



le Scriptorium

présente :

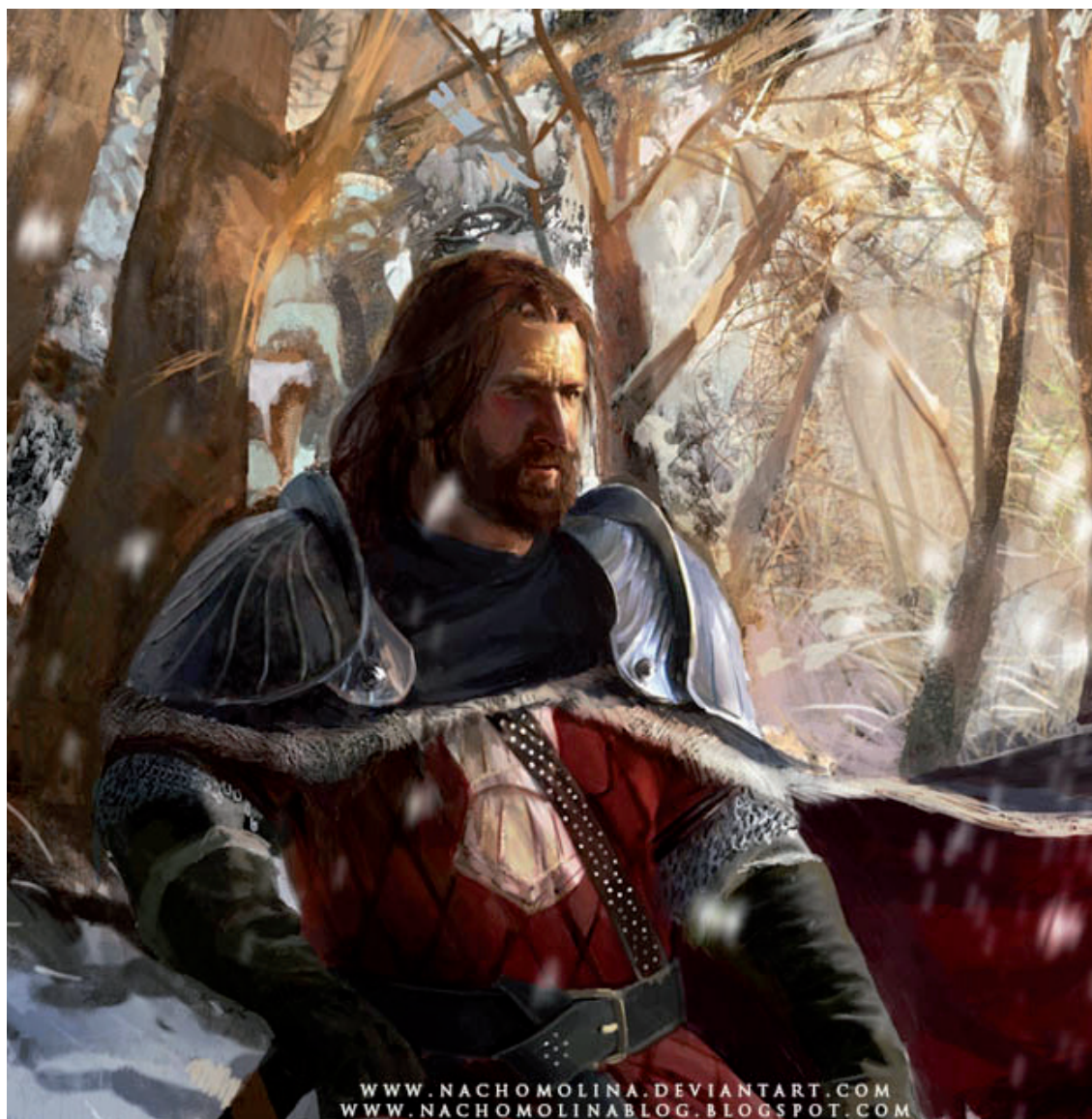
un univers pour  
Mastercraft

# LE TRÔNE DE FER

GUIDE DE CONVERSION



Le Trône de fer



UN MONDE DE CAMPAGNE POUR MASTERCRAFT

Texte et mise en page : Aegis

Texte additionnel : Elvith Gent & Renz

Illustrations : Nacho Molina ([nachomolina.deviantart.com](http://nachomolina.deviantart.com))

## References

AC: Adventure Companion  
FC : Fantasy Craft

## Avant—propos

Ce document présente quelques adaptations de règles pour jouer dans le monde du *Trône de Fer* avec les règles de *Fantasy Craft*. Vous aurez besoin pour cela des livres indiqués ci-dessus. Par ailleurs, le *Guide du Monde* du *Trône de Fer* est indispensable pour mieux découvrir l'univers, sans parler des romans de George R. R. Martin. *Fantasy Craft* est un jeu *Crafty Games* publié en français par le 7<sup>ème</sup> Cercle. Le *Trône de Fer* est un jeu *Green Ronin* publié en français par *Edge Entertainment*.

## Table des matières

Campagnes .....	2
Origines.....	3
Classes.....	7
Intérêts.....	9
Dons.....	11
Miracles.....	12
Équipement .....	14
Adversité.....	16



WWW.NACHOMOLINA.DEVIANTART.COM  
WWW.NACHOMOLINABLOG.BLOGSPOT.COM

# CAMPAGNES

## Age

**De Raison.** Les Sept Couronnes de Westeros sont au sortir du Moyen-Âge et s'apprêtent à entrer dans l'Âge de Raison. Toutefois, un certain nombre de technologies fondamentales de cette époque, comme la poudre à canon, n'ont pas encore été découvertes.

## Options de campagne

Afin de retrouver l'ambiance sombre et impitoyable du *Trône de Fer*, faites appel aux options de campagne suivantes. Bien entendu, leur usage n'est ni obligatoire, ni limitatif.

### COMBATS SANGLANTS, DU SANG ET DES LARMES & HÉROS FRAGILES

Lorsqu'un combat se déclenche, il faut s'attendre à voir couler le sang et être prêt à en assumer les lourdes conséquences.

### CORRUPTION OMNIPRESENTE

« Un Lannister paie toujours ses dettes. » Cette devise, plus célèbre que l'officielle, est le reflet de l'appât du gain qui habite tout un chacun.

### MIRACLES

*Univers indifférent*

Les dieux de Westeros ont leurs serviteurs et leurs fidèles, mais ils n'ont pas pour habitude de se manifester à la moindre prière.

### MONSTRES LEGENDAIRES

Les cœurs purs et les braves ont éradiqué tous les monstres qui hantaient le monde... ou presque. Ceux qui ont survécu sont les plus dangereux représentants de leur espèce (voir AC, page 142).

### OBJETS MAGIQUES RARES

La magie est un art quasiment éteint et les seules traces qui en restent sont les rarissimes objets de pouvoir précieusement gardés par leurs propriétaires.



# ORIGINES

## Talents

Ces Talents régionaux sont destinés aux personnages représentatifs de leur lieu de naissance. Il n'est toutefois pas nécessaire de posséder le Talent associé à sa région d'origine, bien au contraire.

### DORNE

Vous êtes né dans les contrées méridionales de Dorne, qui vous ont enseigné à survivre dans les déserts les plus arides.

- *Caractéristiques* : +2 Constitution, -2 Charisme
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- *Défense agile* : Votre Défense de base augmente de 1.
- *Montures terrestres* : Vous obtenez le domaine Monture terrestres de la compétence Équitation.
- *Terrain de prédilection (désert)* : Vous obtenez le don Terrain de prédilection (désert).

### LA MER DOCHRAK

Vous avez grandi dans les grandes steppes, où vous avez appris à survivre, à chevaucher et à tuer, sous la houlette de votre khal.

- *Caractéristiques* : +2 Dextérité, -2 Intelligence
- *Vitesse de base* : 12 m
- *Crac !* : Les dégâts de vos attaques basées sur la Force augmentent de 1.
- *Cuir épais 2* : Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un *cuir épais* plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire.
- *Équitation innée* : Votre rang maximal d'Équitation est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

- *Grand voyageur* : Une fois par session, vous pouvez réduire la durée d'un voyage d'un quart (arrondie à l'inférieur).
- *Prêt à bondir* : Vous obtenez 1 rang en Détection et un bonus moral de +1 aux jets de Réflexes. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

### Le Bief

En tant que gentilhomme du Bief, honneur et traditions font partie intégrante de votre vie.

- *Caractéristiques* : +2 Sagesse, -2 Dextérité
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Diplomatie innée* : Votre rang maximal de Diplomatie est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Élégance* : Votre bonus d'Apparence augmente de +1.
- *Montures terrestres* : Vous obtenez le domaine Montures terrestres de la compétence Équitation.
- *Réflexes surhumains* : Vous obtenez le don Réflexes surhumains.

### Le Conflans

Originaire du Conflans, vous êtes discipliné et travailleur, mais savez également vous détendre lorsque l'occasion se présente.

- *Caractéristiques* : +2 Force, -2 Dextérité
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Charpente* : Vous obtenez le domaine Charpente de la compétence Artisanat.
- *Esprit tenace* : Vous obtenez 1 point de Vitalité supplémentaire par niveau.
- *Estomac sur pattes* : Vous bénéficiez des 2 premiers repas et des 2 premières boissons que vous avalez chaque jour.
- *Négociation innée* : Votre rang maximal de Négociation est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Véhicules marins* : Vous obtenez le domaine Véhicules marins de la compétence Équitation.

### Le Nord

Brusque mais foncièrement honnête, vous faites partie des forts et courageux nordiques qui endurent les pires hivers de Westeros.



- *Caractéristiques* : +2 Force, -2 Charisme
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Menace de groupe* : Vous pouvez Menacer jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.
- *Naïf* : Lorsqu'un non-Nordique s'oppose à vos jets de Négociation ou de Psychologie, le coût d'activation de ses réussites critiques diminue de 1 dé d'action.
- *Solide comme le roc* : Vous obtenez 1 Blessure supplémentaire par niveau.
- *Survie innée* : Votre rang maximal de Survie est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

## Le VÂLE D'ARRYN

Vous connaissez les montagnes de la lune comme votre poche, mais n'en avez jamais assez de nouvelles expériences.

- *Caractéristiques* : +2 Dextérité, -2 Sagesse
- *Investigation innée* : Votre rang maximal d'Investigation est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Esprit ouvert* : Vous obtenez 1 point de compétence supplémentaire par niveau.
- *Terrain de prédilection (cavernes/montagnes)* : Vous obtenez le don Terrain de prédilection (cavernes/montagnes).

## LES CITES LIBRES

Farouchement indépendant, vous êtes né ou avez rejoint l'une des quelques cités libres qui se targuent de ne plier le joug devant quiconque.

- *Caractéristiques* : +2 au choix, -2 au choix
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Compétence d'Origine* : Choisissez 1 compétence d'Origine supplémentaire.
- *Intérêt commun* : Une fois par scène, vous pouvez parler à un de vos coéquipiers pendant 1 minute pour lui conférer le bénéfice d'un de vos Intérêts jusqu'à la fin de la scène.
- *Linguiste* : Vous connaissez 2 Langues supplémentaires.
- *Moral d'acier* : Tout malus moral à vos caractéristiques et jets d'attaque, de compétence ou de sauvegarde diminue de 2.

## LES ÎLES DE FER

Vous autres insulaires ne connaissez ni faiblesse, ni pitié, car nul autre n'en fera montre à votre égard.

- *Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Combattant vicieux* : Chaque fois qu'un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts de stress.
- *Fier* : Lorsque vous faites un jet opposé, les non-insulaires ne profitent pas de leur bonus d'Apparence s'il est supérieur au vôtre.
- *Véhicules marins* : Vous obtenez le domaine Véhicules marins de la compétence Équitation.

## LES TERRES DE L'ORAGE

Vous avez été forgé par les tempêtes et les ouragans de votre terre natale, qui ont fait des vôtres un peuple fort et un brin superstitieux.

- *Caractéristiques* : +2 Constitution, -2 Sagesse
- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Inébranlable* : Vous ignorez la première condition *fatigué* ou *secoué* de chaque scène.
- *Tactiques innées* : Votre rang maximal de Tactiques est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Toujours prêt* : Vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

## LES TERRES DE L'OUEST

L'argent ne fait peut-être pas le bonheur, mais la force et l'influence qu'il vous procure ne sont pas pour vous déplaire.

- *Caractéristiques* : +2 Charisme, -2 Force
- *Bluff inné* : Votre rang maximal de Bluff est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Décision partagée* : Par une action complexe, vous pouvez Préparer simultanément 2 actions, chacune avec des déclencheurs et réactions différents. Lorsque le premier déclencheur se produit, l'autre action est perdue.
- *Élégance* : Votre bonus d'Apparence augmente de +1.

## LES TERRES SAUVAGES

Vous avez grandi au-delà du Mur et vous savez quelle horreur se terrent de l'autre côté...

- *Caractéristiques* : +2 Dextérité, -2 Charisme
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Ouïe acérée* : Vos incréments de perception auditive sont égaux à votre valeur de Sagesse × 15 mètres. De plus, vous pouvez toujours agir au cours d'un round de surprise où vous n'êtes pas assourdi.
- *Rationnement* : Vous n'avez besoin que d'un repas par jour.
- *Répugnant* : Vous subissez un malus de -2 à votre modificateur d'Apparence.
- *Sommeil léger* : Vous n'êtes pas en Situation Terminale lorsque vous dormez.
- *Terrain de prédilection (arctique)* : Vous obtenez le don Terrain de prédilection (arctique).

## PORT-RÉAL

Seuls les plus aptes survivent à la capitale de Westeros, Port Réal, et cette aptitude se mesure avant tout par la vivacité de l'esprit.

- *Caractéristiques* : +2 Intelligence, -2 Force
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Attaque sournoise* : Vos attaques infligent 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire.
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Indiscernable* : La marge d'erreur de tous les jets de Psychologie dont vous êtes la cible augmente de 2.
- *Tripes d'acier* : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre les poisons et maladies.



## Specialités

### ESPION

Vous vous infiltrerez derrière les lignes ennemies pour conférer aux vôtres un avantage décisif.

- *Don supplémentaire* : Cryptologue (voir AC, page 129)
- *Camouflage naturel* : Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion sur un terrain urbain ou à l'intérieur.
- *Curieux* : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires (voir FC, page 67).
- *Maître du poison* : Vous obtenez la manœuvre Maître du poison.
- *Vif* : Vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

### FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT

Refuge de tous les parias et purgatoire des pires criminels, la garde de nuit est votre seule famille.

- *Don supplémentaire* : Terrain de prédilection (arctique)
- *Détection aguerrie* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Détection et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles.
- *Engagé* : Vous pouvez acquérir une Renommée Militaire pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 187).
- *Front uni* : Vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents sont de votre Race.
- *Serment* : Vous obtenez l'Alignement Garde de Nuit et 1 Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.

### HERITIER

Enfant de roi ou de haut seigneur, votre voie est toute tracée, que vous le vouliez ou non.

- *Don supplémentaire* : Patronage (une grande maison)
- *Armes tranchantes* : Vous obtenez les manières des armes tranchantes.
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Entraînement* : La caractéristique la plus faible entre votre Intelligence et votre Charisme augmente de 1.





- *Noble ascendance* : Vous pouvez acquérir une Renommée Noble pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).

## MESTRE

Vous êtes un savant dont les recherches sont financées par un noble mécène ou par l'instruction de ses héritiers.

- *Don supplémentaire* : Longues études (voir AC, page 129)
- *Compétences liées* : A chaque fois que vous gagnez un rang de Médecine, vous obtenez un rang de Diplomatie. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Diplomatie au-delà de son rang maximal.
- *Fascinant* : Lorsque vous Provoquez un personnage avec succès, vous pouvez à la place le fasciner pendant 1d6 rounds. Les personnages spéciaux et les opposants majeurs peuvent dépenser 1 dé d'action pour annuler cet effet et s'en immuniser jusqu'à la fin de la scène. Si vous obtenez cette aptitude plus d'une fois, vous pouvez infliger une fois des dégâts à votre cible sans interrompre sa fascination (et ce jamais plus d'une fois, quel que soit le nombre de fois que vous obtenez cette aptitude).
- *Linguiste* : Vous connaissez 2 Langues supplémentaires (voir FC, page 67).
- *Pharmacie de terrain* : Vous êtes toujours considéré comme ayant des outils de pharmacien (voir FC, page 177).

## PICLARD

Vous et vos semblables arpentez les montagnes et autres terres inhospitalières de Westeros, indomptées et impitoyables, à votre image.

- *Don supplémentaire* : Combat en meute I
- *Camouflage aguerri* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Camouflage et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles.
- *Petits boulots* : Vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps Mort (voir FC, page 75).

- *Rapide* : Votre Vitesse au sol augmente de 3 mètres.
- *Sinistre allure* : Le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

## SEPTON

Vous avez voué votre cœur et votre âme au service des Sept et vous répandez leur sainte parole à travers Westeros.

- *Don supplémentaire* : Polyglotte (voir AC, page 129)
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Croyant* : Vous obtenez un Alignement ayant Les Sept pour croyance et 1 Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- *Diplomatie aguerrie* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Diplomatie et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles.
- *Encouragement* : Une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.

## SERVITEUR

Vous n'êtes peut-être pas de noble naissance, mais vous savez que votre rôle n'est pas aussi anodin qu'il n'y paraît.

- *Don supplémentaire* : Maîtrise de l'anonymat I (voir AC, page 128)
- *Bouclier humain* : Une fois par combat, vous pouvez encaisser les dégâts d'une attaque à la place d'un personnage adjacent. Votre Réduction des Dégâts et Résistances s'applique normalement.
- *Compétence d'Origine* : Choisissez 1 compétence d'Origine supplémentaire.
- *Compétences liées* : A chaque fois que vous gagnez un rang de Discrétion, vous obtenez un rang de Détermination. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Détermination au-delà de son rang maximal.

# CLASSES

## Patrouilleur de la Garde de Nuit

*Classe de Maître*

Les patrouilleurs sont les seuls véritables combattants de la Garde de Nuit. Le reste des recrues composent le génie et l'intendance, indispensables à l'entretien des trois forts encore actifs et pourtant largement sous-occupés. Ceux qui s'aventurent par-delà le mur sont les meilleurs pisteurs et guerriers de la Garde. Leur espérance de vie est cependant très courte, malgré un entraînement rigoureux et malgré toutes les précautions prises au cours des patrouilles. Les dangers qui rôdent au-delà du mur sont bien trop imprévisibles...

**Rôle au sein du groupe :** Spécialiste/Combattant. Le patrouilleur ne peut survivre que s'il maîtrise parfaitement son terrain, ce qu'il apprend dès ses premières patrouilles. Mais il sait aussi défendre chèrement sa vie et celles de ses frères.

### PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** au moins 10 rangs de Survie, Alignement (Garde de Nuit), les dons Patronage (Garde de Nuit) et Terrain de prédilection (arctique)

**Caractéristiques privilégiées :** Sagesse, Constitution, Dextérité

**Compétences de classe :** Artisanat, Athlétisme, Camouflage, Détection, Équitation, Fouille, Investigation, Médecine, Survie et Tactiques

**Points de compétence :** 6 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 9 + mod Con par niveau

**Traque continue :** Si vous disposez de l'aptitude *traqueur* par une autre classe, vos niveaux de patrouilleur de la garde de nuit s'y ajoutent pour en déterminer l'effet.

### APTITUDES DE CLASSE

**Épée dans les ténèbres I :** Au Niveau 1, vous obtenez le don Terrain de prédilection II et un terrain supplémentaire pour Terrain de prédilection I.

**Épée dans les ténèbres II :** Au Niveau 4, vous obtenez le don Terrain de prédilection III et un terrain supplémentaire pour Terrain de prédilection I.

**Veilleur sur le rempart :** Au Niveau 1, vous pouvez toujours faire 10 avec Détection et Fouille. De plus, la durée du jet n'est pas augmentée quand vous faites 10 et elle n'est multipliée que par 10 lorsque vous faites 20.

**Réquisition :** Au Niveau 2, vous pouvez faire appel à votre don Patronage 1 fois de plus par aventure. De plus, vous pouvez l'utiliser pour réclamer la Faveur Mercenaires, ces derniers étant en pratique des frères de la Garde de Nuit.

**Chasseur :** Au Niveau 3, vous pouvez choisir 1 des aptitudes *chasseur* de l'Éclaireur (voir FC, page 44), avec les mêmes restrictions.

**Ennemis de Westeros :** Vous vous êtes préparé à combattre les horreurs qui sévissent au-delà du mur. Au Niveau 4, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets d'Athlétisme, de Camouflage, de Détection, d'Équitation, de Fouille, d'Intimidation, de Médecine, de Prestidigitation, de Survie et de Tactiques visant ou opposés aux personnages d'au-delà du mur.

**Bouclier protecteur des royaumes :** Une fois par session, vous pouvez choisir d'encaisser une attaque avant même qu'elle soit résolue, renonçant à votre Défense ou à votre jet de sauvegarde éventuel. Dans ce cas, vous obtenez un bonus égal aux dégâts subis (après application de la RD et des Résistances) que vous pouvez utiliser pour améliorer un seul jet, comme vous le feriez avec un dé d'action, jusqu'à la fin de la scène. Si ce coup vous réduit à -10 Blessures ou moins, vous avez droit à une dernière demi-action pour profiter de ce bonus.

**TABEAU 1 : LE PATROUILLEUR DE LA GARDE DE NUIT**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+0	+2	+1	+1	+2	+0	+1	Épée dans les ténèbres I, veilleur sur le rempart
2	+1	+0	+3	+2	+1	+3	+0	+1	Réquisition
3	+2	+0	+3	+2	+2	+4	+1	+2	Chasseur
4	+3	+1	+4	+2	+2	+5	+1	+2	Ennemis de Westeros, épée dans les ténèbres II
5	+3	+1	+4	+3	+3	+5	+1	+3	Bouclier protecteur des royaumes

# Sang—Coureur

Classe de Maître

Chez les dothraki, les plus nobles guerriers d'un khalashar se voient parfois élevés au rang de sang-coureur. C'est là un titre plus que prestigieux, car il signifie être le garde du corps, l'ami et le brave le plus proche du khal. Un khal et ses sang-coureurs partagent tout à l'exception de leur monture, qui est une extension de chaque dothraki. Lorsqu'un khal meurt, ses sang-coureurs vengent cruellement son trépas puis se donnent également la mort pour le protéger même dans l'au-delà. Le lien qui les unit est aussi fort que les liens du sang et manquer de respect à un sang-coureur, c'est encourir la fureur du khal qu'il sert.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant/Spécialiste. Le sang-coureur est un redoutable guerrier, mais aussi un traqueur qui connaît la région de la Mer Dothrak comme la crinière de son étalon.

## PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** au moins 10 rangs d'Équitation, au moins 3 rangs de Renommée Héroïque, les dons Sang Ancien (Khals) et Combattant Monté (*voir AC, page 124*)

**Caractéristiques privilégiées :** Force, Dextérité, Sagesse

**Compétences de classe :** Athlétisme, Camouflage, Détection, Équitation, Fouille, Intimidation, Survie et Tactiques

**Points de compétence :** 4 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 12 + mod Con par niveau

**Traque continue :** Si vous disposez de l'aptitude *traqueur* par une autre classe, vos niveaux de sang-coureur s'y ajoutent pour en déterminer l'effet.

## APTITUDES DE CLASSE

**Prouesse ancestrale :** L'esprit de vos ancêtres vous habite. Au Niveau 1, une fois par scène, vous pouvez méditer pendant 1 heure pour obtenir 1 don temporaire de Combat en Mêlée ou Secret jusqu'à la fin de la scène.

Au Niveau 4, vous obtenez 2 dons temporaires lorsque vous utilisez cette aptitude.

**Héros des khalashars :** Au Niveau 1 et à chaque Niveau de Classe par la suite, vous obtenez 1 rang de Renommée Héroïque. Si vous possédez déjà 10 rangs de Renommée Héroïque, vous gagnez 1 rang de Renommée de votre choix.

**Ombre du passé :** Au Niveau 2, choisissez Camouflage ou Équitation. Vous obtenez un bonus à tous vos jets avec cette compétence égal à votre Niveau de Classe. Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets avec l'autre compétence.

**Terre-à-terre :** Vous ne vous laissez pas surprendre facilement. Au Niveau 3, la caractéristique la plus faible entre votre Dextérité et votre Sagesse augmente de 1 (au choix en cas d'égalité).

**Ennemis anciens et nouveaux :** Vous avez appris à combattre les anciennes bêtes qui hantent la Mer Dothrak ainsi que les envahisseurs venus de l'ouest. Au Niveau 4, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets d'Athlétisme, de Camouflage, de Détection, d'Équitation, de Fouille, d'Intimidation, de Médecine, de Prestidigitation, de Survie et de Tactiques visant ou opposés aux Bêtes de Taille G ou supérieure ou aux ennemis en armure.

**Instant de gloire :** Lorsque tout est au plus mal, vos ancêtres redonnent force et vigueur à votre bras et votre cœur. Au Niveau 5, une fois par scène Dramatique lorsque vous êtes réduit à 0 Blessures ou moins, vos Blessures remontent immédiatement à leur maximum et vous n'êtes plus *fatigué* ni *secoué*. Vous obtenez également un don temporaire de Combat en Mêlée ou Secret jusqu'à la fin de la scène.

TABLEAU 2 : LE SANG-COUREUR

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+1	+2	+0	+1	+1	+0	+1	Héros des khalashars, prouesse ancestrale (1 don)
2	+2	+2	+3	+0	+1	+1	+0	+1	Ombre du passé
3	+3	+2	+3	+0	+2	+2	+1	+2	Terre-à-terre
4	+4	+2	+4	+1	+2	+2	+1	+2	Ennemis anciens et nouveaux, prouesse ancestrale (2 dons)
5	+5	+3	+4	+1	+3	+3	+1	+3	Instant de gloire 1/scène Dramatique



# INTERETS

## Alignements

Chaque habitant de Westeros voue allégeance à son maître et chaque seigneur est le vassal d'une des neuf grandes maisons. Ceux qui dérogent à la règle sont rares et livrés à eux-mêmes, car dans la guerre d'influence sans cesse tumultueuse que se livrent les grandes maisons, les dommages collatéraux sont nombreux. Mais pour les gens du peuple, cette lutte des puissants n'a d'autre impact sur leur vie quotidienne que le passage des armées et le risque de se voir châtier pour les méfaits de son seigneur. Ainsi, seuls les nobles et individus de haut rang sont réellement engagés envers la cause supérieure de leur maison et possèdent l'Alignement associé.

La Garde de Nuit est un cas à part, car quiconque intègre cette confrérie devient un Frère jusqu'à la mort. Renoncer à toute autre allégeance est une étape fondamentale avant de prêter serment. Leurs ennemis jurés, les sauvages (ou peuple libre), ne sont pas assez organisés pour disposer d'un Alignement à proprement parler.

De l'autre côté de la grande mer, ces allégeances ne sont pas moins importantes, mais l'essentiel des dothraki, même lorsqu'ils sont en guerre, vénèrent avec la même ferveur leurs ancêtres par l'intermédiaire des sages du dosh khaleen.

Les Alignements n'ont donc rien à voir avec les croyances religieuses, même si chaque maison possède une certaine affinité pour un culte particulier. Cette affinité est indiquée dans la liste ci-dessous et donne accès à des Voies décrites plus en détail dans le Chapitre Mircales. Les alliances entre maisons peuvent être fortes, parfois autant que les rivalités. C'est pourquoi une nouvelle colonne Alignement allié renseigne les maisons avec lesquelles sont entretenues de profondes alliances. En termes de jeu, les personnages possédant des Alignements alliés sont considérés comme possédant le même Alignement pour tout effet bénéfique.

Les Alignements alliés et opposés dépendent grandement de l'époque de jeu et sont susceptibles de changer rapidement et radicalement. Ceux indiqués d'ici correspondent à la situation politique du premier roman de la saga.

## DOSH KHALEEN

*Kash goy goyi thira disse.*

**Compétences** : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Survie

**Croyances** : La Horde Étoilée

**Alignements alliés** : aucun

**Alignements opposés** : toutes les maisons de Westeros

## GARDE DE NUIT

*Je suis l'épée dans les ténèbres.*

**Compétences** : Artisanat, Camouflage, Investigation, Survie

**Croyances** : Les Sept ou Les Anciens Dieux

**Alignements alliés** : aucun

**Alignements opposés** : aucun

## MAISON HARRYN

*Aussi haute qu'honneur.*

**Compétences** : Acrobaties, Athlétisme, Fouille, Investigation

**Croyances** : Les Sept

**Alignements alliés** : Stark, Tully

**Alignements opposés** : Lannister

## MAISON BARATHÉON

*Nôtre est la fureur.*

**Compétences** : Athlétisme, Bluff, Fouille, Tactiques

**Croyances** : Les Sept

**Alignements alliés** : Lannister, Stark

**Alignements opposés** : Targaryen

## MAISON GREYJOY

*Nous ne semons pas.*

**Compétences** : Acrobaties, Déguisement, Discretion, Équitation

**Croyances** : Les Sept

**Alignements alliés** : aucun

**Alignements opposés** : toutes les maisons de Westeros

## MAISON LANNISTER

*Je rugis.*

**Compétences** : Bluff, Investigation, Négociation, Prestidigitation

**Croyances** : Les Sept

**Alignements alliés** : Barathéon

**Alignements opposés** : Stark, Tully



## MAISON MARTELL

*Insoumis, invaincus, intacts.*

**Compétences :** Camouflage, Équitation, Fouille, Survie

**Croyances :** Les Sept

**Alignements alliés :** aucun

**Alignements opposés :** Lannister, Tyrell

## MAISON STARK

*L'hiver vient.*

**Compétences :** Discrétion, Fouille, Survie, Tactiques

**Croyances :** Les Sept ou Les Anciens Dieux

**Alignements alliés :** Barathéon, Tully

**Alignements opposés :** Greyjoy, Lannister, Targaryen

## MAISON TARGARYEN

*Feu et sang.*

**Compétences :** Bluff, Déguisement, Discrétion, Investigation

**Croyances :** aucune, les Targaryens s'estiment au-dessus des questions temporelles

**Alignements alliés :** aucun

**Alignements opposés :** toutes les maisons de Westeros

## MAISON TULLY

*Famille, devoir, honneur.*

**Compétences :** Artisanat, Discrétion, Négociation, Tactiques

**Croyances :** Les Sept

**Alignements alliés :** Arryn, Stark

**Alignements opposés :** Lannister

## MAISON TYRELL

*Plus haut, plus fort.*

**Compétences :** Artisanat, Équitation, Fouille, Négociation

**Croyances :** Les Sept

**Alignements alliés :** Barathéon (des Terres de l'Orage)

**Alignements opposés :** Barathéon (de Port-Réal), Lannister, Martell

## Études

En plus des Études classiques, comme la géographie de Westeros ou chacune des grandes maisons, voici quelques suggestions en phase avec le monde du *Trône de Fer* : l'étiquette, l'héraldique, la Garde de Nuit, la Garde Royale, l'histoire des Sept Couronnes, l'histoire militaire, la politique, les vendettas, les tournois, l'Âge de l'Aube, l'Âge des Héros, Port Réal, les géants, les Cités Libres, les dragons, au-delà du mur, les Autres, les danseurs d'eau, le Culte des Sept, les Anciens Dieux, la Rhoyné, le Noyé, Vaes Dothrak, Valyria, le pays de Ghis, les contrées de l'ombre, le continent de Sothoryos, etc.

## Langues

Les principales langues de l'univers du *Trône de Fer* sont les suivantes :

**La langue commune de Westeros** est parlée par quasiment tous les habitants du continent, y compris les plus éduqués des sauvageons.

**Le haut valyrien** était la langue de l'empire valyrien avant qu'il ne succombe au Fléau. C'est aujourd'hui une langue morte, guère plus enseignée que par quelques érudits.

**La langue du commerce** ou valyrien des Cités Libres est un amalgame d'une douzaine de langues et notamment de haut valyrien. Il est parlé dans la plupart des comptoirs de commerce ainsi que les régions civilisées d'Essos, le continent oriental.

**Le dothraki** est le langage des tribus nomades qui arpentent la Mer Dothrak.



## COMMENT JOUER UN...

Si vous avez entre les mains *A Game of Thrones — Roleplaying Game* par Guardians of Order, vous vous demandez peut-être quelles options correspondent le mieux aux classes suivantes...

**Artisan ?** L'Érudit et quantité de dons d'Équipement sont tout indiqués.

**Bandit ?** L'Assassin ou le Cambrioleur, selon votre préférence, fera très bien l'affaire.

**Commandant ?** Le Capitaine puis le Régent sont la voie royale pour ce type de personnage.

**Chasseur ?** L'Éclaireur est l'archétype même de cette classe.

**Danseur d'eau ?** Le Maître d'Armes correspond parfaitement au mélange de classe et de maîtrise martiale du danseur.

**Espion ?** L'Émissaire (*voir AC, page 104*) est parfaitement formé à cette infâme activité.

**Frère de la garde royale ?** Entièrement voué à la protection du Roi, le Veilleur (*voir AC, page 108*) est tout indiqué pour ces gardes d'élite.

**Homme d'armes ?** Le Soldat est son équivalent naturel dans *Fantasy Craft*.

**Intendant de la Garde de Nuit ?** Un Courtisan avec l'Alignement approprié fera merveille.

**Mestre ?** L'Érudit et quantité de dons de Compétence sont tout indiqués.

**Noble ?** Le Courtisan, bien entendu !

**Pillard ?** Un Soldat ou un Éclaireur avec Maîtrise de l'Embuscade fera l'affaire.

**Septon ?** Un Prêtre précédé de la Spécialité idoine sera du meilleur effet.

## DONS

## Dons ethniques

La plupart des dons ethniques de *Fantasy Craft* sont trop... exotiques pour Westeros. Seuls les suivants sont véritablement appropriés : Destin prometteur, Guérison rapide, Tripes, ainsi que les dons ci-dessous...

## NAIN

Aux yeux de beaucoup, vous n'êtes qu'un infirme, mais votre petite taille n'a pas que des désavantages.

**Conditions :** Humain, Niveau 1 uniquement

**Avantages :** Vous êtes de Petite Taille et votre Vitesse diminue de 3 mètres mais votre caractéristique mentale la plus faible augmente de 1. De plus, vous pouvez choisir 1 compétence d'Origine supplémentaire et vous obtenez 5 points de compétence.

**Spécial :** Lorsque vous choisissez ce don, vous pouvez diminuer une de vos caractéristiques de 2 pour sélectionner un autre don Ethnique avec la condition Niveau 1 uniquement.

## REVEUR

Vos rêves et cauchemars sont des présages des grands bouleversements à venir.

**Conditions :** Sagesse 15+

**Avantage :** A chaque fois que vous bénéficiez de huit heures de repos ininterrompu, le MJ vous fournit 1 indice gratuit en rapport avec les événements à venir. Mais le futur est toujours en mouvement et vos propres actes sont susceptibles de perturber cette prédiction, pour le meilleur ou pour le pire.

## SANG ANCIEN

L'origine de votre lignée remonte aux Premiers Hommes ou aux Andals et se révèle dans chacun de vos gestes.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Choisissez une lignée. Le sang de vos ancêtres coule dans vos veines, plus vigoureux que jamais, vous conférant l'aptitude indiquée.

- *Arryn* : Détermination est une compétence d'Origine pour vous et vous obtenez l'aptitude de PNJ *honorable* (*voir FC, page 263*).
- *Baratheon* : Vous obtenez le don Rage de Berserker I.
- *Frey* : Choisissez une caractéristique. Vous obtenez un bonus de +1 à tous les jets de compétence liés à cette caractéristique.
- *Géants* : Votre Taille augmente d'une catégorie, votre Allonge augmente de 1 et vous obtenez l'option de PNJ *incassable* (*voir FC, page 264*). Cependant, votre carrure imposante met vos interlocuteurs mal à l'aise et leur Disposition initiale diminue de 10.





- *Greyjoy* : Lorsque réussissez un jet d'Embuscade, vous et vos alliés obtenez un bonus de +5 à l'Initiative et infligez 1d6 points de dégâts d'attaque sournoise pendant le round de surprise.
- *Khals* : Vous obtenez un cuir épais 2 et un bonus d'esquive de +2 à la CA lorsque vous êtes monté (voir page 3).
- *Lannister* : Lorsque vous Menacez une cible consciente de votre nom et de vos titres, vous pouvez ajouter votre bonus de Charisme aux dégâts de stress infligés (voir FC, page 209).
- *Martell* : Vous êtes immunisé à la condition étourdi et restez conscient quand vous blessures tombent en-dessous de 0. Vous mourrez toujours si elles tombent à -10 ou moins.
- *Stark* : Votre Sagesse augmente de 1 et vous pouvez, une fois par session, relancer un jet de sauvegarde raté.
- *Targaryen* : Vous obtenez le don Héritage Draconique.
- *Tully* : Lorsque vous assistez un jet coopératif, le meneur obtient un bonus moral supplémentaire de +3 s'il partage votre Alignement ou de +6 s'il est de votre famille.
- *Tyrell* : Lorsque vous faites 10 sur un jet, votre résultat augmente de +2.
- *Umber* : Vos malus dus à la condition fatigué diminuent de moitié et ne vous empêchent jamais de Courir.

De plus, vous êtes intuitivement conscient de l'état de santé relatif des membres de votre famille, quelle que soit la distance entre vous.

## Dons de style

### PATRONAGE

Vous avez juré loyauté à l'une des grandes maisons ou organisation de Westeros et savez profiter des avantages de votre statut.

**Conditions** : Renommée totale 1+

**Avantages** : Choisissez une maison ou confrérie comme patron. Une fois par aventure, vous pouvez réclamer gratuitement une Faveur à votre patron pour un coût égal à votre Niveau de Carrière + Renommée totale. La faveur en question dépend de l'organisation à laquelle vous avez juré fidélité...

- *Garde de Nuit* : Entraînement au combat ou Reconnaissance

- *Maison Arryn* : Formation aux compétences ou Planque
- *Maison Baratheon* : Arrestation ou Décret
- *Maison Greyjoy* : Diversion ou Harcèlement
- *Maison Lannister* : Emprunt ou Grâce
- *Maison Martell* : Mercenaires ou Transport
- *Maison Stark* : Don temporaire ou Livraison
- *Maison Tully* : Aide ou Invitation
- *Maison Tyrell* : Bénédiction ou Rumeur

Vous devez consacrer le Temps Mort requis pour cette faveur. Une fois réclamée, la Faveur est perdue si elle n'est pas utilisée avant la fin de la scène. Les Faveurs obtenues de cette manière ne peuvent être gardées comme Récompenses.

**Spécial** : Il n'est pas nécessaire de posséder l'Alignement associé pour profiter de ce don. Mais prêter allégeance et trahir son seigneur ne va pas sans graves répercussions...

## MIRACLES

La plupart des habitants de Westeros réservent leurs prières aux Sept dieux des Andals, mais certains se tournent encore vers le culte des Anciens Dieux et d'autres divinités obscures.

### Les Sept

Le Père, la Mère, le Guerrier, le Ferrant, l'Aïeule, la Jouvencelle et l'Étranger ne sont pas tant un panthéon que sept facettes d'un seul et même créateur universel. Il s'agit de la religion majoritaire dans tout Westeros.

**Voies** : Beauté, Chance, Guerre, Métal, Savoir

### LES ANCIENS DIEUX

Dieux des Premiers Hommes, ils ont été empruntés aux enfants de la forêt quand la paix fut déclarée. Ils ne sont aujourd'hui plus vénérés que dans le Nord et quelques communautés isolées.

**Voies** : Bêtes, Esprits, Premiers Hommes, Survie

### DOSH KHALEEN

Les Dothraki sont plus superstitieux que croyants, mais ils vouent un véritable culte à leurs ancêtres, par l'intermédiaire du dosh khaleen, un cercle de femmes respectées et dotées de pouvoirs mystiques.

**Voies** : Ancêtres, Force, Héroïsme, Survie

# Nouvelles Voies

Les Voies nouvellement introduites ci-dessus sont décrites ci-dessous.

## ANCÊTRES

**Ancêtres I :** Votre caractéristique la plus élevée augmente de 1 et la plus faible diminue de 1. De plus, vous obtenez deux héritages tirés au hasard sur le Tableau 3 : Ancêtres.

**Ancêtres II :** Vous pouvez Renvoyer les Esprits une fois par scène par Sphère des Ancêtres.

**Ancêtres III :** Vous et vos alliés qui partagent votre Alignement obtenez un bonus moral de +2 à la Défense.

**Ancêtres IV :** Une fois par aventure par une action libre, vous obtenez deux héritages supplémentaires tirés au hasard. Vous profitez de ces héritages jusqu'à la fin de l'aventure.

**Ancêtres V :** Une fois par aventure par une action libre, chacun de vos alliés obtient deux héritages tirés au hasard. Ils profitent de ces héritages jusqu'à la fin de l'aventure. Nul ne saurait posséder plus de quatre héritages à la fois, quel que soit le nombre de personnages possédant cette aptitude.

## PREMIERS HOMMES

**Premiers Hommes I :** Vous obtenez le don Vigueur Surhumaine.

**Premiers Hommes II :** Vos incréments de perception auditive

sont égaux à votre valeur de Sagesse  $\times 15$  mètres. De plus, vous pouvez toujours agir au cours d'un round de surprise où vous n'êtes pas *assourdi*.

**Premiers Hommes III :** Vos incréments de perception visuelle sont égaux à votre valeur de Sagesse  $\times 15$  mètres. De plus, vous ignorez les malus de portée dus aux 2<sup>nd</sup> et 4<sup>ème</sup> incréments de portée lorsque vous prenez le temps de Viser.

**Premiers Hommes IV :** Vous pouvez lancer Communion avec la Nature et Allié Naturel III une fois par scène.

**Premiers Hommes V :** Lorsque vous ou vos alliés faites un jet de sauvegarde, vous lancez deux fois et gardez le résultat que vous préférez. De plus, votre Défense et celle de vos alliés augmente de 2.



**TABLEAU 3 : ANCÊTRES**

### d10 Héritage

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Armes Tranchantes – Vous obtenez le maniement des Armes Tranchantes   |
| 2  | Crac ! – Vos jets de dégâts basés sur la Force infligent +1 point de dégâts supplémentaires.  |
| 3  | Cuir épais 2 – Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un <i>cuir épais</i> plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire. |
| 4  | Défense agile – Votre Défense de base augmente de 1.  |
| 5  | Empathie animale – La Disposition initiale des Animaux non-antagonistes augmente de 5.  |
| 6  | Frappe triomphale – Vous obtenez la manœuvre Frappe Triomphale.   |
| 7  | Héroïsme – Durant toute scène Dramatique, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.  |
| 8  | Indestructible – Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci diminue de 1 (minimum 0).  |
| 9  | Sans laisser de trace – Les DD des jets de Pistage pour suivre votre trace augmentent de 10.  |
| 10 | Tir à l'arc – Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux personnages standards avec un arc.   |



# EQUIPEMENT

Même Westeros est proche de l'Âge de Raison, la poudre noire n'a pas encore été découverte. Aussi, les Armes à Poudre sont indisponibles.

## Armes

### PROPRIÉTÉS D'ARMES

**À répétition** : Une arme à répétition est dotée d'un dispositif qui lui permet de multiplier les tirs ou les coups sans effort pour l'utilisateur. Vous obtenez la manœuvre suivante lorsque vous l'utilisez.

**Rafale (Manœuvre d'Attaque)** : Cette attaque utilise trois munitions, le cas échéant. Si vous touchez de 4 ou plus, vous infligez les dégâts de l'arme une fois de plus. Si vous touchez de 10 ou plus, vous infligez les dégâts de l'arme deux fois de plus. Dans les deux cas, les dégâts sont subis et lancés séparément.

### ARMES TRANCHANTES

**Arakh** : Cette lame courbe favorisée par les guerriers dothraks a les toutes caractéristiques d'un khopesh (voir FC, page 201).

### ARCS

**Arbalète Myrish** : Cette arme redoutable et complexe permet de tirer trois carreaux à la fois.

TABLEAU 4 : ARCS

Nom	Dégâts	Crit	Portée	Propriétés	Tai/Mains	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Arcs</i>										
Arbalète Myrrienne	Carreau	19-20	6 m × 6	À répétition, imprécise, PA 2, recharge 9	P/2m	Solide 2	20S	4 kg	De Raison	200 pa

TABLEAU 5 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Nom	Effet	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Matériau</i>						
Acier valyrien	Solide uniquement ; +2 aux dégâts ; confère la propriété PA 4	+1 jet	+5	-25%	Primitif	+300%
Obsidienne	Solide uniquement ; confère les propriétés <i>acérée 4</i> et <i>sanglante</i>	Fragile	+2	—	Primitif	+100%
Os-dragon	Solide uniquement ; immunisée au feu ; +4 incréments pour les Arcs	+1 jet	+5	-25%	Primitif	+100%
Tournoi	Inflige toujours des dégâts non-létaux	—	—	—	Primitif	+50%

TABLEAU 6 : AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vit	Dég	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Matériau</i>											
Acier valyrien	—	Solide uniq. ; Résistance Tranchant 4	+1	+1	+1,5 m	—	+1 jet	+5	-25%	Primitif	+400%

## AMÉLIORATIONS D'ARMES

Aucune amélioration de facture raciale n'est disponible dans ce monde de campagne.

**Acier valyrien** : Aussi rare que recherché, l'acier valyrien est léger, résistant et extrêmement tranchant une fois trempé.

**Bronze** : Techniquement parlant, le bronze est un matériau médiocre pour la forge (voir FC, page 208). Mais il garde une certaine aura liée aux légendes de l'Âge des Héros, car le bronze est le seul métal capable d'être enchanté durablement.

**Obsidienne** : Fragile mais extrêmement tranchant, l'obsidienne qu'on appelle aussi verredragon a la réputation de blesser grièvement les créatures surnaturelles.

**Os-dragon** : Ce matériau noir est aussi souple que le bois et aussi résistant que l'acier. Les dothraki l'utilisent notamment pour fabriquer leurs redoutables arcs.

**Tournoi** : Une arme de tournoi est rembourrée ou voit ses bords adoucis afin de limiter les dommages subis par les combattants.

## Armures

Ailleurs que sur le champ de bataille, porter une armure est aussi peu courant que mal vu, dans la plupart des royaumes de Théah. Les aventuriers optent ainsi bien souvent pour des armures légères, souvent en cuir, qu'ils peuvent dissimuler sous une tenue de tous les jours.



## AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Aucune amélioration de facture raciale n'est disponible dans ce monde de campagne.

**Acier valyrien** : Encore plus rares que les armes, les fameuses armures en acier valyrien sont la fierté de leur porteur.

**Bronze** : Moins résistant que l'acier, le bronze a cependant gardé de l'Âge des Héros une réputation de métal invulnérable.

## Poisons

La liste suivante décrit quelques poisons connus de la plupart des herboristes de Westeros. *(Pour les références à des poisons existants, voir Fantasy Craft, page 185.)*

**Bonsomme** : Cette poudre utilisée pour calmer les nerfs est aussi un puissant narcotique. Elle agit comme un poison anesthésiant.

**Chanvrine** : La chanvrine est une épice capable de paralyser les membres à haute dose. Elle agit comme un poison paralysant.

**Étrangleur** : Originaire des îles de jade, ce poison fait se contracter la gorge de la victime et provoque généralement une mort lente et atroce.

**Feu de Myr** : Cet onguent provoque des tremblements et des pertes de motricité temporaires. Il agit comme un poison engourdissant.

**Griset** : Ce champignon vénéneux peut provoquer des maux terribles et même la mort. Il agit comme un poison débilitant.

**Lait de pavot** : Cet antidouleur des plus efficaces réduit les capacités de concentration. Il agit comme un poison désorientant.

**Lait-de-feu** : Cet onguent permet de nettoyer les plaies mais provoque aussi une grande faiblesse. Il agit comme un poison affaiblissant.

**Larmes de Lys** : Ce liquide incolore est très apprécié des assassins car il ne laisse aucune trace. Il agit comme un poison nécrotique.

**Noxombre** : Ces baies toxiques peuvent provoquer des nausées, des vertiges et des hallucinations. Elles agissent comme un poison hallucinogène.

**Pesteloup** : Cet analgésique tiré d'une plante provoque des brûlures d'estomac et une grande fatigue. Il agit comme un poison épuisant.

**Potion de tabescence** : Solution à base d'ingrédients courants, cette préparation peut être à l'origine de violentes nausées. Elle agit comme un poison nauséeux.

**Régalsou** : Ces feuilles aromatiques provoquent des vertiges et une fièvre en cas de sur-consommation. Elles agissent comme un poison alcoolisé.

**Sang de basilic** : Le sang de cet énorme lézard plonge celui qui le boit dans un état de rage incontrôlable. Il agit comme un poison excitant.

**Sang-de-veuve** : Ce poison foudroyant s'attaque aux organes internes de sa victime qui se décomposent rapidement. Il agit comme un poison létal.

**Venin de basilic** : Le basilic est un lézard agressif dont le venin provoque de violents hémorragies. Il agit comme un poison putréfiant.



**TABLEAU 7 : POISONS**

Nom	Effet	Incubation	Utilisations	Comp	Poids	Âge	Coût
Étrangleur	Suffoque pour 1 Période d'Incubation	1 round	3	30S	50 g	Ancien	150 pa

# ADVERSITÉ

## Galerie de PNJ

Voici une liste de PNJ prêts-à-jouer susceptibles de peupler votre campagne.

**Manteau d'or (Humanoïde Marchant — 43 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Détection V, Athlétisme III, Intimidation III ; Options : *Aptitude de classe (Soldat : port des armures I, armes solides), Don (Maîtrise des armures I, Maîtrise des armes d'hast I, Combat de groupe I\*, Terrain de prédilection I (urbain/intérieur))*

*Attaques/Armes* : Hallebarde (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, PA 4*).

*Équipement* : haubert d'écailles (armure d'écailles intermédiaire avec accessoires légers : RD 5 ; Résist Tranchant 3 ; MD -2 ; MAJ -2 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement évident)

*Trésor* : 1E

\* Bug de la VF : Ils s'agit de la version du don Combat en meute I, qui appartient à l'arborescence des Bases du Combat (et pas celle de Terrain).

**Mestre (Humanoïde Marchant — 38 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé I ; Comp III ; CS : Médecine IV, Détermination V, Investigation V ; Options : *Aptitude de classe (Érudit : idée lumineuse II ; Explorateur : rat de bibliothèque I), Don (Maître artisan I (Pharmacie, Inscriptions)), Expertise (Investigation)*

*Attaques/Armes* : Dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

*Équipement* : outils de scribe, outils de pharmacien, trousse de secours de qualité, loupe

*Trésor* : 1E

**Patrouilleur de la Garde de Nuit (Humanoïde Marchant — 50 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : Camouflage IV, Détection IV, Fouille IV, Survie IV ; Options : *Aptitude de classe (Éclaireur : hors piste, vie sauvage I ; Soldat : à couvert*

*! I), Don (Terrain de prédilection I (Arctique, Forêt/Jungle), Terrain de prédilection II), Ennemis jurés (Au-delà du Mur), Prudent I, Sommeil léger*

*Attaques/Armes* : Épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4*), dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*), arc court + 40 flèches normales (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; portée 6 m × 6 ; propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

*Montures/Véhicules* : Cheval de monte (Vitesse 15 m au sol (course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV).

*Équipement* : armure de cuir solide (armure de cuir partielle renforcée avec accessoires légers : RD 2 ; Résist Feu 3, Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Déguisement -4), rations (14 utilisations), flasque d'eau de vie (spiritueux : 2 utilisations)

*Trésor* : 2E

**« Petit Oiseau » (Humanoïde Marchant — 42 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : Discrétion V, Investigation IV, Psychologie IV ; Options : *Caméléon I (urbain/intérieur), Expertise (Investigation), Aptitude de classe (Assassin : objet caché, simulateur), Dons (Maîtrise des compétences I (Espion), Terrain de prédilection I (urbain/intérieur))*

*Attaques/Armes* : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

*Équipement* : drogue (filtre d'amour, 1 dose)

*Trésor* : 1B

**Sans Visage (Humanoïde Marchant — 85 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init VII ; Att VI ; Déf V ; JS V ; Santé IV ; Comp IV ; CS : Bluff IV, Camouflage V, Déguisement VI, Prestidigitation IV ; Options : *Aptitude de classe (Assassin : au quart de tour I, pomme empoisonnée ; Chevalier : né pour mourir), Caméléon I (urbain/intérieur), Don (Combat nocturne, Spectre II, Science de l'embuscade II, Ruse du combattant I, Maîtrise du couteau II, Maîtrise des projectiles I), Sans peur I, Toujours prêt*

*Attaques/Armes* : stylet d'assassin (dég 1d4 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *empoisonné, finesse, PA 8*), sarbacane de qualité + 5 fléchettes perforantes (dég 1d4+1 létaux ; crit 20 ; portée 6 m × 3 ; propriétés : *empoisonnées, PA 4, recharge 1*)

*Équipement* : cotte de maille des Sans Visage (cotte de maille partielle ajustée, allégée et discrète : RD 2 ; Résist Tranchant 2 ; MD -0 ; MAJ -0 ; Vit — ;

Déguis évident), poison anesthésiant foudroyant et virulent (5 utilisations), poison létal foudroyant et puissant (2 utilisations), outils de voleur

*Trésor* : 1A, 1E

**Septa (Humanoïde Marchant — 38 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Diplomatie V, Investigation IV, Psychologie IV ; Options : *Aptitude de classe* (Prêtre : *bénédiction* ; Sage : *droit au cœur I*), *Dévoué* (Savoir II), *Don* (Maîtrise des compétences I (Soigneur))

*Attaques/Armes* : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

*Équipement* : symbole saint des Sept, lanterne à chandelle

*Trésor* : 1E

**Vagabond (Humanoïde Marchant — 35 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage III, Détection III, Survie IV ; Options : *Aptitude de classe* (Éclaireur : *attaque sournoise + 1d6, vie sauvage I*), *Don* (Pointe de vitesse)

*Attaques/Armes* : épieu (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *fourchue, lancer*), gourdin (1d8 non-létaux ; crit 20)

*Trésor* : 1B

## Archetypes de figurants

Seuls les humains arpentent encore le continent de Westeros. Pour mettre un peu de variété dans les PNJ que vos joueurs rencontreront, vous pouvez utiliser les archétypes régionaux suivants.

### DORNE (+4 PX)

**Avantages** : La Défense et la Santé du PNJ augmentent de I chacune et il obtient une *endurance aux dégâts* (chaleur).

### LA MER DOCTRAK (+6 PX)

**Avantages** : Le PNJ obtient une *réduction des dégâts* 2.

### LE BIEF (+4 PX)

**Avantages** : L'Initiative et les Jets de Sauvegarde du PNJ augmentent de II chacun.

### LE CONFLEANS (+5 PX)

**Avantages** : L'Attaque et la Santé du PNJ augmentent de I chacune et il obtient *honorable*.

### LE NORD (+4 PX)

**Avantages** : La Santé du PNJ augmente de II et il obtient *menace de groupe*.

### LE VAL D'ARRYN (+3 PX)

**Avantages** : La Défense et la Compétence du PNJ augmentent de I chacune et il obtient *grand grimpeur I*.

### LES CITES LIBRES (+4 PX)

**Avantages** : Le PNJ obtient *sans peur I* et *seul contre tous*.

### LES ILES DE FER (+3 PX)

**Avantages** : Le PNJ obtient *combattant vicieux* (voir page 4) et *grand nageur I*.

### LES TERRES DE L'ORAGE (+4 PX)

**Avantages** : La Santé du PNJ augmente de I et il obtient *prudent I* et *toujours prêt*.

### LES TERRES DE L'OUEST (+3 PX)

**Avantages** : Le personnage obtient *attirant III*.

### LES TERRES SAUVAGES (+3 PX)

**Avantages** : La Dextérité du PNJ augmente de 2 et il obtient *repoussant I*, *sens aiguisé* (ouïe) et *sommeil léger*.

### PORT-REHAL (+5 PX)

**Avantages** : Le PNJ obtient *aptitude de classe* (Éclaireur : *attaque sournoise + 1d6*) et *brillant I*.

## Seconds Rôles

Les PNJ que voici sont des personnages très influents dans la saga du Trône de Fer. Si vous jouez à la même époque que les romans, vous pouvez les introduire dans vos aventures.





**Aria Stark (Petit Humanoïde Marchant — 46 PX)** : For 8, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp IV ; CS : Détermination VI, Discrétion V ; Options : *Aptitude de classe (Maître d'armes : signature), Don (La chance sourit aux audacieux), Personnage-clef, Sans peur I*

*Intérêts* : Alignement : Maison Stark ; Langues : Langue commune de Westeros ; Études : Maison Stark, Le Nord

*Attaques/Armes* : « Épine » (épée courte de qualité : dég 1d8+3 létaux, crit 19-20, propriétés : *acérée 4, finesse*)

*Trésor* : 1A

**Dame Cersei Lannister (Humanoïde marchant - 68 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé III ; Comp V ; CS : Bluff VI, Détermination VI, Diplomatie VIII, Intimidation VII, Psychologie VI ; Options : *Aptitude de classe (Courtisan : la crème de la crème, un mot de moi...), Fascinant, Personnage-clef*

*Intérêts* : Alignement : Lannister ; Langues : Langue commune de Westeros ; Études : Maison Lannister, Politique, Port-Réal

*Attaques/Armes* : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

*Trésor* : 2A, 1B

**Lord Eddard Stark (Humanoïde Marchant — 75 PX)** : For 16, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 16, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détermination VI, Intimidation IV, Investigation V, Tactiques V ; Options : *Aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille III (attention !, chargez !, écrasez-les !, tenez bon !), Courtisan : mauvais perdant), Don (Maîtrise des compétences I (officier)), Menace de groupe*

*Intérêts* : Alignement : Stark ; Langues : Langue commune de Westeros ; Études : Maison Stark, Histoire des sept couronnes, Légendes du nord

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+4 létaux ; crit 20)

*Équipement* : cotte de mailles partielle renforcée (RD 2 ; Résist Tranchant 4 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vitesse — ; Déguisement -4)

*Trésor* : 1B, 1E

**Ser Gregor « La Montagne » Clegane (Grand Humanoïde Marchant — 82 PX)** : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol (6 m en armure) ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme V, Détermination IV, Équitation III, Intimidation V ; Options : *Aptitude de classe (Courtisan : mauvais perdant ; Soldat : coup fatal, instinct de tueur), Brutal, Combattant épuisant, Don (Attaque en puissance, Enchaînement I, Maîtrise de l'armure I et II, Maîtrise de la charge I, Maîtrise de l'épée à deux mains I et II, Tripes, Fou dangereux), Vétéran I*

*Intérêts* : Langues : Langue commune de Westeros ; Études : Maison Clegane

*Attaques/Armes* : claymore de qualité (dég 1d12+8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4, allonge +1, massive*), lance (dég 1d8+7 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, cavalerie, massive, PA 4*), écu en acier (dég 1d4+7 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

*Montures/Véhicules* : destrier (Vitesse 15 m, au sol (course 75 m) ; Voyage 5 ; Tai/Déf G/IV)

*Équipement* : armure de plaques complète (RD 7 ; Résist Contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vitesse -4,5 m ; Déguisement évident)

*Trésor* : 1E

**Ser Jorah Mormont (Humanoïde Marchant — 71 PX)** : For 14, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf VI ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Détermination IV, Équitation V ; Options : *Aptitude de classe (Chevalier : né sur une selle ; Soldat : port des armures III), Don (Maîtrise de l'armure I et II, Expertise du combat, Maîtrise de l'épée I, Terrain de prédilection I (plaines))*

*Intérêts* : Langues : Langue commune de Westeros, Langue du commerce, Dothraki ; Études : Maison Mormont, Coutumes dothraki, L'esclavage, Les cités libres

*Attaques/Armes* : épée longue (dég 1d12+2 létaux ; crit 20), dague (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*), bouclier en acier (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

*Montures/Véhicules* : cheval de monte (Vitesse 15 m au sol (course 75m) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

*Équipement* : armure de plaques (armure de plaques intermédiaire ajustée avec accessoires légers : RD 6 ; Résist Contondant 2 ; MD -2 ; MAJ -3 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement évident)

*Trésor* : 1A

**Ser Tyrion Lannister (Petit Humanoïde Marchant — 72 PX)** : For 8, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 12 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp IV ; CS : Bluff V, Négociation V, Psychologie VI, Investigation VI ; Options : *Aptitude de classe (Courtisan : intrigues à la cour I, la crème de la crème), Don (Maîtrise des compétences I (acteur), Sens de la répartie I et II)*

**Intérêts** : Alignement : Lannister ; Langues : Langue commune de Westeros ; Études : Maison Lannister, Politique, Les bordels de Westeros, Histoire des sept couronnes, Les vins

**Attaques/Armes** : dague (dég 1d6–1 létaux ; crit 19–20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

**Équipement** : alcool (2 utilisations), vêtements d'excellente facture

**Trésor** : 2A

**Note** : pour chaque intérêt Les bordels de Westeros et/ou Les vins que possède un PJ, le coût en Réputation de Tyrion en tant que Contact diminue de 5. De plus, un personnage demandant une faveur Invitation ou Emprunt auprès de Tyrion sera considéré comme ayant une Renommée de 1 point supérieure pour chacun de ces Intérêts qu'il possède.

## Bestiaire

Les peuples merveilleux et créatures de légendes ont presque tous disparu de la surface de Westeros. Tous, sauf les plus dangereux...

### Les Autres

Les Autres sont des créatures vaguement humanoïdes, grandes, la peau pâle et changeant avec leur environnement. Ils arpentent les territoires sauvages du grand nord, au-delà du mur, et sont l'objet de terribles légendes.

Aujourd'hui, la plupart des gens croient les Autres disparus, mais les sauvages et les individus bien informés les craignent plus que tout. Car aucun de ceux qui a directement croisé leur chemin n'a survécu pour le raconter. Dotés d'armures indiscernables et brandissant des armes tranchant les meilleures défenses, les Autres sont une menace bien réelle. Et il paraît tout à fait plausible que le Mur ait un jour été construit pour contenir leur fureur.

**Tactiques** : Les Autres combattent avec le détachement de ceux qui ne doutent pas de leur victoire. Ils favorisent les combats équilibrés, organisant des

duels cruels, tandis que ceux qui regardent se moquent de leurs proies dans leur langue claquante avant de se jeter pour la curée.

**Autre (Horreur Marchante — 120 PX)** : For 14, Dex 14, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 12 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Camouflage VIII, Fouille IV, Intimidation V, Survie IV ; Options : *caméléon I (arctique), défense naturelle (froid), don (Attaque en puissance, Fou dangereux), immunité aux dégâts (froid), perfide, réduction des dégâts 6, rejets d'outre-tombe (spectres), terrifiant*

**Attaques/Armes** : Épée glacée (dég 1d12+3 froid ; crit 20 ; essence : *dégâts exotiques (froid)*)

**Trésor** : 1B, 1E, 1M

### Hrakkar

Le hrakkar est un énorme lion au pelage d'or, le roi de la Mer Dothrak.

Ce noble animal est le gibier ultime pour les braves dothrakis qui désirent prouver leurs talents de chasseur. Mais le hrakkar est lui-même un excellent traqueur et tueur et il n'est pas rare que le chasseur devienne la proie.

**Tactiques** : Les hrakkars sont des adversaires formidables qui ne connaissent pas la peur. Ils se jettent sur leur proie sans hésitation, la déchiétant de leurs crocs et griffes, ne se repliant que s'ils sont mortellement blessés.

**Hrakkar (Grand Animal Marchant — 78 PX)** : For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Wis 12, Cha 4 ; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé V ; Comp — ; CS : Athlétisme II, Camouflage IV, Détection III ; Options : *attaque en charge, caméléon II (plaines), éventration, réduction des dégâts 2, sens aiguisé (odorat, vue)*

**Attaques/Armes** : Morsure I (dég 1d10+4 létaux ; crit 18–20 ; améliorations : *étreinte*), Griffes I × 2 (dég 1d8+4 létaux ; crit 20 ; améliorations : *étreinte*)

**Trésor** : 2T

### Loups

Toutes sortes de loups hantent les forêts et les montagnes de Westeros. Mais une seule d'entre elles est à l'origine de toutes les légendes de mangeurs d'hommes que l'on conte au coin du feu...

**Loup-garou** : Ce loup tout droit sorti de la préhistoire est une gigantesque bête de cauchemar,



large comme un bœuf et capable de s'en prendre à n'importe quelle proie. Jadis, les loups-garous arpentaient le nord de Westeros, mais l'homme les a depuis repoussés au-delà du Mur.

**Tactiques :** Les loups-garous sont de redoutables combattants, mais contrairement aux légendes, ils s'en prennent rarement à l'homme. Quand ils attaquent, c'est souvent en groupe et avec un certain sens tactiques, l'un d'entre eux tentant de renverser une proie pour que les autres se jettent dessus.

**Loup garou (Grand Animal Marchant — 84 PX) :** For 18, Dex 12, Con 14, Int 3, Wis 12, Cha 10; Tai G (1×2, Allonge 1); Vit 15 m au sol; Init V; Att VIII; Déf V; JS VI; Santé VI; Comp —; CS : Acrobaties II, Camouflage III, Détection III, Survie III; Options : *réduction des dégâts 4, robuste I, sens aiguë (odorat, vue)*

**Attaques/Armes :** Morsure II (dég 1d10+4 létaux; crit 17–20; améliorations: *faucheuse*)

**Trésor :** 1T

## LYNX DE WESTEROS

Le lynx de Westeros est un redoutable prédateur que l'on trouve dans les régions du nord.

C'est un grand chat noir à rayures blanches de la taille d'un poney. C'est un habile chasseur, extrêmement agressif dans son habitat, bien qu'il ne s'en prenne que rarement à l'homme. Les tribus des montagnes apprécient sa fourrure pour sa chaleur et ses qualités esthétiques.

**Tactiques :** Les lynx de Westeros sont de dangereux adversaires au corps-à-corps, capables de lacérer un homme adulte. S'ils se sentent menacés toutefois, ils fuient sans demander leur reste.

**Lynx de Westeros (Grand Animal Marchant — 82 PX) :** For 16, Dex 12, Con 14, Int 2, Wis 10, Cha 6; Tai G (1×2, Allonge 1); Vit 12 m au sol; Init VIII; Att IV; Déf II; JS IV; Santé V; Comp —; CS : Acrobaties IV, Athlétisme II, Camouflage IV, Survie III; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : traces de pas), attaque en charge, éviscération, réduction des dégâts 2, sens aiguë (odorat, vue)*

**Attaques/Armes :** Morsure II (dég 1d10+4 létaux; crit 18–20; améliorations: *étreinte*), Griffes I × 2 (dég 1d8+4 létaux; crit 20; améliorations: *étreinte*)

**Trésor :** 1T

## SPECTRES (+40 PX)

Lorsqu'un Autre tue un être humain, son corps ne s'éteint pas tout à fait. Peu après avoir été occis, il se relève, habité par une étrange non-vie et un sinistre éclat glacé luisant dans ses yeux. Ces êtres, appelés spectres, deviennent blancs comme neige, froids comme la mort et aussi sauvages que des animaux. Ils oublient tout de leur passé et de leur humanité, semble-t-il. Ils peuvent rester des jours allongés, immobiles ou errer à travers le grand nord. Mais dès lors qu'ils croisent un être vivant, une profonde haine les pousse au meurtre, sauvage et sans pitié. Ils se battent alors avec une férocité animale, même découpés en morceaux.

**Conditions :** Humanoïde

**Avantages :** Le PNJ acquiert le Type Mort-vivant. Sa Force augmente de 4 et sa Santé de II. Il acquiert les options *amorphe, défense naturelle (froid), endurance aux dégâts (létaux, non-létaux), fission critique (maturation instantanée), immunité aux dégâts (contondant, froid), nocturne, puant, sans peur II* et *talon d'Achille (feu)*. Enfin, il obtient une attaque naturelle de Coup I (dég 1d6 froid; crit 20).

## Exemple : spectre sauvageon

Terrassé par un Autre, le cadavre animé de ce sauvageon n'est plus que l'ombre de lui-même. Une ombre glacée, cruelle et assoiffée de sang.

## Spectre de Vagabond des Terres Sauvages (Mort-vivant Humanoïde Marchant — 78 PX) :

For 14, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10; Tai M (1×1, Allonge 1); Vitesse 9 m au sol; Init IV; Att III; Déf IV; JS III; Santé V; Comp II; CS : Camouflage III, Détection III, Survie IV; Options : *amorphe, aptitude de classe (Éclaireur : attaque sournoise +1d6, vie sauvage I), défense naturelle (froid), don (Pointe de vitesse), endurance aux dégâts (létaux, non-létaux), fission critique (maturation instantanée), immunité aux dégâts (contondants, froid), nocturne, puant, repoussant I, sans peur II, sens aiguë (ouïe), sommeil léger, talon d'Achille (feu)*

**Attaques/Armes :** Coup I (dég 1d6+2 froid; crit 20), Épieu (dég 1d8+2 létaux; crit 19–20; propriétés: *fourche, lancer*), Gourdin (1d8+2 non-létaux; crit 20)

**Trésor :** 1B