● Il y a moins d'un mois	+1 / -6
	● À plus de 100 kilomètres d'ici	----
	● Entre 10 et 100 kilomètres d'ici	---- / -2
● À moins de 10 kilomètres	+1 / -1	
Le personnage a vaincu/ a été vaincu par un ennemi majeur	● Il y a moins de 12 mois	+1 / ----
	● Il y a moins de 6 mois	+1 / -1
	● Il y a moins d'un mois	+2 / -1
	● À plus de 100 kilomètres d'ici	+1 / ----
	● Entre 10 et 100 kilomètres d'ici	+1 / -1
● À moins de 10 kilomètres	+2 / -1	
Le personnage a vaincu/ a été vaincu par un ennemi mortel	● Il y a moins de 12 mois	+2 / ----
	● Il y a moins de 6 mois	+2 / +1
	● Il y a moins d'un mois	+4 / +2
	● À plus de 100 kilomètres d'ici	+1 / ----
	● Entre 10 et 100 kilomètres d'ici	+4 / +1
● À moins de 10 kilomètres	+10 / +8	
Le personnage a commis un acte héroïque ou altruiste	● Il y a moins de 12 mois	+2
	● Il y a moins de 6 mois	+4
	● Il y a moins d'un mois	+8
	● À plus de 100 kilomètres d'ici	----
	● Entre 10 et 100 kilomètres d'ici	+2
● À moins de 10 kilomètres	+4	
Le personnage a commis un acte abominable	● Il y a moins de 12 mois	+3
	● Il y a moins de 6 mois	+4
	● Il y a moins d'un mois	+8
	● À plus de 100 kilomètres d'ici	----
	● Entre 10 et 100 kilomètres d'ici	+4
● À moins de 10 kilomètres	+8	
Devient chef d'une	● Petite unité militaire ou compagnie de mercenaires (10 à 100 hommes)	+4
	● Grande unité militaire ou compagnie de mercenaires (100 à 1000 hommes)	+10
Revient d'une terre lointaine		+4
Devient le dirigeant d'une	● Petite ville	+1
	● Grande ville	+2
	● Petite cité	+5
	● Grande cité	+10
	● nation	+15

¹La plupart de ces modificateurs sont cumulatifs. Si un personnage est à la fois de niveau Maître et a récemment défait une menace grave dans les environs, il a le droit aux deux bonus. Cependant, il ne reçoit pas de bonus pour être un personnage de niveau Expérimenté ou Vétéran, car ces deux bonus sont compris dans le bonus de niveau Maître.

Qualité d'un Objet

Niveau de Qualité	Temps de création	Coût de base	Effet d'arme/d'armure	Bonus à la compétence d'un objet
Normal	× 1	Celui de l'objet	---	---
Supérieur	× 2	Coût de l'objet × 2	1	+5%
Exquis	× 5	Coût de l'objet × 5	2	+10%
Merveilleux	× 10	Coût de l'objet × 10	3	+15%
Sublime	× 25	Coût de l'objet × 50	4	+20%
Héroïque	× 50	Coût de l'objet × 100	5	+25%

Supérieur

Un artisan qui tente de créer un objet supérieur utilise les règles d'Artisanat. Cependant, il doit diminuer sa compétence de moitié (après que tous les autres modificateurs aient été appliqués) lorsqu'il effectue son test de compétence. Ses chances de succès automatique sont aussi réduites de un (de 01 à 04).

Exquis

Un artisan qui tente de créer un objet exquis utilise les règles d'Artisanat. Cependant, il doit diminuer sa compétence de moitié deux fois (après que tous les autres modificateurs aient été appliqués) lorsqu'il effectue son test de compétence. Ses chances de succès automatique sont aussi réduites de deux (de 01 à 03).

Merveilleux

Un artisan qui tente de créer un objet merveilleux utilise les règles d'Artisanat. Cependant, il doit diminuer sa compétence de moitié trois fois (après que tous les autres modificateurs aient été appliqués) lorsqu'il effectue son test de compétence. Ses chances de succès automatique sont aussi réduites de trois (de 01 à 02).

Sublime

Un artisan qui tente de créer un objet sublime utilise les règles d'Artisanat. Cependant, il doit diminuer sa compétence de moitié quatre fois (après que tous les autres modificateurs aient été appliqués) lorsqu'il effectue son test de compétence. Ses chances de succès automatique sont aussi réduites de quatre (01 uniquement).

Héroïque

Un artisan qui tente de créer un objet sublime utilise les règles d'Artisanat. Cependant, il doit diminuer sa compétence de moitié cinq fois (après que tous les autres modificateurs aient été appliqués) lorsqu'il effectue son test de compétence. Il n'a aucune chance de succès automatique.

Caractéristiques de l'Objet

Temps de création : cette colonne indique le temps requis pour créer un objet d'un niveau de qualité donné. Noter que la tentative prendra le temps indiqué, que le test soit réussi ou non. Créer des objets exceptionnels est un processus long et laborieux. Le temps de base pour créer l'objet est égal au coût de l'objet de base divisé par cinq, en heures. Par exemple, il faut 35 heures pour créer une épée large ordinaire, mais 70 heures pour créer une épée supérieure, 175 heures pour créer une épée exquisite, 350 heures pour une épée merveilleuse, 875 heures pour créer une épée sublime, et 1 750 heures pour créer une épée héroïque. L'artisan ne peut accélérer le processus de création d'objets exceptionnels.

Coût de base : représente le coût minimum pour l'objet exceptionnel.

Effets Arme/Armure : le nombre d'effets que l'artisan peut appliquer à une arme ou un objet.

Bonus à la Compétence d'un Objet : le bonus accordé à la compétence approprié par l'objet.

Les Effets des Objets Exceptionnels

Un ou plusieurs effets spéciaux peuvent être incorporés à un objet exceptionnel selon le niveau de qualité de celui-ci.

Armes et Armures

Exceptionnelles

Il est indiqué sous le nom de chaque effet, si celui-ci s'applique à une arme, une armure ou les deux. Chaque effet dispose aussi d'une Qualité Minimum, indiquant le niveau de qualité que doit avoir l'objet pour pouvoir bénéficier de l'effet. Par exemple, une arme doit être au moins de qualité merveilleuse pour avoir l'effet Meurtrier. Enfin, chaque effet est listé comme étant Cumulable (c'est à dire qu'il peut être choisi plusieurs fois et que les effets s'empilent) ou unique (dans ce cas, il ne peut être choisi qu'une seule fois pour une arme ou une armure particulière). Par exemple, une masse lourde avec deux

niveaux de l'effet Écrasante donne un bonus de +2 aux dégâts.

Sauf indication contraire, des effets différents peuvent être combinés dans le même objet, tant que celui-ci est de qualité suffisante pour pouvoir les intégrer tous.

Confortable

EFFET D'ARMURE, QUALITÉ MINIMUM : EXQUIS,
CUMULABLE (trois fois)

Cet effet réduit le malus de compétence de l'armure de 1% par localisation. Les malus de compétence ne peuvent être réduits à moins de 0%. Confortable ne peut être combiné avec l'effet Rempart.

De Guerrier

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : EXQUIS,
CUMULABLE (quatre fois)

L'utilisateur d'une arme de Guerrier gagne un bonus de +5% au test de compétence(s) d'arme appropriée(s). Ainsi, une épée bâtarde de Guerrier donne un bonus de +5% à la compétence Épée à 1M ou à la compétence d'Épée à 2M, selon la façon dont est employée l'arme.

De Parade

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : MERVEILLEUX,
CUMULABLE (trois fois)

Une arme avec cet effet est conçue pour rendre la parade plus facile pour son porteur : l'arme gagne un bonus de +1 Point d'Armure. Ce bonus est seulement applicable lorsque l'arme est utilisée pour parer.

Écrasant

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR,
CUMULABLE (trois fois)

Cet effet ne peut être appliqué que sur une arme contondante, dont il augmente les dégâts de +1 point.

Léger

EFFET D'ARME ET D'ARMURE,
QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR, CUMULABLE (trois fois)

Une arme Légère voit son ENC et sa FOR minimum (c'est à dire la FOR qu'il faut pour pouvoir la manier) réduits de un point: un cimenterre Léger aurait ainsi un ENC de 1 au lieu de 2 et une FOR minimum de 6 au lieu de 7. L'ENC d'une armure Légère diminue de un pour chaque localisation. L'ENC ne peut être réduit à moins de zéro de cette façon.

Meurtrier

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : MERVEILLEUX, UNIQUE
Une arme Meurtrière voit son dé de dégât augmenté d'un incrément. Un arc long Meurtrier infligerait ainsi 2d10 de dégât au lieu de 2d8.

Rempart

EFFET D'ARMURE, QUALITÉ MINIMUM : EXQUIS, UNIQUE
Une armure avec cet effet est conçue spécifiquement pour minimiser les points faibles. Un adversaire tentant une attaque précise afin de passer outre l'armure Rempart attaquera avec un malus de -80% au lieu de -40%. Rempart ne peut être combiné avec l'effet Confortable.

Aiguisé

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR,
CUMULABLE (trois fois)

Cet effet augmente les dégâts d'une arme d'estoc ou de taille de +1 point.

Pénétrant

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR,
CUMULABLE (deux fois)

Une arme Pénétrante est conçue pour traverser les défenses d'un adversaire, que ce soit par la force ou la vitesse. Les adversaires souffrent d'un malus de -10% au test de parade pour parer cette arme.

Rapide

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : MERVEILLEUX,
CUMULABLE (deux fois)

Une arme Rapide donne un malus de -10% au test d'Esquive des adversaires qui tentent d'esquiver cette arme.

Résistant

EFFET D'ARME ET D'ARMURE,
QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR, CUMULABLE (quatre fois)

Une arme Résistante gagne +2 Points de Vie. Une armure Résistante gagne +2 Points de Vie par localisation.

Robuste

EFFET D'ARMURE, QUALITÉ MINIMUM : SUPÉRIEUR,
CUMULABLE (deux fois)

Une armure Robuste gagne +1 Point d'Armure à chaque localisation.



Améliorer son Personnage

Au fil des aventures, le personnage progresse en expérience, acquiert de nouvelles compétences, ou affûte celles qu'il possède déjà. Pour refléter ces évolutions, le Maître de Jeu peut accorder à la fin d'une séance des Jets d'Amélioration et des Points d'Héroïsme aux personnages joueurs.

Jets d'Amélioration

Dans la plupart des histoires, chaque personnage a droit à trois Jets d'Amélioration. Ceci peut être modifié si le personnage s'est particulièrement mal comporté ou au contraire s'il a agi en héros, ce qui donne une fourchette de 1 à 5 Jets d'Amélioration attribués par histoire.

Points d'Héroïsme

Dans la plupart des histoires, chaque personnage a droit à deux Points d'Héroïsme. Ceci peut être modifié si le personnage s'est particulièrement mal comporté ou au contraire s'il a agi en héros, ce qui donne une fourchette de 0 à 4 Points d'Héroïsme attribués par histoire.

Jets d'Amélioration

Un joueur peut choisir de dépenser ses Jets d'Amélioration pour améliorer ses compétences connues. Choisissez la compétence à améliorer et faites un jet d'un d100.

Si le résultat au d100 est strictement supérieur à la valeur de la compétence, le personnage augmente cette compétence de 1d4+1 points.

Si le résultat au d100 est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, le personnage augmente seulement cette compétence de 1 point.

Il n'y a aucune limite à la valeur que la compétence peut atteindre.

Entraînement et Recherche

Durant une aventure ou entre deux aventures, le personnage peut décider d'améliorer une compétence par entraînement ou par recherche s'il en a le temps. L'entraînement ou la recherche dure en général 1 jour

(c'est-à-dire entre 8 et 12 heures entièrement consacrées à l'amélioration de la compétence) par 10% possédés dans la compétence.

Entraînement

Toutes les compétences, à l'exception des compétences de Connaissance, peuvent être entraînées. Noter que dans le cas de la Maîtrise des Runes et des Compétences Avancées, la compétence doit être connue avant qu'elle puisse être améliorée par l'Entraînement.

Recherche

Les compétences suivantes peuvent être améliorées par la Recherche : Artisanat, Évaluer, Premiers Soins, Médecine, Langue, Mécanismes, Connaissance, Maîtrise des Runes. Dans le cas de la Maîtrise des Runes et des Compétences Avancées, la compétence doit être connue avant de pouvoir être améliorée par la Recherche.

Les personnages peuvent ajouter un bonus de +10% au Jet d'Amélioration lorsqu'ils essaient d'améliorer une compétence par la recherche.

Mentor

Un mentor doit avoir un score de compétence au moins double de son élève.

Le mentor doit être présent auprès de son étudiant durant toute la période d'Entraînement ou de Recherche. Avant que l'élève ne fasse son Jet d'Amélioration, le mentor doit effectuer un test sous sa compétence.

Si le test est raté, le personnage effectue normalement son jet d'amélioration.

Si le test est un succès, l'élève ajoute un bonus à son Jet d'Amélioration égal à la compétence du mentor / 10. De plus, il améliorera sa compétence non pas de 1d4 +1 mais de 1d6 +1.

Apprendre une Nouvelle Compétence Avancée

Un personnage ne peut apprendre une Compétence Avancée que par la Recherche (si cela est possible et si le personnage dispose du matériel nécessaire), ou grâce à un mentor.

Apprendre une Compétence Avancée coûte deux Jets d'Amélioration. Le joueur gagne alors la compétence à sa valeur de base et pourra ensuite l'améliorer normalement par Entraînement ou par Recherche.

Améliorer une Caractéristique

Un joueur peut choisir de dépenser 3 Jets d'Améliorations pour essayer d'augmenter une caractéristique d'un point.

Pour ce faire, le joueur doit effectuer un jet d'un d100 sous $5 \times$ Caractéristique.

Si le résultat est strictement supérieur à $5 \times$ la Caractéristique, la caractéristique augmente de 1.

Si le résultat est inférieur ou égal à $5 \times$ la Caractéristique, la Caractéristique n'augmente pas, mais le joueur peut ajouter un point à l'une de ses Compétences dont la valeur de base est déterminée, au moins en partie, par la caractéristique qu'il a tenté d'améliorer.

La Caractéristique augmente toujours si le résultat est compris entre 96 et 100 inclus.

La TAI ne peut jamais être améliorée par des Jets d'Améliorations.

Le score maximum que peut avoir un personnage humain dans une caractéristique est de 21.

Pour un personnage non-humain, la valeur limite est égale à $3 +$ la valeur maximum de la caractéristique à la création du personnage.

Prouesses

Afin de gagner une Prouesse, le personnage doit satisfaire les Prérequis et dépenser le nombre nécessaire de Points d'Héroïsme mentionnés dans la description de la Prouesse.

Adeptes des Runes

Prérequis : POU de 15 ou +, 4 compétences de Maîtrise des Runes à 50%.

Points d'Héroïsme : 10

Vous gagnez un bonus de +20% au test de Persévérance pour intégrer une Rune. De plus, si vous obtenez une Réussite Critique au test, vous ne perdez aucun point de POU lorsque vous intégrez la rune.

Aura Héroïque

Prérequis : CHA de 15 ou +, compétence Influence à 90 ou +.

Points d'Héroïsme : 12

Tous les alliés dans un rayon égal à votre CHA en mètres seront réconfortés par votre présence, gagnant ainsi un bonus égal à votre CHA pour tout test de Persévérance

ou d'Endurance qu'ils doivent effectuer.

De plus, vous pouvez utiliser une Action de Combat afin d'encourager vos alliés proches, en effectuant un test d'Influence. Si le test est réussi, les alliés gagnent un bonus égal à votre CHA pour tous les Tests de Compétences de Combat jusqu'à la fin du Round de Combat.

Blessure Empathique

Prérequis : POU de 15 ou +, compétence Médecine à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Avec Blessure Empathique, vous pouvez éliminer une blessure subie par un compagnon en transférant les dégâts sur vous. Une blessure apparaît sur votre corps au même endroit où votre compagnon a été touché. Un point de dégâts peut être transféré à chaque Round de Combat, durant lequel ni vous ni le compagnon ne peuvent bouger ou accomplir d'autres Actions de Combat.

À chaque Round de Combat, vous devez faire un test d'Endurance avec un malus de -40% ou prendre un niveau de fatigue. Blessure Empathique ne peut ressusciter un personnage ou ré-attacher des membres amputés.

Courir sur les Murs

Prérequis : DEX 15 ou +, Acrobatie à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Vous ne pouvez pas utiliser cette Prouesse si vous êtes Encombré, Harassé ou Exténué. Vous pouvez utiliser toute votre Capacité de Mouvement lors d'une Action de Combat sur une surface verticale. Cela vous permet de franchir tout obstacle qui se dresserait sur votre chemin ou même de grimper un mur à la vitesse de l'éclair. Vous pouvez ainsi Courir sur le Mur grâce à une Action de Combat, attaquer un ennemi avec une deuxième Action de Combat puis revenir au sol avec une troisième Action de Combat.

Cependant, vous ne pouvez pas continuer à vous déplacer sur une surface verticale de Round de Combat en Round de Combat : vous devez revenir au sol avant la fin de votre dernière Action de Combat ou tomber.

Décapitation

Prérequis : FOR de 15 ou +, compétence d'Épée à 2 Mains ou de Hache à 2 Mains à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 12

Vous pouvez utiliser Décapitation avec une Épée ou une Hache à 2 Mains et seulement contre un adversaire dont la TAI n'est pas supérieure de plus de 10 points à votre TAI.

La Décapitation est déclarée avant qu'une Attaque Précise ciblant la tête ne soit déclarée. Toute tentative pour Parer ou Esquiver cette attaque reçoit un bonus de +20%. Si l'attaque inflige au moins une Blessure Mineure, l'attaque est convertie en Blessure Grave qui décapite l'adversaire.

PROUesses

Arme	Prérequis	Points d'Héroïsme
Adeptes des Runes	POU de 15 ou +, 4 compétences de Maîtrise des Runes à 50%	10
Aura Héroïque	CHA de 15 ou +, compétence Influence à 90% ou +	12
Blessure Empathique	POU de 15 ou +, compétence Médecine à 90% ou +	10
Courir sur les Murs	DEX 15 ou +, Acrobatie à 90% ou +	10
Décapitation	FOR de 15 ou +, Épée à 2 Mains ou Hache à 2 Mains à 90% ou +	12
Duelliste	Arme à 1 Main ou Rapière à 90% ou +	10
Immunité aux Maladies	CON de 15 ou +, Endurance à 70% ou +	8
Immunité aux Poisons	CON 15 ou +, Endurance à 70% ou +	8
Infatigable	CON 15 ou +, Athlétisme à 90% ou +	8
Linguiste	INT 15 ou +, 2 compétences de Langage à 50% ou plus	8
Né avec une Selle	15 ou + en POU, 90% ou + en Équitation	8
Peau d'Ours	CON de 15 ou +, Endurance de 90% ou +	10
Savant	INT 15 ou +, 4 Compétences de Connaissance à 50% ou +	10
Tireur Infaillible	DEX de 15 ou +, une compétence d'arme à distance à 90% ou +	10
Toucher Mortel	POU de 15 ou +, Arts Martiaux à 90% ou +	15
Transe Meurtrière	15 ou + en CON, une Compétence d'Arme à 90% ou +	12

Duelliste

Prérequis : Compétence d'Arme à 1 Main ou de Rapière à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Quand vous utilisez une Arme correspondant aux Prérequis, les effets suivants ont lieu :

Vous pouvez Parer une Attaque supplémentaire par Round de Combat (en plus des Réactions auxquelles vous avez droit).

Vous gagnez un bonus de +10% à votre Compétence d'Arme quand vous Parez.

Vous augmentez de +1 les dégâts de votre arme.

Immunité aux Maladies

Prérequis : CON de 15 ou +, Endurance à 70 ou +.

Points d'Héroïsme : 8

Vous êtes immunisé à toutes les maladies normales. Les maladies magiques peuvent toujours vous affecter, mais vous avez un bonus de +20% pour y résister.

Immunité aux Poisons

Prérequis : CON 15 ou +, Endurance à 70 ou +.

Points d'Héroïsme : 8

Vous êtes immunisé contre tous les poisons normaux. Les poisons magiques peuvent toujours vous affecter, mais vous avez un bonus de +20% pour y résister.

Infatigable

Prérequis : CON 15 ou +, Athlétisme à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 8

Vous pouvez accomplir une Activité Soutenue pour un nombre de minutes égal à votre CON × 10 avant de risquer la fatigue. Le délai entre les tests de Fatigue pour poursuivre l'Activité Soutenue est égal à CON × 10 minutes.

Vous pouvez vous lancer dans une Activité Intense

pour un nombre de Rounds de Combat égal à votre CON avant de risquer la fatigue. Le délai entre les tests de fatigue pour poursuivre l'Activité Intense est égal à votre CON en Rounds de Combats.

Il vous faut deux fois moins de temps pour récupérer de chaque niveau de fatigue (un niveau pour deux heures d'Activité Légère ou une heure complète de repos).

Linguiste

Prérequis : INT 15 ou +, deux compétences de Langue (en plus de votre langue natale) à 50% ou plus.

Points d'Héroïsme : 8

Afin d'utiliser cette Prouesse, vous devez soit parler avec un interlocuteur une langue inconnue pendant une heure, ou simplement écouter la langue pendant au moins deux heures. Vous gagnez alors automatiquement la Langue entendue ou parlée à sa valeur de base.

Un Jet d'Amélioration réussi pour augmenter une compétence de Langue compte double (2d4 +2 au lieu de 1d4 +1).

Né avec une Selle

Prérequis : 15 ou + en POU, 90% ou + en Équitation

Points d'Héroïsme : 8

Quand vous êtes sur une monture, les effets suivants ont lieu :

Tout malus à votre compétence Équitation est réduit de -20%. Par exemple, une cavalcade sous une pluie battante et sur un terrain glissant vous donnerait normalement un malus de -40% à votre test d'Équitation, ce malus est réduit à -20%.

Vous pouvez utiliser les Compétences d'Armes à 2 mains, d'Arme d'Hast et de Bâtons.

Tout animal que vous montez est considéré comme Entraîné au Combat.

Lorsque vous êtes sur une monture et que vous désirez Esquiver, vous pouvez utiliser votre compétence d'Équitation à la place de votre compétence d'Esquive.

Peau d'Ours

Prérequis : CON de 15 ou +, Endurance de 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Peau d'Ours vous donne un point d'Armure Naturelle à toutes vos localisations, cela s'ajoute à tous vos autres points d'armure.

Savant

Prérequis : INT 15 ou +, 4 Compétences de Connaissance à 50 ou +.

Points d'Héroïsme : 10

À chaque fois que vous ratez un test de Connaissance, vous pouvez effectuer un test de Persévérance (avec les mêmes modificateurs que le test de Connaissance raté) afin de savoir si vous pouvez vous rappeler quelques bribes de connaissance à propos du sujet qui vous intéresse.

Tireur Infaillible

Prérequis : DEX de 15 ou +, une compétence d'arme à distance à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Sélectionnez une compétence d'Arme à Distance dans laquelle vous avez au moins 90%. Les effets suivants se produisent :

Vous augmentez la portée de l'arme de 50% et ses dégâts de +2 (seulement pour les cibles à portée).

Une attaque précise avec cette arme ne subit qu'un malus de -20%.

Transe Meurtrière

Prérequis : 15 ou + en CON, une Compétence d'Arme de Mêlée à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 12

Vous pouvez entrer en Transe Meurtrière en utilisant une Action de Combat. Quand vous êtes en Transe Meurtrière, les effets suivants ont lieu :

Votre FOR et votre CON sont toutes deux considérées comme ayant 5 points de plus pour le calcul de votre Modificateur aux Dégâts.

Toutes vos Compétences d'Armes de Mêlée, y compris Bagarre et Arts Martiaux reçoivent un bonus de +50%.

Tous vos tests de Persévérance et d'Endurance reçoivent un bonus de +50%.

Vous ne pouvez ni Parer, ni Esquiver, ni Plonger à couvert.

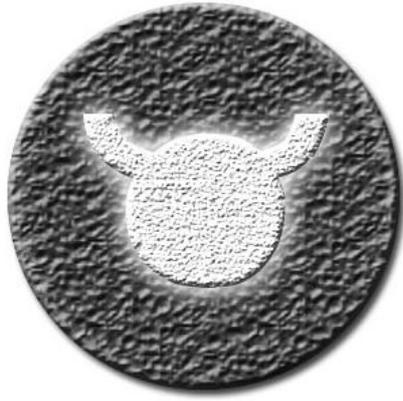
La Transe dure un nombre de rounds égal à votre CON. Lorsque vous sortez de Transe, vous gagnez automatiquement trois Niveaux de Fatigue.

Toucher Mortel

Prérequis : POU de 15 ou +, Arts Martiaux à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 15

Toucher Mortel doit être déclaré avant le début d'une Attaque Précise (le choix du type de l'Attaque Précise vous incombe, mais si la cible porte une armure, l'attaque précise doit être Frapper à travers l'Armure pour que la Prouesse prenne effet). Si l'attaque inflige au moins une Blessure Mineure, l'attaque est considérée comme un Toucher Mortel. La cible doit alors immédiatement réussir un test d'Endurance avec un malus de -40% ou mourir.



Index & Notes

Table des Matières Détaillée

CRÉER UN AVENTURIER.....2	Guérisseur.....7	Lancer (Dex).....12
Caractéristiques.....2	Magicien.....7	Passe-Passe (Dex).....12
Déterminer les Caractéristiques.....2	Marchand.....7	Perception (Int + Pou).....12
Attributs.....2	Marin.....7	Persévérance (10 + POU).....12
Compétences de Base.....3	Médecin.....7	Premiers Soins (Int).....12
Expérience Préliminaire.....3	Mercenaire.....7	Description des Compétences
Culture d'Origine.....3	Milicien.....8	Avancées.....13
Profession.....4	Mineur.....8	Artisanat (Int).....13
Points de Compétence Libres.....4	Pêcheur.....8	Arts Martiaux (Dex).....13
Informations Générales.....4	Pisteur.....8	Connaissance (Int).....13
Cultures d'Origine.....4	Prêtre.....8	Courtoisie (Cha + Int).....13
Culture Barbare.....4	Scribe.....8	Danse (Dex).....13
Culture Citadine.....4	Seigneur.....8	Déguisement (Cha).....13
Culture Civilisée.....4	Soldat.....8	Éloquence (Cha + Pou).....13
Culture Maritime.....4	Sorcière.....8	Expression
Culture Noble.....5	Voleur.....8	Artistique (Cha + Pou).....13
Culture Nomade Arctique.....5	Compétences.....9	Ingénierie (Int).....14
Culture Nomade Désertique.....5	Test de Compétence.....9	Jouer d'un Instrument (Cha).....14
Culture Nomade Tempérée.....5	Difficulté et Rapidité.....9	Langue (Int).....14
Culture Primitive.....5	Réussite Critique.....9	Mécanismes (Dex+Int).....14
Culture Rurale.....5	Échec Absolu.....9	Médecine (Int+Pou).....14
Professions.....5	Réussite et Échec	Navigation (Int).....14
Acrobate.....5	Automatiques.....9	Pister (Int).....14
Alchimiste.....5	Test d'Opposition.....9	Sens de la Rue (Cha + Pou).....14
Artisan.....6	Compétence à plus de 100%.....10	Survie (Int + Pou).....14
Barde.....6	Test de Groupe.....10	Compétences d'Armes.....15
Chaman.....6	Description des Compétences de Base.....10	Compétences Magiques.....15
Chasseur.....6	Acrobatie (Dex).....10	Enchantement (Dex + Pou).....15
Chevalier.....6	Athlétisme (For + Dex).....10	Connaissance
Colporteur.....6	Bagarre (For).....11	(Théologie Spécifique) (Int).....15
Courtisan.....6	Canotage (For).....11	Manipulation
Diplomate.....6	Chant (Cha).....11	(Type) (Int + Pou).....15
Dresseur d'Animaux.....6	Conduite (10 + Pou).....11	Maîtrise des Runes (Cha + Pou)
Érudit.....6	Connaissance (Int).....1115
Espion.....6	Discrétion (10 + Dex - Tai).....11	(Sort de Sorcellerie Spécifique)
Explorateur.....7	Endurance (Con + Pou).....11	(Int + Pou).....15
Forgeron.....7	Équitation (Dex + Pou).....12	Équipement.....16
Fermier.....7	Esquive (10 + Dex - Tai).....12	Monnaie.....16
Forestier.....7	Évaluer (Int).....12	Armes de Mêlée.....16
Garde de Ville.....7	Influence (10 + Cha).....12	Lancer des Armes de Mêlée.....16
Gardien de Troupeau.....7		Se Préparer à Recevoir une

Charge.....	16	Rune.....	33	Versatilité.....	41
Particularités des Armes.....	16	Apprendre un Sort de Magie Runique.....	33	Vigueur.....	41
Armes à Distance.....	18	Lancer un Sort.....	34	Vivélame.....	41
Utiliser les Armes à Distance au Corps à Corps.....	19	Succès Critique.....	34	Voile de Nuit.....	41
Particularités des Armes.....	19	Échec Absolu.....	34	Voix Tonitruante.....	41
Armures.....	19	Temps d'Incantation.....	34	Magie Divine.....	42
Effets de la TAI sur l'Armure.....	19	Annuler un Sort.....	34	Connaissance (Théologie Spécifique) (Int).....	42
Particularités des Armures.....	19	Surcharger un Sort.....	34	Acquérir un Sort de Magie Divine.....	42
Objets Communs.....	19	Caractéristiques et Descriptions des Sorts.....	36	Une fois seulement.....	42
Objets Magiques.....	20	Défense Magique.....	36	Limitations.....	42
Cristaux.....	20	Sorts de Magie Runique.....	36	Lancer un Sort de Magie Divine.....	43
Potions.....	20	Babil.....	36	Points de Magie.....	43
Κομβάτ.....	22	Bonne Fortune.....	36	Modificateurs de Lancement.....	43
Rang d'Action.....	22	Bouclier de Contre-Magie.....	36	Succès Critique.....	43
Effet de Surprise.....	22	Contre-Magie.....	36	Échec Absolu.....	43
Actions de Combat.....	22	Chaleur.....	37	Annuler un Sort de Magie Divine.....	43
Attaque au Corps à Corps.....	23	Chatoiement.....	37	Surcharger un Sort de Magie Divine.....	43
Toucher Critique.....	24	Communication Mentale.....	37	Diviser la Magnitude.....	43
Attaques Précises.....	24	Confusion.....	37	Le Pouvoir de la Magie Divine.....	44
Réactions.....	25	Coordination.....	37	Caractéristiques et Descriptions des Sorts.....	44
Esquiver.....	25	DareDard.....	37	Sorts de Magie Divine.....	44
Parer.....	26	Dégager le Chemin.....	37	Absorption.....	44
Contre-Attaque.....	26	Démoraliser.....	37	(Arme) de Vérité.....	44
Plonger.....	27	Destin.....	37	Attaque Mentale.....	44
Attaques à Distance.....	27	Détecter X.....	37	Berserk.....	44
Recharger une Arme.....	27	Disruption.....	38	Blocage Spirituel.....	45
Portée.....	27	Dissipation de la Magie.....	38	Bouclier.....	45
Parade et Esquive.....	28	Éclair.....	38	Dispersion de la Magie.....	45
Attaques Précises.....	28	Écran Spirituel.....	38	Éclair.....	45
Couverture.....	28	Écran Spirituel.....	38	Excommunication.....	45
Tirer dans la Foule.....	28	Endurance.....	38	Exorcisme.....	46
Dégâts.....	28	Émotion.....	38	Extension.....	46
Localisation Touchée.....	28	Extinction.....	38	Folie.....	46
Un Bras Manquant ou Inutilisable.....	29	Fanatisme.....	38	Guérison du Corps.....	46
Deux Bras Manquants ou Inutilisables.....	29	Fléau des Morts-Vivants.....	38	Guérir Blessure.....	46
Une Jambe Manquante ou Inutilisable.....	29	Fléau des Esprits.....	38	Illusion (Goût).....	46
Deux Jambes Manquantes ou Inutilisables.....	29	Flèche de Feu.....	39	Illusion (Mouvement).....	46
Recul.....	29	Force.....	39	Illusion (Odeur).....	47
Utilisation de Deux Armes.....	29	Force Bestiale.....	39	Illusion (Son).....	47
Combat Monté.....	29	Ignition.....	39	Illusion (Substance).....	47
Monture non Entraînée.....	30	Lame de Feu.....	39	Illusion (Vue).....	47
Localisation des Combats Montés.....	30	Laminer.....	39	Magie Divine et Illusions.....	47
Combat sans Arme.....	30	Langue de Velours.....	39	Lance du Soleil.....	47
Armes Naturelles.....	30	Lumière.....	39	Lien Mental.....	47
Empoignade.....	30	Main de la Mort.....	39	Peur.....	48
Arts Martiaux.....	31	Morsure Glaciale.....	39	Réflexion.....	48
Points d'Héroïsme.....	31	Mortelame.....	40	Régénérer Membre.....	48
Magie Runique.....	33	Mur de Ténèbres.....	40	Respirer Air/Eau.....	48
Points de Magie.....	33	Mobilité.....	40	Résurrection.....	48
Regagner ses Points de Magie.....	33	Multimissile.....	40	Sanctifier.....	49
Intégration de Runes.....	33	Percer.....	40	Trait Mortel.....	49
Pouvoirs Runiques.....	33	Protection.....	40	Trouver X.....	49
Apprendre à Maîtriser une		Ralentissement.....	40	Vision de l'Âme.....	49
		Réparer.....	40	Voyage Spirituel.....	49
		Respiration Aquatique.....	40	Sorcellerie.....	50
		Seconde Vue.....	40	Apprentissage de la Sorcellerie.....	50
		Séduction.....	41		
		Serment.....	41		
		Soins.....	41		
		Souffle du Dragon.....	41		

(Sort de Sorcellerie spécifique)	Le Processus d'Enchantement.....60	Fatigue.....70
(Int + Pou).....50	1.Préparation.....60	Effets de la Fatigue.....71
Lancer un Sort de Sorcellerie.....50	2.Procédure.....60	Temps et Fatigue.....71
Points de Magie.....51	Enchantements.....60	Récupérer de sa Fatigue.....71
Modificateurs de Lancer.....51	Enchantement d'Armure	Exposition, Faim et Soif.....71
Succès Critique.....51	(Normal +0%).....60	Guérison.....71
Échec Absolu.....51	Enchantement de Lien	Guérison Naturelle.....71
Temps d'Incantation.....51	(Difficile -40%).....60	Guérison Magique.....71
Annuler un Sort de Sorcellerie	Enchantement d'un	Encombrement.....72
.....51	Amplificateur de Pouvoir	Encombré.....72
Surcharger un Sort de	(Facile +20%).....61	Périls.....72
Sorcellerie.....51	Enchantement d'une Matrice de	Chute.....72
Manipulation.....51	Sort (Difficile -20%).....61	Asphyxie.....72
Manipulation (Durée)	Enchantement d'un	Chaleur, Feu et Froid.....73
(Int + Pou).....51	Amplificateur de Sorts	Poison.....73
Manipulation (Magnitude)	(Normal +0%).....61	Maladie.....73
(Int + Pou).....52	Enchantement de Bénédiction	Objets Inanimés.....73
Manipulation (Portée)	d'Arme (Normal + 0%).....61	Objets Inanimés et Armes.....74
(Int + Pou).....52	Enchantement de Garde	Périples en Mer.....75
Manipulation (Cible)	(Difficile -40%).....62	Bateaux & Navigation.....75
(Int + Pou).....52	Conditions.....62	Mouvement.....75
Manipulation (Combiner)	Condition d'Environnement	À Nage.....75
(Int + Pou).....52	(-20%).....62	À Voile.....77
Caractéristiques et Descriptions des	Condition de Cible (-20%)...62	Un Jour en Mer.....77
Sorts.....53	Condition d'Utilisation (-20%)	Dégâts sur un Navire.....77
Caractéristiques par défauts.....5363	Tenue en Mer.....78
Sorts de Sorcellerie.....53	Le Monde de l'Esprit.....64	Points de Structure.....78
Animer (Substance).....53	Définition d'un Esprit.....64	Périls.....78
Boomerang.....53	Effets Additionnels des Esprits	Le Feu.....78
Brillance.....5464	Monstres.....78
Cercle Protecteur.....54	Combat Spirituel.....64	Tempêtes.....78
Développer (Caractéristique) 54	Esprit contre Esprit.....64	Guerre Navale.....79
Diminuer (Caractéristique)....54	Esprit contre Créature	Armes Navales.....79
Dominer (Espèce).....54	Corporelle.....65	Éperon de Navire.....79
Entrave.....54	Créature Corporelle contre	Soldats.....79
Former (Substance).....54	Esprit.....65	Personnel & Équipement Naval.....79
Fusion.....55	Esprit Exorcisé.....65	Personnel.....79
Hâte.....55	Possession.....65	Armes.....79
Métamorphose (Espèce) en	Possession par Domination...65	Réparations.....80
(Espèce).....55	Possession Cachée.....65	Coûts des Réparations.....80
Neutralisation de la Magie....55	Cultes.....66	Réparation à Sec.....80
Paralysie.....55	Confrérie de Mithras.....66	Réparation en Mer.....80
Peau de Vie.....55	Intervention Divine.....66	Cale Sèche.....80
Projection (Sens).....55	Temples.....67	Échouage.....80
Projection Spirituelle.....56	Apprendre et Récupérer de la Magie.67	Entre deux Aventures.....81
Régénération.....56	Défense d'un Temple.....67	Réputation & Renommée.....81
Renforcer les Dégâts.....56	Croissance du Temple.....67	Utiliser la Réputation.....81
Résistance aux Dégâts.....56	Site.....67	Gagner de l'Argent.....81
Résistance aux Sorts.....56	Autel.....67	Utiliser les Compétences
Résistance Spirituelle.....57	Temple Mineur.....68	d'Artisanat.....81
(Sens) Fantomatique.....57	Temple Majeur.....68	Qualité de l'Objet.....81
Sentir (Substance).....58	À l'AVenture.....69	Supérieur.....83
Suffocation.....58	Déplacement.....69	Exquis.....83
Traiter les Blessures.....58	Course.....69	Merveilleux.....83
Vampirisme (Caractéristique)58	Terrain & Climat.....69	Sublime.....83
Venin.....58	Chasse et Poursuite.....69	Héroïque.....83
Vision Mystique.....58	Vision.....70	Caractéristiques de l'Objet.....83
Vol.....59	Sens des Ténèbres.....70	Les Effets des Objets Exceptionnels.83
Enchantements.....60	Vision Nocturne.....70	Armes et Armures
Enchantement (Dex + Pou)...60		Exceptionnelles.....83
		Confortable.....84

De Guerrier.....84	Jets d'Amélioration.....85	Immunité aux Maladies.....87
De Parade.....84	Points d'Héroïsme.....85	Immunité aux Poisons.....87
Écrasant.....84	Jets d'Amélioration.....85	Infatigable.....87
Léger.....84	Entraînement et Recherche.....85	Linguiste.....87
Meurtrier.....84	Mentor.....85	Né avec une Selle.....87
Rempart.....84	Apprendre une Nouvelle	Peau d'Ours.....88
Aiguisé.....84	Compétence Avancée.....85	Savant.....88
Pénétrant.....84	Améliorer une Caractéristique.....86	Tireur Infaillible.....88
Rapide.....84	Prouesses.....86	Transe Meurtrière.....88
Résistant.....84	Adeptes des Runes.....86	Toucher Mortel.....88
Robuste.....84	Aura Héroïque.....86	
Améliorer son Personnage	Blessure Empathique.....86	Index & Notes.....89
.....85	Courir sur les Murs.....86	Notes de Traduction.....95
	Décapitation.....86	Open Game License.....96
	Duelliste.....87	

Index Lexical

Absorption.....44	32, 64	Blessure Grave 12, 14, 28 sv,	Colporteur.....6
AC.....2	Arme d'Hast.....15, 17	31, 56	Combat.....22
Acrobate.....5	Arme de Mêlée...3, 15 sv, 64	Blessure Légère.....28	Combat.....30
Acrobatie.....10	Arme de Vérité.....44	Blessure Sérieuse..12, 28, 31	Combat Monté.....29 sv
Action de Combat...2, 22, 64	Arme Improvisée.....16 sv	Blocage Spirituel.....45	Combat Spirituel.....64
Action de Réaction.....23	Arme Naturelle....17, 30, 32	Bonne Fortune.....36	Communication Mentale..37
Activité Intense....69 sv, 72,	Arme Navale.....79	Boomerang.....53	Compétence.....9, 23
75, 87	Armure.....18 sv	Bouclier.....15, 17, 45	Compétence à plus de 100%
Activité Légère.69 sv, 75, 87	Armure de Plaques.....18 sv	Bouclier de Contre-Magie 3610
Activité Soutenue..69 sv, 72,	Artisan.....6	Bougie.....72	Compétence Avancée.....13
75, 87	Artisanat.....13, 85	Boule et Chaîne.....16 sv	Compétence d'Arme.....64
Adeptes des Runes.....86	Arts Martiaux.....13, 15, 31	Bras Manquant.....29	Compétence d'Arme.....15
Adversité Majeure....69, 77	Asphyxie.....72	Brillance.....54	Compétence de Base...3, 10,
Adversité Mineure....69, 77	Assistance.....10	Cale Sèche.....80	64
Adversité Modérée....69, 77	Athlétisme.....10, 29	Calme.....77	Compétence de Départ.....3
Age.....4	Atlant.....18 sv	Canoë.....76, 78	Compétence Magique.....15
Aiguisé.....84	Attaque à Distance23, 27, 29	Canot.....11	CON.....2
Alchimiste.....5	Attaque au Corps à Corps23,	Canotage.....11	Condition.....62
Améliorer une	29	Caractéristique.....2	Condition d'Environnement
Caractéristique.....86	Attaque Mentale.....44	Casque.....1862
Amplificateur de Pouvoir. 20	Attaque Précise.....24, 28	Céder du Terrain.....25	Condition d'Utilisation....63
sv	Attaque Réussie.....23	Cercle Protecteur.....54	Condition de Cible.....62
Amplificateur de Sort...20 sv	Attendre.....22	CHA.....2	Conduite.....11
Animal.....21	Attribut.....2	Chaleur.....37, 72 sv	Confortable.....84
Animer (Substance).....53	Aura Héroïque.....86	Chaloupe.....76, 78	Confusion.....37
Annuler un Sort...34, 43, 51	Autel.....67 sv	Chaman.....6	Connaissance.....11, 13, 85
Antidote.....20 sv	Aveugle.....24, 27	Chance du Héros.....31	Connaissance des Animaux
Apprendre un Sort....33, 42,	Babil.....36	Changer de Position.....2311, 64
50, 67	Bagarre...11, 15, 17, 24, 30,	Chant.....11, 64	Connaissance des Plantes 11,
Apprendre une Nouvelle	64	Charge.....22	64
Compétence Avancée.....85	Baliste.....79	Charisme.....2	Connaissance du Monde...11
Arbalète.....15, 18	Barde.....6	Chasse.....69	Connaissance du Monde de
Arbalète de Siège.....79	Barge.....76, 78	Chasseur.....6	l'Esprit.....64
Arbalète Légère.....18 sv	Bateau.....75 sv, 78	Chatoiement.....37	Connaissance Théologie
Arbalète Lourde.....18 sv	Bâton.....15 sv	Chevalier.....6	Spécifique.....13, 15, 42
Arc.....15, 18	Bâton à Fronde.....18	Chirurgie.....14	Constitution.....2
Arc Composite.....18	Berserk.....44	Chute.....10, 72	Contre le Vent.....77
Arc Court.....18	Birème.....76, 78	Cimeterre.....17	Contre-Magie.....36
Arc Long.....18 sv	Blessure.....64	Climat.....69	Contre-Attaque.....23, 26
Arme à Distance3, 15, 18 sv,	Blessure Empathique.....86	Cogue.....76, 78	Coordination.....37

Coque.....	75	Drakkar.....	76, 78	Esquive..	12, 22 sv, 25, 28 sv,	Guérison.....	20 sv, 71
Corps à Corps.	19, 22, 24, 32	Dresseur d'Animaux.....	6	64		Guérison des maladies.....	14
Coup de Vent.....	27	Duelliste.....	87	Essoufflé.....	71	Guérison des poisons.....	14
Coup de Vent.....	77	Durée.....	9	Évaluer.....	12, 64, 85	Guérison du Corps.....	46
Courir.....	23	Eau.....	72	Excommunication.....	45	Guérison Magique.....	71
Courir sur les Murs.....	86	Échec Absolu.....	9, 25 sv, 32,	Exorcisme.....	46, 65	Guérison Naturelle.....	71
Course.....	69	34, 43, 51		Expérience Préliminaire.....	3	Guérisseur.....	7
Courtisan.....	6	Échec Absolu au Corps à		Explorateur.....	7	Guisarme.....	16 sv
Courtoisie.....	13	Corps.....	32	Expression Artistique.....	13	Hache.....	15, 17 sv
Couteau.....	17	Échec Absolu avec une		Exquis.....	83	Hache de Bataille.....	16 sv
Couverture.....	28	Arme à Distance.....	32	Extension.....	46	Hachette.....	17 sv
Cristal.....	20 sv	Échec Absolu avec une		Exténué.....	71	Hallebarde.....	16 sv
Cristal des Morts.....	20 sv	Arme Naturelle.....	32	Extinction.....	38	Harassé.....	71
Crocheter une Serrure.....	14	Échec Automatique.....	9	Faim.....	71	Hâte.....	55
Culte.....	44, 66	Échouage.....	80	Fanatisme.....	38	Heaume.....	18
Culture Barbare.....	4	Éclair.....	38, 45	Fatigue.....	70 sv	Héroïque.....	83
Culture Citadine.....	4	Éclairage.....	70	Fatigué.....	71	Hors de Combat.....	24, 27
Culture Civilisée.....	4	Éclairage Normal. 19 sv, 39,		Fermier.....	7	Ignition.....	39
Culture d'Origine.....	3 sv	70		Feu.....	72 sv, 78	Illusion.....	47
Culture Maritime.....	4	Écran Spirituel.....	38	Feu Dantesque.....	72	Illusion (Goût).....	46
Culture Noble.....	5	Écrasant.....	84	Feu de camp.....	72	Illusion (Mouvement).....	46
Culture Nomade Arctique.....	5	Écu.....	16 sv	Feu Important.....	72	Illusion (Odeur).....	47
Culture Nomade Désertique		Éloquence.....	13	Flamme.....	72	Illusion (Son).....	47
.....	5	Émotion.....	38	Fléau.....	15, 17	Illusion (Substance).....	47
Culture Nomade Tempérée.	5	Empale.....	12, 17, 24	Fléau des Esprits.....	38	Illusion (Vue).....	47
Culture Primitive.....	5	Empoignade.....	30 sv	Fléau des Morts-Vivants..	38	Immobilisation.....	31
Culture Rurale.....	5	ENC.....	16, 18 sv, 21	Fléau Militaire.....	16 sv	Immunité aux Maladies...	87
Dague.....	15, 17 sv	Enchantement.....	15, 60	Flèche de Feu.....	39	Immunité aux Poisons.....	87
Danse.....	13	Enchantement d'Armure.	60	Fléchette.....	18	Inconscience.....	12
DareDard.....	37	Enchantement d'un		Folie.....	46	Infatigable.....	87
De Guerrier.....	84	Amplificateur de Pouvoir.	61	FOR.....	2	Influence.....	12, 64, 81
De Parade.....	84	Enchantement d'un		Force.....	2, 39	Ingénierie.....	14, 79
Décapitation.....	86	Amplificateur de Sorts.....	61	Force Bestiale.....	39	INT.....	2
Défense.....	22	Enchantement d'une Matrice		Force Brute.....	11, 24, 74	Intégration de Rune.....	33
Défense Magique.....	36, 68	de Sort.....	61	Forestier.....	7	Intelligence.....	2
Dégager le Chemin.....	37	Enchantement de		Forgeron.....	7	Intervention Divine.....	66
Dégainer.....	23	Bénédictio n d'Arme.....	61	Former (Substance).....	54	Invisibilité.....	64
Dégâts.....	16, 18, 28	Enchantement de Garde...	62	Fort Éclairage.....	70	Jambe Manquante.....	29
Dégâts Maximums.....	25 sv	Enchantement de Lien.....	60	Frais.....	71	Javelot.....	18
Dégâts Minimums.....	25 sv	Encocher une flèche.....	23	Franc Bord.....	75	Jet d'Amélioration.....	85
Déguisement.....	13, 81	Encombrement.....	72	Frappe Visée.....	24	Jolie Brise.....	77
Démoraliser.....	37	Endurance.....	11, 14, 38, 64	Frapper à travers l'Armure	24	Jouer d'un Instrument.....	14
Déplacement.....	23, 69	Engin de Siège.....	14, 79	Frapper un Bouclier.....	25	Knorr.....	76, 78
Désamorcer un Piège.....	14	Entraînement.....	85	Frapper une Arme.....	25	La réussite à ce test permet	
Désarmer.....	25	Entrave.....	54	Froid.....	73	de considérer le cheval	
Destin.....	37	Épée.....	15, 17	Fronde.....	15, 18	comme une monture	
Détecter X.....	37	Épée à Deux Mains.....	17	Fumée Épaisse.....	72	entraînée jusqu'à la fin du	
Deux Armes.....	29	Épée Bâtarde.....	16 sv	Fusion.....	55	Round de Combat.....	30
Développer		Épée Courte.....	17	Gagner de l'Argent.....	81	Lame de Feu.....	39
(Caractéristique).....	54	Épée Large.....	17	Galère de Guerre.....	76, 78	Laminer.....	39
DEX.....	2	Éperon.....	75, 79	Garde.....	68	Lance.....	15, 17 sv
Dextérité.....	2	Épuisé.....	71	Garde de Ville.....	7	Lance Courte.....	17 sv
Diminuer (Caractéristique)		Équipement.....	16	Gardien de Troupeau.....	7	Lance de Cavalerie.....	16 sv
.....	54	Équitation.....	12, 30	Gaz.....	72	Lance du Soleil.....	47
Diplomate.....	6	Éraflure.....	31	Gourdin.....	17	Lancer.....	12, 16, 18
Discrétion.....	11, 64	Érudit.....	6	Grand Largue.....	77	Lancer un Sort 22, 34, 43, 50	
Dispersion de la Magie.....	45	Escalade.....	11	Grand Marteau.....	17	Langue.....	14, 85
Disruption.....	38	Esclave.....	21	Grande Hache.....	16 sv	Langue de Velours.....	39
Dissipation de la Magie.....	38	Espion.....	6	Grande Lance.....	16	Large Flamme.....	72
Dominer (Espèce).....	54	Esprit.....	64	Guérir Blessure.....	46	Large Groupe.....	10

Lave.....	72	Navire.....	14, 75 sv, 78	Préparer son Arme.....	23	Seconde Chance.....	31
Léger.....	84	Né avec une Selle.....	87	Près.....	77	Seconde Vue.....	40
Légère Brise.....	77	Neutralisation de la Magie		Prêtre.....	8	Séduction.....	41
Lien Mental.....	47	55	Profession.....	4 sv	Seigneur.....	8
Linguiste.....	87	Normal.....	83	Projection (Sens).....	55	Sens de la Rue.....	14
Localisation. 3, 12, 14, 18 sv,		Nourriture.....	21	Projection Spirituelle.....	56	Sens des Ténèbres.....	70
24, 28, 30, 64		Nuée de Coups.....	23	Projeter.....	31	Sens Fantomatique.....	57
Logement.....	21	Objet Commun.....	19, 21	Protection.....	40	Sentir (Substance).....	58
Lumière.....	39	Objet inanimé.....	74	Prouesse.....	31, 82, 86 sv	Serment.....	41
Magicien.....	7	Objet Inanimé.....	73	PV.....	3, 16, 18, 64	Shuriken.....	18
Magie Divine.....	42, 47	Objet Magique.....	20	Qualité d'un Objet.....	81, 83	Site.....	67 sv
Magie Runique.....	33	Obscurité.....	24, 27, 70	RA.....	3, 64	Soif.....	71
Magnitude. 20, 36, 43 sv, 53		Obscurité Partielle 24, 27, 70		Radeau.....	11, 76, 78	Soins.....	41
Maillet de Guerre.....	16 sv	Obscurité Totale.....	24, 70	Ralentissement.....	40	Soldat.....	8
Main de la Mort.....	39	Onagre.....	79 sv	Rang d'Action.....	3, 22, 64	Sorcellerie.....	50
Maîtrise des Runes. ... 15, 33,		Ouragan.....	27, 77	Rapide.....	84	Sorcière.....	8
85		PA.....	16, 18 sv, 24	Rapière.....	15, 17	Sort.....	22
Maîtriser une Rune.....	33	Parade.....	11, 22 sv, 26, 28	Réaction.....	25	Sort de Sorcellerie.....	50
Maladie.....	14, 20, 73	Paralytie.....	55	Recevoir une Charge.....	16	Sort de Sorcellerie	
Manipulation.....	15, 51 sv	Passe-Passe.....	12	Rechargement.....	18	Spécifique.....	15
Manipulation Cible.....	52	Pavois.....	17 sv	Recharger une Arme. 23, 27		Sorts de Magie Runique. 36	
Manipulation Combiner. 52		Peau d'Ours.....	88	Recherche.....	85	Sorts de Sorcellerie.....	53
Manipulation Durée.....	51	Peau de Vie.....	55	Recul.....	29	Souffle du Dragon.....	41
Manipulation Magnitude. 52		Pêcheur.....	8	Réflexion.....	48	Sublime.....	83
Manipulation Portée.....	52	Pénétrant.....	84	Regagner ses Points de		Succès Critique..... 34, 43, 51	
Marchand.....	7	Perception.....	11 sv, 64	Magie.....	33	Suffocation.....	58
Marin.....	7	Percer.....	40	Regain de Magie.....	21	Supérieur.....	83
Marteau.....	15, 17	Persévérance.....	12, 64	Regain de Magie.....	20	Surcharger un Sort 34, 43, 51	
Marteau de Guerre.....	17	Personnel Navigant.....	79	Régénération.....	56	Surprise.....	22, 24, 27
Masse Légère.....	17	Petit Feu.....	72	Régénérer Membre.....	48	Survie.....	14
Masse Lourde.....	17	Peur.....	48	Rempart.....	84	TAI.....	2, 19
MD.....	3	Pic de Mineur.....	19, 21	Renforcer les Dégâts.....	56	Taille.....	2, 19
Mécanismes.....	14, 85	Pied de Biche.....	20 sv	Réparation.....	80	Targe.....	17 sv
Médecin.....	7	Pioche de Guerre.....	17 sv	Réparation à Sec.....	80	Tempête.....	27, 77 sv
Médecine.....	14, 85	Pister.....	14	Réparation en Mer.....	80	Temple.....	67
Mentor.....	85	Pisteur.....	8	Réparer.....	40	Temple Majeur.....	67 sv
Mercenaire.....	7	Plonger.....	27	Repli.....	23	Temple Mineur.....	67 sv
Merveilleux.....	83	PM.....	3	Réputation.....	81 sv	Temps d'Incantation. 34, 51	
Métamorphose.....	55	Point d'Héroïsme. 4, 31, 85,		Résistance. 34 sv, 43 sv, 51,		Tenue en Mer.....	75, 78
Meurtrier.....	84	87		53, 64		Terrain.....	69
Milicien.....	8	Point de Compétence Libre 4		Résistance aux Dégâts.....	56	Test d'Opposition.....	9, 23
Mineur.....	8	Point de Magie. 3, 20, 33, 43,		Résistance aux Sorts.....	56	Test d'Équipe.....	10
Mobilité.....	40	51		Résistance Spirituelle.....	57	Test de Compétence.....	9
Modificateur aux Dégâts. 3,		Point de Structure.....	75, 78	Résistant.....	84	Test de Compétition.....	10
64		Point de Vie.....	3, 64	Respiration Aquatique.....	40	Test de Groupe.....	10
Modificateur de Situation 24,		Poison.....	14, 20, 73	Respirer Air/Eau.....	48	Tirer dans la Foule.....	28
34		Portée.....	18, 27	Résurrection.....	48	Tireur Infaillible.....	88
Modificateurs de Lancer. 51		Poser un Piège.....	14	Réussite Automatique.....	9	Torche.....	72
Monde de l'Esprit.....	64	Possession.....	65	Réussite Critique.....	9	Touché par la Rune.....	33
Monnaie.....	16	Possession Cachée.....	65	Riposte.....	26	Toucher Critique.....	24
Monstre Marin.....	78	Possession par Domination		Robuste.....	84	Toucher Mortel.....	88
Monture non Entraînée. 30		65	Rocher.....	18	Trait Mortel.....	49
Morsure Glaciale.....	39	Potion.....	20 sv	Round.....	22, 28	Traiter les Blessures.....	58
Mortelame.....	40	POU.....	2	Rune.....	35 sv	Transe Meurtrière.....	88
Mouvement.....	4, 64, 75	Poursuite.....	69	Salle en feu.....	72	Transport.....	21
Multimissile.....	40	Pouvoir.....	2	Sanctifier.....	49	Travers.....	77
Munition.....	21	Pouvoir Runique.....	33, 35	Sarbacane.....	15, 18 sv	Trirème.....	76, 78
Mur de Ténèbres.....	40	Premiers Soins.....	3, 5 sv, 10,	Saut.....	11	Trouver X.....	49
Nage.....	11, 75	12, 14, 19, 21, 24, 28 sv, 41,		Savant.....	88	Vampirisme	
Navigation.....	14, 79	71, 85		Scribe.....	8	(Caractéristique).....	58

Venin.....	58	Vide.....	72	Vision Nocturne.....	70	Vol.....	59
Vent Arrière.....	77	Vigueur.....	41	Vitesse du Vent.....	77	Voleur.....	8
Vent Frais.....	27	Viser.....	22	Vivelame.....	41	Vouge.....	17
Vent Frais.....	77	Vision.....	70	Voile.....	77	Voyage Spirituel.....	49
VentFrais.....	27	Vision de l'Âme.....	49	Voile de Nuit.....	41		
Versatilité.....	41	Vision Mystique.....	58	Voix Tonitruante.....	41		

Notes de Traduction

Ce document est la traduction des documents « RuneQuest SRD » et « Companion SRD » de Mongoose Publishing (<http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qsSeries=39>). Le travail de synthèse de Vokanix (<http://mrqwiki.com/wiki/images/a/ac/RuneQuestSRDLuxury.pdf>) a inspiré notre mise en page.

Vous pouvez signaler des corrections ou améliorations - par exemple, des entrées manquantes ou inutiles dans le l'index lexical - en envoyant un mél à [James « Arasmo » Manez](#) ou à [Erik Mazoyer](#).

Nous avons essayé de garder au maximum la terminologie de la version française de RuneQuest III afin de faciliter la réutilisation des nombreux livres, scénarios et articles publiés.

Il existe aussi un « Lexique de Traduction », sous forme de fichier OpenOffice ou Pdf, vous permettant de consulter nos choix de traduction en vue d'une lecture ou d'une traduction d'un document de langue anglaise lié à RuneQuest IV.

Bonne lecture,

Erik & James



Open Game License

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright

2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, 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, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, 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 COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered

Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based

on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author

Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.