



le Scriptorium

présente :

un univers pour
Mastercraft

Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Wave Tenebrisum

GUIDE DE CONVERSION

LES SECRETS DE LA 7^{ème} MER



UN MONDE DE CAMPAGNE POUR FANTASY CRAFT

Textes et mise en page : Aegis

Texte additionnel : Medwyn et Scott Gearin (pour la classe de Fléau des mers)

Illustration de couverture : Terese Nielsen (TereseNielsen.deviantart.com)

Illustrations intérieures : Anry Nemo (anry.deviantart.com)

Références

AC: Adventure Companion

FC : Fantasy Craft

S7M : Les Secrets de la 7^{ème} Mer, Guide du Joueur

Avant-propos

Ce document présente quelques adaptations de règles pour jouer dans le monde des *Secrets de la 7^{ème} Mer* avec les règles de *Fantasy Craft*. Vous aurez besoin pour cela des livres indiqués ci-dessus. Par ailleurs, la plupart des suppléments des *Secrets de la 7^{ème} Mer* étant consacrés au contexte, vous y trouverez souvent de quoi enrichir votre expérience de jeu. *Fantasy Craft* est un jeu de Crafty Games, édité en français par le 7^{ème} Cercle. *Les Secrets de la 7^{ème} Mer* est un jeu d'Alderac Entertainment Games, jadis édité en français chez Siroz.

Table des matières

Campagnes	2
Origines.....	3
Classes.....	5
Intérêts.....	7
Dons.....	7
Sorcellerie.....	9
Équipement	11
Adversité.....	12
Travers.....	15

CAMPAGNES

Options de campagne

Afin de retrouver l'ambiance des films de cape et d'épée propre aux *Secrets de la 7^{ème} Mer*, faites appel aux options de campagne suivantes. Bien entendu, leur usage n'est ni obligatoire, ni limitatif.

CODE D'HONNEUR

Un gentilhomme doit se conduire de manière chevaleresque en toutes circonstances, au risque de voir sa réputation se ternir. À chaque fois qu'un personnage ayant au moins 1 rang de Renommée Noble ou Militaire se conduit d'une façon qui ne

sied pas à un gentilhomme (à la discrétion du MJ), il perd 2 points de Réputation. Si sa Réputation venait à chuter en-dessous de 0, l'excédent devient un malus à compenser par de futurs exploits.

HÉROS LÉGENDAIRES

C'est ça, Hollywood ! Chaque personnage dispose de 40 points pour acquérir des caractéristiques à sa création, et peut atteindre des valeurs supérieures à 18 au prix de 5 points chacune.

HÉROS POPULAIRES

Théah est en quête de héros et les bonnes actions se répandent comme une traînée de poudre. Tous les gains de Réputation sont doublés.

HÉROS TRIOMPHANTS

Les récits de vos exploits voyagent aussi vite que celles de vos actes vertueux. Lorsque vous obtenez un coup ou succès critique, vous gagnez immédiatement un nombre de points de Réputation égal au nombre de dés d'action dépensés pour activer le critique – 1 (total doublé par Héros populaires).

OBJETS MAGIQUES RARES

Les quelques objets enchantés de Théah, datant essentiellement de l'âge Synchroneth, sont aussi rares que convoités. Le groupe subit un malus de –10 à tous les jets de Trésor sur le Tableau 7.15 : Magie (voir FC, page 394). Si le résultat devient inférieur à 0, relancez sur le Tableau 7.11 : Au choix, en relançant tout résultat "M" (voir FC, page 388).

SORCELLERIE

Théah compte plusieurs formes de magie, chacune jalousement gardée par une puissante nation. Ces magies sont toujours subtiles, à part peut-être la flamboyante Porté. Toujours est-il que leur usage est complexe, protégé et aussi rare que sacré.

Magie culturelle (Permanent) : Les Disciplines ou Écoles de magie auxquelles les sorciers ont accès sont strictement limitées par leur culture d'origine. Voir le chapitre "Sorcellerie" pour plus de détails.

TEINTES DE GRIS (PERMANENT)

La légende d'un héros est forgée au moins autant par ses forces que par ses faiblesses. Chaque héros doit choisir un Travers à sa création (voir page 16).

ORIGINES

Talents

AVALONIEN

Vous êtes issu de la légendaire île d'Avalon, pétrie de fierté et de contes féériques.

- *Caractéristiques* : +1 à la caractéristique la plus élevée
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *Anticipation de groupe* : Vous pouvez Anticiper jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- *Esprit tenace* : Vous obtenez 1 point de Vitalité supplémentaire par niveau.

CASTILLAN

Vous avez bénéficié d'une excellente éducation et de la lumière que dispense l'Église, bon gré mal gré.

- *Caractéristiques* : +1 Dextérité
- *Vitesse de base* : 12 mètres
- *Détermination innée* : Votre rang de Détermination maximal est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Connaissances générales* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires (voir FC, page 67).
- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Si je me rappelle...* : Vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Savoir (voir FC, page 73).

EISENÖR

Vous entretenez la fierté de vos ancêtres et la gloire de leur empire perdu.

- *Caractéristiques* : +1 Force
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *Armes contondantes* : Vous obtenez le maniement des armes contondantes.

- *Crac !* : Vos jets de dégâts basés sur la Force infligent 1 point de dégâts supplémentaires.
- *Épuisement de groupe* : Vous pouvez Épuiser jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.
- *Indestructible* : Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).

MONTAGNOIS

Votre verve et votre panache sont légendaires, au moins autant que votre arrogance !

- *Caractéristiques* : +1 Charisme
- *Vitesse de base* : 12 mètres
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Diplomatie innée* : Votre rang de Diplomatie maximal est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Défense agile* : Votre Défense de base augmente de 1.
- *Élégance* : Votre bonus d'Apparence augmente de +1.

USSURAN

Vous êtes un humble enfant de Matushka, attendri par sa compassion mais endurci par l'hiver.

- *Caractéristiques* : +1 Constitution
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *Inébranlable* : Vous ignorez la première condition *fatigué* ou *secoué* de chez scène.
- *Rationnement* : Vous n'avez besoin que d'un repas par jour.
- *Solide comme le roc* : Vous obtenez 1 Blessure supplémentaire par niveau.

VENOELAR

Votre sens du commerce est votre plus grande force, et ce qui vous sépare de la barbarie.

- *Caractéristiques* : +1 Sagesse
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *Compétences d'Origine* : Choisissez 2 compétences d'Origine supplémentaires.
- *Lentement mais sûrement* : Le coût d'activation des erreurs critiques de vous et vos coéquipiers augmente de 2 pendant un Temps Mort.
- *Linguiste* : Vous connaissez 2 Langues supplémentaires (voir FC, page 67).



- *Négociation innée* : Votre rang de Négociation maximal est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

VESTEN

Vous êtes un féroce guerrier appartenant à une époque que certaines croient révolue... à tort !

- *Caractéristiques* : +1 Sagesse
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *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.
- *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.
- *Pied sûr* : Vos valeurs d'encombrement augmentent de 50% et, lorsque vous Courez, votre multiplicateur de déplacement augmente de 1 (en général à $\times 5$).
- *Tripes d'acier* : Vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et poisons.

VOUACCI

Votre tempérament bouillant et votre lame chaotique cachent un esprit froidement calculateur.

- *Caractéristiques* : +1 Intelligence
- *Vitesse de base* : 9 mètres
- *Coup bas* : Vous obtenez la manœuvre Coup bas.
- *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.
- *Diversion de groupe* : Vous pouvez Distraire jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

Spécialités

ARCHÉOLOGUE

Ce qui a disparu, vous le retrouverez. Ce que vous ne comprenez pas, vous le déchiffrez. Ce qui vous dépasse... vous passionne.

- *Don supplémentaire* : Je sais nager !
- *Curieux* : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.
- *Héroïsme* : Durant toute scène Dramatique,

vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.

- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Sens des pièges* : Vous lancez deux fois tout jet de Réflexes contre un dispositif de sécurité ou un piège et gardez le résultat que vous préférez.

MARIN

Pêcheur, mousse ou soldat de la marine, vous devez votre vie à la mer et savez qu'elle peut vous la réclamer quand il lui chante.



- *Don supplémentaire* : Volonté de fer
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Équitation, vous obtenez un rang d'Acrobaties. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Acrobaties au-delà de son rang maximal.
- *Engagé* : Vous pouvez acquérir une Renommée Militaire pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).
- *Incrévable* : Vous subissez exactement 1 point de dégâts par dé lorsque vous subissez des dégâts non-létaux suite à un jet d'Athlétisme/Dépassement (les dés ne sont pas lancés).
- *Véhicules marins* : Vous obtenez le domaine d'Équitation Véhicules marins.

SANG MÉLÉ

Apatride, bâtard ou encore sang mêlé, vous êtes dépositaire de deux héritages magiques singuliers qui effraient le reste du monde.

- *Don supplémentaire* : Apprenti sorcier
- *Compétence d'Origine* : Choisissez une compétence d'Origine supplémentaire.
- *Linguiste* : Vous connaissez 2 Langues supplémentaires (voir FC, page 67).
- *Populaire* : Vous pouvez acquérir une Renommée Héroïque pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).
- *Sang mêlé* : Vous pouvez sélectionner deux fois chaque don de Magie, à chaque fois pour une culture magique différente.

SANG PUR

Votre ascendance noble vous garantit l'accès à une magie aussi pure que puissante.

- *Don supplémentaire* : Incantation silencieuse
- *Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.
- *Fascinant* : Lorsque vous Provoquez un personnage avec succès, vous pouvez à la place le *fasciner* pendant 1d6 rounds. Les personnages spéciaux et les antagonistes 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).

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

THÉOLOGIEN

Vous avez effectué de longues études au sein de l'Église, ce qui vous a permis d'en apprendre long sur les œuvres de Dieu.

- *Don supplémentaire* : Longues études (voir AC, page 129)
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Connaissances générales* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires (voir FC, page 67).
- *Élégance* : Votre bonus d'Apparence augmente de +1.
- *Esprit ouvert* : Vous obtenez 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

CLASSES

Fléau des mers (Maître)

Un Fléau des mers est une plaie légendaire connue à travers toutes les mers et tous les océans. Son nom est murmuré dans chaque taverne, prononcé avec respect dans chaque port. Les braves capitaines et autres corsaires prient Dieu de ne jamais apercevoir son pavillon à l'horizon. Car quiconque croise sa route va au devant d'un destin sanglant et abyssal.

Rôle au sein du groupe : Soutien/Combattant. Le Fléau des mers est avant tout un capitaine, un chef d'équipage qui a pour objectif de mener ses hommes à la victoire. Mais c'est aussi un redoutable flibustier qui se jette le premier à l'abordage.

ATTRIBUTS DE CLASSE

Conditions : 6 rangs en Tactiques, Fou dangereux, doit posséder un vaisseau en tant que Propriété avec une Échelle de 5 ou plus

Caractéristiques privilégiées : Charisme, Force, Sagesse

Compétences de classe : Détection, Détermination, Équitation, Intimidation, Investigation, Négociation, Psychologie, Tactiques



Continuité : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Fléau des mers pour le personnage.

Points de compétence : 6 + mod Int par Niveau

Vitalité : 9 + mod Con par Niveau

APTITUDES DE CLASSE

Pavillon noir : Votre équipage vous suivrait jusqu'en enfer. Au Niveau 1, au début de chaque aventure, faites de l'un de vos vaisseaux avec une Échelle de 5 ou plus votre navire amiral. Jusqu'à la fin de l'aventure, tous les PNJ associés à cette Propriété sont considérés comme des coéquipiers et votre navire amiral reçoit une escouade de Gardes. Vous disposez de $(35 + 5 \times \text{niveau de classe})$ points de Réputation pour créer cet équipage (en accord avec le MJ). Vous ne pouvez dépenser davantage de Réputation pour améliorer ces PNJ.

Sinistre réputation : Vous vous êtes forgé une sinistre réputation à travers les sept mers... et la vérité est pire encore ! Au Niveau 1, vous obtenez un bonus moral de +2 aux jets d'Intimidation. De plus, votre Renom Héroïque augmente de 1.

Au Niveau 4, votre bonus moral passe à +4 et votre Renom Héroïque augmente de 1 (total +2).

Terreur des océans : Votre regard écrase les faibles. Au Niveau 2, vous pouvez Menacer un nombre de cibles supplémentaires égal à votre niveau de classe. Vous lancez les dés une seule fois mais chaque cible tente de résister séparément. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Regard noir (Manœuvre de Menace) : Si la cible échoue à son jet de Volonté contre les dégâts de stress, elle devient *terrifiée*.

Groupe d'exploration : Votre équipage est prêt à vous suivre à travers tous les périls. Au Niveau 3, vous obtenez le don Suivants (équipage). Il fonctionne comme le don Suivants, sauf que ceux que vous obtenez ont les mêmes statistiques que votre équipage (avec un Niveau d'Opposition égal à votre

Niveau de Carrière - 4) et que vous ne pouvez les appeler qu'à moins de 15 km de votre navire amiral.

Au Niveau 5, vous obtenez le don Encore des suivants (équipage) avec les mêmes ajustements.

Plan de bataille I : Au Niveau 4, vous obtenez l'aptitude *plan de bataille I* (FC 34).

Roi pirate : Vos exploits sont entrés dans la légende et les marins à travers les sept mers sont prêts à se joindre à votre équipage sans autre compensation que la gloire de partager vos aventures. Votre navire amiral reçoit une seconde escouade de Gardes et un "pilote" (Assistant avec Équitation +5).



TABLE 1 : LE FLÉAU DES MERS

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+1	+1	+1	+0	+0	+1	+1	Pavillon noir, sinistre réputation +2
2	+2	+2	+2	+2	+1	+0	+2	+2	Terreur des océans
3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	+2	+3	Groupe d'exploration
4	+4	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+3	Plan de bataille I, sinistre réputation +4
5	+5	+3	+3	+3	+2	+1	+3	+4	Roi pirate

INTÉRÊTS

Études

En plus des Études classiques, comme l'Histoire de Théah ou les cours de Montaigne, voici quelques suggestions en phase avec le monde des *Secrets de la 7^{ème} Mer* : la piraterie, les superstitions, l'étiquette, la navigation, les Jennys, la Société des explorateurs, le Collège Invisible, l'Ordre des chevaliers de la Rose et la Croix, Die Kreuzritter, Los Vagos, La Rilasciare, les Filles de Sophie, l'Église des Prophètes, l'Inquisition, la Protestation, les Sidhe, les Syrneath (et leurs ruines), les fantômes, les goules, les kobolds, les sirènes, les zombies, les Drachen, les griffons, les terreurs nocturnes, un style d'escrime spécifique, etc.

Langues

Il n'existe pas moins d'une dizaine de langues actuellement pratiquées sur Théah.

Avalonien : Langue officielle d'Avalon.

Castillan : Langue officielle de Castille.

Croissantin : Langue du lointain empire du Croissant de Lune.

Eisenör : Langue officielle d'Eisen.

Haut eisenör : Les Eisenör ont mis au point cette langue pour pouvoir parler en toute discrétion devant des dignitaires d'autres pays.

Montaginois : Langue officielle de Montaigne.

Théan : Langue officielle de la Vieille République (1 AUC à 340 AV). La messe et la plupart des écrits de l'Église des Prophètes, ainsi que de nombreux écrits savants moins diffusés, sont encore rédigés dans cette langue aujourd'hui.

Teodoran : Langage dans lequel l'ussuran moderne puise son origine. Aujourd'hui, il ne s'agit plus que d'un langage obscur encore utilisé par quelques érudits ou, occasionnellement, pour transmettre des messages secrets.

Ussuran : Langue officielle d'Ussura.

Vendelar : Langue officielle de Vendel et du Vestenmannavnjar.

Vodacci : Langue officielle de Vodacce.

Défis et duels

Afin de limiter les effusions de sang, les grandes nations de Théah se sont entendues pour que seuls les duellistes issus de leurs écoles d'escrime aient légalement le droit de lancer en duel. Défier autrui en duel si l'on n'est pas soi-même duelliste est un crime grave. En revanche, n'importe qui peut répondre à un défi en duel.

OONS

Oons de combat en mêlée

BRETTEUR VALROUX

Votre style provoquant, caractéristique de l'école Valroux, a le don d'énervier vos adversaires.

Conditions : Étude (école Valroux)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Faites monter les enchères ! (Manœuvre d'Attaque en mêlée) : Acceptez un malus de votre choix sur votre jet d'attaque. Si vous touchez, votre adversaire subit un malus égal sur son prochain jet d'attaque contre vous.

DUELLISTE ALDANA

Vous avez assimilé le légendaire style de l'école des maîtres duellistes castillans.

Conditions : Étude (école Aldana)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une stratégie.

Transe méditative (Stratégie de Duel) : Votre Art du duel est calculé à partir de votre bonus d'Intelligence au lieu de votre plus faible modificateur.

ÉPÉISTE DONOVAN

Armé d'une épée courte et d'un petit bouclier, vous pratiquez le populaire style avalonien.

Conditions : Étude (école Donovan)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une manœuvre.



Botte d'Edwards (Manœuvre d'Attaque en mêlée) : Si votre attaque porte, votre Initiative augmente de +2d6 pour le prochain round uniquement.

QUERRIER LEEGSTRA

Tel un glacier du Vestenmannavnjar, vous avancez paisiblement, jusqu'au moment de frapper !

Conditions : Étude (école Leegstra)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une posture.

Glacier millénaire (Posture) : Lorsque vous adoptez cette posture, vous pouvez accepter un malus à la Défense allant jusqu'à -5 pour obtenir une RD de même valeur tant que vous conservez cette posture. Vous ne pouvez Courir dans cette posture.

MAÎTRISE DU PANZERFAUST I

Une main de fer... dans un gant d'acier !

Condition : Manœuvre Parade

Avantage : Lorsque vous maniez un panzerfaust, il acquiert *garde* +2. De plus, vous obtenez une posture.

Panzerhaltung (Posture) : Vous obtenez un bonus à vos jets de Réflexes égal à votre bonus de Force. Vous ne pouvez effectuer d'action de mouvement dans cette posture. En revanche, vous pouvez toujours faire un pas de placement.

MAÎTRISE DU PANZERFAUST II

Votre poigne peut broyer les meilleures lames.

Condition : Maîtrise du panzerfaust I

Avantage : Vous pouvez utiliser des manœuvres de bouclier avec un panzerfaust que vous portez. De plus, vous obtenez un avantage de lutte.

Écrasement (Avantage de Lutte au panzerfaust) : Votre cible subit une blessure critique : membre meurtri (FC 207). Cet avantage est utilisable une fois par ennemi et par combat.

MAÎTRISE DU PANZERFAUST III

Votre panzerfaust est une extension de votre bras.

Condition : Maîtrise du panzerfaust II

Avantage : Lorsque vous maniez un panzerfaust, il acquiert *étreinte*. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Broyeur (Manœuvre de Parade au panzerfaust) : Si l'action réussit, vous infligez vos dégâts à mains nues à l'arme (ou à l'adversaire, s'il attaque à mains nues) qui a tenté de vous frapper.

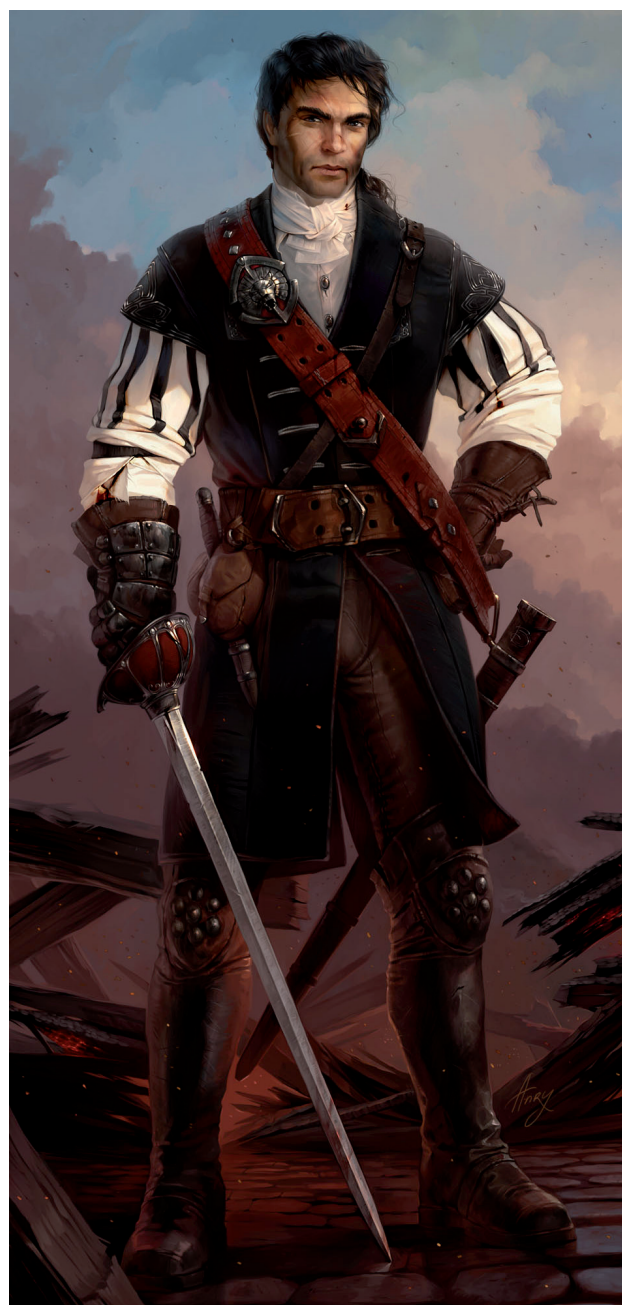
PAVOIS EISENFAUST

Vous avez appris la technique eisenör consistant à attendre que l'ennemi fasse une faute pour prendre l'avantage.

Conditions : Étude (école Eisenfaust)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Maître de la patience (Manœuvre de Préparation) : Si vous Préparez une attaque, celle-ci infligera un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à la différence entre votre Initiative et celle où l'attaque prend effet.



SPADASSIN AMBROGIA

Vous pratiquez le style efficace et sans pitié de la redoutable école d'escrime vodacci.

Conditions : Étude (école Ambrogia)

Avantage : Vous avez le droit de provoquer légalement quelqu'un en duel et votre Art du duel augmente de 1. De plus, vous obtenez une posture.

Posture du gaucher (Posture) : Une fois par round et par adversaire, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à l'attaque si celui-ci vous a attaqué et manqué au cours de ce round ou du précédent.

Don de magie

APPRENTI SORCIER

Une ancienne et puissante magie coule dans les veines du personnage

Conditions : Niveau 1 uniquement, 4 rangs dans la compétence de sorcier (voir ci-dessous)

Avantage : Choisissez un type de magie (*voir Sorcellerie*). Le personnage obtient un bonus magique de +1 à tous ses jets de la compétence de sorcier associée. Choisissez un sort de Niveau 1 lié à ce type de magie. Le personnage peut le lancer deux fois par scène.

ADEPTE SORCIER

Le personnage a appris à dompter les sombres pouvoirs dont il a hérité.

Conditions : 10 rangs dans la compétence de sorcier, Apprenti sorcier

Avantage : Le personnage obtient un bonus magique de +2 à tous ses jets de la compétence de sorcier. Choisissez un sort de Niveau 3 lié au type de magie. Le personnage peut le lancer une fois par scène.

MAÎTRE SORCIER

Le personnage maîtrise pleinement ses pouvoirs et est devenu un sorcier redoutable.

Conditions : 15 rangs dans la compétence de sorcier, Adeptes sorcier

Avantage : Le personnage obtient un bonus magique de +4 à tous ses jets de la compétence de sorcier. Choisissez un sort de Niveau 5 lié au type de magie. Le personnage peut le lancer une fois par scène.

MAÎTRISE DE LA SORCELLERIE I

Le patrimoine génétique du personnage est exceptionnellement riche.

Conditions : Apprenti sorcier

Avantage : Choisissez un sort de Niveau 2 lié au type de magie. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Apprenti sorcier une fois de plus par scène.

MAÎTRISE DE LA SORCELLERIE II

La puissance brute qui coule dans le sang du personnage est tout bonnement extraordinaire.

Conditions : Adeptes sorcier, Maîtrise de la sorcellerie I

Avantage : Choisissez un sort de Niveau 4 lié au type de magie. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Adeptes sorcier une fois de plus par scène.

MAÎTRISE DE LA SORCELLERIE III

Le personnage descend sans aucun doute d'une ancienne lignée de puissants rois sorciers.

Conditions : Maître sorcier, Maîtrise de la sorcellerie II

Avantage : Choisissez un sort lié au type de magie de n'importe quel Niveau et que le personnage ne connaît pas encore. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Maître sorcier une fois de plus par scène.

SORCELLERIE

L'existence de Dieu n'est ni un fait démontré ni observable sur Théah. Aussi, l'option de campagne *miracles* n'est pas utilisée, ce qui implique entre autres que la magie divine, de même que Prêtres et Paladins, sont indisponibles.

La sorcellerie, elle, est bien réelle. Ses origines se perdent dans la nuit des temps et elle a depuis été transmise par le sang de familles nobles, attachées à ce pouvoir autant qu'à leurs racines. Chaque lignée magique est un héritage, doté d'une culture propre et d'applications très spécifiques. Ainsi, la sorcellerie est très différente de la magie classique : le Mage et les autres lanceurs de sorts ne sont pas disponibles, pas plus que la compétence Incanta-



tion. En revanche, elle est basée sur l'acquisition de dons et la maîtrise d'une compétence de sorcier, comme expliqué ci-dessous.

Magie culturelle

À la création d'un personnage ayant une affinité avec la sorcellerie, choisissez un type de magie parmi ceux listé ci-après. Il s'agit de la lignée dont le sorcier a hérité le plus fort potentiel génétique. Par la suite, il ne pourra développer que cet unique type de magie (à moins qu'il ne dispose de la Spécialité Sang-mêlé). Pour ce faire, il devra acquérir des dons de Magie, décrits plus haut, qui lui permettront de lancer des sorts spécifiques un nombre de fois limité par scène. Il devra également maîtriser la compétence de sorcier associée à son héritage. En dehors de ça, le sorcier est libre de choisir ses options de personnage, notamment sa ou ses classes, comme il l'entend.

Les personnages dotés des dons de Magie décrits dans le présent document peuvent lancer des sorts en puisant dans les énergies liées à leur patrimoine génétique. Pour lancer un sort, le personnage effectue un jet d'Incantation avec le bonus issu de sa compétence de sorcier. Le personnage ne dépense aucun point de sort et les échecs éventuels ne comptent pas dans la limite d'utilisations de chaque sort par scène. Le Niveau de Lanceur du personnage est égal à 1 + le nombre de dons de Magie qu'il possède. Le DD de sauvegarde est égal à 10 + le modificateur de Charisme du personnage + le nombre de dons de Magie qu'il possède.

Types de magie

Chaque type de magie présente les entrées suivantes : d'abord son appellation usuelle, puis la nation d'où sont issus la plupart de ses pratiquants, la compétence de sorcier associée et enfin une liste de dix sortilèges, deux par niveau. Les sorts marqués d'un astérisque voient leur niveau normal ajusté pour correspondre à celui indiqué dans la liste.

GLAMOUR

Nation : Avalon

Compétence : Survie

- **Niveau 1 :** Coup au but I, Faveur divine
- **Niveau 2 :** Consécration, Résistance aux énergies

- **Niveau 3 :** Affûtage, Héroïsme I
- **Niveau 4 :** Coup au but II, Puissance divine
- **Niveau 5 :** Communion avec la nature, Héroïsme II*

LÆRÐOC

Nation : Vestenmannavnjár

Compétence : Artisanat (Inscriptions)

- **Niveau 1 :** Contrôle du climat I, Intuition
- **Niveau 2 :** Bourrasque, Brise glaciale I
- **Niveau 3 :** Contrôle du climat II, Glyphe de protection I
- **Niveau 4 :** Appel de la foudre II*, Tempête de neige II
- **Niveau 5 :** Contrôle du climat III, Glyphe de protection II*

ÐORTÉ

Nation : Montaigne

Compétence : Détection

- **Niveau 1 :** Bond, Détection des portes secrètes*
- **Niveau 2 :** Dissimulation d'objet, Flou
- **Niveau 3 :** Porte dimensionnelle*, Rapidité
- **Niveau 4 :** Liberté de mouvement, Téléportation I*
- **Niveau 5 :** Mot de pouvoir : rappel*, Porte de phase*

ÐYERJEC

Nation : Ussura

Compétence : Détermination

- **Niveau 1 :** Déguisement, Endurance aux éléments*
- **Niveau 2 :** Nature bestiale I, Muscles I
- **Niveau 3 :** Allié naturel II, Respiration aquatique
- **Niveau 4 :** Nature bestiale II*, Muscles II
- **Niveau 5 :** Muscles III*, Régénération*

SORTE

Nation : Vodacce

Compétence : Investigation

- **Niveau 1 :** Bénédiction, Scrutation I
- **Niveau 2 :** Cécité/Surdité, Délivrance des malédictions I*
- **Niveau 3 :** Malédiction, Prière
- **Niveau 4 :** Quête, Scrutation III*
- **Niveau 5 :** Injonction II, Marque de la justice

ÉQUIPEMENT

Le niveau de développement culturel et technologique des nations de Théah est légèrement plus évolué que celui de l'Europe de la fin du XVII^{ème} siècle. Par conséquent, ils sont fermement entrés dans l'Ère de la Renaissance.

La monnaie standard, reconnue partout sauf en Vodacce, est le guilder. Émis par les marchands de Vendel, c'est une valeur sûre dans quasiment tous les ports de Théah et ils s'échange aisément, bien que non sans perte, contre les devises locales (*S7M 187*).

ARMES

Malgré les grands progrès du dernier siècle, les longs fusils n'ont pas encore fait leur apparition sur les champs de bataille. Le mousquet a encore de beaux jours devant lui !

ARMES CONTONNANTES

Panzerfaust : Ce gantelet de fer est une spécialité eisenör, dont les guerriers se servent pour parer et emprisonner l'arme de leurs adversaires.

Dég 1d6 létaux ; Crit 20 ; Options *assommante, ergonomique* ; Tai/Mains D/1m ; Const Solide 2 ; Comp 18S ; Poids 4 kg ; Époque Féodale ; Coût 30 pa

AMÉLIORATIONS D'ARMES

Avalon : Les armes trempées dans les forges mystiques d'Avalon semblent parfaitement normales jusqu'à ce qu'elles soient utilisées contre des créatures surnaturelles.

Castille : Parfaitement équilibrées, les armes de Castille sont réputées pour être aisées à prendre en main et mortelles entre les mains d'experts.

TABLE 2 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Nom	Effet	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<i>Manufacture</i>						
Avalon	+2 marge de critique contre les non Animaux ou Humanoïdes	—	+2	—	Primitive	+100%
Castille	Confère la manœuvre Tir de précision	—	—	—	Primitive	+100%
Eisen	+2 dégâts ; +5 aux jets de Résistance de l'arme	+1 jet	+10	—	Primitive	+200%
Montaigne	Bonus d'équipement de +2 aux jets de Diplomatie	—	+5	-25%	Primitive	+150 %
Ussura	Inflige toujours des dégâts létaux et 1 point de dégâts de stress sur un échec	—	+2	—	Primitive	+100%
Vesten	Agit comme une sacoche à composantes	—	+5	—	Primitive	+200%
Vodacce	+1d6 points de dégâts d'attaque sournoise	—	+2	-25%	Primitive	+100%

Eisen : Forgées dans le légendaire dracheneisen, les plus belles armes d'Eisen tranchent la chair comme du beurre et sont réputées indestructibles.

Montaigne : Magnifiquement ouvragées, ornées de dorures et d'inscriptions poétiques ou chevaleresques, les lames de Montaigne sont autant des bijoux que des armes.

Ussura : Lourdes et bardées de pointes de fer, les armes d'Ussura sont mortelles et souvent tachées du sang des ennemis vaincus.

Vesten : Si les marchands de Vendel ne fabriquent que peu d'armes, les vaillants Vesten forgent toujours des armes mystiques leur permettant d'user de leur étrange magie sur le champ de bataille.

Vodacce : Les fines lames de Vodacce s'insinuent entre les plaques des armures et les coutures des pourpoints pour infliger des blessures vicieuses.

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

Avalon : Prisées par les mages Glamour, les armures enchantées d'Avalon renforcent leur magie.

Castille : Les armures de Castille sont taillées pour le duel et empêche les lames les plus aiguisées de tailler au travers.

Eisen : Forgées dans le légendaire dracheneisen, les impressionnantes armures d'Eisen font de leur porteur un roc.

Montaigne : Cousues main avec les meilleurs tissus, articulées par des ingénieurs de talent, les armures de Montaigne sont ce qui se fait de mieux en matière de mobilité.

TABLE 3 : AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vitesse	Déguis	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<i>Manufacture</i>											
Avalon	—	bonus d'équipement de +2 aux jets d'Incantation	—	—	—	-4	—	+5	—	Primitive	+200%
Castille	—	Résistance au tranchant 4	—	—	—	—	—	+2	—	Primitive	+100%
Eisen	+1	+2 à toutes les Résistances de base	—	—	—	—	+1 jet	+5	—	Primitive	+150%
Montaigne	—	—	—	+1	+1,5 m	—	—	+5	-50%	Primitive	+200%
Ussura	—	Résistance au froid 2, bonus d'équipement de +2 en Camouflage dans les régions arctiques	—	—	—	—	—	+2	—	Primitive	+50%
Vesten	—	armures partielles uniquement ; se cumule avec cuir épais	—	—	—	—	—	+2	—	Primitive	+100%
Vodacce	—	—	+1	—	—	+4	—	+2	—	Primitive	+50%

Ussura : Doublées pour parer aux rigueurs de l'hiver, les armures d'Ussura confèrent à leur porteur un avantage considérable là où règne Matushka.

Vesten : Les armures vesten ne couvrent que les parties les plus vitales de leur corps endurci. Leur peau dure comme le bois fait le reste.

Vodacce : Le talent des artisans de Vodacce est de faire passer même la plus lourde des cuirasses pour un simple et inoffensif gilet.



ADVERSITÉ

Galerie de PNJ

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

Ambassadeur ussuran (Humanoïde Marchant — 42 PX) : For 10, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé V ; Comp IV ; CS : *Bluff V, Diplomatie VI, Négociation V* ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : un mot de moi), honorable*

Armes : dague ussurane (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; hémorragique, lancer)

Équipement : armure matelassée intermédiaire de cérémonie (RD 0 ; Résist froid 5 ; MD -0 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement +0), filtre d'amour, trousse de maquillage

Monture : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 3C

Archéologue vendelar (Humanoïde Marchant — 44 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Athlétisme V, Fouille IV, Investigation V* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive III), prudent I*

Armes : machette (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; PA 2)

Équipement : cotte de mailles partielle (RD 2 ; Résist tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit -1 ; Déguisement -4), boussole, corde en chanvre, rations (10), outre d'eau, torches (5), sacoches

Monture : mule (Vit 9 m au sol ; Voyage 8 ; Tai/Déf G/III)

Trésor : 1A, 1C, 1M

Aumônier naval inish (Humanoïde Marchant — 39 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf IV ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Acrobaties IV, Médecine VI* ; Options : *don (Maîtrise des compétences (guérisseur) I, II, Volonté de fer), expertise (Médecine)*

Armes : épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; acérée 4)

Équipement : trousse de soins, onguents (3), alcool (3), livre saint

Trésor : 2C

Danseur castillan (Humanoïde Marchant — 29 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : *Acrobaties V, Diplomatie IV* ; Options : *attirant I, don (Arme en main, Maîtrise des projectiles II)*

Armes : dague × 6 (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; hémorragique, lancer)

Équipement : trousse de déguisement

Trésor : 2C

Duelliste montagnois (Humanoïde Marchant — 73 PX) : For 10, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf V ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties VI, Athlétisme V, Détermination V* ; Options : *aptitude de classe (Maître d'armes : danse du sabre I, II, frappe inéluctable ; Spadassin : taïaut !), don (Frappe rapide, Maîtrise de l'escrime I, II, Maîtrise du duel I, II, III)*

Armes : rapière de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; finesse, hémorragique)

Équipement : cotte de mailles partielle montagnoise (RD 2 ; Résist tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement -4), chevalière

Véhicule : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 1C

Garde du corps vesten (Humanoïde Marchant — 57 PX) : For 12, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att VII ; Déf II ; JS IV ; Santé VII ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme V, Détermination III* ; Options : *don (Attaque en puissance, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II, III), réduction des dégâts 2*

Armes : espadon (dég 1d12+1 létaux ; crit 19-20 ; garde +1, massive)

Équipement : armure matelassée intermédiaire (RD 1 ; Résist froid 5 ; MD -0 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement +0)

Véhicule : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 1L, 1G

Mage Glamour avalonien (Humanoïde Marchant — 50 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 15 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp V ; CS : *Détermination VI, Incantation VII* ; Sorts : *Communion avec la nature, Consécration, Coup au but II, Faveur divine, Héroïsme II, Puissance divine, Résistance aux énergies* ; Options : *aptitude de classe (Mage : fontaine de pouvoir I), don (Conversion magique : effet, temps d'incantation, Maîtrise des incantations I, II)*

Armes : arc long et 30 flèches normales (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; portée 12 m × 6 ; empoisonnées, PA 4)

Équipement : sacoche à composantes, potion d'invisibilité, potion de mana, pipe

Trésor : 4C, 2M

Mage ussuran (Humanoïde Marchant — 44 PX) : For 10, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : *Détermination VI, Incantation VI* ; Sorts : *Allié naturel II, Déguisement, Muscles III, Nature bestiale II, Régénération, Respiration aquatique* ; Options : *don (Maîtrise des incantations I, Tripes)*

Armes : hache de bataille (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; PA 2, renversante)

Équipement : armure matelassée intermédiaire ussurane (RD 1 ; Résist froid 7 ; MD -0 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement +0), sacoche à composantes, bottes en fourrure

Trésor : 2C, 2L, 2M



Marchand vendel (Humanoïde Marchant — 36 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Négociation X, Psychologie V* ; Options : *don (Maîtrise des compétences (vendeur) I, II)*

Armes : rapière (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; *finesse, hémorragique*), pistolet de poche (dég 3d4 létaux ; crit 18-20 ; portée 3 m × 3 ; *dangereuse, recharge 7*)

Équipement : montre à gousset, petit coffre avec cadenas à combinaison

Monture : mule (Vit 9 m au sol ; Voyage 8 ; Tai/Déf G/III), chariot (Vit 12 m au sol (Course 18 m) ; Voyage 6 ; Tai/Déf G/10)

Trésor : 3A, 3C



Matelot avalonien (Humanoïde Marchant — 32 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf II ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme IV, Détermination III* ; Options : aucune

Armes : machette (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; *PA 2*)

Équipement : spiritueux (1), jeu, canne à pêche

Trésor : 1L

Pavois eisenör (Humanoïde Marchant — 53 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme V, Détermination V, Équitation IV* ; Options : *don (Maîtrise de l'épée I, II, Maîtrise du panzerfaust I, II, III)*

Armes : épée longue (dég 1d10+2 létaux ; crit 20), panzerfaust (dég 1d6+3 létaux ; crit 20 ; *assommant, ergonomique*)

Équipement : armure d'écailles intermédiaire (RD 4 ; Résist tranchant 3 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; *Déguisement impossible*)

Véhicule : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 1C, 1G

Pilleur de ruines vodacci (Humanoïde Marchant — 45 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme V, Négociation IV* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : pillleur de tombes), don (Maîtrise du couteau I, II)*

Armes : long couteau (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; *acéré 4, finesse*)

Équipement : armure de cuir partielle (RD 1 ; Résist feu 3 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit — ; *Déguisement +0*), torches (5), alcool (1)

Véhicule : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 1A, 1C, 1M

Pilote castillan (Humanoïde Marchant — 40 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme IV, Équitation VII* ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : aux commandes +3)*

Armes : pistolet d'abordage (dég 3d6 létaux ; crit 19-20 ; portée 3 m × 3 ; *projections, recharge 7*)

Équipement : lunette, lanterne à capote, miroir
Trésor : 3C

Pirate eisenör (Humanoïde Marchant — 43 PX) : For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme VI* ; Options : *don (Maîtrise de l'épée I, II, Mobilité I)*

Armes : épée dentelée (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; désarmante, hémorragique), panzerfaust (dég 1d6+1 létaux ; crit 20 ; assommant, ergonomique)

Équipement : armure de cuir cloutée partielle (RD 2 ; Résist — ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement +0), alcool (1), jeu

Trésor : 3C, 1L

Prêtre castillan (Humanoïde Marchant — 41 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 15, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : *Diplomatie IV, Investigation V, Médecine IV* ; Options : *aptitude de classe (Sage : assistance I, élitisme 1/scène), don (Marque)*

Armes : stylet (dég 1d4 létaux ; crit 18-20 ; finesse, PA 8)

Équipement : astrolabe, kit de scribe, livre saint, chandelles (10)

Véhicule : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 11 ; Tai/Déf G/IV)

Trésor : 2C

Prêtre vodacci (Humanoïde Marchant — 39 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS IV ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Bluff IV, Diplomatie IV, Médecine IV* ; Options : *attirant I*

Armes : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; hémorragique, lancer)

Équipement : livre saint, symbole sacré

Trésor : 2C

Sorcier de bord vesten (Humanoïde Marchant — 50 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Acrobaties IV, Détermination V, Incantation VII* ; Sorts : *Appel de la foudre II, Bourrasque, Brise glaciale, Contrôle du climat I, III, Glyphe de protection II, Tempête de neige II* ; Options : *don (Conversion magique : effet, zone d'effet, Maîtrise des incantations I, II)*

Armes : trident (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; allonge +2, légère)

Équipement : sacoche à composantes, potion de mana, fiole de climat

Trésor : 6C

Sorcier Porté des Chiens de Mer (Humanoïde Marchant — 51 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 15 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : *Acrobaties IV, Détermination IV, Incantation VII* ; Sorts : *Bond, Flou, Liberté de mouvement, Porte de phase, Porte dimensionnelle, Rapidité, Téléportation I* ; Options : *don (Conversion magique : temps d'incantation, zone d'effet, Maîtrise des incantations I, II)*

Armes : sabre (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; cavalerie, finesse)

Équipement : sacoche à composantes, potion de mana, étendard des Chiens de Mer

Trésor : 5C, 1L

Bestiaire

Théah compte quelques monstres de légende que seuls de rares et talentueux bretteurs ont affronté et vécu pour en parler.

TRAVERS

Cette règle optionnelle est activée par l'option de campagne *teintes de gris* (voir page 3). Chaque héros doit choisir un Travers à la création de personnage.

Attention, les Travers ne sont pas de simples désavantages venant compenser les (nombreux) avantages des personnages. Ce sont plutôt des traits de caractères, de véritables vices ou une forme d'idéalisme, qui vous donneront avant tout l'occasion d'enrichir l'interprétation de votre personnage. L'effet mécanique n'est qu'un bonus, et il implique que le MJ dépense un dé d'action pour l'activer. De plus, un PJ dont le Travers est activé peut choisir de dépenser lui aussi un dé d'action pour ne pas céder à son Travers. Bien sûr, le MJ peut surenchérir s'il le souhaite. Vous trouverez une description moins bêtement mécanique de chaque Travers dans le *Guide du Joueur* (voir S7M, pages 173-175).



Description des Travers

Le MJ peut activer ce Travers pour...

Ambitieux

vous forcer à accepter un marché, même risqué, susceptible d'accroître votre influence.

Amour impossible

transpercer votre cœur d'une flèche de Cupidon.

Arrogant

vous forcer à dire tout haut le mépris que vous avez pour autrui.

Borné

vous empêcher de changer d'avis.

Couard

vous forcer à éviter ou fuir un danger immédiat.

Critique

vous forcer à juger hâtivement une personne.

Cupide

vous forcer à tenter de vous enrichir dès que vous en avez l'opportunité et sans faire cas d'autrui.



Curieux

vous forcer à aller voir d'un peu trop près ce qui se passe, même si le danger apparaît évident.

Dévoué

vous forcer à défendre quelqu'un, même au prix de votre vie.

Distract

vous faire automatiquement rater un jet de Détection ou vous infliger un malus de -10 à l'Initiative.

Entier

vous forcer à défendre votre opinion avec ardeur, même si la situation ne s'y prête absolument pas.

Envieux

vous forcer à désirer furieusement quelque chose appartenant à autrui.

Fanatique

vous forcer à agir sans morale.

Fier

vous forcer à refuser de l'aide.

Hédoniste

vous forcer à prendre du bon temps et à relâcher votre vigilance.

Impulsif

vous rendre *enragé*.

Indécis

vous rendre *étourdi* pendant 1 round face à un choix difficile.

Libertin

vous forcer à succomber aux plaisirs de la chair.

Malchanceux

vous forcer à relancer un jet réussi dont le DD était de 25 ou plus, une seule fois par jet.

Naïf

vous forcer à avoir confiance en quelqu'un.

Présomptueux

dissiper tous vos doutes quant à vos capacités.

Téméraire

vous forcer à ignorer la peur face au danger, aussi évident soit-il.