



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



AVANTAGES ET HANDICAPS



Image © Wizards of the Coast

AVANTAGES ET HANDICAPS

**UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5,
PAR SEPHIREL**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

Introduction

Ce système est destiné à personnaliser ses personnages à un niveau plus important que ce que permettent les règles habituelles. Son fonctionnement est simple : un personnage peut à sa création « acheter » autant de points d'avantage qu'il le veut et y investir entre 1 et 5 points (sauf indication contraire). Il doit alors mettre autant de points dans des handicaps qu'il en a dépensé dans les avantages. Les avantages ou handicaps dits « multiples » peuvent être pris à plusieurs reprises, pour des raisons différentes. Ainsi, un personnage peut cumuler des status dans plusieurs organisations, ou avoir plusieurs dérangements.

Ce système est destiné aux PJs. Les PNJs n'ont pas à se conformer à cette règle si vous l'adoptez. La plupart du temps, les PJs ont affaire à eux dans un seul domaine (combat, marchandage, diplomatie, etc...) et vouloir équilibrer leurs avantages dans ces domaines par des handicaps qui ne seront jamais utilisés dans le jeu est inutile. Disturbuez comme vous l'entendez les archétypes, les statuts, et autres maladies. Mais un PNJ n'a jamais de points de Puissance/Volonté/Destin. A moins que vous n'investissiez dans un écran en titane...

Notes

Ce système n'a pas vocation à être équilibré, il ne l'est pas, et bien que cette version ne soit pas absolument définitive, il ne le deviendra jamais. Ce n'est pas le but. D'un point de vue technique et combat, certains avantages sont bien plus puissants que d'autres, certains handicaps moins ennuyeux. Ceci n'a pas d'importance à partir du moment où la campagne dans laquelle vous jouez est équilibrée et comporte à parts égales (à peu près) de l'action, de la réflexion, des interactions sociales. Les différents personnages auront tous l'occasion de briller chacun leur tour. Pour les campagnes centrées sur un aspect, il peut être bon de prévenir les joueurs, qu'ils ne se servent pas dans des avantages inutiles. L'exception consiste dans les campagnes PMT ou les scénarios one shot. Ce sont des styles de jeu où chaque personnage doit être équilibré vis-à-vis des autres, à chaque séance voire à chaque rencontre. Ce système est donc à bannir dans ces cas.

Considérez comme une règle le fait que tout avantage ou handicap doit être validé par le MD avant

d'être inscrit sur la fiche de personnage. En puisant dans cette liste, vos joueurs admettent le fait que vous puissiez leur refuser tel ou tel point, pour conserver l'équilibre de votre campagne, parce que vous ne vous sentez pas de gérer telle ou telle règle spéciale. Ou tout simplement parce que le choix du joueur vous paraît malvenu pour son personnage. Ce système ne fonctionne que si vous vous réservez le droit de contrôler son utilisation. Ce n'est pas un grand effort, et ça peut être utile pour repérer d'emblée un joueur qui cherche à obtenir le personnage surpuissant du groupe au détriment du plaisir de jeu de tous. Bien entendu, l'optimisation du personnage dans un domaine particulier ne rentre pas dans ce cas de figure, puisqu'il laisse la place à d'autres pour ce qui n'est pas de son domaine.

Généralement, 5 points d'avantage « gratuits » sont attribués. Le MD peut très bien, dans ce cas, choisir de considérer les PJs comme s'ils avaient 2 niveaux de plus pour ce qui est de l'expérience ;

Les avantages sont clairement là pour faciliter la réussite des scénarios. C'est le critère qui les classe dans la catégorie avantage : ils sont le plus souvent bénéfiques au personnage. Les handicaps, eux, sont des ennuis supplémentaires pour le personnage. PAS pour le joueur. Un handicap ne doit pas être là pour pourrir la vie du joueur, mais celle du personnage (ce qui amuse probablement le joueur qui a choisi ce handicap). Rendez-lui la vie dure, mais servez-vous de chaque handicap et avantage comme d'un enrichissement du personnage, pas comme d'une règle nécessairement positive ou négative. Etre de haute lignée peut parfois poser des problèmes, même si c'est un avantage la plupart du temps, et être un mystique confère des pouvoirs qui sont souvent bien pratiques, même si c'est globalement un handicap. Les joueurs gèrent eux-mêmes les avantages de leur PJ, et n'hésiteront pas à vous les rappeler. Pour les handicaps, la balle est dans votre camp. Hormis quelques-uns qui n'ont que des effets en terme de règles (ceux-ci sont suffisamment pénibles pour se suffire à eux-mêmes) et que vous n'aurez pas à gérer, souvenez-vous de temps à autre des autres pour créer de nouvelles aventures ou des péripéties. La gestion des handicaps est très subjective, ce qui en fait un bon moyen de contrôle sur les personnages qui occultent le reste du groupe. Appuyer sur un ou deux handicaps permet de rétablir l'équilibre rapidement, et contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, les handicaps sociaux sont les plus efficaces dans ce sens.

AVANTAGES

Alliés

(multiple)

Vous connaissez des personnes prêtes à vous aider en cas de besoin. Peut-être qu'ils vous sont redevables ou vous apprécient, tout simplement, mais en tous cas leur soutien peut s'avérer précieux.

Avantage : Le personnage doit choisir une catégorie d'Alliés. Contrairement à Statut, il ne doit pas faire partie du cercle des personnes qu'il désigne comme alliés. Au contraire, là où Statut permet d'engager de manière régulière les ressources d'une organisation, Alliés représente davantage des échanges de bons procédés plus ou moins réguliers entre le personnage et ses « amis ». Il n'est pas nécessaire de définir toutes les personnes constituant le groupe allié individuellement, mais cet avantage est plafonné selon la nature des alliés choisis : 3 points maximum pour ceux qui ont une influence régionale, 4 pour ceux pouvant avoir une influence nationale et 5 pour une influence mondiale.

Les faveurs que peut obtenir le personnage dépendent du nombre de points qu'il a investi. Par exemple, un personnage ayant Alliés (armée) pourra : éviter un contrôle dans sa région natale (1 point), faire sortir un ami de prison plus tôt que prévu (2 points), éviter des poursuites à son encounter ou contre d'autres personnes, obtenir un soutien discret dans une opération (3 points), faire reporter une attaque (4 points), obtenir un soutien militaire direct ou une cessation au moins temporaire des hostilités (5 points). L'avantage Alliés est plus vaste que Statut en ce sens qu'il permet, à haut niveau, de multiplier les contacts au sein du groupe donné. Par exemple, dans l'exemple précédent, à 4 ou 5 points, le personnage peut être un tacticien de haut rang connaissant de nombreux généraux dans plusieurs pays, dont il peut obtenir un soutien plus ou moins légal. Evidemment, les Alliés ont aussi une vie propre et peuvent refuser ce qui leur paraît contraire à leurs intérêts ou à leur morale, ou être simplement indisponibles et un personnage les sollicitant souvent leur sera redevable en proportion des services qui lui auront été rendus.

Archétype

(5 points uniquement)

Le personnage est une créature extraordinaire.

Avantage : Sélectionnez un archétype parmi les suivants : demi-céleste, demi-fiélon, demi-dragon, liche (réservé aux jeteurs de sorts de niveau 11+), vampire, lycanthrope, ou n'importe quel autre archétype conférant un ajustement de niveau de +4 ou +5. Votre personnage acquiert cet archétype, sans comptabiliser l'ajustement de niveau. Par exemple, un personnage demi-dragon de niveau 1 demandera toujours 1000 PX pour passer au niveau 2, au lieu de compter comme un personnage au niveau ajusté.

Spécial : Cet avantage confère globalement un ajustement de caractéristiques supérieur à celui que confère l'avantage Elite. Néanmoins, il s'accompagne nécessairement d'autres conséquences, bonnes comme mauvaises, liées à l'archétype en question : si un vampire sera sans doute respecté par les nécromants, il ne sera pas le bienvenu auprès de la plupart des mortels, sauf à cacher sa vraie nature. Ainsi, un personnage ne peut pas prendre des handicaps qui découleraient de son seul archétype. Par exemple, un demi-fiélon ne peut pas prendre Terrible réputation seulement parce qu'il est un demi-fiélon : ce handicap est déjà inclus dans Archétype. Par contre, il peut prendre Terrible réputation s'il s'est fait connaître comme pillard, puisque ceci ne découle pas de son archétype.

Un personnage avec l'avantage Archétype ne peut pas prendre les avantages Elite et Créature fantastique, ou le handicap Faiblesse.

Bon sens

(1 point uniquement)

Le personnage possède un sang-froid et une capacité d'analyse hors normes, qui lui permettent de prendre la meilleure décision en toute occasion.

Avantage : Une fois par séance, le joueur du personnage possédant cet avantage peut demander conseil au MD pour ré-examiner une situation et sa décision. Il ne s'agit en aucun d'apporter à la



connaissance du joueur de nouveaux éléments, mais simplement de l'aider, avec un avis plus objectif, à examiner efficacement tous les éléments en sa possession pour prendre une bonne décision. Le MD peut souligner face au joueur un problème ou un danger que celui-ci n'aurait pas vu, et s'il estime que le raisonnement du joueur se tient et dit ne rien avoir à ajouter, il peut déclarer n'avoir rien à redire. Le personnage est alors considéré comme parlant avec son dieu ou un esprit (ou tout ce qui vous plaira, du moment qu'il est probable que l'entité lui donne effectivement des conseils).

Chance

Vous bénéficiez d'une chance incroyable : les bonnes choses vous arrivent toujours au bon moment, et vous êtes un habitué des coïncidences qui tombent à pic.

Avantage : Le personnage dispose d'une certaine « réserve » de coups de chance pour chaque scénario. Il peut à tout moment décider d'employer ces chances, ce qui modifie alors le cours des événements. A 1 point, le coup de chance est mineur : un personnage cherchant un objet qui n'est plus en vente pourra ainsi exploiter un coup de chance en allant chez un marchand, qui pourra alors lui avoir le-dit objet dans des délais proches (s'il n'avait pas eu de Chance, le personnage n'aurait sûrement rien trouvé, en tous les cas la solution lui aurait été moins favorable). A 2 points, l'avantage obtenu est net : le marchand pourrait ainsi avoir le-dit objet en stock, « le dernier » qu'il réserve à un bon acheteur. A partir de 4 points, le bénéfice de la chance est majeur : le marchand pourrait ainsi posséder l'objet, et vouloir s'en débarrasser au plus vite pour une raison quelconque, le cédant au personnage à moitié prix.

Cet avantage est utilisable 1 fois/scénario. A partir du niveau 3 de cet avantage, il peut être employé jusqu'à 2 fois/scénario, et 3 fois au niveau 5.

Spécial : Cet avantage EST cumulable avec le handicap Malchance, pour peu que les deux soient pris au même niveau. Chaque fois que le personnage invoquera sa chance, il devra alors à un moment ou un autre en subir un revers plus ou moins direct.

Cet avantage n'a pas d'effet direct en combat, où la chance d'un personnage est représentée par l'avantage Destin.

Contacts

Vous disposez de connaissances dans des milieux divers, que ce soit d'anciens camarades, des amis ou un cercle de personnes avec qui le personnage est plus ou moins lié. Ceux-ci peuvent alors vous apporter des renseignements dans leur domaine de compétence.

Avantage : Choisissez un domaine par point dans cet avantage. Votre personnage peut solliciter l'aide de contacts dans ses différents domaines. Par exemple, un magicien possédant Contact (3) pourra avoir des réseaux dans les différentes guildes de magie, dans la politique s'il dispose d'amis dans ce domaine, et dans le corps militaire (s'il a, par exemple, aidé une armée pendant un certain temps). Activer ses contacts ne permet pas d'obtenir d'aide directe, mais uniquement des informations. Les informations de base (l'état des guerres dans la région, l'inauguration d'une nouvelle école de magie, ou le couronnement d'un nouveau souverain, pour reprendre les exemples), ne nécessitent aucun jet. Des informations plus spécialisées, comme les différents traités d'alliance entre Etats, peuvent demander un jet de Renseignements ou de Diplomatie, mais le personnage bénéficie d'un bonus de +10 dans les domaines qu'il a choisi pour cet avantage. Enfin, il est tout à fait possible que les contacts d'un personnage ne disposent pas de certaines informations secrètes.

Corps béni

Vous disposez, grâce à une bénédiction ou une hérédité particulière, d'une faculté de régénération extraordinaire. Les blessures les plus graves guérissent sans difficulté, et ne vous laissent aucune trace.

Avantage : A partir de 1 point dans cet avantage, le personnage possède une guérison plus efficace que la moyenne. Il ne garde pas de cicatrices ni de marques extérieures de ses blessures : une brûlure partira sans laisser de traces, de même qu'une entaille profonde mal recousue. Le personnage bénéficie également d'une guérison plus rapide : son rythme de récupération est multiplié par deux (littéralement, il regagne 2 fois plus de PV et de caractéristiques affaiblies temporairement avec

sa guérison naturelle). S'il ne se repose pas efficacement, il récupère tout de même un point de vie par tranche de 24H et par niveau. A 2 points, le métabolisme du personnage est particulièrement efficace: il est immunisé à toutes les maladies et poisons ayant un DD de vigueur inférieur ou égal à 15. Au-delà de ce DD, il est affecté normalement. A 3 points, le corps du personnage dispose d'une faculté de régénération surnaturelle: il ne garde plus de séquelles, même internes, de la plupart des blessures (sauf circonstances extraordinaires): une fracture se ressoude sans faire de cal osseux, un dommage jugé irréversible guérira avec le temps. Ainsi, tout affaiblissement permanent de caractéristique est considéré comme un affaiblissement temporaire. Les blessures définitives (incluant les effets permanents tels que cécité/surdité, guérissent avec le temps. Cet avantage ne permet pas de récupérer un membre ou un organe séparé du corps, ni d'annuler des niveaux négatifs. Son rythme de guérison naturelle est multiplié par 4 (au lieu de 2). A 4 points, le personnage ne vieillit plus (si tant est qu'il soit déjà adulte), exactement comme un druide de 15^e niveau. Son rythme de guérison naturelle est le même que s'il portait un anneau de régénération (1PV/heure et par niveau). Enfin, pour 5 points, la guérison du personnage devient réellement monstrueuse. Il obtient le pouvoir de Régénération, et récupère 1PV par round par tranche de 4 DV (minimum 1). Cependant, ces dégâts sont considérés comme létaux à l'égard des sorts de soin. Aucune attaque en particulier n'inflige de dégâts létaux au personnage, mais s'il perd un organe vital, sa régénération ne l'aide en rien à survivre.

Spécial : cet avantage s'accompagne également d'un effet psychologique envers les autres personnes, qui tendront naturellement à éviter de mutiler définitivement le personnage (sinon l'avantage est partiellement inutile). Une créature n'ayant pas de score de Constitution ne peut prendre cet avantage.

Créature fantastique

Vous êtes une créature peu commune, ou d'une race que l'on rencontre plus rarement que les autres, bénéficiant de pouvoirs rares.

Avantage : Choisissez pour votre personnage une race ayant un total : (DV de base + ajustement de niveau) équivalent au niveau de cet avantage. Votre personnage est alors de cette race, sans comptabiliser l'ajustement de niveau. Par exemple, un personnage drow (Créature fantastique (2)) de niveau 1 demandera toujours 1000 PX pour passer au niveau 2, au lieu de compter comme un personnage de niveau 3 (qui demanderait alors 3000 PX supplémentaires).

Spécial : A l'instar d'Archétype, cet avantage s'accompagne de conséquences sociales dépendant de la race de votre personnage, et vous ne pouvez pas prendre de handicaps découlant seulement de la race de votre personnage (cf. Archétype) : un drow ne pourra pas, ainsi, justifier qu'il ait la Haine des elfes juste par le fait qu'il soit un drow.

Un personnage avec l'avantage Créature fantastique ne peut pas prendre les avantages Elite et Archétype, ou le handicap Faiblesse.

Destin

Comme Puissance, Destin représente une réserve de points disponibles à chaque scénario. Cet avantage représente un mélange de chance et de réflexes surhumains, permettant au personnage de survivre à des événements qui devraient lui être fatals.

Avantage : La dépense d'un point de Destin permet à un personnage d'annuler les conséquences envers lui d'un événement instantané de son choix. Ça peut être une attaque esquivée de justesse, une chute vertigineuse qui finit miraculeusement dans un lac, une crevasse providentielle qui protège du souffle d'un dragon, mais pas les ragots qui ruinent la réputation du personnage, par exemple. Le personnage peut utiliser un point de Destin quand bon lui semble, mais un point est nécessairement utilisé quand un événement devrait causer la mort du personnage (même si lui-même désire mourir, ou que c'est un simple passage de -9 à -10 PV).

Spécial : A sa création, un personnage ne peut dépenser plus de 5 points au total sur les avantages Puissance/Volonté/Destin.



Eclectisme

Grâce à une capacité d'apprentissage supérieure à ce que laisserait supposer son score d'Intelligence, une éducation particulièrement poussée ou une curiosité et une soif d'apprendre insatiable, vous disposez de vastes domaines d'expertise.

Avantage : Le personnage obtient 1 point de compétence par niveau en plus pour chaque point dans cet avantage. Il peut également sélectionner une compétence hors classe par point dans cet avantage, qui est alors considérée comme compétence de classe. Ces points additionnels viennent, le cas échéant, s'ajouter à ceux supplémentaires dont disposent les humains.

Elite

Le personnage, à cause de circonstances particulières, ou suite à un entraînement draconien, dispose de capacités supérieures à la moyenne.

Avantage : Le personnage bénéficiant de cet avantage obtient 2 points de caractéristique de plus par niveau de cet avantage à la création du personnage. Ceci est la règle par défaut pour les campagnes utilisant le système de répartition par points (que ce soit sur la base du Guide du Maître ou à raison d'1 point pour un point), ou un tirage de caractéristiques normal.

Spécial : Un personnage avec l'avantage Elite ne peut pas prendre les avantages Archétype et Créature fantastique, ou le handicap Faiblesse.

Expérience

Le personnage est plus expérimenté que la moyenne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un niveau d'expérience supplémentaire par point dans cet avantage. Il ajuste ainsi le niveau du groupe en fonction.

Spécial : Cet avantage est réservé aux campagnes où le combat possède une importance secondaire, à cause de l'impressionnant écart qu'il peut créer en termes de puissance, surtout à bas niveau.

Grande taille

(1 ou 2 points uniquement)

Vous êtes d'une taille nettement supérieure à la moyenne, dominant les autres du haut de votre stature impressionnante. Qui plus est, vous bénéficiez d'avantages certains sur le plan de la force physique.

Avantage : Un personnage ayant pris cet avantage à 1 point est d'une taille exceptionnelle (2,10 m ou plus pour une personne de taille M). Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'Intimidation, de renversement et de lutte, et sa Force est considérée comme de 4 points supérieure pour ce qui est du poids transportable et des charges que le personnage peut pousser/tirer/soulever. Son équipement doit être adapté à sa taille cependant, ce qui peut lui compliquer l'existence.

Pour 2 points, le personnage est réellement colossal, et voit sa catégorie de taille augmenter d'un cran, avec tous les bénéfices et difficultés qui en découlent. Bien entendu, il n'est pas à l'abri non plus de difficultés dans la vie quotidienne.

Lignée

Par hérédité ou par vos actions personnelles, vous possédez un statut social important, ce qui n'est pas sans rapporter certains avantages.

Avantage : le rang social de votre personnage dépend du nombre de points investis dans cet avantage. A 1 point, il peut être un notable, un bourgeois aisé ou le maire d'une petite ville. A 2 points, il peut être un noble dans un grand pays, un personnage important au niveau régional, ou le dirigeant d'une ville de bonne taille. A partir de 3 points, le personnage peut être un noble de haute lignée (comte, duc) dans un grand Etat, ou diriger une petite province : il fait partie des gens qui comptent et est assez facilement reçu par les dignitaires (pour peu qu'ils ne soient pas ennemis jurés). Ses décisions n'emportent pas de conséquences politiques au niveau mondial, mais il est probable qu'elles aient des conséquences sur la région.

A 4 points, le personnage est dans la parenté de la famille royale d'un grand pays, ce qui implique un titre de noblesse très élevé (sans qu'il puisse prétendre au pouvoir), ou diriger un Etat de moins

grande taille. Il bénéficie de traitements de faveur importants. Enfin, à 5 points, il fait partie des plus nobles lignées du monde, et/ou est potentiellement à la tête d'un Etat important.

Le personnage bénéficie d'une augmentation virtuelle de son score de Charisme pour l'obtention des dons en rapport avec Prestige (et dans le calcul de l'avantage apporté par ce don) et de ses tests de Diplomatie (chaque fois qu'il peut utilement faire état de son rang) de +2 par point dans cet avantage.

Spécial : Un personnage ayant pris l'avantage Lignée ne peut pas prendre le handicap Bas rang social.

Les personnages aventuriers bénéficiant de cet avantage à un haut niveau ne sont pas nécessairement des dirigeants (il leur serait alors difficile de partir à l'aventure, mais il peuvent être extrêmement liés au pouvoir (princes, princesses, successeurs annoncés). Leurs décisions n'engagent pas, alors, leur pays, mais il bénéficient de faveurs en rapport avec leur rang social.

Du même coup, le personnage attire probablement l'attention. Il peut donc choisir de ne pas révéler cet avantage, auquel cas il ne bénéficie pas, pendant ce temps, de ses contreparties positives.

Maître d'arme

Vous avez bénéficié d'un entraînement martial conséquent et êtes familier d'un grand nombre de techniques de combat différentes.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un don additionnel par point dans cet avantage. Ces dons doivent être choisis parmi la liste des dons réservés aux guerriers (incluant les différents dons de Port d'armure et de Maniement des armes) et doivent être accessibles au personnage dès son premier DV. C'est-à-dire qu'un magicien commençant la campagne au niveau 5 et prenant cet avantage ne pourra pas sélectionner, par exemple, le don Arme en main, qui suppose un bonus de base à l'attaque minimum de +1. Le PJ y satisfait actuellement, mais ce n'était pas le cas à son premier dé de vie.

Cet avantage transforme aussi virtuellement les niveaux de classe d'un personnage en niveaux de guerrier (jusqu'à 2 niveaux par point dans cet avantage, sans pouvoir dépasser son niveau global) pour ce qui est de satisfaire aux conditions d'obtention

des dons, ou augmente virtuellement le niveau de guerrier du personnage de 1/niveau dans cet avantage si celui-ci n'est que Guerrier. Ainsi, un roublard de 9^e niveau ayant Maître d'arme (4) peut compter jusqu'à 8 de ces niveaux comme niveaux de guerrier, et a ainsi accès au don Arme de prédilection supérieure, réservé aux guerriers de niveau 8. S'il avait été niveau 6 il n'aurait compté que comme un guerrier de niveau 6 et aurait dû attendre le niveau 8 pour profiter pleinement du bonus. Un guerrier (et seulement guerrier) de niveau 4 bénéficierait lui d'un bonus fictif de +4 à son niveau de guerrier avec le même niveau d'avantage, et pourrait donc sélectionner ce même don, alors qu'il n'est en fait que niveau 4.

Spécial : Cet avantage ne confère aucune autre capacité de guerrier au-delà des dons supplémentaires au 1er DV (bonus de base à l'attaque, jet de sauvegarde, formation automatique...)

Mentor

Quelqu'un a pris votre personnage sous son aile, et acceptera de l'aider si le besoin s'en fait sentir. Ca peut être un maître, mais ce n'est pas nécessairement la personne qui vous a appris ce que vous savez faire aujourd'hui.

Avantage : Le mentor du personnage peut lui venir en aide si besoin est. Comme avec Serviteurs, la puissance du mentor dépend du nombre de points investis dans cet avantage : pour 1 point, le mentor est compétent (niveau 5-6) et peut exercer un poste confortable, et c'est sur ce plan que son aide peut s'avérer utile. A 2 points, le mentor est compétent et pourra être une aide efficace dans son domaine (niveau 7-10). Il possède également une certaine influence dans les domaines où il évolue (par exemple, il pourra obtenir que son protégé soit libéré s'il travaille pour la milice). Pour 3 points, votre mentor est un professionnel influent (niveau 11-15). Sa voix pèse lourd dans ses domaines d'expertise, et il possède sans doute d'autres champs de compétence, voire des contacts utiles. A 4 points, le mentor est non seulement très puissant (16-20) mais il possède, du coup, une position sociale enviable et des contacts importants. Il peut obtenir beaucoup de choses par ses réseaux. Enfin, un mentor à 5 points est une légende (21+) dont l'influence est exceptionnelle et les compétences nombreuses.



Le simple fait d'être son protégé confère un certain niveau de protection (ou de jalousie).

A noter que le mentor est plus puissant qu'un serviteur, puisqu'il n'obéit pas au personnage. Il lui vient en aide lorsque celui-ci lui demande, mais sa patience n'est pas illimitée : il peut très bien décider d'abandonner un disciple qui l'appelle trop souvent à l'aide, ou ne pas être disponible à tout moment. C'est pourquoi il faut définir la personnalité du mentor en détail.

Nature magique

Vous disposez de pouvoirs magiques innés. Cette particularité se manifeste souvent chez les personnes ayant une parenté surnaturelle ou des pouvoirs de mystique (ou les deux), mais on prétend que certaines expérimentations ont permis de donner naissance à des êtres dotés de telles capacités.

Avantage : Le personnage dispose d'un pouvoir magique qu'il peut utiliser deux fois par jour. Il s'agit d'un sort de niveau maximum égal au double du niveau de cet avantage + 1. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau de classe, et le DD de ses sorts dépend du Charisme. Il peut également décider de maîtriser deux pouvoirs magiques (chacun utilisable 2 fois/jour) de 2 niveaux inférieurs à ce qu'il pourrait avoir avec un pouvoir unique. Ainsi, un personnage ayant Nature magique (4) peut disposer de Changement de forme (sort de niveau 9) 2 fois/jour, ou de Rayons prismatiques et Téléportation sans erreur (2 sorts de niveau 7), utilisables chacun deux fois par jour. Il peut également choisir de « décomposer » un de ses pouvoirs magiques de 7^e niveau pour en prendre 2 du 5^e, par exemple Téléportation et Cône de froid, et ainsi de suite.

Un don de métamagie peut être appliqué à un pouvoir magique, auquel cas il ajuste normalement le niveau du sort. Ainsi, un personnage avec Nature magique (2) pourra lancer un Projectile magique rapide (sort de niveau 5). Ce choix doit être fait à la création du personnage et est irréversible. Un pouvoir peut aussi être configuré pour être utilisable 3 fois/jour (niveau effectif du sort +1), 4 fois/jour (niveau effectif du sort +2), 6 fois/jour (niveau effectif du sort +3) ou même à volonté (niveau effectif du sort +4). Les personnages possédant Nature magique (5) doivent nécessairement utiliser ces options

ou prendre plusieurs pouvoirs de niveau inférieur, puisqu'il n'existe pas de sorts de niveau 11.

Exemple : Nature magique (5) : le personnage peut choisir la liste de pouvoirs suivante :

- Dissipation de la magie (sort niveau 3 utilisable 4 fois/jour, équivalent au niveau 5) ;
- Feuille morte (sort niveau 1 à volonté, équivalent au niveau 5) ;
- Assassin imaginaire (sort niveau 4 utilisable deux fois par jour, intensifié au 7^e niveau et donc équivalent à un sort de niveau 7) ;
- Portail (sort de niveau 9, non modifié et utilisable deux fois/jour) .

Ainsi, on a deux sorts de niveau 5 qui forment un sort de niveau 7 (Dissipation de la magie + Feuille morte). Additionné à notre autre sort de 7^e niveau, on atteint le niveau 9. Le tout associé au dernier sort (de 9^e niveau), notre personnage dispose « virtuellement » d'un pouvoir magique de niveau 11.

Objet séculaire

Vous possédez un objet spécial qui vous accompagne dans votre quête, que ce soit un cadeau de votre famille, une arme mythique liée à votre destinée ou un simple trésor de guerre.

Avantage : un personnage doté de cet avantage obtient un objet ayant une valeur qui dépend du nombre de points investis dans cet avantage : à 1 point, la valeur maximale autorisée est de 8000 PO, elle passe à 32000 PO pour 2 points, 72000 PO pour 3 points, 128000 PO pour 4 points et enfin 200000 PO pour 5 points (ceci n'étant ni plus ni moins que le prix d'une arme dotée d'un bonus égal au niveau de l'avantage x2). Rien n'interdit ensuite de faire évoluer cet objet et de l'améliorer normalement, le cas échéant, et le MD peut accorder aux personnages ayant cet avantage un objet un peu au-delà des limites autorisées s'il estime cela approprié.



Oracle

Un don vous permet de voir, de manière codée, des événements passés, à venir ou mystérieux, vous aidant à résoudre les situations auxquelles vous êtes directement confronté.

Avantage : Une fois par jour, un personnage ayant l'avantage Oracle peut décider de tenter un jet de Sagesse pour avoir une vision, avec un bonus de +2 par point dans cet avantage. Il est nécessaire qu'un événement en lien avec ce que cherche le personnage se soit produit (s'il cherche un meurtrier, il peut se retrouver sur les lieux du crime, ou voir la victime, par exemple, ce qui suffirait comme « déclencheur » à sa vision). Le DD du jet est de 20 lorsque l'événement déclencheur est étroitement lié à ce que cherche le personnage (la scène du crime), de 25 lorsque le lien est moins direct (à la place d'un témoin proche de la scène, une information glanée en rapport avec l'affaire) et de 30 lorsque le lien est clairement indirect (des lettres de menace, l'endroit où vivait la victime).

Les informations révélées par les visions ne sont jamais directes et ne forment qu'un tas d'indices devant être décryptés et complétés. Pour 1 point dans cet avantage, les informations sont très réduites et concernent des événements très liés au déclencheur (une vision fugace de l'arme du crime symbolisée, de la pièce où la lettre de menace a été écrite), tandis qu'à deux points, les informations peuvent être plus vastes (une vision saccadée et courte de la scène alternant entre la victime et le criminel, une suggestion symbolisée du lieu où a été écrite la lettre). A partir de 4 points, une vision peut apporter des renseignements précis et éloignés de ce que symbolise le déclencheur (par exemple, une suite de symboles décrivant la personnalité du meurtrier). Cet avantage peut être utilisé 2 fois/jour à partir du niveau 3 de cet avantage, et 3 fois/jour au niveau 5. Le personnage peut alors relancer un jet d'Oracle raté au prix d'une autre tentative, mais il doit le faire de suite après l'échec.

Un même déclencheur ne peut apporter de renseignements qu'une fois, et si la tentative est un échec (sauf relance immédiate), son « bénéfice » est perdu. Enfin, un personnage ayant une vision se retrouve sans défense pendant un round complet, le temps qu'il ait la vision et retrouve ses esprits.

Puissance

Le personnage disposant de Puissance possède un potentiel héroïque pour renverser le cours des événements. Il est capable d'efforts surhumains pour transformer un échec en réussite, ou une action douteuse en succès éclatant.

Cet avantage consiste en une réserve de points utilisables au cours du scénario. Le nombre de points investis dans cet avantage indique le nombre de points que le personnage a en réserve. Un personnage avec Puissance (2) pourra ainsi utiliser jusqu'à deux points de Puissance au cours du même scénario. Une fois sa réserve vidée, il lui faudra attendre le scénario suivant pour y avoir de nouveau recours (il obtiendra alors sa réserve maximum, c'est-à-dire, dans notre exemple, 2).

Avantage : L'utilisation d'un point de Puissance permet d'obtenir un bonus de +10 à n'importe quel jet effectué à l'aide d'1D20. Le joueur peut choisir d'appliquer ce bonus après avoir effectué le jet et vu le résultat. Il est impossible d'utiliser plus d'un point de Puissance pour ajuster le même jet.

Spécial : A sa création, un personnage ne peut dépenser plus de 5 points au total sur les avantages Puissance/Volonté/Destin.

Renommée

(1 à 3 points uniquement)

Vous bénéficiez d'une solide réputation dans votre domaine, ce qui vous attire le respect et la bienveillance de ceux qui vous reconnaissent.

Avantage : Il est important de définir la nature de la réputation du personnage. Il pourrait par exemple être un brigand célèbre, un mécène connu ou un artiste apprécié. Dans tous les cas où le personnage peut jouer de sa réputation auprès de quelqu'un (comprenez, que la personne le connaît et qu'elle soit susceptible d'être influencée par la réputation du personnage), l'attitude de base de la personne est plus favorable d'un cran. Par exemple, un tavernier indifférent pourra devenir amical s'il reconnaît le célèbre barde qui a joué à la grande fête de la capitale. En revanche, une telle réputation ne donne pas d'impact au personnage en matière de politique, par exemple. C'est pourquoi il est important de définir la nature de la réputation du personnage.



1 point dans cet avantage suggère une réputation régionale, dans un domaine concernant peu de monde ou une réputation à double tranchant (comme le brigand). 2 points indiquent une réputation nationale, ou dans un domaine populaire (là où le personnage a le plus de chances de se faire reconnaître par le plus grand nombre). Enfin, 3 points sont réservés aux réputations très étendues et connues de beaucoup de gens.

Spécial : Bien entendu, cet avantage doit découler d'autre chose que du Statut ou de la Lignée du personnage, qui peuvent impliquer qu'il soit connu, mais pas nécessairement en bien. Enfin, cet avantage peut induire en lui-même quelques problèmes pour passer inaperçu ou pour se faire ignorer. Le personnage ne peut donc pas choisir le handicap Cible au seul motif que sa réputation le met au centre de toutes les attentions. Il peut toujours le prendre, mais il faudra qu'une autre raison le justifie.

Résistance

(1 à 3 points uniquement, multiple)

Vous possédez une protection particulière contre un certain type de menace, qui s'avère au moins partiellement inefficace contre vous.

Avantage : Il est nécessaire de définir le type d'attaque contre laquelle vous êtes protégé, et la protection dépendra alors du nombre de points investis dans l'avantage. Ca peut être un type d'énergie destructive, auquel cas vous bénéficiez d'une résistance à cette énergie de 15 (1 point), 50 (2 points) ou y êtes tout simplement immunisé (3 points).

Une Résistance (magie) confère quand à elle une RM (étonnant, non ?) égale à : votre nombre de DV (1 point), 5 + votre nombre de DV (2 points), 10 + votre nombre de DV (3 points). Notez que cette résistance est inférieure à ce que l'on peut obtenir en jouant une Créature fantastique, comme un elfe noir. Pour deux points d'avantage, celui-ci bénéficie d'une RM de 10+DV, et d'autres avantages. Cela dit, l'avantage Résistance ne s'accompagne pas des difficultés sociales auxquelles s'expose un personnage d'une race inhabituelle.

Enfin, votre résistance peut concerner un certain concept, qui sera une école de magie, comme Nécromancie ou Enchantement, ou un registre, comme [Bien], [mental], etc... Dans ce cas, cet avantage vous confère un bonus de +2 aux jets de

sauvegarde contre ce type d'attaque, pour 1 point, et empêche les gênes mineures affiliées (par exemple, un personnage résistant à la [Lumière] sera protégé contre les éblouissements naturels mineurs). Pour 2 points, ce type d'attaque ne vous inflige que demi-dégâts (ou vous bénéficiez d'un bonus additionnel de +2, pour un total de +4, à votre jet de sauvegarde si l'attaque n'inflige pas de dégâts), idem pour les sources non-magiques, et pour 3 points, vous y êtes totalement immunisé (ainsi, un personnage possédant Résistance (Mal) 3 ne subira pas les dégâts additionnels d'une arme maudite, même s'il est bon).

Ressources

Grâce à un emploi stable, des rentes ou un héritage familial particulièrement imposant, par exemple, vous disposez de richesses plus importantes que la moyenne, ainsi que d'une source de revenus constante.

Avantage : le personnage dispose d'une certaine somme qu'il peut mobiliser en cas de besoin (en plus de ses richesses normales de départ) ainsi que de revenus (considérés ici par mois, par souci de simplification). Pour 1 point, le personnage dispose de 8000 PO de biens et de revenus de 150 PO par mois. Pour 2 points, il possède 32000 PO et un revenu de 500 PO. Pour 3 points, cela passe respectivement à 72000 PO et 1000 PO, 128000 PO et 2000 PO pour 4 points, et 200000 PO et 5000 PO de revenus par mois pour 5 points. Il est nécessaire d'indiquer comment le personnage obtient de telles ressources, puisque son statut si avantageux n'est pas nécessairement fixé pour toujours : la guerre peut ravager ses terres, son commerce périliter, etc... Cet avantage apporte bien plus d'argent qu'Objet séculaire, mais il ne garantit pas, en contrepartie, la disponibilité des objets : ainsi, alors qu'un personnage peut disposer d'un objet rarissime s'il a l'avantage Objet séculaire, il ne pourra avec Ressources acheter que les objets dans le commerce, c'est-à-dire des choses plus ou moins courantes, selon le prix qu'il veut mettre. Certains objets magiques de puissance intermédiaire et la plupart des objets de grande puissance ne peuvent être trouvés si facilement.

Serviteurs

Le personnage dispose d'une personne de confiance qui obéit à la majeure partie de ses ordres sans rechigner.

Avantage : le personnage dispose d'un serviteur dont l'efficacité dépend du nombre de points investis dans cet avantage. A 1 point, le serviteur n'est pas réellement compétent (Niveau équivalent de ½ à 2) : c'est l'enfant écuyer d'un chevalier, l'esclave sans formation aucune, un familier intelligent mais ne disposant pas de possibilités d'évolution... A 2 points, c'est une personne normale, disposant d'un degré de formation moyen (niveau équivalent 2-5). Il n'est en général compétent que dans son domaine : c'est le jeune chevalier en formation chargé de protéger le personnage, l'informateur dominé par magie, par exemple. A 3 points, le serviteur dispose de compétences des plus appréciables (niveau équivalent 6-9) : compétent dans son domaine, il n'est pas rare qu'il dispose d'autres talents. C'est, par exemple, le majordome du personnage, qui dispose de connaissances dans nombre de domaines et a une formation de clerc. A 4 points, le serviteur est un personnage d'élite irremplaçable (11-15) : c'est, par exemple, le chevalier d'élite chargé de surveiller le personnage, le maître espion dominé par magie. Enfin, à 5 points, le serviteur est extraordinaire (16+) : il dispose de vastes compétences et est extrêmement performant dans son domaine : il peut être, par exemple, un puissant Extérieur asservi par le personnage.

A noter que le serviteur n'est pas dénué d'intelligence : s'il accepte la plupart du temps d'obéir aux ordres, il peut s'insurger contre ce qui heurterait son sens moral ou ses convictions. Ce qui peut être refusé dépend de la personnalité du serviteur ainsi que de son lien avec le personnage qui possède cet avantage. C'est pourquoi le serviteur doit être défini comme un personnage à part entière, qui reste sous le contrôle du MD en dernier ressort. De même, le serviteur peut mourir et disparaître comme toute autre personne, auquel cas il est perdu à jamais.

Spécial : Cet avantage permet également d'avoir plusieurs serviteurs, tant qu'ils correspondent à eux tous au niveau équivalent autorisé par le MD. Notez que le serviteur peut participer activement aux combats, auquel cas il gagne normalement de l'expérience (s'il y a plusieurs serviteurs, ils se partagent l'expérience d'une seule personne, comme s'ils

ne formaient qu'une seule entité) et ajuste le niveau du groupe (qui sera au minimum égal à celui du serviteur dans ce cas) : ainsi un serviteur de niveau 10 dans un groupe de PJs niveau 1 les empêchera tout simplement de gagner de l'expérience contre des rencontres de leur niveau.

Sixième sens

(1 à 4 points uniquement)

Votre instinct est naturellement plus développé que la moyenne, et vous ressentez les présences et le danger avec une sensibilité accrue.

Avantage : Le personnage dispose d'un certain nombre d'avantages selon le nombre de points investis dans cet avantage. A 1 point, il dispose de l'esquive instinctive, ou de l'esquive instinctive supérieure s'il la possède déjà (s'il dispose des deux, il obtient un bonus de +1 contre les pièges, comme avec Sens des pièges, cumulable avec cette capacité). A 2 points, il possède l'esquive instinctive supérieure (ou un autre bonus de +1 contre les pièges, le cas échéant). A partir de 3 points, la perception du personnage est suffisamment affûtée qu'il commence à distinguer les auras des êtres vivants. Cela lui offre une vision aveugle limitée (dans le sens où il ne perçoit pas les choses) à 6m, et au-delà, il bénéficie des mêmes avantages qu'avec le don combat en aveugle, jusqu'à 12m. Enfin, pour 4 points, le personnage est capable d'identifier les auras : il doit alors définir quel type d'aura il est capable de lire. Un combattant pourra détecter la puissance approximative d'un adversaire en plein combat, un paladin pourra repérer les auras de bien et de mal, un autre voir les auras de magie par exemple. Ce pouvoir est actif jusqu'à 90m en permanence, le personnage peut l'activer et le désactiver au prix d'une action libre.

Spécial : Un personnage peut volontairement diminuer son aura d'un cran (faible, modérée, puissante, surpuissante) au maximum, ne la révélant que dans des cas particuliers (par exemple, au combat). La diminuer de deux crans ou plus relève de la compétence Bluff ou de la magie.



Statut

(multiple)

Vous faites partie d'un cercle restreint au sein duquel vous jouissez d'un certain prestige et d'une autorité. Vous pouvez dès lors en employer les ressources à des fins plus ou moins personnelles.

Avantage : Le nombre de points investis dans cet avantage donne la mesure de l'importance de votre personnage dans l'organisation, ainsi que la puissance de cette organisation. Si c'est une organisation régionale (une puissante guilde de voleurs, par exemple), cet avantage ne pourra dépasser 3 points, 4 points pour une organisation nationale ou concernant plusieurs pays. Enfin, le Statut au sein d'une organisation mondiale peut aller jusqu'à 5 points. Prenons l'exemple d'un personnage ayant l'avantage Statut (Eglise). A 1 point, le personnage bénéficie d'une certaine reconnaissance, et influe sur une poignée d'hommes (un prêtre titulaire dans une ville). A 2 points, le personnage possède un poste intéressant et ses décisions ont une certaine influence en-dehors de l'organisation proprement dite (dans le même esprit, le prêtre officiel d'une religion importante dans une grande ville). A 3 points, le personnage est haut placé dans la hiérarchie : ses décisions engagent l'organisation au moins au niveau local, et il peut se permettre de donner des ordres à beaucoup d'hommes (évêque à la capitale, par exemple, ou dirigeant d'une guilde régionale). A 4 points, son influence est au moins nationale, il occupe un poste-clé et il est extrêmement difficile au sein de l'organisation d'ignorer son avis (grand cardinal, archidruide de la région). Enfin, à 5 points, le personnage fait partie de l'élite dirigeante d'une organisation mondiale : ses décisions ont une influence primordiale et il peut engager quasiment toutes les ressources de l'organisation (Hiérophante ou Champion d'un dieu répandu, par exemple).

Le Statut permet d'agir par les canaux officiels, pas de demander des choses qui seraient contraires à l'objectif de l'organisation, en règle générale. Si le personnage abuse de ses fonctions, il peut très bien perdre son statut, et les avantages qui en découlent. Ce que le personnage peut ou non obtenir est évidemment fonction de son rang dans l'organisation.

Cet avantage offre des ressources bien plus précises que Lignée, plus spécialisées mais aussi plus efficaces dans leur domaine. Parallèlement, le personnage est tenu à un certain nombre de responsabilités envers son organisation, ce qui peut l'occuper de temps à autres.

Volonté

Comme Puissance, Volonté représente une réserve de points disponibles à chaque scénario. Cet avantage représente la capacité du personnage à se concentrer exceptionnellement sur ses actions pour en éliminer toutes les composantes aléatoires.

Avantage : La dépense d'un point de Volonté a toujours lieu avant le lancer d'un jet utilisant 1D20. Le dé n'est alors pas lancé et on considère que le dé a fait le résultat minimum pour que l'action entreprise par le personnage soit une réussite. Par exemple, si le personnage doit réussir un test de concentration DD25 et qu'il ne dispose que d'un modificateur de +6, l'utilisation d'un point de Volonté permet de faire sur le dé un score automatique de 19. Cela ne permet donc pas de succès exceptionnel, ni de réussir une action pour laquelle il faudrait obtenir un résultat de 21 ou plus sur le dé. La Volonté n'affecte pas les jets d'attaque, les jets en opposition ni les compétences pour lesquelles la notion d'échec/réussite n'est pas pertinente (Représentation ou Diplomatie).

Spécial : A sa création, un personnage ne peut dépenser plus de 5 points au total sur les avantages Puissance/Volonté/Destin.



HANDICAPS

Âgé

(1 à 4 points uniquement)

Vous avez atteint un âge avancé, ce qui peut se ressentir sur vos capacités physiques.

Inconvénient : Le personnage a atteint un certain âge, selon le nombre de points dans ce handicap. Pour 1 point, le personnage se situe à 5 ans de l'âge mûr (30 ans donc, chez un humain). Pour 2 points, il a atteint et dépassé cet âge de quelques années. Il atteint le grand âge pour 3 points et l'âge vénérable pour 4 points. En tous les cas, il subit tous les effets du vieillissement (bonus et malus).

Spécial : Un personnage immunisé au vieillissement ne peut pas choisir ce handicap. Bien entendu, un personnage ayant le handicap Très jeune non plus.

Allégeance

Vous devez obéissance à un maître.

Inconvénient : Le nombre de points rapportés par ce handicap est fonction de plusieurs éléments : la liberté laissée au personnage par son maître, le caractère de ce dernier (par exemple, les différences d'alignement entre les deux personnages), le danger auquel il expose le personnage et les risques qu'il encourt en cas de désobéissance. Par exemple, une Allégeance à 1 point pourrait être celle du paladin errant ayant juré fidélité à son roi (d'alignement bon), mais n'ayant pour seule contrainte que de répondre à son appel lors d'une guerre, alors qu'un seigneur local qui doit obéissance à ce même roi sera tenu d'appliquer ses décisions politiques et de lui rendre des comptes, justifiant une Allégeance à 2 points. 3 points pourraient représenter le devoir d'un homme de confiance du même roi ou de sa garde rapproché (puisque leur rôle est important et qu'ils doivent être « à disposition »). A 4 points, le personnage pourrait être le garde du corps d'un personnage tyrannique qui n'hésiterait pas à le faire exécuter s'il ne se montrait pas à la hauteur. Enfin, le champion prédestiné d'un dieu maléfique est un bon exemple d'une Allégeance à 5 points : le personnage doit suivre des ordres très précis et

exigeants du dieu (avec lesquels il peut ne pas être d'accord, puisqu'il n'a pas choisi de devenir champion) sous peine de connaître un destin funeste très rapidement, et se retrouve au front dans nombre de missions dangereuses.

A noter que le non-respect de l'Allégeance peut mettre en jeu la réputation, la sécurité ou la vie du personnage, mais pas ses pouvoirs ou un avantage, comme le font les Serments (sauf, bien sûr, si son maître est un dieu et qu'il lui confère des sorts : il pourra alors perdre l'usage de cette magie, comme tous les prêtres).

Spécial : Un personnage avec ce handicap peut très bien être le Serviteur d'un autre PJ.

Amnésie

Qu'avez-vous pu faire à cette période de votre vie? Vous l'avez complètement oublié, mais ce n'est pas le cas de tout le monde.

Inconvénient : Un personnage amnésique a un « trou » dans sa mémoire, dont l'importance varie en fonction du nombre de points dans ce handicap. En tous les cas, il ne s'agit jamais de quelques heures ou jours, mais bien d'une amnésie importante. Celle-ci a, très souvent, des conséquences fâcheuses, puisque les pertes de mémoire interviennent souvent à la suite d'un événement grave, dont il aurait mieux valu se souvenir. A 1 point, le personnage a oublié quelques semaines ou quelques mois, et l'information éludée n'est pas primordiale (par exemple, la rencontre avec un personnage important). A 2 points, l'amnésie est de plusieurs mois, voire d'une poignée d'années. Le personnage peut avoir oublié des événements ennuyeux pour lui (par exemple, un meurtre qu'il aurait commis). A partir de 3 points, les blancs dans la mémoire sont plus importants, et couvrent une bonne partie de l'existence du personnage. Il a ainsi pu oublier des événements très importants, et des informations très utiles. A 4 points, le personnage a oublié une bonne moitié de sa vie, et à 5 points il est victime d'une amnésie totale.

Ce handicap n'est utile qu'à partir du moment où les événements que le personnage a oublié sont susceptibles de lui attirer des ennuis. Si c'est une simple perte de mémoire mais que le joueur ne veut pas



que l'on extrapole sur ce qui s'est passé, l'amnésie du personnage ne relève pas de ce handicap. Enfin, lorsque la mémoire lui revient, aucun handicap ne vient remplacer Amnésie, mais de lourds ennuis ont pu s'installer à cause de la mémoire défaillante du personnage ou de son passé.

Bien entendu, le joueur ne doit pas déterminer les informations dont son personnage n'a pas connaissance. Ca relève du MD, et de lui seul, qui déterminera le passé du personnage en fonction du caractère de celui-ci, du reste de son histoire et, le cas échéant, de ses autres avantages et handicaps.

Bas rang social

Vous faites parties des basses sphères de la société.

Inconvénient : Ce handicap donne à votre personnage un rang social qui complique sérieusement ses relations sociales. Pour 1 point, le personnage est issu d'un milieu très modeste (ouvriers, paysans, domestiques), et pourra avoir quelques difficultés dans des milieux nobles. Pour 2 points, le personnage est un marginal, un vagabond, et a une importance négligeable pour beaucoup de nobles de haute lignée. A partir de 3 points, le personnage est à un rang où il a été en partie déchu de ses droits : il peut par exemple être un ancien criminel ayant perdu des droits suite à sa condamnation, ou un esclave instruit et bien traité. A 4 points, le personnage n'a aucun droit : il peut être un esclave, ou un membre d'une race opprimée et méprisée. Enfin, à 5 points, le personnage souffre de traitements tout aussi mauvais, mais surtout, son statut est définitif. Là où le temps et des actions méritoires peuvent effacer une partie des problèmes issus de ce handicap entre 1 et 4 points (anoblissement, affranchissement...), ce niveau de handicap ne saurait être contourné.

Spécial : Un personnage peut évidemment, à ses risques et périls, tenter de cacher son véritable rang social. Dans les Terres de l'Ombre, il est néanmoins indiqué par des marques visibles uniquement par magie.

Même s'il peut avoir la même origine qu'une Terrible réputation, ce handicap a des effets bien distincts : alors que Terrible réputation joue sur la confiance qui sera accordée au personnage, Bas rang social influe sur le niveau d'importance que le personnage revêt aux yeux des autres. Ainsi, un

tyran sanguinaire pourra avoir Lignée et Terrible réputation : personne ne lui fait confiance mais il doit être traité avec les égards, tandis qu'on fera confiance à un esclave avec Bas rang social, mais il sera considéré comme quantité négligeable.

Cauchemars

Vous avez subi une expérience traumatisante que vous n'avez jamais réussi à évacuer, et vous faites encore parfois des cauchemars particulièrement éprouvants qui mettent votre santé en péril par leur violence.

Inconvénient : Chaque fois que vous vous couchez et dormez, vous avez 5% de chances par point dans ce handicap de faire un terrible cauchemar, sans commune mesure avec un mauvais rêve banal, et de se réveiller épuisé (-6 For, -6 Con, impossibilité de charge/courir). Le personnage est ici épuisé pour la journée, jusqu'à ce qu'il se repose à nouveau 8 heures (auquel cas il refait un nouveau test. A noter que le PJ peut mourir si ses points de vie descendent trop bas suite à un cauchemar.

Cible

Vous avez un petit quelque chose qui attire l'attention sur vous, ce qui n'est pas toujours bienvenu, et une bien curieuse tendance à attirer les ennuis.

Inconvénient : Un personnage ayant ce handicap a quelque chose qui fait qu'il est difficile pour lui de passer inaperçu : il peut s'agir d'une apparence particulière, d'une sensation ressentie en sa présence, ou de nombre d'autres petites choses subtiles (ainsi, un personnage ayant clairement une apparence démoniaque ne pourra choisir ce handicap, à un faible niveau au moins, puisqu'il attirera nécessairement l'attention). A 1 point, le personnage attire facilement l'attention sur lui, ce qui peut lui poser problème quand il cherche à se faire discret. A 2 points, le personnage est facilement reconnaissable, par ses alliés bien sûr, mais aussi par ses ennemis ou par des témoins qui l'auraient déjà vu sur une scène de crime, par exemple. A partir de 3 points, ce qui provoque de telles réactions ne peut plus être complètement dissimulé (il ne s'agit pas que d'apparence, mais d'une sensation très particulière

en présence du personnage, par exemple). A ce niveau, le personnage attire l'attention naturellement, mais aussi certains ennuis. Il a ainsi deux fois plus de chances que les autres personnages d'être choisi comme cible d'un événement néfaste, tant que ça reste cohérent avec l'origine de ce handicap. Ainsi, un personnage vampire dégageant une aura de prédateur ne sera sûrement pas désignée en premier comme la cible d'un groupe de nécromanciens, sauf raison valable. Par contre, il attirera les paladins, bien plus que n'importe quel autre vampire. C'est le défaut des personnages qui ont tendance à se faire kidnapper, par exemple.

C'est à distinguer de la Malchance : si un groupe de personnages est capturé et jeté en prison, celui qui a le handicap Cible sera le premier interrogé, et prendra peut-être quelques mauvais coups. En revanche, il n'est pas concerné par ce qui relève du pur hasard et non d'une décision (comme ici, des geôliers) : c'est donc le personnage qui a de la Malchance qui tombera sur le repas avarié.

A partir de 4 points, la particularité du personnage se ressent très rapidement, à tel point qu'il peut attirer en combat les coups de certaines personnes qu'il n'a jamais vues auparavant (les précédents niveaux n'ont pas d'effet en combat) : peut-être effraie-t-il les gens, qui veulent se débarrasser de lui rapidement. Enfin, le niveau 5 de ce handicap fait que le personnage attire nécessairement les coups, peu importe de qui. Lorsqu'un ennemi a raisonnablement le choix entre frapper le personnage ou un autre (quand les deux options sont intéressantes), il attaquera le personnage. Personne ne sait exactement pourquoi ces personnes attirent à ce point les ennuis : d'aucun attribuent ça à un destin moqueur, d'autres disent que c'est bien fait pour eux. Mais ce dernier niveau de Cible reste mystérieux.

prenez, le moment où le dérangement s'exprime). Ainsi, un dérangement à 1 point pourrait être une simple peur irraisonnée de quelque chose, ou une série de petits rituels auquel le personnage s'adonne en permanence (par exemple, réorganiser sans cesse tout ce qui n'est pas droit). A 2 points, le trouble du personnage est plus net et peut le pénaliser dans sa relation avec d'autres personnes. C'est par exemple le cas de personnes souffrant d'un complexe d'infériorité, ou de ceux qui éprouvent une véritable phobie de certaines choses (ils refusent alors de s'en approcher). A partir de 3 points, le dérangement est sérieux, voire même néfaste à la santé du personnage. Des exemples de tels dérangements incluent les gens paranoïaques, dépressifs ou boulimiques (le premier subira des malus sur ses jets sociaux, les autres risquent de voir leur santé se dégrader au fur et à mesure). A partir de 4 points, le personnage est proche de la folie : c'est le cas de personnes entendant des voix, et de certains cas graves de schizophrénie, le personnage se conformant alors à une logique qu'il est souvent seul à comprendre. Le MD peut, lors de crises du dérangement du personnage, en prendre temporairement le contrôle s'il estime que le dérangement n'est pas interprété correctement. Enfin, à cinq points, le dérangement du personnage est extrêmement rare, méconnu, et indéniablement dangereux : c'est le cas du schizophrène qui reçoit des instructions meurtrières de la part d'un animal domestique, ou d'un syndrome de personnalités multiples. Bien entendu, un personnage possédant un de ces dérangements n'est pas un personnage comique : le vraie folie fait peur, et ne peut servir à justifier toutes les exactions d'un personnage : il y a une vraie logique à ses actions, mais qui n'est pas celle communément admise par les gens sains d'esprit.

Dérangement

(multiple)

Vous avez un trouble mental particulier. Vos réactions peuvent alors parfois être très surprenantes.

Inconvénient : Le nombre de points obtenus grâce à ce handicap est fonction de l'importance du trouble mental. Il est donc nécessaire de définir les causes du dérangement, sachant que même des dérangements mineurs n'apparaissent pas facilement, et de définir ce qui provoque des « crises » (com-

Ennemi mortel

Quelqu'un vous veut du mal, que ce soit pour des raisons que vous ignorez ou à cause d'une rancune tenace à votre égard, et il cherche activement à vous nuire.

Inconvénient : Le nombre de points dans ce handicap dépend de l'influence, de la puissance et des moyens de l'ennemi considéré. 1 point peut indiquer un ennemi tenace et dangereux (de la puissance du personnage), mais isolé et sans ressources



particulières, 2 points concernant alors un petit groupe qui en veut sérieusement au personnage, et disposant de quelques moyens à investir pour le retrouver. A partir de 3 points, le personnage s'est attiré les foudres d'un ennemi puissant, en lui-même ou par son influence ou son nombre (organisation ou créature ancienne, comme un dragon) : l'ennemi dispose d'une influence locale importante et de ressources suffisantes pour engager des mercenaires et payer des pots-de-vin si besoin est, bien qu'il préférera les solutions les moins coûteuses, et témoigne d'un certain acharnement. A 4 points, l'influence de l'ennemi est importante sur le plan national, ses ressources sont vastes et il dispose de nombreux intermédiaires efficaces pour nuire au personnage, qu'il n'hésite pas à employer. Il reste néanmoins précautionneux dans l'usage de ses ressources. Enfin, à 5 points, l'ennemi est extrêmement dangereux (très forte influence nationale, moyens très vastes) et en veut suffisamment au personnage pour accepter de perdre autant de ressources que nécessaire : ce genre d'ennemi n'est jamais épuisé et ne s'arrête qu'à la mort d'un des deux camps.

Faiblesse

Vous êtes plus vulnérable que la moyenne, ou avez subi des événements qui vous ont sérieusement affaibli.

Inconvénient : Le personnage souffrant de ce handicap obtient 2 points de caractéristique de moins par niveau de cet avantage à la création du personnage. Ceci est la règle par défaut pour les campagnes utilisant le système de répartition par points (que ce soit sur la base du Guide du Maître ou à raison d'1 point pour un point), ou un tirage de caractéristiques normal.

Spécial : Un personnage avec le handicap Faiblesse ne peut pas prendre les avantages Elite, Archétype et Créature fantastique.

Haine

Vous éprouvez une haine farouche à l'égard d'un certain type d'êtres.

Inconvénient : Il existe plusieurs niveaux de haine. Le premier suggère simplement un certain

racisme, ou sexisme, etc... et ne rentre pas dans le cadre de ce handicap (c'est un simple trait de caractère ou une question d'éducation particulière). Le deuxième est une haine plus viscérale et bien plus dangereuse. Un personnage avec un tel Handicap refuse de coopérer avec les gens qu'il hait, et peut même leur faire du mal directement. Le nombre de points que rapporte ce Handicap est fonction de l'importance quantitative et de la puissance des créatures haïes, ainsi que de la gêne causée par cette haine. Ainsi, 1 point suggère une haine pour des gens très ciblés ou avec lesquels il est extrêmement rare de devoir coopérer (kobolds, gobelins, gnolls), 2 points concernent une catégorie plus répandue ou plus puissante, avec lesquelles les possibilités de coopération sont restreintes (Extérieurs mauvais, orques), 3 points concernent une catégorie répandue avec laquelle il est difficile de ne pas composer (elfes, par exemple). Enfin, 4 points suggèrent une catégorie de personnes incontournables (un sexe particulier, les humains). Dans la plupart des campagnes, une haine encore plus générale (tout le monde sauf les nains) est injouable.

Lorsque le personnage collabore avec l'objet de sa Haine, il subit un malus de moral de -2 à tous ses jets effectués à l'aide d'un D20 pendant toute la durée de la coopération et pendant 24H par la suite. Ce malus disparaît de suite si le personnage se venge (par exemple, il abat de ses mains la personne avec laquelle il collaborait, ou la fait tomber dans un piège). Il peut néanmoins se retenir d'envenimer la situation lorsqu'il parle avec les créatures qu'il hait, mais tous ses jets liés au Charisme ont un malus de -8 dans ce type d'interaction, le personnage étant sujet à un bouillonnement intérieur.

En augmentant le niveau de ce Handicap d'un point, la haine du personnage devient quasi pathologique, et très proche d'un Dérangement (par exemple, la Haine des orques vaudrait alors 3 points au lieu de 2). Il subit le malus de moral dès lors qu'il s'abstient de nuire à l'objet de sa haine (à partir du moment où ils interagissent, pas s'il voit la personne passer non loin). Une coopération étant totalement contre-nature, le malus de moral passe à -4 et le malus au jet de Charisme à -12. Note : faire du mal ne signifie pas nécessairement détruire ou tuer.

Spécial : Le personnage ne bénéficie d'aucun bonus (par exemple au combat) contre l'objet de sa haine. Bien souvent, il cherchera à s'armer au mieux contre ces êtres qu'il combat souvent, mais ce Handicap ne l'y aide en rien.

Harmonie

Vous avez une affinité très particulière avec le monde qui vous entoure et certains courants d'énergie, qui vous interdisent de vous isoler au travers de lourdes armures.

Inconvénient : Chaque niveau d'Harmonie s'accompagne d'un certain nombre de restrictions (cumulatives) quant aux tenues que peut porter le personnage. S'il ne s'y conforme pas, il devient fatigué pendant tout le temps où il ne respecte pas ces limitations, voire épuisé s'il était déjà fatigué (un personnage déjà épuisé tombe dans l'inconscience). Dès que le personnage retrouve une tenue adéquate, ces effets ne disparaissent pas d'eux même, mais il peut se reposer normalement pour les annuler.

A 1 point, le personnage se voit interdire le port d'armure lourde, et est incapable d'acquérir les dons de formation adéquats (il les perd si sa classe les lui donne). A 2 points, cette limitation vaut pour les armures intermédiaires, et pour toutes les armures (lourdes, intermédiaires, légères, qu'elles s'accompagnent ou non de pénalités d'armure/ risque d'échec des sorts) à 3 points, ainsi que pour les vêtements lourds (renforcés), c'est-à-dire les habits imposant un risque d'échec des sorts (même si le personnage n'en lance pas) et/ou une pénalité d'armure. Ceci n'interdit pas les toilettes de noble ou royales, ou les vêtements très élaborés. A partir de 4 points, la tenue du personnage doit être légère, lui interdisant le port de robes longues, de capes ou de vêtements recouvrant tout le corps et lui imposant des malus dans les situations de grand froid (-2 aux jets de Vigueur), sans compter les situations plus ou moins ambiguës qui peuvent naître. Enfin, à 5 points, le personnage est à moitié nu, ne pouvant porter ni bottes, ni robes (et équivalent) et ne pouvant se contenter que de tuniques et de vêtements minimaux (pour ce qui est de la pudeur élémentaire). Il subit un malus de -4 aux jets de Vigueur contre le froid, et supporte quelques contraintes physiques annexes (il n'y a même pas de vêtements pour protéger les bras, jambes, ou les pieds, ce qui peut rendre certaines escapades bien moins facile que prévu).

Illettrisme :

(1 point uniquement)

Vous n'avez jamais appris à lire et écrire, ce qui peut à l'occasion poser de sérieux problèmes.

Inconvénient : Le personnage est illettré (comme un barbare) et ne peut dépenser de points de compétence pour apprendre à lire et écrire avant le début de la campagne. Il devra apprendre au cours du jeu, avec tout ce que ça implique comme temps et comme investissement personnel nécessaire, en plus du nombre de points de compétence requis. Les magiciens et prêtres ne peuvent pas choisir ce handicap.

Incompétence :

Vous disposez de champs de compétence plus réduits que la moyenne. Peut-être avez-vous reçu une formation sommaire ou avez-vous peu suivi les entraînements, mais en tous cas vous êtes assez peu polyvalent.

Inconvénient : Le personnage obtient un point de compétence par niveau en moins par point dans ce handicap. Dès lors que le personnage n'a plus qu'un point de compétence par niveau, il ne peut plus dépenser de points dans ce handicap.

Inexpérience :

Vous venez juste de terminer votre formation, ou n'avez pas beaucoup vécu d'expériences jusqu'ici.

Inconvénient : Ce handicap n'a de sens que dans les campagnes où les personnages commencent au-delà du niveau 1. Le personnage dispose alors d'un niveau d'expérience en moins (par rapport à ce qu'il devrait avoir) par point dans ce handicap.

Spécial : Comme pour Expérience, ce handicap a sa place dans des campagnes où le combat revêt une importance secondaire. On ne peut évidemment mettre plus de points dans ce handicap que l'on a de niveaux au-delà du niveau 1.



Infirmité :

(multiple)

Vous avez gardé des séquelles d'une ancienne blessure, ce qui vous pose problème encore aujourd'hui, ou êtes handicapé sur un point particulier, comme la vue ou l'ouïe.

Inconvénient : Il est bien entendu nécessaire de déterminer la nature du problème du personnage. Selon le nombre de points de ce handicap, les conséquences sont plus ou moins importantes. Une Blessure à 1 point n'aura d'influence que dans des cas très particuliers. Par exemple, un personnage pourrait simplement garder des cicatrices qui lui font mal de temps à autre (lui imposant un -1 sur ses actions), ou souffrir d'un malus de -2 à tous ses jets impliquant la vue ou l'ouïe. Pour 2 points, la blessure du personnage est plus importante : chaque fois qu'il sollicite de manière importante l'endroit blessé, il encourt des pénalités (une blessure au dos pourra ainsi le faire souffrir pendant quelques jours s'il porte une charge lourde). Il peut subir des pénalités de -4 à ses jets impliquant un sens endommagé et voir la portée de ceux-ci limités. A partir de 3 points, la blessure est handicapante en permanence : le personnage peut boiter légèrement et voir sa vitesse de déplacement réduite, subir une pénalité de -2 à tous ses jets impliquant une main ou un bras blessé, ou avoir de sérieux problèmes de vue ou d'ouïe. A 4 points, le dommage est très sérieux (vitesse de déplacement de base réduite, -4 aux jets impliquant le membre...). Il peut être à moitié sourd ou avoir une vision très limitée (une dizaine de mètres, de manière floue). Enfin, pour 5 points, la blessure a rendu le membre non fonctionnel (qu'il ait été amputé ou non) : le personnage peut avoir un bras en moins, souffrir de paralysie, voire être totalement sourd ou aveugle.

Maladie :

Vous avez hérité d'une maladie particulière qui menace votre santé en permanence.

Inconvénient : Encore une fois, l'importance de la maladie va être fonction du nombre de points dans ce handicap. Une Maladie à 1 point n'est gênante que dans des cas particuliers, et ne risque pas en général d'être mortelle (une allergie par exem-

ple). A 2 points, la maladie est plus dangereuse si l'on y prend pas garde, ou si l'on y est pas préparé (asthme par exemple), mais les crises restent rares. A partir de 3 points, les problèmes encourus sont plus constants et peuvent parfois avoir des conséquences particulièrement ennuyeuses, même si la maladie n'est pas en elle-même mortelle : c'est le cas d'un personnage devant chaque jour, à un moment déterminé par le MD, réussir un jet de Constitution sous peine de s'endormir aussitôt. A 4 points, la maladie est potentiellement dangereuse pour la santé même du personnage, et peut même le tuer : c'est le cas de l'hémophilie (le personnage subissant alors des saignements à chaque blessure, infligeant des dégâts supplémentaires) ou d'affections pulmonaires ou cardiaques risquant de tuer le personnage s'il use trop de ses forces (perte de Constitution). Enfin, une Maladie à 5 points présente ces caractéristiques de manière très prononcée, mais est qui plus est dégénérative, l'état du personnage empirant avec le temps s'il ne se soigne pas régulièrement ce qui peut à terme le tuer. Il peut enrayer cette évolution avec des potions, soins et médicaments appropriés, mais c'est une hypothèse coûteuse qui n'empêche pas les crises si le personnage force trop.

Malchance :

Vous n'avez pas de bol. Vraiment. Vous faites partie de ces gens qui marcheront sur le seul clou présent au milieu d'un champ, rouillé qui plus est, et vous avez appris à composer avec.

Inconvénient : Le personnage encourt un certain nombre de coups de malchance à chaque scénario. A tout moment, le MD peut décider que l'un de ces fâcheux problèmes survient. Pour 1 point dans ce handicap, le coup de malchance est mineur : pour reprendre l'exemple donné pour Chance, votre personnage peut chercher un objet très courant, mais les boutiques le vendant seront fermées plus tôt, pour cause de fête locale. A partir de 2 points, le coup de malchance emporte plus de conséquences : les boutiques sont en rupture de stock et le personnage devra attendre un moment pour avoir ce qu'il cherche. A 4 points, la malchance du personnage est effrayante : l'objet a cessé d'être produit il y a peu, et les événements s'aggravent de telle sorte qu'il faudra rapidement se le procurer.

Ce handicap survient 1 fois/scénario. A partir du

niveau 3, il peut intervenir jusqu'à 2 fois/scénario, et 3 fois au niveau 5.

Spécial : Ce handicap EST cumulable avec l'avantage Chance, pour peu que les deux soient pris au même niveau. Chaque fois que le personnage invoquera sa chance, il devra alors à un moment ou un autre en subir un revers plus ou moins direct.

Malédiction :

Vous êtes victime d'un maléfice particulier.

Inconvénient : Le nombre de points que vaut ce handicap est fonction du degré de gêne que représente la malédiction. Il est impossible de faire la liste de toutes les malédictions possibles, mais par exemple : une malédiction empêchant un personnage de rentrer dans les temples vaudrait 1 point, car les cas où on doit absolument rentrer dans un tel lieu sont rares (sauf pour un prêtre ou paladin, auquel cas ce handicap vaudrait davantage de points). A 2 points, ça peut être une marque apposée par une entité particulière et qui luit sous les vêtements du personnage : la malédiction n'a pas d'autre effet, mais elle attirera sûrement l'attention de certains érudits en la matière et de groupes hostiles à l'entité en question ou à celui qui la porte (par exemple, une marque montrant qu'un personnage est hérétique face à un dieu particulier). A partir de 3 points, la malédiction a des effets sérieux : c'est ainsi le cas d'une malédiction qui immunise totalement le PJ à la magie et l'empêche d'y recourir. Ici, c'est un avantage sérieux (c'est pour cela que la malédiction ne vaut que 3 points), mais le PJ n'a alors pas beaucoup de choix de carrières, ne peut être soigné, téléporté, boire des potions, etc... ce qui est à terme plus néfaste que bénéfique, bien qu'il ne puisse pas mourir des seuls effets de la malédiction. Une Malédiction à 4 points est, par elle-même, dangereuse pour le personnage, même sans intervention de faits extérieurs. Ce pourrait être la possession du personnage par un puissant démon, par exemple, qui se réveille sous certaines conditions, prend le contrôle du corps de son hôte et risque fort d'entraîner la corruption mentale et physique, voire la mort, de ce dernier. Enfin, une malédiction à 5 points est extrêmement puissante : c'est celle qui indique précisément la date de la mort du personnage quand rien ne peut contrer cette prédiction. Evidemment, dans ce cas, la date de la mort annoncée est toujours assez

proche (une poignée d'années), et la résurrection inenvisageable. Pour autant, connaître la date de sa mort peut être très libérateur.

Mystique élu :

Le sang des eldars coule dans vos veines et vous procure un lien direct avec le monde spirituel. Du coup, beaucoup de gens cherchent à s'approprier vos pouvoirs.

Inconvénient : Les mystiques ont tous pour point commun d'être de lointains descendants d'eldars. Par conséquent, ce sont des êtres en partie spirituels, ayant un lien extrêmement étroit avec les énergies primaires, bien plus que n'importe quelle autre créature vivante : ils sont natifs du plan primaire qui est le plus près de cette énergie, et héritiers du sang des eldars. Tout ceci leur donne évidemment quelques particularités.

Tout mystique a un pouvoir inné particulier (souvent unique, à définir avec le MD), dont la puissance et l'utilité varie en fonction du nombre de points investis dans ce handicap. Cela dit, ce pouvoir reste globalement hors de contrôle, et sa puissance dépend de l'état émotionnel du mystique. Par exemple, un personnage disposant de pyrokinésie (la capacité de contrôler les flammes) pourrait tout à fait provoquer un incendie catastrophique en cas de crise de rage. La colère, la tristesse, la souffrance, la joie ou la peur sont des émotions susceptibles de modifier les données (même si ce n'est pas systématique et qu'un personnage très heureux ne provoquera sans doute pas d'incendie) : plus l'émotion est forte, plus les effets sont conséquents. Ainsi, ce pouvoir reste toujours dangereux, ou très recherché s'il est sans risque (par exemple, un personnage pouvant guérir des maladies), souvent par des personnes assez mal intentionnées.

On classe artificiellement les Elus selon leur affiliation à un élément (Feu, Eau, Air, Terre, Lumière, Ombre, Vie, Mort, Esprit). Bien entendu, ceci n'est pas suffisant pour imaginer les pouvoirs d'un mystique, mais cette classification permet d'en donner les grandes lignes, puisque chaque élément correspond en réalité à des traits de caractère (un mystique dit « du feu » n'aura quasiment jamais un pouvoir directement en rapport avec les flammes ou la chaleur, mais beaucoup sont impulsifs, directs et énergiques, et leur pouvoir suit leur caractère). Quelques rares



sorts et objets permettent de détecter l'aura (plus ou moins puissante) d'un mystique, qui se colore alors en fonction de la (ou des) couleurs les plus appropriées.

Certaines personnes les recherchent aussi pour la puissance de leur sang, qui permet d'obtenir des pouvoirs particuliers en cas de forte émotion : peut-être un seigneur désire-t'il rajeunir et veut pour cela le sang d'un mystique de la Vie ou de l'Eau. D'autres, comme les vampires, ont un intérêt plus évident. Enfin, en raison de leur lien avec les esprits et de leur sensibilité toute particulière, beaucoup de mystiques subissent des effets « secondaires » dans des situations hors normes (ils voient les esprits des morts, ont des « visions » effrayantes, etc...).

Les sages réfutent de plus en plus l'idée que la mort simultanée des élus (mystiques les plus puissants) soit susceptible de détruire le lien avec l'énergie spirituelle, mais beaucoup admettent que cela causerait des dégâts énormes pour l'utilisation de la magie. En tous les cas, la présence d'un mystique favorise les pouvoirs divins et l'intervention des dieux eux-mêmes.

Un mystique a forcément du sang eldar dans les veines (proportionnellement à son niveau de mystique : demi-céleste, demi-fiélon, par exemple), mais ce n'est pas une condition suffisante : il semblerait que tous aient en commun une certaine émotivité et sensibilité. A 1 point, le mystique a un pouvoir limité et peu puissant (un pouvoir de manipulation à distance limité, par exemple). A 2 points, son pouvoir est plus puissant, plus recherché et plus dangereux également (un personnage qui voit parfaitement bien l'éthéré, mais est aussi une cible de choix pour les fantômes en tous genres). A partir de 3 points, le pouvoir est réellement puissant et/ou dangereux (capacité de rendre un semblant de vie aux cadavres, particulièrement problématique quand le personnage se retrouve sur un champ de batailles, terrifié, à relever des zombies tout autour de lui). Son sang est suffisamment puissant pour en tirer de sérieux bénéfices. A 4 points, il possède un pouvoir très puissant (un contrôle local du climat) et son sang est très puissant. Enfin, le pouvoir d'un élu (5 point) est capable de miracles ou de désastres (Sephren, élu de l'Ombre, crée volontairement ou non des tissus d'illusion quasi réels sur un large rayon) et son sang confère des pouvoirs uniques. Il n'y a jamais eu plus de 9 élus en même temps dans le monde, mais il peut y en avoir moins.

Spécial : La classe de prédilection d'un person-

nage ayant pris ce handicap est Ensorceleur ou Mystique, quelle que soit sa classe de base.

Un mystique peut évidemment tenter de contrôler son pouvoir ou de l'utiliser, et peut tout à fait réussir, même si un pouvoir n'est jamais totalement maîtrisé. A noter que c'est le seul handicap contenant aussi, en quelque sorte, un avantage. Ceci afin de compenser la variété des problèmes que peut causer ce handicap.

Ce handicap n'a de sens que dans les Terres de l'Ombre.

Petite taille :

(1 ou 2 points uniquement)

Vous êtes d'une taille nettement inférieure à la moyenne.

Inconvénient : Un personnage ayant pris ce handicap à 1 point est particulièrement petit (1,35 m ou moins pour une personne de taille M). Il souffre d'un malus de -4 aux jets d'Intimidation, de renversement et de lutte, et sa Force est considérée comme de 4 points inférieure pour ce qui est du poids transportable et des charges que le personnage peut pousser/tirer/soulever. Son équipement doit être adapté à sa taille, ce qui peut lui compliquer l'existence.

Pour 2 points, le personnage est anormalement petit, et voit sa catégorie de taille diminuer d'un cran (un humain sera ainsi de taille P), avec tous les modificateurs qui en découlent. Son équipement doit être adapté à cette taille.

Quête :

(1 à 4 points uniquement)

Une quête vous attend, à laquelle vous ne pouvez ou ne souhaitez pas vous soustraire.

Inconvénient : Ce handicap bloque (au moins en partie) un des autres avantages du personnage tant que la quête n'est pas achevée. Le nombre de points dans ce handicap dépend à la fois de l'avantage bloqué (qui doit valoir plus de points que ce handicap) et de la difficulté de la quête. Ainsi, un lycanthrope (Archétype (5)) devant réaliser un rituel assez complexe pour accéder à sa transformation en loup, mais qui dispose des autres pouvoirs (no-

tamment la forme hybride) aura Quête (1), tandis que si toutes ses transformations et pouvoirs sont bloqués jusqu'à la fin d'une quête longue et ardue, ce handicap pourra valoir 4 points.

Serment :

Vous avez un code de conduite à respecter, dont l'influence va bien plus loin qu'une question d'éthique personnelle.

Inconvénient : Ce handicap n'est pas un simple code d'honneur que le personnage décide de respecter, car son non-respect entraîne des conséquences, qui doivent être déterminées avant toute chose. Peut-être votre magicien a-t-il pactisé avec les enfers pour devenir puissant et obtenir l'accès à la magie. S'il ne respecte pas son serment, il pourra s'attirer le courroux du démon, perdre temporairement (ou non) une partie de ses pouvoirs, ou le bénéfice d'un avantage de plus haut niveau (par exemple, perdre son avantage Elite (3) pour ne pas avoir respecté un Serment à deux points). Le personnage doit déterminer autant de lignes de conduite qu'il a de points dans ce handicap. Par exemple, le magicien qui a pactisé avec le démon pourrait avoir ce handicap à 4 points : il se conforme à un alignement mauvais (1^{ère} ligne de conduite), chaotique (2^{ème} ligne de conduite), se voit interdire une école de magie (3^{ème} ligne) et doit refuser toute interaction avec des prêtres/églises, etc... (4^{ème} ligne). Les serments peuvent aussi inclure le fait de ne pouvoir manier qu'une certaine catégorie d'armes, d'effectuer régulièrement certains sacrifices... Tout engagement qui serait nettement moins handicapant que ces exemples n'est pas valable (par exemple, faire le serment de ne pas manier le nunchaku ne rentre pas dans le cadre de ce handicap), de même que toute allégeance, qui relèvent du handicap éponyme. Ainsi, notre personnage magicien ne doit ici pas obéissance à un démon en particulier, mais se doit de se conformer à un comportement type s'il veut pouvoir puiser dans les énergies du mal. Idem pour un paladin de type « samouraï » qui peut se refuser à utiliser autre chose que les lames sous peine de perdre ses pouvoirs (Serment) et obéit toujours à son seigneur (Allégeance).

Sombre secret :

(1 à 4 points uniquement)

Vous avez un secret que vous devez garder pour vous, car sa révélation vous serait extrêmement néfaste.

Inconvénient : Ce handicap est particulier dans le sens où il ne s'accompagne d'aucun effet tant que le secret n'est pas révélé (hormis les actions nécessaires du personnage pour le garder). Cependant, lorsque le secret est révélé, ce handicap disparaît au profit d'un autre, déterminé à l'avance et d'un point plus élevé (généralement, Ennemi mortel ou Terrible réputation). Ainsi, imaginons un personnage qui est en réalité responsable de la mort d'un roi influent, ce qui pourrait lui valoir Ennemi mortel (5) : il peut décider que ce fait est un Sombre secret (qui vaudra alors 4 points), auquel cas il ne sera pas inquiet tant que son secret ne sera pas percé à jour. Bien entendu, cela ne lui rapporte alors que 4 points d'avantage en contre-partie, mais il parie sur le fait qu'il saura éviter la découverte de la vérité.

Terrible réputation :

(1 à 3 points uniquement)

Vous possédez une réputation infâme, qui vous poursuit sans cesse. Vous pouvez ainsi être un ancien criminel, un traître célèbre ou un membre d'un peuple abhorré par les autres, mais en tous les cas, votre renommée vous rend la vie difficile.

Inconvénient : Il est important de définir la nature de la réputation du personnage. Dans tous les cas où le personnage peut souffrir de sa réputation auprès de quelqu'un (comprenez, que la personne le connaît et qu'elle soit susceptible d'être effrayée par la réputation du personnage), l'attitude de base de la personne devient moins favorable d'un cran. Par exemple, un militaire ayant affaire à un ancien meurtrier sera directement inamical, si son attitude de base était « indifférent ». En revanche, un brigand ou une personne n'étant pas au courant de la réputation du personnage ne changera pas d'attitude.

1 point dans cet avantage suggère une réputation régionale, dans un domaine précis dont peu de gens sont au courant (par exemple, un traître d'une organisation locale). 2 points indiquent une mauvaise



réputation plus étendue, mais toujours dans un domaine précis, ou une réputation régionale dans un domaine connu (par exemple, un protagoniste d'un important fait divers local, un ancien dirigeant corrompu). Enfin, 3 points indiquent une réputation relativement étendue et connue (un roi félon en exil, par exemple).

Spécial : Ce handicap peut induire en lui-même quelques problèmes pour passer inaperçu ou pour se faire ignorer. Le personnage ne peut donc pas choisir le handicap Cible au seul motif que sa réputation le met au centre de toutes les attentions. Il peut toujours le prendre, mais il faudra qu'une autre raison le justifie.

Très jeune :

(1 à 3 points uniquement)

Vous n'avez pas encore atteint la majorité, et vos capacités ne sont donc pas encore pleinement développées.

Inconvénient : Pour chaque point dans ce handicap, le personnage a un an de moins avant l'âge adulte (quelque soit sa race). Par exemple, un humain avec Très jeune (2) aura 13 ans, l'âge adulte étant considéré comme à 15 ans (au moins du point de vue du développement physique). Pour chaque année en moins, le personnage souffre d'un malus de -1 dans chacune de ses caractéristiques (-2 dans notre exemple).

Spécial : Ce handicap disparaît avec le temps, chaque année qui passe réduisant le malus de 1 point, et n'est donc pas adapté aux campagnes faisant fréquemment usage de grandes ellipses.

Les personnages ayant une immunité au vieillissement ou obtenant un tel pouvoir avant leur âge adulte continuent de vieillir normalement jusqu'à cet âge.

Vulnérabilité :

(multiple)

Vous avez une faiblesse prononcée pour un élément particulier.

Inconvénient : Le personnage peut être vulnérable face à un certain type de choses (comme la lumière) ou même face à un « concept » (un personnage maudit sensible à tout ce qui émane du Bien). A 1 point, le personnage subira des affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques en cas de contact prolongé et direct avec l'objet de sa faiblesse, pour peu que celui-ci soit significatif : un personnage vulnérable à la lumière qui reste longuement en plein soleil pourra perdre temporairement 2 points de For, Dex et/ou Con, mais pas s'il sort couvert. Idem pour un personnage vulnérable au Bien, qui ne pourra pas manier une arme sainte longtemps (même s'il n'est pas mauvais) ou rester au contact d'un ange, mais pourra serrer la main à un paladin ou toucher un personnage bon. A 2 points, le personnage est réellement gêné, et le simple fait d'être en présence de sa faiblesse (dans les mêmes conditions) lui impose des malus comme s'il était secoué. Enfin, à 3 points, un contact prolongé avec l'objet de sa faiblesse oblige le personnage à réussir un jet de Constitution (DD 15) sous peine de s'évanouir pendant une durée déterminée par le MD). De plus, les blessures causées par le point faible du personnage ne peuvent être guéries par magie et doivent guérir naturellement, à un rythme deux fois moindre que le rythme de guérison habituel.

Ce handicap peut aussi concerner exclusivement une énergie destructive ou un type de magie (Enchantement, Nécromancie, Illusion) auquel cas le personnage subit un malus aux JS contre ces effets : -2 (1 point) ou -4 (2 points). Pour 3 points, les dégâts du sort ou de l'énergie sont doublés sur le personnage s'il rate son jet de sauvegarde (ou les effets durent deux fois plus longtemps, si le sort n'inflige pas de dégâts).

