

COMPILATION  
DES EXTENSIONS DE RÈGLES  
PROPOSÉES SUR LE FORUM  
DU SCRIPTORIUM POUR  
FANTASY CRAFT  
VOLUME 1 (ÉTÉ 2015)



le Scriptorium  
présente

une aide de jeu

pour

Fantasy Craft



[www.godo-illustrateur.com](http://www.godo-illustrateur.com)

[www.le-scriptorium.com](http://www.le-scriptorium.com)

compilé & mis en page  
par

Elvith Gent



le Scriptorium

## SOMMAIRE

## CRÉDITS

<b>ORIGINES</b>	<b>DONS DE STYLE</b>
<b>RACES</b>	<b>DONS DE TERRAIN</b>
<b>TALENTS</b>	<b>ÉQUIPEMENT</b>
<b>SPÉCIALITÉS</b>	<b>RUNES</b>
<b>CLASSES</b>	<b>ARMURES</b>
<b>CLASSES D'EXPERT</b>	<b>ARMES</b>
<b>CLASSES DE MAÎTRE</b>	<b>COMBAT</b>
<b>DONS</b>	<b>CONDITIONS</b>
<b>DONS DE BASE DU COMBAT</b>	<b>ACTIONS SPÉCIALES</b>
<b>DONS DE COMBAT EN MÊLÉE</b>	<b>ACTIONS RÉSERVÉES</b>
<b>DONS DE COMBAT À DISTANCE</b>	<b>MANŒUVRES</b>
<b>DONS DE COMBAT À MAINS NUES</b>	<b>PNJ</b>
<b>DONS DE CHANCE</b>	<b>CONCEPTION DE PNJ</b>
<b>DONS SECRETS</b>	<b>FIGURANTS</b>
<b>DONS D'ÉQUIPEMENT</b>	<b>BESTIAIRE</b>
<b>DONS DE COMPÉTENCE</b>	<b>CAMPAGNES</b>
<b>DONS ETHNIQUES</b>	<b>VOIES</b>
<b>DONS DE MAGIE</b>	<b>OPTIONS DE CAMPAGNE</b>
	<b>INDEX RÉVISÉ</b>

### Idée de départ

Aegis

### Contributeurs principaux

Aegis, Arthoron, Conduitiarii, Elvith Gent, Lugh, Mordicus, Mörkhdull, Renz, Salvatos, Thathane...  
Que les oubliés ne se vexent pas !

### Illustrations

Illustration de couverture : Lutin par Godo.

### Remerciements

Nous remercions Crafty Games (éditeur VO de FC) et le 7e cercle (traducteur VF) ainsi que la communauté de License to Improvise (forum des créations de fans pour Mastercraft) qui nous inspirent et nous motivent de l'autre côté de l'Atlantique. Un merci tout particulier à Morgenstern dont plusieurs inventions se retrouvent traduites en français ici.

### Licence

Fantasy Craft™ est un jeu de Crafty Games™, traduit en français par le 7e cercle™, et est utilisé ici sans autorisation explicite, au simple titre de production de fan. Il sera retiré du site du Scriptorium à la première demande des ayants-droits. Ce document est publié dans un esprit informel et est destiné à un usage privé, non-commercial.

### Références

Les dons, sorts et autres éléments cités dans ce manuel peuvent provenir de trois sources : le livre de base de Fantasy Craft (indiqué par l'exposant <sup>FC</sup>), le Guide du Compagnon — Tome 1 (indiqué par l'exposant <sup>GC</sup>) ou ce document lui-même (indiqué par l'exposant <sup>S</sup>, pour Self ou Scriptorium).

# ORIGINES

## RACES

### Féllys

**Traits de personnalité typiques** : Curieux, indépendant, farouche, vif, volontaire.

**Traits physiques typiques** : Recouvert de poils, crinière plus ou moins épaisse, mains griffues, oreilles pointues.

**Exemples de noms** : Klarr, Charss, Meer.

**Dons ethniques** : Rôdeur des plaines<sup>S</sup> (Féllys doré), Rôdeur des forêts<sup>S</sup> (Féllys brun). Si vous ne choisissez aucun de ces dons, vous êtes alors un « rôdeur des cités » (Féllys gris).

**Type** : Humanoïde bipède de Taille moyenne avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

*Caractéristiques* : +4 Dextérité, -2 Constitution

*Vitesse de base* : 6 cases (9 mètres)

*Attaque naturelle I* : Vous obtenez une attaque naturelle Griffes I. Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V. (Ex Griffes IV, Griffes III et Griffes I deviennent Griffes V).

*Vision dans le noir I* : Vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.

*Grâce féline* : Vous subissez 1 dé de dégâts de moins lorsque vous chutez.

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

### Gnome

**Traits de personnalités typiques** : casanier, curieux, libertaire, malicieux, oisif.

**Traits physiques typiques** : barbu, capuchon ou chapeau pointu, dodu, ridé, souriant.

**Exemples de noms** : Argosofre, Maerenos, Golinitr, Line, Fena, Ilace.

**Dons ethniques** : Peuple rapide<sup>FC</sup> (chapeau vert), Peuple habile<sup>FC</sup> (chapeau bleu). Si vous ne

## DE L'ÉQUILIBRE DE CES CLASSES

Ces Origines ont été construites avec le *Guide des Origines* semi-officiel traduit par Aegis et téléchargeable sur le Scriptorium. Ce travail de rétroingénierie a reçu la bénédiction des auteurs du jeu. Ces Origines représentent certainement le chapitre le plus « solide » de cette compilation et nous leur faisons entièrement confiance à nos propres tables.

choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un « chapeau rouge ».

**Type** : Fée bipède de Petite Taille avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution  $\times 2/3$  (arrondies au supérieur).

*Caractéristiques* : +2 Charisme

*Vitesse de base* : 4 cases (6 mètres)

*Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Comique* : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets de Diversion et de Provocation.

*Curieux* : Vous obtenez l'Étude (joaillerie) et un autre Intérêt au choix.

*Libre* : Vous obtenez un bonus de +4 en Détermination pour résister aux tests d'Influence, de Persuasion, de Domination et de Coercition.

### Nymphe

**Traits de personnalité typiques** : sage, curieux, farouche, amoureux de la nature.

**Traits physiques typiques** : beauté à couper le souffle, silhouette d'elfe, peau légèrement bleutée, yeux bleu profond, cheveux longs et humides.

**Exemples de noms** : Dayana, Layenine.

**Dons ethniques** : aucun.

**Type** : Fée bipède de Taille Moyenne avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

# ORIGINES

*Caractéristiques* : +2 Sagesse, -2 Constitution

*Vitesse de base* : 6 cases (9 mètres)

*Poids des âges* : Votre goût de la vie a depuis longtemps été terni par des siècles de lutte. Tout effet restaurant votre Vitalité n'est qu'à moitié efficace (arrondi au supérieur).

*Cher lac* : Choisissez un lac à la création de votre personnage. Quand votre corps est en contact avec le lac, vous gagnez un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde. À l'inverse, quand vous rompez le contact physique avec votre lac, vous subissez immédiatement 10 points de dégâts de stress. Vous subissez également 10 points de dégâts de stress au début de chaque scène débutant loin de votre lac. Vous pouvez changer de lac au cours d'un Temps Mort d'au moins une semaine à condition d'être accepté par les éventuelles nymphes habitant déjà dans votre nouveau lac d'accueil.

*Amphibien I* : Vous pouvez retenir votre souffle un nombre de minutes égal à  $15 \times$  votre valeur de Constitution.

*Beauté aveuglante* : Une fois par round par une attaque de Regard, vous pouvez rendre une cible aveuglée pendant 1d6 rounds. La cible peut tenter un jet de Volonté (DD 10 + votre nombre de dons raciaux + mod. Cha.) pour n'être aveuglée qu'un round. Un personnage ne peut être la cible que d'un regard aveuglant par scène.

*Inapte au combat* : Vous démarrez le jeu avec 2 managements d'armes en moins (minimum 0).

*Élégance surnaturelle* : Votre bonus d'Apparence augmente de +2.

*Talon d'Achille (Feu)* : Lorsque vous subissez des dégâts de feu, vous encaissez une quantité égale de dégâts létaux.

*Vue acérée* : Vos incréments de perception visuelle sont égaux à votre valeur de Sagesse  $\times$  10 cases. De puis, vous ignorez les malus de portée dus aux 2nd et 4ème incréments de portée lorsque vous prenez le temps de Viser.

*Camouflage naturel (aquatique)* : Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de

Discretion en milieu aquatique.

## Pixie

**Traits de personnalité typiques** : frivole, curieux, naïf, fidèle.

**Traits physiques typiques** : ailes de papillons, silhouette fine et élégante, habillé de fleurs ou de feuilles

**Exemples de noms** : Oknagar, Inur, Wultur, Albine, Clochette, Zana.

**Dons ethniques** : aucun.

**Type** : Fée bipède de Taille Infime avec une Allonge de 0. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution  $\times 1/4$  (arrondies au supérieur).

*Caractéristiques* : +2 Charisme, -2 Force

*Vitesse de base* : 8 cases (12 mètres) en vol

*Inapte au combat* : Vous démarrez le jeu avec 2 managements d'armes en moins (minimum 0).

*Combattant vicieux* : Chaque fois qu'un adversaire adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts de stress.

*Le Don* : Vous obtenez le don Le Don<sup>FC</sup>. Parmi les sorts que celui-ci vous accorde, vous devez obligatoirement choisir Lumière I<sup>FC</sup>.

## TALENTS

### Arriviste

Vous êtes prêt à tout pour atteindre le sommet.

*Caractéristiques* : +1 à la caractéristique de votre choix

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Moral d'acier* : tout malus de moral à vos jets de compétence, attaque ou sauvegarde, diminue de 2.

*Détermination innée* : votre rang maximal dans la compétence Détermination est égal à votre Niveau de Carrière +5.

*Meilleur sous pression* : vous obtenez un bonus de +2 aux jets de compétences que vous amélioré avec un dé d'action.

# ORIGINES

## Brutal

Quand vous voulez quelque chose, vous vous servez.

*Caractéristiques* : +2 en Force, -2 en Intelligence

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Combattant épuisé* : quand un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts non-létaux

*Crac* : vous gagnez un bonus de +1 à vos dégâts basés sur la Force

*Manœuvres supplémentaires* : Coup d'épaule<sup>FC</sup>, Assaut inexorable<sup>GC</sup>, Frappe déstabilisante<sup>GC</sup>

*Maniement supplémentaire* : Mains Nues

*Classes de prédilection* : Si vous possédez plus de niveaux dans une classe de base que le total de vos niveaux combinés de Chevalier<sup>FC</sup>, Éclaireur<sup>FC</sup> et Soldat<sup>FC</sup>, vos dés d'action de départ diminuent de 1.

## Cruel

Vous savez où appuyer pour faire mal. Et vous ne vous en privez pas.

*Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible entre Dextérité et Sagesse, -2 en Charisme

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Combattant vicieux* : quand un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de stress.

*Psychologie innée* : votre rang maximal dans la compétence Psychologie est égal à votre Niveau de Carrière +5.

*Manœuvres supplémentaires* : Coup bas<sup>FC</sup>, Frappe humiliante<sup>GC</sup>

*Lentement mais sûrement* : le coût d'activation des erreurs critiques pour vous et vos coéquipiers durant un Temps Mort augmente de 2.

## Débrouillard

Vous savez saisir les occasions et multiplier vos talents pour gagner votre vie.

*Caractéristiques* : +2 à une caractéristique, -2 à une caractéristique.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Petits boulots* : vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps mort.

*Compétences d'Origine* : choisissez 2 compétences d'Origine supplémentaires.

*Dilettante* : vous obtenez le don Dilettante<sup>FC</sup>.

## Effrayant

Selon vous, être craint est plus efficace qu'être respecté.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Don supplémentaire* : Fou dangereux<sup>FC</sup>

*Menace de groupe* : vous pouvez Menacer jusqu'à 3 adversaires à la fois.

*Intimidation innée* : votre rang maximal dans la compétence Intimidation est égal à votre Niveau de Carrière +5.

## Féroce

Vous aimez le combat et le sang et vous vous acharnez parfois plus que nécessaire, en serrant les dents.

*Caractéristiques* : +2 en Force, -2 en Sagesse.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Assoiffé de sang* : vous ne pouvez attaquer plus d'un adversaire par round.

*Inébranlable* : vous ignorez la première fois que vous êtes fatigué ou secoué lors de chaque scène.

*Attaques incessantes* : vous obtenez la manœuvre Attaques incessantes<sup>FC</sup>.

*Moral d'acier* : tous malus moral à vos caractéristiques et jets d'attaque, de compétence ou de sauvegarde diminue de 2.

*Frappe rapide* : vous obtenez le don Frappe rapide<sup>FC</sup>.

## Fourbe

Vous êtes passé maître dans l'art d'endormir la méfiance des autres pour mieux les frapper dans le dos ensuite.

*Caractéristiques* : +2 en Charisme, -2 en Force

*Attaque sournoise* : vos attaques infligent un dé

d'attaque sournoise supplémentaire.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Indiscernable* : la marge d'erreur des jets de Psychologie vous prenant pour cible augmente de 2.

*Bluff inné* : votre rang maximal dans la compétence Bluff est égal à votre Niveau de Carrière +5.

*Charmant* : une fois par séance, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ de 5.

*Indice gratuit* : une fois par séance vous pouvez demander un indice au MJ. Le MJ peut refuser mais doit alors vous donner un dé d'action.

## Opportuniste

Toutes les occasions sont bonnes à saisir, peu importent les conséquences.

*Caractéristiques* : +2 à la caractéristique de votre choix, -2 à la caractéristique de votre choix

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Toujours prêt* : vous pouvez toujours agir durant un round de surprise.

*Décision partagée* : en une action complexe, vous pouvez Préparer deux actions, chacune disposant de son propre déclencheur. Lorsque que l'un des déclencheurs se produit, l'action correspondante se produit et l'autre est perdue.

*Indice gratuit* : une fois par séance vous pouvez gagner un indice gratuit. Le MJ peut refuser en vous faisant regagner un dé d'Action.

## Pacifique

La lutte n'est pas dans votre nature ou vous avez fait le choix de ne prendre les armes que contraint et forcé.

*Caractéristiques* : +2 dans une caractéristique au choix.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Versatile* : lorsque vous obtenez un don spécifique, il vous est possible à la place de ce don d'en choisir un parmi les dons de Style et les dons de Compétence.

*Défense agile* : votre Défense de base augmente de 1.

*De peu* : quand le personnage trompe la mort, le résultat ne peut jamais être catastrophique ou désastreux.

*Charmant* : une fois par session vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Inapte au combat* : vous démarrez le jeu avec 2 managements d'armes en moins (minimum 0).

## Pieux

Votre foi emplit votre âme et votre vie et c'est bien suffisant, elle vous illumine.

**Conditions** : alignement (culte)

*Caractéristiques* : +1 en Sagesse, +1 en Charisme.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Rationnement* : vous n'avez besoin que d'un repas par jour.

*Vocation divine* : les personnages possédant un alignement opposé au vôtre subissent un malus de -1 aux jets de compétence dont vous êtes la cible ou l'opposition.

*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.

*Trop occupé* : vous obtenez un malus moral de -2 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps mort.

*L'espoir fait vivre* : lors d'une action de Second souffle, le résultat du dé d'action est augmenté du bonus de Sagesse.

## Sang mêlé elfe

Chez vous l'héritage elfe est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 en Sagesse, -2 en Constitution.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang elfe*: vous obtenez le don Sang elfe<sup>GC</sup>.

*Ouïe acérée* : vos incréments de perception

# ORIGINES

auditive sont égaux à votre valeur de Sagesse x15 mètres. De plus vous pouvez agir au cours d'un round de surprise où vous n'êtes pas assourdi.

*Détection innée* : votre rang de Détection maximal est égal à votre niveau de carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

## Sang mêlé géant

Chez vous l'héritage géant est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Constitution.

*Vitesse* : 8 cases (12 mètres)

*Sang géant* : vous obtenez le don Sang géant<sup>GC</sup>.

*Stabilité* : vous êtes considéré plus grand d'une catégorie de taille pour ce qui est de votre encombrement, des attaques de piétinement et de résister aux tentatives de bousculade ou de renversement tant que vous vous tenez fermement au sol et que vous n'êtes pas en train d'escalader, de voler ou de chevaucher.

## Sang mêlé goblin

Chez vous l'héritage goblin est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 en Force, -2 en Charisme.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang goblin* : vous obtenez le don Sang goblin<sup>GC</sup>.

*Sommeil léger* : vous n'êtes pas dans une situation terminale lorsque vous dormez.

*Attaque sournoise* : vos attaques infligent 1 dé d'attaque sournoise supplémentaire.

## Sang mêlé halfelin

Chez vous l'héritage halfelin est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +1 en Dextérité.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang halfelin* : vous obtenez le don Sang halfelin<sup>GC</sup>.

*Force intérieure* : vous obtenez 1 rang en

détermination et un bonus moral de +1 aux jets de volonté. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

*Toujours prêt* : vous pouvez toujours agir lors d'un round de surprise.

## Sang mêlé nain

Chez vous l'héritage nain est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 en Constitution, -2 en Dextérité.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang nain* : vous obtenez le don Sang nain<sup>GC</sup>.

*Tripes d'acier* : vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et poisons.

*Inébranlable* : vous ignorez la première fois que vous êtes fatigué ou secoué de chaque scène.

## Sang mêlé ogre

Chez vous l'héritage ogre est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 en Force et Constitution, -2 en Intelligence et Charisme.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang ogre* : vous obtenez le don Sang ogre<sup>GC</sup>.

*Métabolisme endurant* : vous obtenez 1 rang en Athlétisme et un bonus moral de +1 aux jets de vigueur. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

*Crac !* : vos jets de dégâts basés sur la force infligent 1 point de dégâts supplémentaire.

## Sang mêlé orque

Chez vous l'héritage Orque est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +2 à choisir entre Force et Constitution, -2 en Intelligence.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang orque* : vous obtenez le don Sang orque<sup>GC</sup>.

*Crac !* : vos jets de dégâts basés sur la force infligent 1 point de dégâts supplémentaire.

*Vision dans le noir I* : vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.

# ORIGINES

*Intimidation innée* : votre rang d'Intimidation maximal est égal à votre niveau de carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

## Sang mêlé saurien

Chez vous l'héritage saurien est plus fort que chez bien d'autres individus.

*Caractéristiques* : +1 en Dextérité, +1 dans une caractéristique.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sang saurien* : vous obtenez le don Sang saurien<sup>GC</sup>.

*Vision dans le noir I* : vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.

*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.

## Solitaire

Vous n'appréciez guère la compagnie d'autrui ou vous avez l'habitude de vivre seul.

*Caractéristiques* : +2 en Sagesse ou Constitution, au choix.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Sans fantaisie* : le bonus d'apparence du au panache est réduit de 1 (min 0) mais votre revenu augmente de moitié.

*Versatile* : lorsque vous obtenez un don spécifique, il vous est possible à la place de ce don d'en choisir un entre les dons de compétence ou dons de chance.

*Sommeil léger* : vous n'êtes pas dans une situation terminale lorsque vous dormez.

*Compétence d'origine* : choisissez 1 compétence d'origine supplémentaire.

*Discrétion innée* : votre rang de Discrétion maximal est égal à votre niveau de carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

## Vicelard

Vous êtes un vrai salopard dans maintes occasions.

*Caractéristiques* : +2 en Dextérité, -2 en Charisme.

*Vitesse* : 6 cases (9 mètres)

*Indiscernable* : la marge d'erreur de tout jet de Psychologie dont vous êtes la cible augmente de 2.

*Toujours prêt* : vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

*Combattant vicieux* : chaque fois qu'un ennemi vous rate, il subit 2 points de dégâts de stress.

*Psychologie innée* : votre rang de Psychologie maximal est égal à votre niveau de carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

*Du sel sur la plaie* : vous obtenez la manœuvre Du sel sur la plaie<sup>FC</sup>.

## SPÉCIALITÉS

### Accapareur

« Mon précieux... »

*Don* : Collectionneur<sup>FC</sup>.

*Domaine d'Artisanat* : Vous obtenez un domaine d'Artisanat au choix.

*Économe* : Votre Prudence augmente de 2.

*Expert de l'Équipement* : vous êtes considéré comme ayant 2 dons d'Équipement supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang dans la compétence Fouille, vous en gagnez aussi un en Négociation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Survie au-delà de son rang maximal.

### Agent de confiance

Vous êtes un agent infiltré issu d'un réseau clandestin et savez trouver informations, passes-droit et endroits sûrs.

*Don* : Double jeu<sup>S</sup>.

# ORIGINES

*Expert en Style* : vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Style supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

*Planque* : vous obtenez le don Planque<sup>GC</sup>.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Diplomatie, vous obtenez un rang d'Investigation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Diplomatie au-delà de son rang maximal.

## Agitateur

Vive la révolution !

*Don* : Suivants<sup>FC</sup>.

*Horde de suivants* : Vous obtenez le don Horde de suivants<sup>FC</sup>.

*Populaire* : Les rangs de Renommée héroïque ne vous coûtent que 20 points de Réputation

*Encouragement* : Une fois par scène, après avoir parlé à vos coéquipiers pendant une minute, vous pouvez leur faire gagner un bonus moral de +1 à leurs jets de sauvegardes jusque la fin de la scène.

## Aide de camp

Vous êtes ou avez été l'aide de camp d'un seigneur de guerre ou d'un général d'armée.

*Don* : Maîtrise des compétences I (officier)<sup>FC</sup>.

*Maniement d'armes* : Vous obtenez un maniement au choix.

*Manœuvre* : Vous obtenez une manœuvre au choix.

*Travail d'équipe* : Lors d'un test de coopération, vous pouvez réussir automatiquement votre test en tant qu'Assistant si vous avez au moins 4 rangs dans la compétence utilisée ; le meneur de ce test de coopération doit être un de vos coéquipiers ou partager votre alignement.

*Tactique aguerrie* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Tactiques 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.

## Arnaqueur

Vous pourriez vendre de l'après-rasage à un nain.

*Don* : Sens de la répartie<sup>FC</sup>.

*Expert en Style* : Vous êtes considéré comme ayant deux dons de Style supplémentaires supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

*Charmant* : Une fois par séance, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Bluff, vous obtenez un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Psychologie au-delà de son rang maximal.

## Bourreau

« Attention, ça va trancher ! »

*Don* : Maîtrise de la hache<sup>FC</sup>.

*Petits boulots* : Vous obtenez un bonus de moral de +4 aux jets pour gagner votre vie pendant un Temps Mort.

*Manœuvres supplémentaires* : Frappe dévastatrice<sup>GC</sup>, Frappe téméraire<sup>GC</sup>.

*Maniement des Lames* : vous obtenez le maniement Lames.

*Sinistre Allure* : +4 au DD pour résister aux dégâts de stress que vous infligez.

## Bûcheron

La cognée à la main et les mains calleuses, peu d'arbres vous résistent.

*Don* : Attaque en puissance<sup>FC</sup>.

*Charpente* : Vous obtenez le domaine d'Artisanat Charpente.

*Crac !* : vos dégâts basés sur la force infligent 1 point de dégâts supplémentaire.

*Incredible* : 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).

*Maniement des Lames* : vous obtenez le

maniement Lames.

*Frappe Surpuissante* : vous obtenez la manœuvre Frappe dévastatrice<sup>GC</sup>.

*Artisanat de terrain* : vous êtes toujours considéré comme ayant des outils de charpentier.

## Charlatan

Vous êtes un beau parleur et un escroc, profitant de la crédulité des gens pour gagner votre vie.

*Don* : Marque<sup>FC</sup>.

*Sentir l'humeur* : A chaque fois que vous gagnez un rang en Psychologie, vous obtenez un rang en Bluff. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Bluff au-delà de son rang maximal.

*Gouaille* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Tout le monde est un pigeon* : Vous obtenez un bonus de moral de +4 aux jets pour gagner votre vie pendant un Temps Mort.

*Parfois, la fuite est la meilleure option* : Votre Vitesse au sol est augmentée de 3m.

## Chasseur de primes

Vous pourchassez les « criminels » pour gagner votre croûte.

*Don* : Maîtrise du Filet I<sup>S</sup>.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Investigation, vous obtenez un rang de Négociation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Négociation au-delà de son rang maximal.

*Surprise !* : vous obtenez les manœuvres

Surprise ! (Épuiser)<sup>FC</sup> et Surprise ! (Désarmement)<sup>FC</sup>.

*Maniement des Projectiles* : vous obtenez le maniement Projectiles.

*Cogneur* : le DD des jets pour résister aux dégâts non-létaux que vous infligez augmente de 4.

## Chasseur d'animaux marins

Vous chassez le requin, la baleine et parfois des bêtes bien plus dangereuses.

*Don* : Terrain de prédilection I (aquatique)<sup>FC</sup>.

*Véhicules marins* : Vous obtenez le domaine d'équitation Véhicules Marins.

*Athlétisme aguerri* : si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet d'Athlétisme 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.

*Chasseur de Gibier* : vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux Animaux et Bêtes standards.

*Increvable* : 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).

## Comploteur

Usant de contrefaçons et de déguisements, vous êtes telle une araignée tissant ses toiles d'intrigues dans lesquelles vos cibles seront bientôt prises au piège.

*Don* : Cryptographe<sup>GC</sup>.

*Domaine d'artisanat* : Ecritures

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Artisanat, vous obtenez un rang de Déguisement. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Déguisement au-delà de son rang maximal.

*Sans laisser de traces* : le DD des tests de Pistage pour suivre vos traces augmente de 10.

*Discrétion aguerrie* : si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Discrétion 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.

# ORIGINES

## Contrebandier

Le marché noir, ça vous connaît et vous en profitez grassement. Mais ce qui fait votre fierté c'est de permettre à des fugitifs de trouver un havre en ces temps difficiles.

*Don* : Sur le Fil du Rasoir<sup>GC</sup>.

*Petits boulots* : vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps mort.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Discrétion, vous obtenez un rang de Négociation. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Repaire* : l'ajout de la pièce Passage Secret de la récompense Propriété ne vous coûte rien.

*Domaine de compétence* : choisissez un de ces deux domaines d'Équitation : Véhicules Terrestres ou Véhicules Aquatiques.

## Coupe-jarret

Vous êtes sollicités pour les basses besognes, celles qui se terminent dans les ruelles sombres.

*Don* : Féroce I<sup>FC</sup>.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Tactiques, vous obtenez un rang de Camouflage. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Vif* : vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

*Maniement des Lames* : vous obtenez le maniement Lames.

*Blessure Profonde* : vous obtenez la manœuvre Blessure profonde<sup>FC</sup>.

## Courtisane

Vous êtes une catin de luxe et savez mener les hommes par le bout... du nez.

**Conditions** : sexe féminin.

*Don* : Séduisante distraction<sup>GC</sup>.

*Élégance* : votre bonus d'Apparence augmente de +1.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Diplomatie, vous obtenez

un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Petits boulots* : vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps mort.

*Expert en Style* : vous êtes considéré comme possédant 2 Dons de Style supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

## Dur-à-cuire

« C'était censé me faire mal ? OK, à mon tour. »

*Don* : Tripes<sup>FC</sup>.

*Indestructible* : Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).

*Cuir épais 2* : Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts de 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.

*Manœuvres supplémentaires* : Coup de semonce<sup>FC</sup>, Sursaut vengeur<sup>GC</sup>, Tu vas payer ça !<sup>GC</sup>.

## Espion

S'il y a une chose cruciale à savoir, vous ne tarderez pas à la connaître puis à la transmettre à vos supérieurs, en toute discrétion.

*Don* : Cryptographe<sup>GC</sup>.

*Inscription* : vous obtenez le domaine d'Artisanat Inscription.

*Charmant* : une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Déguisement, vous obtenez un rang de Fouille. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Livraison* : vous disposez gratuitement au début de chaque session d'un faveurs Livraison

Locale qui ne compte pas dans les récompenses dont vous disposez, de plus le coût en réputation de ce type de Faveur est réduit de 5 points de réputation.

*Indice gratuit* : une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez un dé d'action.

## Exorciste

Vous êtes capable de pratiquer un exorcisme mineur.

*Don* : Marque<sup>FC</sup>.

*Entraînement* : votre caractéristique la plus faible entre Sagesse et Charisme augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Appliquez ce bonus après tout modificateur de Race ou de Talent.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Détermination, vous obtenez un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Croyant* : vous obtenez un Alignement et une Étude en rapport avec cet alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un alignement.

*Renvoi des esprits* : une fois par combat, vous pouvez Renvoyer des créatures de type Esprit.

## Femme fatale

« Enlève donc cette lourde armure et mets-toi à l'aise. J'ai quelque chose de spécial pour toi ... »

*Don* : Séduisante distraction<sup>GC</sup>.

*Charmante* : une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Élégante* : votre bonus d'apparence augmente de +1.

*Empathie raciale* : La Disposition initiale des personnages non-antagonistes qui partagent votre race augmente de 5.

*Manœuvres supplémentaires* : Empoisonneur<sup>FC</sup>, Frappe vicieuse<sup>GC</sup>.

## Forgeron

Vous êtes rompu à la forge des armes, armures et outils.

*Don* : Maîtrise de l'Artisanat I (Forge)<sup>FC</sup>.

*Entraînement* : votre caractéristique la plus faible entre Force et Constitution augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Appliquez ce bonus après tout modificateur de Race ou de Talent.

*Forge* : vous obtenez le domaine d'Artisanat Forge.

*Artisanat aguerri* : si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet d'Artisanat 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.

*Maniement des armes contondantes* : vous obtenez le maniement Contondant.

*Expert en Équipement* : vous êtes considéré comme possédant 2 Dons d'Équipement pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

## Houri

Vous êtes un disciple de la déesse de l'amour, de la beauté et des désirs, de ce fait vous en connaissez presque tous les secrets.

**Conditions** : posséder un Alignement proposant la Voie de la beauté.

*Don* : Charmant<sup>FC</sup>.

*Raffinée* : les bonus temporaires d'Apparence apportés par des Services sont doublés.

*Empathie raciale* : La Disposition initiale des personnages non-antagonistes qui partagent votre Race augmente de 5.

*Médecine aguerrie* : si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Médecine 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.

# ORIGINES

*Expert en Style* : vous êtes considéré comme possédant 2 Dons de Style supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

## Inquisiteur

Votre méthode d'interrogation est brutale... mais efficace.

*Don* : Fou dangereux<sup>FC</sup>.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Détermination, vous obtenez un rang d'Intimidation. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Interrogatoire musclé* : vous obtenez la manœuvre Interrogatoire musclé<sup>S</sup>.

*Sinistre Allure* : le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

*Indice gratuit* : vous une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

## Lettre

Vous occupez la plupart de votre temps à compiler ou écrire ouvrages et manuels.

*Don* : Études approfondies<sup>GC</sup>.

*Inscription* : vous obtenez le domaine d'Artisanat Inscription.

*Esprit ouvert* : vous obtenez un point de compétence supplémentaire par niveau.

*Curieux* : vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Investigation, vous obtenez un rang de Détermination. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

## Maître-chien

Vous dressez des chiens ou des loups pour la guerre.

*Don* : Compagnon animal<sup>FC</sup> (celui-ci doit nécessairement être un chien ou un loup).

*Empathie Animale* : La Disposition initiale des animaux non-antagonistes augmente de 5.

*Survie aguerrie* : si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de Survie 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.

*Attaque synchronisée* : vous obtenez le don Attaque synchronisée<sup>FC</sup>.

## Maitre-danseur

Vous alliez élégamment magie et danse dans le plus parfait style gnome.

**Conditions** : gnome<sup>S</sup>.

*Don* : Danse magique<sup>S</sup>.

*Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.

*Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Incantation, vous obtenez un rang d'Acrobaties. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Acrobaties 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).

## Maraudeur

Vous êtes un expert du harcèlement et de l'embuscade.

*Don* : Spectre<sup>IFC</sup>.

*Vif* : vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

*Camouflage* : vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion sur le terrain Forêt/jungle.

*Sans laisser de trace* : les DD des tests de Pistage pour suivre votre trace augmentent de 10.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Survie, vous obtenez un rang de Tactiques. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

## Marin

Vous avez écumé les mer et les tripots du coin.

*Don* : Maîtrise des compétences I (nouveau couple, Marin : Acrobatie & Survie)<sup>FC</sup>.

*Véhicules aquatique* : vous obtenez le domaine d'Équitation Véhicules Aquatiques.

*Curieux* : vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.

*Résistance aux infections* : vous lancez deux fois tout jet de Vigueur contre une maladie ou un poison et gardez le résultat que vous préférez.

*Travail d'équipe* : lors d'un test de coopération, vous pouvez réussir automatiquement votre test en tant qu'Assistant si vous avez au moins 4 rangs dans la compétence utilisée ; le meneur de ce test de coopération doit être un de vos coéquipiers ou partager votre alignement.

*Surprise !* : vous obtenez la manœuvre Surprise ! (une au choix)<sup>FC</sup>.

## Mendiant

Vous ne possédez presque plus rien, mais vous êtes encore en vie.

*Don* : Sourire de Dame Fortune<sup>FC</sup>.

*Résistance aux infections* : vous lancez deux fois tout jet de vigueur contre une maladie ou un poison et gardez le résultat que vous préférez.

*Petits boulots* : vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps mort.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Survie, vous obtenez un rang de Fouille. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Esprit ouvert* : vous obtenez un point de compétence supplémentaire par niveau.

## Orateur

Fin rhéteur et belle prestance, vous êtes à l'aise pour déclamer un discours, harranguer une foule ou lancer une tirade qui fait mouche.

*Don* : Prodiges (Diplomatie)<sup>FC</sup>.

*Charmant* : une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

*Éloquence* : vous obtenez un bonus de moral de +4 aux jets de persuasion dont la cible est un groupe.

*Surprise !* : vous obtenez la manœuvre Surprise ! (Provocation)<sup>FC</sup>.

*Polyglotte* : vous obtenez le don Polyglotte<sup>GC</sup>.

## Pacifiste

Vous refusez de faire souffrir votre prochain, en échange d'une sérénité à toute épreuve.

*Don* : Volonté de fer<sup>FC</sup>.

*Croyant* : Vous obtenez un Alignement possédant la Voie de la Paix et une Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.

*Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang de Détermination. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Détermination au-delà de son rang maximal.

*Paix intérieure* : Vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde tant que vous n'infligez pas de dégâts létaux et d'affaiblissements temporaires de caractéristiques via sorts et armes et tant que vous n'utilisez pas les sorts susceptibles de provoquer mort, souffrances ou blessures tangibles. Si vous enfreignez une de ces règles, le doute vous envahit et votre bonus se transforme en malus jusqu'à la fin de l'aventure. Vous ne devez pas agresser pas les créatures vivantes mais ne subissez aucune restriction face aux créatures non-vivantes, comme les créatures artificielles, les morts-vivants ou les esprits.

# ORIGINES

## Paladin

Vous êtes un chevalier sacré qui a accepté de dévouer sa vie au dieu de la guerre ou à une cause supérieure.

*Don supplémentaire* : Maîtrise de l'épée I<sup>FC</sup> (Maîtrise de la hache I<sup>FC</sup> si le personnage est nain).

*Équitation aguerrie* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet d'Équitation 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.

*Croyant* : Vous obtenez un Alignement possédant la Voie de l'Héroïsme et une étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.

*Héroïsme* : Durant toute scène Dramatique, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.

*Noble ascendance* : Vous pouvez acquérir une Renommée noble pour 20 points de Réputation par rang.

## Philosophe

Vous aimez débattre pendant des heures sur de profonds problèmes.

*Don supplémentaire* : Prodige (Investigation)<sup>FC</sup>.

*Entraînement* : La caractéristique la plus basse de votre Intelligence et de votre Sagesse augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Appliquez ce bonus après tout modificateur de Race ou de Talent.

*Libre arbitre* : Vous pouvez relancer tout jet de Volonté provoqué par un sort de la discipline Charme et conserver le résultat que vous préférez.

*Connaissances générales* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires.

*Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Psychologie au-delà de son rang maximal.

## Pick-pocket

Vous subsistez en faisant les poches des badauds.

*Don* : Maîtrise de l'anonymat I<sup>GC</sup>.

*Compétences liées* : à chaque fois que vous gagnez un rang en Prestidigitation, vous obtenez un rang de Discrétion. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.

*Vif* : vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

*Manœuvres supplémentaires* : vous obtenez les manœuvres Tour de passe-passe<sup>S</sup> et Surprise ! (Renverser)<sup>FC</sup>.

*Camouflage* : vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion sur le terrain Intérieur/Urbain.

## Porteur de runes

Vous êtes à la fois un protecteur de la culture naine et un adepte de la magie runique.

**Conditions** : Alignement (le dieu des runes ou des nains de votre univers), nain<sup>S</sup>.

*Don* : Lecture de runes<sup>S</sup>.

*Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Artisanat, vous obtenez un rang d'Investigation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Investigation au-delà de son rang maximal.

*Domaine d'Artisanat* : Vous obtenez le domaine Gravure de la compétence Artisanat.

*Connaissances générales* : Vous obtenez l'Étude (folklore nain) et l'Étude (runes).

*Empathie raciale* : La Disposition initiale des nains non-antagonistes augmente de 5.

## Spadassin

Plus de témoins. Plus de traces. Plus de problèmes.

*Don* : Attaque en puissance<sup>FC</sup>.

*Sinistre allure* : le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

*Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Intimidation, vous obtenez

un rang d'Investigation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Investigation au-delà de son rang maximal.

*Crac !* : vos dégâts basés sur la force infligent 1 point de dégâts supplémentaire.

*Manœuvre supplémentaire* : vous obtenez la manœuvre Tir de précision<sup>FC</sup>.

### Traqueur de Morts-Vivants

Vous avez décidé de débarrasser les abords des villes et villages de la présence des affamés.

*Don* : Mépris<sup>FC</sup>.

*Populaire* : vous pouvez acquérir une Renommée Héroïque pour 20 points de réputation par rang.

*Tueur de mort-vivant* : vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux Esprits et Morts-Vivant standards.

*Expert en Base du Combat* : vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Base du Combat supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

*Indestructible* : chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).

### Veilleur

Vous êtes un gardien des royaumes forestiers elfiques.

**Conditions** : Elfe<sup>S</sup>.

*Don* : Maîtrise de l'Arc I<sup>FC</sup>.

*Sans laisser de trace* : les DD de pistages pour suivre votre trace augmentent de 10.

*Tir à l'arc* : vous infligez 2 points supplémentaires aux personnages standards avec un arc.

*Concentration martiale* : vous obtenez le Don Concentration martiale<sup>FC</sup>.

*Expert en Base du Combat* : vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Base du Combat supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

### Voyant

Vous distinguer les fils du destin au travers des multiples possibilités

*Don* : Sur le fil du rasoir<sup>GC</sup>.

*Je vois...* : Une fois par scène, vous pouvez lire l'avenir d'un de vos coéquipier. Cela vous prend 1 minute et confère un bonus d'intuition de +1 aux jets de sauvegarde, d'attaque et de compétences jusqu'à la fin de la scène.

*... un futur incertain* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez un dé d'action.

*Maître du Destin* : Vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Chance supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

# CLASSES

## CLASSES D'EXPERT

### Aède

Les aèdes sont des artistes mettant leurs connaissances et leurs talents au service de la mémoire collective. Ils écrivent l'histoire telle que les générations futures s'en souviendront et créent les légendes qui alimenteront l'imaginaire collectif. Par leurs œuvres captivantes, ils permettent également à une culture de briller par rapport à ses voisines mais aussi de perdurer au fil des siècles. Pièces de théâtre, épopées homériques, chansons de geste, odes lyriques ou encore contes philosophiques sont autant de moyen d'y parvenir.

Selon votre campagne, un Aède peut être :

- Un poète-guerrier immortalisant par le chant les faits d'armes auquel il a participé.
- Un érudit en matière d'histoire et de lignages nobles.
- Un chroniqueur des aventures fantastiques dont il est témoin.
- Un auteur de récits épiques et un conteur de légendes extraordinaires.
- Un gardien de la tradition orale et des événements majeurs d'une culture.
- Un artiste peu scrupuleux employé par de riches mécènes pour vanter leurs mérites, réels ou supposés.

**Rôle au sein du groupe :** Diplomate/Soutien. L'aède est avant tout à l'aise devant une audience attentive mais sait aussi éveiller la flamme chez ses compagnons d'aventure.

### DE L'ÉQUILIBRE DE CES CLASSES

Ces classes sont construites à l'aide de guides de création partiels, qui indiquent les squelettes à respecter mais ne donnent guère de conseils sur la puissance de chaque pouvoir. Vous pouvez trouver ces guides sur le *Scriptorium*. Toutes ces classes ont été mûrement réfléchies mais une faille imprévue est toujours possible. Vous devez donc les aborder avec précaution et devriez toujours demander l'accord de votre MJ avant d'en choisir une pour votre personnage.

### PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** au moins 4 rangs en Diplomatie, le don Mémoire eidétique<sup>GC</sup>, au moins 2 Études relatives aux arts, à l'histoire ou aux mythes et légendes.

**Caractéristiques privilégiées :** Charisme, Intelligence, Sagesse.

**Compétences de classe :** Artisanat, Bluff, Détection, Déguisement, Détermination, Diplomatie, Discrétion, Investigation, Négociation, Psychologie.

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

**Vitalité :** 9 + mod Con par niveau.

### L'AÈDE

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+0	+0	+1	+2	+1	+1	+1	+2	Connaître son public, épique !
2	+1	+0	+1	+3	+1	+1	+2	+3	Influent I
3	+1	+1	+2	+3	+2	+2	+2	+3	Biographe +1
4	+2	+1	+2	+4	+2	+2	+2	+4	Don supplémentaire, virtuose
5	+2	+1	+3	+4	+3	+3	+3	+4	Biographe +2
6	+3	+2	+3	+5	+4	+4	+3	+5	Virtuose
7	+3	+2	+4	+5	+4	+4	+4	+5	Biographe +3, influent II
8	+4	+2	+4	+6	+5	+5	+4	+6	Don supplémentaire, virtuose
9	+4	+3	+5	+6	+5	+5	+4	+6	Biographe +4
10	+5	+3	+5	+7	+6	+6	+5	+7	Chef d'Œuvre

**APTITUDE SPÉCIALE**

**Épique !** : Toujours au bon endroit et au bon moment, vous êtes le témoin privilégié d'événements cruciaux dont les faits les plus marquants seront encore relatés bien des générations plus tard.

Au début d'une scène dramatique, vous pouvez augmenter d'un niveau vos dés d'actions ainsi que ceux de vos coéquipiers (des d6 deviennent des d8). Toute perte de Réputation durant ces scènes sera alors doublée.

**APTITUDES DE CLASSE**

**Connaître son public** : La pratique des arts et de la négociation demande beaucoup de discipline et de préparation. Au niveau 1, vous pouvez passer au minimum une journée pour préparer la prochaine rencontre avec un groupe de PNJ standards pour lesquels vous avez une Étude correspondante. Jusqu'à la prochaine fois où vous utilisez cette aptitude, vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de Diplomatie, Négociation et Psychologie s'adressant à ces PNJ.

Alternativement, vous pouvez choisir un PNJ spécial pour lequel vous avez une Étude correspondante et dont vous connaissez le nom et la réputation. Jusqu'à la prochaine fois où vous utilisez cette aptitude, vous gagnez un bonus de +5 sur vos jets de Diplomatie, Négociation et Psychologie s'adressant à ce PNJ.

**Influent I** : Vos admirateurs se pressent pour vous rencontrer.

Au niveau 2, choisissez un type de Faveur parmi Diversion, Événement, Invitation ou Rumeur. Votre niveau de Renom est augmenté de votre bonus de Charisme (minimum +1) pour satisfaire les prérequis de ce type de Faveur. De plus, vous pouvez dépenser et lancer un dé d'action pour diminuer du résultat obtenu le coût en Réputation pour une Faveur de ce type.

**Influent II** : Au niveau 7, choisissez un type de Faveur supplémentaire.

**Biographe** : Vous tenez un suivi détaillé, et souvent romancé, des aventures de vos compagnons de voyage.

À partir du niveau 3, lorsque vous ou l'un de vos coéquipiers concluez une Intrigue Secondaire, l'individu en question remporte un bonus de points de Réputation égal au degré de cette aptitude.

**Don supplémentaire** : Aux niveaux 4 et 8 vous gagnez un don supplémentaire de Compétence ou de Style.

**Virtuose** : Aux niveaux 4, 6 et 8 vous pouvez choisir l'une des aptitudes suivantes. Chaque aptitude peut être choisie une seule fois.

*Cultivé* : vous gagnez 2 Intérêts.

*Encouragements* : une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 à leurs jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.

*Expertise* : choisissez une compétence parmi Artisanat, Bluff, Détection, Déguisement, Détermination, Diplomatie, Discrétion, Investigation, Négociation et Psychologie. Faire 10 avec cette compétence ne prend pas deux fois plus de temps et Faire 20 ne demande que 10 fois le temps normal.

*Mécène* : vous gagnez +1 en Prudence et +1 en Panache.

*Outils adaptés* : choisissez un outil. Votre zone de critique pour toute compétence utilisant cet outil augmente de 1.

*Relations publiques* : la zone de critique de vos jets d'Influence et de Domination visant à améliorer la Disposition Initiale augmente de votre bonus d'Intelligence (minimum +1)

*Réputation impeccable* : lorsque vous ou l'un de vos coéquipiers perdez en Réputation, cette perte est réduite de 2 (minimum 0).

*Troupe* : vous gagnez le don Suivants<sup>FC</sup>, ce groupe de PNJ est composé d'Artistes.

**Chef d'Œuvre** : L'une de vos œuvres dépeignant les hauts faits d'armes accomplis par votre groupe a retenu l'attention du public et devient un élément incontournable du folklore. Les principaux protagonistes sont quant à eux reconnus et célébrés partout où ils passent.

# CLASSES

Au niveau 10, choisissez jusqu'à 5 PJ. Leur niveau de Renom s'ajoute pleinement (au lieu de sa moitié) aux jets de Savoir faits par d'autres pour les reconnaître. De plus, chaque PJ sélectionné gagne un niveau en Renom. Enfin, chaque PJ sélectionné gagne un don parmi les suivants : Héros de l'armée<sup>GC</sup>, Héros de la cour<sup>GC</sup>, Héros du peuple<sup>GC</sup>.

## Sicaire

Lorsqu'il s'agit de défendre les intérêts d'un culte, d'une institution religieuse, ou d'un temple, le sicaire fait parfois preuve de ferveur... radicale. Imprévisible, il frappe l'ennemi de sa lame avec une détermination inébranlable, parfois jusqu'à la mort, puis tâche de disparaître, rapidement, afin de poursuivre les desseins qu'il s'est donné. Il a le goût du secret, de la clandestinité, et parvient souvent à retomber sur ses pieds malgré les difficultés de sa mission.

Selon votre campagne, un Sicaire peut-être :

- Un tueur issu d'un culte du meurtre, prêt à faire payer le prix fort les cibles désignées par la hiérarchie.
- Un assassin errant, guidé par sa foi irréfragable, sortant sa lame pour de nobles motifs et donnant sa vie pour ses principes.
- Un soldat saint hanté par de terribles événements, utilisé par son église à des fins parfois louables, parfois discutables.
- Un fanatique de la première heure qui voit dans le meurtre une façon commode de renforcer l'influence de son dieu.

- Un guerrier-puma d'un clan des montagnes, toujours prêt à honorer les « prophéties » du dieu-qui-convoque-le-grand-sommeil.

**Rôle au sein du groupe** : Combattant/Joker. En général vous êtes celui qui frappez le premier et celui qui tuez le premier. Mais dès que l'atmosphère devient sérieusement délétère, vous avez toujours une solution de repli pour vous et vos alliés en attendant que la situation s'apaise.

## PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions** : Option de campagne *miracles*<sup>FC</sup>, Alignement, au moins 6 rangs en Discrétion, le don Arme en main<sup>FC</sup>.

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

**Lanceur de sorts** : Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe** : Détection, Détermination, Diplomatie, Intimidation, Prestidigitation, Psychologie, Compétences d'Alignement.

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

**Vitalité** : 9 + mod Con par niveau.

## APTITUDE SPÉCIALE

**La foi du zélote** : Lorsque vous dépensez un dé d'action pour améliorer les dégâts d'une attaque contre un adversaire *pris au dépourvu*, l'attaque inflige des dégâts divins.

### LE SICAIRE

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+0	+1	+0	+2	+1	+2	+0	+1	La foi du zélote, bras vengeur I
2	+1	+1	+0	+3	+1	+3	+0	+1	À mort l'impie ! I
3	+2	+2	+1	+3	+2	+4	+1	+2	Voie du croisé
4	+3	+2	+1	+4	+2	+5	+1	+2	À l'ombre du réseau, bras vengeur II
5	+3	+3	+1	+4	+3	+5	+1	+3	Voie du croisé
6	+4	+3	+2	+5	+4	+6	+2	+3	À l'ombre du réseau
7	+5	+4	+2	+5	+4	+7	+2	+4	À mort l'impie ! II, voie du croisé
8	+6	+4	+2	+6	+5	+8	+2	+4	À l'ombre du réseau, bras vengeur III
9	+6	+5	+3	+6	+5	+9	+3	+5	Voie du croisé
10	+7	+5	+3	+7	+6	+10	+3	+5	Déjà mort

## APTITUDES DE CLASSE

**Bras vengeur I** : Au Niveau 1, choisissez une arme de taille TP ou inférieure. Cette arme devient une arme rituelle pour vous et vous obtenez 1 don Secret supplémentaire.

**Bras vengeur II** : Au Niveau 4, vous obtenez le don Frappe du serpent<sup>FC</sup> et vos dons de Bases du Combat comptent comme des dons Secrets pour toute aptitude basée sur le nombre de ces derniers.

**Bras vengeur III** : Au Niveau 8, vous obtenez un don Secret supplémentaire et vos dons Secrets comptent comme des dons de Bases du Combat pour toute aptitude basée sur le nombre de ces derniers.

**À mort l'impie !** : Au Niveau 2, lorsque vous attaquez un ennemi *pris au dépourvu* avec votre arme rituelle, votre marge de critique augmente de 1.

Au Niveau 7, votre marge de critique augmente encore de 1.

**Voie du croisé** : Aux Niveaux 3, 5, 7 et 9, vous découvrez 1 Sphère d'une des Voies de votre Alignement. Toutes les Sphères conférées par cette aptitude doivent être choisies parmi une seule Voie jusqu'à complétion, après quoi vous pouvez choisir vos prochaines Sphères parmi une seule nouvelle Voie.

**À l'ombre du réseau** : Aux Niveaux 4, 6 et 8, vous pouvez choisir l'une des aptitudes suivantes. Chaque aptitude peut être choisie une seule fois.

*Arme sanctifiée* : Vous ne pouvez être Désarmé de votre arme rituelle. De plus, si elle est perdue ou détruite, votre arme est remplacée gratuitement au début de la scène suivante.

*Attaque sournoise* : Vos attaques infligent 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire.

*Champion divin* : Lorsque vous attaquez avec votre arme rituelle, vous bénéficiez des dons Attaque en puissance<sup>FC</sup> et Enchaînement I<sup>FC</sup>.

*Contacts fiables* : Le DD de Persuasion des Contacts qui partagent votre Alignement diminue de 10 et vous pouvez faire appel à eux jusqu'à 2 fois par aventure.

*Mortellement efficace (pris au dépourvu)* : Il vous coûte 1 dé d'action de moins pour confirmer un coup critique contre une cible prise au dépourvu (minimum 0).

*Objet caché* : Par une action libre, vous pouvez faire un test de Dissimulation d'objet pour cacher un objet de moins de 500 grammes. Aucune inspection ne permet de le repérer, sauf sur une réussite critique (potentielle ou activée).

*Planque* : Vous obtenez le don Planque<sup>GC</sup> même si vous n'en remplissez pas les conditions.

*Réactif devant l'adversité* : Vous obtenez 2 plans de bataille qui ne donnent des bonus qu'à vous et seulement vous, avec un bonus moral de +3.

*Sobriété* : Une fois par session, vous pouvez forcer un adversaire à relancer un jet réussi opposé à votre Discrétion. Vous ne pouvez le forcer à relancer une réussite critique.

**Déjà mort** : Au Niveau 10, une fois par session, vous pouvez déclarer par l'intermédiaire de votre organisation que vous allez conclure une Intrigue Secondaire avant la fin de la scène, quitte à en mourir. Si vous échouez, vous perdrez de la Réputation à hauteur de votre Niveau de Carrière.

Vous obtenez alors 6 dés d'action ; si la scène n'était pas Dramatique, elle le devient et vous obtenez 3 dés supplémentaires. Ces dés ne peuvent être dépensés, à la discrétion du MJ, que dans l'accomplissement de l'Intrigue Secondaire. Ceux qui restent inutilisés à la fin de la scène sont perdus.

## Spellslinger

Certains voient la magie comme une source de pouvoir et de domination. D'autres comme un moyen d'accès au savoir et à la vérité. Pour le Spellslinger, la magie est une arme, rien d'autre. A l'instar des maîtres d'armes, le Spellslinger est un expert de la magie destructrice, qu'il manie avec une finesse et une efficacité sans pareil. Qu'elles soient nécromantiques, élémentaires ou psychiques, toutes les formes d'attaque magique

# CLASSES

sont dans ses cordes. Rapide comme l'éclair, il est prêt à faire parler ses sorts dès qu'un danger le guette et rares sont ses ennemis qui ont eu le temps d'émettre ne serait-ce qu'un cri de surprise avant d'être terrassés par sa magie.

Selon votre campagne, un Spellslinger peut être :

- Un desperado cherchant un peu de gloire en attendant la mort.
- Le garde du corps d'un puissant roi-sorcier.
- Un duelliste magique réputé dans tout le royaume.
- Un assassin utilisant la magie pour tuer sans laisser de trace.
- Un guerrier-mage utilisant son talent pour protéger les innocents.
- Un apprenti sorcier un peu maladroit inconscient du destin qui l'attend.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant/Joker. Le Spellslinger tourne toute sa compétence magique vers l'utilisation martiale et même offensive de ses talents. S'il est redoutable sur le champ de bataille, ses capacités exactes sont déterminées par le choix des sorts qu'il canalise. En outre, son côté roublard en fait un individu imprévisible qu'il vaut mieux avoir à ses côtés si l'on n'aime pas se faire flouer.

## PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** le don Maîtrise des enchantements I<sup>FC</sup>, au moins 4 rangs d'Incantation et de Prestidigitation, au moins 13 en Dextérité.

**Caractéristiques privilégiées :** Dextérité,

Charisme, Sagesse.

**Lanceur de sorts :** Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe :** Acrobaties, Bluff, Détection, Détermination, Discrétion, Prestidigitation, Psychologie, Tactiques.

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

**Vitalité :** 12 + mod Int par niveau.

## APTITUDE SPÉCIALE

**Œil du sorcier :** Lorsque vous canalisez un sort (voir ci-dessous), vous pouvez substituer votre bonus d'attaque à distance à votre bonus d'Incantation. En outre, si vous manquez de points de sort, vous subissez autant de dégâts non-létaux que de points manquants. Aucune immunité ou résistance ne protège contre ces dégâts.

## APTITUDES DE CLASSE

**Création de sceptre :** Au Niveau 1, choisissez 2 sorts offensifs que vous connaissez. Vous apprenez l'Enchantement Canalisation de sort pour ces deux sorts et vous pouvez créer des sceptres à l'aide de la compétence Artisanat (en utilisant le domaine le plus approprié à sa nature). Un sceptre, ou baguette magique, est un Objet Magique ne pouvant contenir qu'une Canalisation de sort. Le niveau de chaque sceptre que vous fabriquez est égal au vôtre et son coût de Réputation, égal au Niveau du sort × 5 (minimum 1), ne peut excéder la somme de votre bonus d'Artisanat + votre Niveau de Carrière.

### LE SPELLSLINGER

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PM	Spécial
1	+1	+0	+0	+1	+1	+2	+0	+1	1	Œil du sorcier, création de sceptre
2	+2	+0	+0	+1	+1	+3	+0	+2	2	Kata I
3	+3	+1	+1	+2	+2	+4	+1	+3	3	Porteur de sceptre
4	+4	+1	+1	+2	+2	+5	+1	+3	4	Fauteur de troubles, tricheur I
5	+5	+1	+1	+3	+3	+5	+1	+4	5	Porteur de sceptre
6	+6	+2	+2	+3	+3	+6	+2	+5	6	Ka-tet
7	+7	+2	+2	+4	+4	+7	+2	+6	7	Kata II, porteur de sceptre
8	+8	+2	+2	+4	+4	+8	+2	+6	8	Agent du destin, tricheur II
9	+9	+3	+3	+5	+5	+9	+3	+7	9	Porteur de sceptre
10	+10	+3	+3	+5	+5	+10	+3	+8	10	Tempête magique

**Canalisation de sort** : Cet Enchantement ne permet que de créer des sceptres magiques et peut être utilisé pour lancer 1 sort offensif. Ceci fonctionne comme une Incantation normale sauf pour ce qui suit. Le sort ne peut avoir de Coût de Préparation et son Niveau ne peut dépasser celui du sceptre. Le Niveau de Lanceur est égal à celui de l'objet ou celui de l'utilisateur s'il est plus élevé. Enfin l'utilisateur n'a besoin d'aucune aptitude de classe pour lancer le sort (par exemple, cercle de pouvoir).

**Porteur de sceptre** : Aux Niveaux 3, 5, 7 et 9, vous obtenez un bonus d'intuition de +1 pour canaliser un sort. En outre, vous apprenez Canalisation de sort pour 2 sorts que vous connaissez et vous pouvez améliorer d'un degré une de vos Canalisations existantes (par exemple, de Boule de Feu I vers Boule de Feu II).

**Kata I** : Au Niveau 2, vous pouvez substituer Prestidigitation à Diplomatie pour les jets d'Influence. De plus, vous obtenez la manœuvre Coup Bas<sup>FC</sup>.

**Kata II** : Au Niveau 7, vous pouvez substituer Prestidigitation à Détermination pour Épuiser. De plus, vous ne subissez aucun malus à l'attaque sur un Coup Bas<sup>FC</sup>.

**Fauteur de troubles** : Au Niveau 4, vos dons de Combat à Distance et de Style comptent comme des dons de Magie pour tout effet basé sur leur nombre.

**Tricheur I** : Vous êtes mauvais perdant, en particulier à une table de jeu. Au Niveau 4, vous pouvez Dissimuler un objet par une action libre et lorsque vous utilisez Bluff pour gagner votre vie, l'argent gagné est doublé.

**Tricheur II** : Mais vous êtes si bon que ça n'arrive jamais ! Au Niveau 8, la Taille de tout objet que vous dissimulez est considérée

inférieure d'une catégorie et lorsque vous utilisez Bluff pour gagner votre vie, l'argent gagné est triplé.

**Ka-tet** : Que vous le vouliez ou non, votre art s'éteindra si vous ne le transmettez pas. Au Niveau 6, vous conférez l'aptitude *Œil du sorcier* à vos alliés capables de vous voir et de vous entendre.

**Agent du destin** : Plus qu'un jouet du destin, vous êtes le bras armé du changement. Au Niveau 8, votre Renommée Héroïque augmente de 1. En outre, une fois par session lorsque vous réussissez un jet d'Apaisement, vous obtenez 1 Indice relatif à une de vos Intrigues Secondaires.

**Tempête magique** : Quand votre fureur se déchaîne, rien ne reste en travers de votre chemin. Une fois par aventure, vous pouvez déclencher une tempête magique par une action libre. Jusqu'à la fin du combat, vous n'êtes plus limité dans le nombre de sorts que vous pouvez canaliser à chaque round et le coût en points de sort de chaque sort canalisé est diminué de moitié (arrondi à l'inférieur). A la fin du combat, vous subissez 1 grade de fatigué pour chaque round qu'a duré la tempête magique.

## CLASSES DE MAÎTRE

### Le chevalier d'Eldarian

Le chevalier d'Eldarian est l'élite de la cavalerie elfique. Là où certains dressent le cheval, le chevalier d'Eldarian lui parle et l'encourage. Là où certains chargent à toute vitesse pour défoncer les rangs ennemis, le chevalier d'Eldarian pratique la guérilla directement dans les camps ennemis et ne laisse que mort et dévastation après son bref passage.

LE CHEVALIER D'ELDARIAN

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+1	+0	+1	+1	+2	+2	+0	+1	Élevé par les elfes, empathie féérique I
2	+2	+0	+1	+1	+3	+3	+0	+1	Escrime d'Eldarian
3	+3	+1	+2	+2	+3	+4	+1	+2	Combat fusionnel
4	+4	+1	+2	+2	+4	+5	+1	+2	Arrogance Ilsuniir, empathie féérique II
5	+5	+1	+3	+3	+5	+5	+1	+3	Charge d'Eldarian

# CLASSES

Selon votre campagne, un chevalier d'Eldarian peut être :

- Un membre d'un régiment d'élite envoyé tourmenter les armées ennemies.
- Un chevalier solitaire qui ne parle qu'à son cheval.
- Un ancien éleveur de chevaux forcé de prendre les armes pour défendre « sa » harde.
- Un héros du royaume qui voyage sur le même étalon légendaire depuis des années.
- Un cavalier-mage aussi redoutable à l'épée qu'avec ses sortilèges.
- Un épéiste particulièrement à l'aise avec les chevaux.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant. Les chevaliers d'Eldarian sont les troupes d'élite de la cavalerie elfique. Ils préfèrent les grandes plaines aux villes et la ferveur d'un bon combat aux subtilités de la politique.

## PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** Elfe du clan Ilsuniir, 4 rangs en Équitation, les dons Combat monté<sup>GC</sup>, Compagnon animal<sup>FC</sup> (doit être un destrier) et Maîtrise de la charge<sup>IFC</sup>.

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

**Compétences de classe :** Camouflage, Détection, Équitation, Psychologie, Survie, Tactiques.

**Continuité :** Au niveau 1, choisissez 2 compétences de classe d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Chevalier d'Eldarian pour vous.

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

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

## APTITUDES DE CLASSE

**Élevé par les elfes :** Votre destrier a été formé au combat dans les meilleures écuries du clan Ilsuniir. Au Niveau 1, la valeur en PX de votre Compagnon Animal destrier augmente de 10.

**Empathie féérique I :** Votre nature de fée vous offre une compréhension intime des animaux. Au niveau 1, après un round de dialogue avec une

monture animale quelconque, vous pouvez la monter à cru et bénéficier d'un bonus égal à votre score de Sagesse à tous vos jets d'Équitation avec celle-ci.

**Escrime d'Eldarian :** Vous maîtrisez des techniques d'escrime secrètes vous permettant de tirer la quintessence du combat monté. Au niveau 2, toute épée que vous tenez à cheval acquiert les propriétés *cavalerie* et *massive*. Votre Force n'a pas besoin d'être supérieure à 15. De plus, le DD du jet de Vigueur nécessaire pour ne pas être *renversé* après une de vos attaques à l'épée à cheval est augmenté de 5.

**Combat fusionnel :** Votre destrier a été dressé afin d'anticiper les mouvements de vos ennemis. Au niveau 3, lorsque que vous montez votre Compagnon Animal élevé par les elfes, une fois par round par une action libre, vous pouvez Anticiper un adversaire que vous avez frappé à cheval et avec une épée ce round-ci. Vous pouvez substituer votre bonus d'Équitation à votre bonus de Psychologie. En cas de réussite, le bonus de Défense gagné est égal au maximum du bonus de Sagesse du personnage et du bonus de Dextérité de la monture (min. +1).

**Empathie féérique II :** Vous savez tirer le meilleur des chevaux. Au niveau 4, votre Compagnon Animal élevé par les elfes acquiert définitivement l'archétype monstrueux *alpha*. De plus, après une heure de familiarisation avec un autre cheval, si ce dernier est un destrier il acquiert l'archétype *alpha* sinon il devient un destrier. Cet effet disparaît 1 heure après la séparation du chevalier d'Eldarian avec le cheval et celui-ci obtient la condition *fatigué* pendant 1 journée.

**Arrogance Ilsuniir :** Vous ne supportez pas les races inférieures. Au niveau 4, votre Disposition envers tout personnage non-elfe diminue de 5. En contrepartie, chaque fois qu'un non-elfe vous inflige des dégâts, vous gagnez 1 Adrénaline. De plus, vous obtenez une manœuvre.

**Eldarian ! (Manœuvre d'Attaque à l'épée) :** En dépensant au moins 2 Adrénales, vous obtenez un bonus moral de +2 par Adrénaline dépensée aux dégâts de l'attaque.

# CLASSES

**Charge d'Eldarian** : La charge des chevaliers d'Eldarian est un spectacle magnifique, mais ô combien mortel ! Au niveau 5, vous pouvez utiliser la manœuvre Charge une fois de plus par combat. Quand vous chargez à cheval, vos attaques à l'épée gagnent la propriété *PA 2* et vous pouvez substituer votre bonus d'Équitation à votre bonus d'attaque à l'épée. Enfin, une fois par round, vous pouvez appliquer une manœuvre de Course à un Déplacement Simple.

## Chevalier du Bien suprême

Là où les héros ordinaires traquent bien souvent des individus dangereux et malintentionnés, le chevalier du Bien suprême accomplit une mission autrement plus importante. Le Bien suprême s'oppose au Mal suprême, au Mal cosmique, aux Enfers et aux Démons. Pour mener à bien cette lourde tâche, le chevalier du Bien suprême a été lavé de tout péché par son église et a été autorisé à juger et à exécuter seul ses prisonniers. Si certains le voient comme une machine à tuer, lui sait qu'il a sacrifié son humanité pour protéger le cosmos de forces incommensurables.

Selon votre campagne, un chevalier du Bien suprême peut être :

- Un ancien héros de l'église ayant rejoint les forces du Bien suprême après une expérience horrible.
- Un psychopathe entraîné et protégé par un clergé sans scrupules.
- Un prophète armé par les anges avant l'invasion des démons.
- Un vieil inquisiteur qui sévit dans une région infestée par une secte.
- Un demi-dieu de la guerre, puissant, redoutable et tourmenté.

- Un grand prêtre dirigeant des prêtres-guerriers lors d'une croisade.

**Rôle au sein du groupe** : Combattant/Soutien. Les chevaliers du Bien suprême sont avant tout un ordre de tueurs chargés de pourchasser le Mal partout où il se terre. Mais leur dieu leur accorde également quelques pouvoirs leur permettant de se soutenir les uns les autres.

### PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions** : Alignement (dieu de la guerre ou assimilé), au moins 3 rangs de Renom noble, au moins la première Sphère de la Voie de l'Héroïsme<sup>FC</sup>, n'avoir jamais subi une crise de foi (Intrigue Secondaire), le don Tueur d'hérétiques<sup>S</sup>.

**Caractéristiques privilégiées** : Force, Sagesse, Charisme

**Lanceur de sorts** : Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe** : Athlétisme, Détermination, Équitation, Intimidation, Psychologie, Tactiques

**Continuité** : Au niveau 1, choisissez 2 compétences de classe d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Chevalier du Bien suprême pour vous.

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

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

### APTITUDES DE CLASSE

**Juge et bourreau** : Au niveau 1, lorsque vous attaquez une créature que vous jugez maléfique, vous pouvez substituer votre bonus de Détermination à votre bonus d'attaque au corps-à-corps. Si l'attaque échoue, vous devenez *pris au dépourvu* à la fin de votre tour. Un personnage ne

LE CHEVALIER DU BIEN SUPRÊME

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+1	+0	+1	+2	+2	+1	+0	+1	Juge et bourreau, unis face au mal
2	+2	+0	+1	+3	+3	+1	+0	+1	Voie du Bien suprême
3	+3	+1	+2	+3	+3	+2	+1	+2	Regard inquisiteur
4	+4	+1	+2	+4	+4	+2	+1	+2	Justice divine, voie du Bien suprême
5	+5	+1	+3	+4	+5	+3	+1	+3	Présence terrifiante

# CLASSES

peut être ciblé par Juge et bourreau qu'une fois par scène.

**Unis face au Mal** : Au niveau 1, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus moral de +2 aux jets d'attaque et à la Défense contre une créature à laquelle vous avez infligé au moins 1 point de dégâts grâce à une attaque bénéficiant de Juge et bourreau.

**Voie du Bien suprême** : Aux niveaux 2 et 4, vous découvrez 1 Sphère d'une des Voies de votre Alignement.

**Regard inquisiteur** : Le Mal tremble devant vous. Au niveau 3, lorsque vous ratez un jet d'Intimidation ou de Psychologie mais que vous ne subissez pas une erreur, vous réussissez malgré tout, tant que le DD (ou le résultat du jet opposé) est inférieur ou égal à votre Niveau de Classe + 20. Si plusieurs niveaux de succès sont possibles, vous gardez le plus faible résultat positif.

Si vous obtenez cette aptitude pour l'une ou l'autre compétence via plus d'une classe, ajoutez les niveaux de toutes les classes conférant cette aptitude pour en déterminer l'effet.

**Justice divine** : Quand vous exécutez le jugement divin, rien ne vous arrête. Au niveau 4, quand

vous vous faites Juge et bourreau, votre arme inflige des dégâts divins et sa marge de critique augmente de 1. De plus, vous n'êtes plus *pris au dépourvu* si l'attaque échoue.

**Présence terrifiante** : Le Mal ne supporte pas votre simple présence. Au niveau 5, les créatures qui vous voient ou vous entendent, que vous jugez maléfiques et qui ont un Charisme inférieur au votre subissent 5d6 points de dégâts de stress quand vous vous faites Juge et Bourreau.

*Note* : Parmi les créatures jugées maléfiques par les chevaliers du Bien suprême figurent les créatures d'alignement opposé, les membres de races ou de peuples notoirement connus pour avoir un alignement opposé, les hérétiques, les athées, les morts-vivants et les démons. Cette définition assez large est à l'avantage du joueur mais le MJ peut décider de dépenser 2 dés d'action après un tel jugement pour instiller le doute chez le personnage et lui infliger un malus moral de -2 à tous les jets d'attaque et les tests de compétence jusqu'à la fin de la scène. Après le quatrième doute subi de cette manière, le MJ peut dépenser 4 dés d'action pour mettre le personnage en crise de foi (Intrigue Secondaire).

# DONS

## DONS DE BASE DU COMBAT

### Tueur d'hérétiques

Tous les coups sont permis contre les hérétiques.

**Conditions** : Alignement (le MJ pouvant restreindre la liste des Alignements donnant accès à ce don).

**Avantage** : Vous infligez un dé supplémentaire de dégâts d'attaque sournoise quand vous attaquez un adversaire d'un alignement opposé. De plus, vous gagnez une manœuvre.

*Maudit par les dieux (Manœuvre de Menace)* : Si l'adversaire subit au moins 1 point de dégâts de stress, il est en outre *pris au dépourvu*.

## DONS DE COMBAT EN MÊLÉE

### Brise-pierre I

Vous avez étudié le style de combat des Dragons de la Montagne.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, personnages spéciaux uniquement

**Avantage** : Vous obtenez 1 Adrénaline à chaque fois qu'un adversaire *enchevêtré* ou *enraciné* vous frappe. De plus, vous obtenez une manœuvre.

*Prise de l'étau (Manœuvre d'Attaque à mains nues ou en mêlée)* : Si la Force de la cible est inférieure à la vôtre, elle est enracinée jusqu'à votre prochain Tour d'Initiative. Si l'attaque réussit de 4 ou plus, la cible perd aussi 1 point de Constitution (minimum 4). Vous ne pouvez utiliser cette manœuvre que si vous vous tenez sur le sol.

### Brise-pierre II

Vous êtes aussi implacable qu'une avalanche.

**Conditions** : Brise-pierre I<sup>s</sup>

**Avantage** : Lorsque vous vous mettez en Défense Totale, vous pouvez dépenser toute votre Adrénaline. Vous obtenez alors une RD 3 par point d'Adrénaline dépensé jusqu'à la fin de votre Tour d'Initiative dans 2 rounds. De plus, vous obtenez une manœuvre.

*Tranche-roche (Manœuvre d'Attaque à mains nues ou en mêlée)* : Lorsque vous utilisez cette manœuvre, dépensez 1 Adrénaline et subissez 1 point de dégâts létaux qui ne peuvent être réduits. Cette attaque inflige des dégâts supplémentaires à hauteur de votre Niveau de Carrière. Vous pouvez utiliser cette manœuvre une fois par round et seulement si vous vous tenez sur le sol.

### Brise-pierre III

Vous tirez votre puissance de la terre même et de la défaite de vos ennemis.

**Conditions** : Brise-pierre II<sup>s</sup>

**Avantage** : La marge de critique de vos attaques contre des adversaires adjacents augmente de 1. De plus, vous obtenez 1 posture.

*Dragon de la Montagne (Posture)* : Toutes vos attaques à mains nues et en mêlée contre des adversaires dont la Taille est supérieure ou égale à la vôtre obtiennent PA 2. Vous êtes immunisé aux coups critiques. Vous quittez cette posture dès que vous bougez à plus de 1,5 m de l'endroit où vous l'avez adoptée. Vous ne pouvez adopter cette posture que si vous vous tenez sur le sol.

## DE L'ÉQUILIBRE DE CES DONS

Autant nous pouvons être très confiants quant à l'équilibre des Origines du premier chapitre et plutôt confiants pour ce qui est des Classes du second, autant ces dons ont été conçus complètement au jugé (dons Ethniques mis à part, puisque eux aussi suivent le modèle du *Guide des Origines*). Vous devez donc les aborder avec précaution et devriez toujours demander l'accord de votre MJ avant d'en choisir un pour votre personnage. Notez toutefois qu'un certain nombre de ces dons sont des traductions de dons de Scott « Morgenstern » Gearin, un des trois auteurs du jeu.

# DONS

## Je ne suis pas vraiment gaucher

Parfois, vous ne vous donnez pas à fond pour donner l'impression à votre adversaire qu'il a la main haute.

**Avantage :** Sur un jet d'attaque au corps-à-corps, acceptez un malus de -4 pour gagner 1 Adrenaline. De plus, une fois par combat, vous pouvez dépenser 2 Adrenaline pour recevoir un dé d'action. Ce dé est perdu s'il n'est pas dépensé avant la fin du combat.

## Lame de fond I

Les vagues érodent même les plus hautes montagnes.

**Conditions :** personnage spécial, spécialisation aux armes tranchantes

**Avantage :** Le personnage peut utiliser une lame d'escrime rengainée ou le fourreau d'une lame d'escrime comme une matraque. De plus, il peut choisir une arme d'escrime qu'il transporte : celle-ci est considérée parée en permanence. Enfin, le personnage obtient une posture.

*Irrésistible courant (Posture) :* Si le personnage n'effectue qu'une attaque au cours d'un round, il obtient un bonus de +1 à son jet d'attaque et inflige 5 points de dégâts supplémentaires. De plus, il obtient 1 Adrenaline à chaque fois qu'il Feinte un adversaire.

## Lame de fond II

Les vagues jaillissent sur le rivage et emportent vos ennemis.

**Conditions :** Lame de fond I<sup>s</sup>

**Avantage :** Aucun ennemi dont la Dextérité est inférieure à celle du personnage ne peut lui infliger de coup critique au corps-à-corps ou à mains nues. Ce bénéfice est perdu si le personnage est agrippé, immobilisé, inconscient, renversé ou sans défense. De plus, le personnage obtient une manœuvre.

*Embrun tranchant (Manœuvre d'Attaque à l'Arme d'escrime) :* Dépensez 1 Adrenaline. L'Allonge du personnage augmente de 2 cases. Cette manœuvre est utilisable une fois par round.

## Lame de fond III

Nuit et jour, les vagues dévorent la côte, inlassablement.

**Conditions :** Lame de fond II<sup>s</sup>

**Avantage :** Par une action complexe, le personnage peut effectuer 5 attaques à l'arme d'escrime contre un unique adversaire adjacent. Les dégâts de chacune de ces attaques sont réduits de 3 (minimum 1). Si les 5 attaques portent, il obtient 2 Adrenaline. De plus, le personnage obtient une manœuvre.

*Porté par les vagues (Manœuvre de Déplacement simple) :* Dépensez 4 Adrenaline. Le personnage peut traverser les espaces adjacents ou occupés par des ennemis, ignorant les règles de restriction de mouvement. Il doit toutefois terminer son déplacement dans une case vide. A la fin de ce mouvement, le personnage peut choisir 1 adversaire adjacent. Celui-ci se retrouve pris au dépourvu.

## Maîtrise de la hache-épée I

Ça tranche ! Ça découpe ! Ça déchiquète ! Ça décapite !

**Conditions :** Spécialisation tranchant

**Avantage :** Vous pouvez changer de mode avec une hache-épée par une action libre une fois par round. Si vous touchez un même adversaire à la fois en mode hache et en mode épée à deux mains dans le même round, vous obtenez 1 Adrenaline. De plus, vous obtenez une manœuvre.

*Déchaarge ! (Manœuvre d'attaque à la hache-épée) :* Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 Adrenaline pour infliger +1d6 dégâts par Adrenaline dépensée. Ces dés explosent comme des dés d'action (relancez et ajoutez les 6). Vous pouvez utiliser cette manœuvre un nombre de fois par combat égal à vos dés d'action de départ.

# DONS

## Maîtrise de la hache-épée II

Il existe tant de moyens de trancher le fil de la vie de vos ennemis...

**Conditions** : Maîtrise de la hache-épée I<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous pouvez effectuer des manœuvres de hache et d'épée à deux mains avec une hache-épée dans chacun de ses modes. De plus, vous obtenez une manœuvre.

*La pression monte ! (Manœuvre d'attaque à la hache-épée)* : Si votre attaque réussit avec une marge d'au moins 5 points, vous obtenez un avantage supplémentaire. Si vous êtes en mode hache, vous infligez +5 points de dégâts supplémentaires. Si vous êtes en mode épée à deux mains, vous obtenez 1 Adrenaline. Cette manœuvre peut être utilisée une fois par round.

## Maîtrise de la hache-épée III

... et vous avez bien l'intention de les essayer tous !

**Conditions** : Maîtrise de la hache-épée II<sup>S</sup>

**Avantage** : Lorsque vous maniez une hache-épée, elle obtient une PA 4. Lorsque vous utilisez la manœuvre Décharge !, vous pouvez dépenser jusqu'à 5 Adrenaline et lancez des d8 au lieu de d6 (eux aussi explosent, sur les 8).

## DONS DE COMBAT À DISTANCE

### Maîtrise du filet I

L'utilisation d'un filet de chasse ou de guerre n'est plus un secret pour vous.

**Avantages** : Vous bénéficiez d'un bonus de +2 lors d'une manœuvre Feinte lorsque vous maniez un filet. En outre vous gagnez une posture.

*Le coup du chasseur (Posture)* : une fois par round, vous pouvez effectuer par une action libre la manœuvre Renverser sur un adversaire adjacent pris au dépourvu.

## Maîtrise du filet II

**Conditions** : Maîtrise du filet I<sup>S</sup>

**Avantages** : Vous pouvez désormais effectuer des manœuvres de lutte avec un filet. En outre vous gagnez une manœuvre :

*Épuiser la proie (Manœuvre Épuiser au filet)* : en cas de réussite l'adversaire subit 3 points de dégâts non-létaux supplémentaires.

## Maîtrise du filet III

**Conditions** : Maîtrise du filet II<sup>S</sup>

**Avantages** : Lorsque vous maniez un filet, vous obtenez un nouveau bénéfice de lutte :

*Empêtré (Bénéfice de lutte au filet)* : L'adversaire est immobilisé et vous rompez la lutte. L'adversaire doit attendre un round avant de pouvoir se libérer sur un test d'Athlétisme de DD 20 réussi.

En outre vous gagnez une manœuvre.

*Saisir la proie (Manœuvre de Renversement au filet)* : lors d'une réussite vous et votre adversaire êtes agrippés.

## DONS DE COMBAT À MAINS NUES

### Enfant du soleil I

Vous vous consacrez corps et âme à la lutte contre les créatures des ténèbres.

**Avantage** : Vous obtenez un bonus égal à votre nombre de dons de combat à mains nues à tous les jets de sauvegarde contre les attaques dévoreuses d'âme et pour résister à l'état secoué. Une fois par round, lorsque vous attaquez avec succès et à mains nues une Horreur ou un Mort-vivant ennemi, vous obtenez 1 Adrenaline. Enfin, vous pouvez dépenser 5 Adrenaline pour Renvoyer les Horreurs et les Morts-vivants.

### Enfant du soleil II

Vous ne craignez pas les horreurs qui se terrent dans le noir.

**Conditions** : Enfant du soleil I<sup>S</sup>

# DONS

**Avantage :** Vos Blessures augmentent à hauteur de votre nombre de dons de combat à mains nues. De plus, vous êtes toujours conscient de la position de tous les Horreurs et Morts-vivants courants situés à moins de 6 cases, ignorant par conséquent l'état dissimulé ou invisible.

## Enfant du soleil III

Ceux qui vivent par les ombres tremblent devant les hérauts de la lumière.

**Conditions :** Enfant du soleil II<sup>S</sup>

**Avantage :** Vous obtenez un bonus d'esquive à la Défense égal à la moitié de votre nombre de dons de Combat à Mains Nues (arrondi à l'inférieur). De plus, vous apprenez une manœuvre.

*Coup de soleil (Manœuvre d'Attaque à Mains nues) :* Dépensez 2 Adrenaline. Votre attaque devient acérée 12. Si la cible est une Horreur ou un Mort-vivant, elle devient plutôt acérée 20.

## Fureur du dragon I

Le sang des dragons coule dans vos veines... ainsi que leur rage !

**Conditions :** Rage de berserker I<sup>FC</sup>

**Avantage :** Choisissez un des type de dégâts suivants : acide, électricité, feu, force, froid, sonique ou stress. Lorsque vous entrez en posture de berserker, vous obtenez un cuir épais 4 et une Résistance contre les dégâts choisis égale à votre nombre de dons de combat à mains nues.

## Fureur du dragon II

Vos ennemis sont littéralement consumés par votre ire !

**Conditions :** Fureur du dragon I<sup>S</sup>

**Avantage :** Lorsque vous entrez en posture de berserker, vous obtenez une attaque de souffle : une fois par round par une action complexe, vous pouvez cracher une ligne d'énergie de 4 cases qui inflige 2d6 + mod Con dégâts, dont le type est celui que vous avez choisi pour le don Fureur du dragon I. Effectuez un seul jet d'attaque à distance

contre toutes les cibles situées dans l'aire d'effet ; chaque personnage affecté peut effectuer un jet de Réflexes (DD 10 + votre nombre de dons raciaux + mod Con) pour ne subir que la moitié des dégâts (arrondi à l'inférieur).

**Spécial :** Dorénavant, vous ignorez la condition Drake pour le don Souffle augmenté. Si vous obtenez une autre attaque de souffle avec le même type de dégâts, vous pouvez choisir un autre type pour cette attaque parmi la liste de Fureur du dragon I.

## Fureur du dragon III

La fureur des dragons vous transforme en un monstre enragé.

**Conditions :** Fureur du dragon II<sup>S</sup>

**Avantage :** Lorsque vous êtes en posture Berserk, vous perdez le Type Humanoïde et obtenez le Type Bête si vous ne l'aviez pas déjà. Vous obtenez aussi les armes naturelles Griffes I, Morsure I, Coup d'aile I et Balayage de queue I. Si vous possédiez déjà une ou plusieurs de ces armes naturelles, leur grade augmente de I (pour un maximum de V).

## Maîtrise des points vitaux I

Les étranglements n'ont pas de secrets pour vous.

**Conditions :** Spécialisation (mains nues)

**Avantage :** Quand vous avez les deux mains libres, tout adversaire que vous *immobilisez* commence immédiatement à suffoquer. Cela continue jusqu'à ce que l'immobilisation soit brisée, que vous le relâchiez ou qu'il meure. De plus, vous gagnez une posture.

*Frappes épuisantes (Posture) :* Vos attaque à mains nues infligent de plus 2 points de dégâts non-létaux.

## Maîtrise des points vitaux II

Les clés sont également terriblement efficaces.

# DONS

**Conditions :** Maîtrise des points vitaux I<sup>S</sup>

**Avantage :** Quand vous avez les deux mains libres, vous gagnez un bonus d'équipement de +4 en Désarmement. De plus, vous gagnez un nouveau bénéfice de lutte.

*Luxation d'épaule (Bénéfice de lutte à mains nues) :* La cible subit une diminution de Force de 1 point. Cela ne peut diminuer sa Force en-dessous de 6.

## Maîtrise des points vitaux III

Vous savez tuer d'une seule pression.

**Conditions :** Maîtrise des points vitaux II<sup>S</sup>

**Avantage :** Si vous avez les deux mains libres, vous ne devenez pas *pris au dépourvu* quand vous êtes en lutte. De plus, vous gagnez un bénéfice de lutte.

*Frappe mortelle (Bénéfice de lutte) :* Si la cible est un personnage standard avec une Sagesse inférieure à la vôtre, il rate automatiquement son jet de Résistance (les dégâts ne sont pas lancés).

## DONS DE CHANCE

### Armure de foi

Parfois, il suffit que vous croyiez pour eux.

**Avantage :** Une fois par scène par une action complexe, vous pouvez choisir un personnage spécial et un type de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté). Vous ne pouvez pas vous choisir vous-même. La cible gagne un bonus de chance de +3 à tous les jets de sauvegarde de ce type jusqu'à ce que vous soyez vaincu ou que la scène s'achève. Ce bonus monte à +4 si vous partagez l'Alignement de la cible.

## DONS SECRETS

### Foulée féérique I

Le personnage est capable de franchir le Voile.

**Conditions :** Fée

**Avantage :** La Vitesse de base du personnage augmente de 1 case. De plus, il obtient une

posture.

*Clignotement (Posture) :* Le personnage obtient un bonus d'esquive de +2 à la Défense et la largeur et longueur de son espace occupé augmentent de 1 case chacune. Le personnage doit disposer d'un espace suffisant pour accueillir son nouvel espace occupé s'il souhaite adopter cette posture. Dans celle-ci, le personnage ne peut entreprendre d'action de mouvement autre qu'un pas de placement.

### Foulée féérique II

Le personnage peut se servir du Voile pour parcourir de courtes distances en un clin d'œil.

**Conditions :** Foulée féérique I<sup>S</sup>

**Avantage :** Le personnage obtient un bonus d'esquive de +1 à la Défense et une manœuvre.

*Passe-voile (Manœuvre de Déplacement simple) :* Le personnage se téléporte d'une distance égale à sa Vitesse de base +1 case par don Secret qu'il possède, et devient *pris au dépourvu* à la fin de son tour. La destination doit être inoccupée et dans sa ligne de vue. Le personnage peut utiliser cette manœuvre un nombre de fois par scène égal à son nombre de dons Secrets.

### Foulée féérique III

Le personnage traverse le Voile comme s'il ne s'agissait que d'air.

**Conditions :** Foulée féérique II<sup>S</sup>

**Avantage :** Le personnage obtient un bonus d'esquive de +1 à la Défense et n'est plus *pris au dépourvu* après s'être servi de Passe-voile.

## DONS D'ÉQUIPEMENT

### Secrets de la forge naine

Vous avez appris les techniques secrètes des forgerons nains.

**Conditions :** Maître Artisan I (forge).

**Avantage :** vous pouvez désormais ajouter à tout objet que vous forgez (armure, arme, cadenas) une amélioration naine sans que la complexité s'en

# DONS

trouve accrue. Votre Légende augmente également de 1.

## Gravure de runes I

Vous savez graver les runes les plus simples qu'ont découvert les porteurs de runes avant vous.

**Conditions** : Domaine d'Artisanat (Gravure), Nain

**Avantage** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou égal à 3.

## Gravure de runes II

Vous avez découvert de nouvelles runes et savez désormais les graver.

**Conditions** : Gravure de runes I<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou égal à 5. Ces runes jusqu'à là inaccessibles à la vente ont un coût de 800 sa (Niveau 4, Complexité 24S) et 1600 sa (Niveau 5, Complexité 27S).

## Gravure de runes III

Les runes les plus puissantes que les dieux ont données aux nains sont à votre portée.

**Conditions** : Gravure de runes II<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou égal à 7. Ces runes jusqu'à là inaccessibles ont un coût de 3200 sa (Niveau 6, Complexité 30M) et 6400 sa (Niveau 7, Complexité 33M).

## Lecture de runes

Vous savez déchiffrer les gravures magiques de vos ancêtres et éveiller leur puissance magique.

**Conditions** : Domaine d'Artisanat (Gravure), Nain

**Avantage** : Vous pouvez utiliser des runes.

## Runes durables

Les runes que vous gravez ne perdent pas leur pouvoir après la première lecture.

**Conditions** : Gravure de runes I<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous pouvez créer des Objets Magiques avec l'Enchantement Effet de Sort, du moment que vous possédez un exemplaire de la rune choisie et que vous êtes capable de la reproduire avec un de vos dons Gravure de runes. La création de l'objet support se fait à part, avec le domaine d'Artisanat approprié, puis la création de l'Enchantement se fait avec Artisanat (Gravure). Lorsque vous créez un tel Enchantement, vous produisez le double de la valeur en Réputation indiquée par votre jet d'Artisanat. Vous ne pouvez inclure d'autres Enchantements ou des Essences que si vous possédez les dons adéquats. Le niveau de chaque Objet Magique que vous fabriquez avec ce don est égal à votre Niveau de Carrière + le nombre de vos dons d'Équipement et son coût de Réputation ne peut pas excéder la somme de votre bonus d'Artisanat, de votre Niveau de Carrière et de votre nombre de dons d'Équipement. Un personnage ne peut activer l'Enchantement que s'il possède le don Lecture de runes. Le DD de sauvegarde du sort et le Niveau de Lanceur sont calculés comme s'il s'agissait d'une rune lue par le porteur de l'objet.

## DONS DE COMPÉTENCE

### Domaines supplémentaires

Vos talents ne se limitent pas à un simple champ d'application et vous aimez expérimenter.

**Conditions** : Option de campagne *un monde de spécialistes*<sup>S</sup>, au moins un domaine dans une compétence à domaines

**Avantage** : Choisissez une compétence à domaines (comme Artisanat ou Équitation) dans laquelle vous avez déjà au moins un domaine. Vous pouvez choisir deux domaines supplémentaires dans cette compétence.

**Spécial** : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois en choisissant à chaque fois une nouvelle

# DONS

compétence à domaines. Chaque don a un nom différent (par exemple Domaines supplémentaires (Artisanat), Domaines supplémentaires (Équitation), etc.).

## Polyvalent

Vous savez utiliser vos talents quelle que soit la situation, quel que soit le cadre.

**Conditions** : Domaines supplémentaires<sup>S</sup>

**Avantage** : Choisissez 1 de vos dons de Domaines supplémentaires. Vous pouvez utiliser indifféremment tous les domaines de cette compétence.

**Spécial** : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois en choisissant à chaque fois une nouvelle compétence à domaines. Chaque don a un nom différent (par exemple Polyvalent (Artisanat), Polyvalent (Équitation), etc.).

## Préparation rigoureuse I

Vous vous préparez avec attention pour une opération à venir.

**Conditions** : Intelligence 13+

**Avantage** : Choisissez un nombre de dons équivalent à votre bonus d'Intelligence, vous pouvez passer 1 heure à vous préparer afin d'obtenir un de ces dons spécifiques pour la scène suivante. Vous pouvez utiliser ce don 1 fois par session. Ce don ne peut être choisi comme don temporaire.

## Préparation rigoureuse II

Vous maîtriser les arcanes de la préparation.

**Conditions** : Préparation rigoureuse I<sup>S</sup>

**Avantage** : Choisissez à nouveau 1 nouveau don que vous pourrez utiliser avec Préparation rigoureuse I. En outre, vous pouvez utiliser Préparation rigoureuse I un nombre de fois supplémentaires par session égal au nombre de vos dons de compétences (minimum 1).

## Préparation rigoureuse III

Vos plans se déroulent souvent sans accroc.

**Conditions** : Préparation rigoureuse II<sup>S</sup>

**Avantage** : vous pouvez désormais préparer 2 dons spécifiques avec Préparation rigoureuse I. De plus, lors d'une scène dramatique, vous obtenez 1 dé d'action supplémentaire à utiliser lors d'une action impliquant un de vos dons temporaires. Ce dé est perdu s'il n'est pas dépensé avant la fin de la scène.

## DONS ETHNIQUES

Si vous utilisez le gnome de ce document dans votre campagne, les dons Peuple habile<sup>FC</sup> et Peuple rapide<sup>FC</sup> pour halfelin lui sont accessibles.

## Crinière flamboyante

Vous faites partie de l'une des plus haute caste du peuple félys. Votre crinière est resplendissante.

**Conditions** : Rôdeur des plaines<sup>S</sup> ou Rôdeur des forêts<sup>S</sup>

**Avantages** : Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 à tous vos jets d'Intimidation et votre Style de vie augmente de 1.

## Rôdeur des plaines

Les armures de cuir félys sont traitées et améliorées pour mieux camoufler son porteur sans le gêner dans ses mouvements. Parcourant la plaine, les félys dorés sont plus que les autres amenés à courir sur de longues distances. Néanmoins ils craignent l'eau plus que tout.

**Conditions** : Félys<sup>S</sup>, Niveau 1 uniquement.

**Avantages** : Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion en plaine et votre vitesse au sol augmente de 3 mètres. Lorsque vous utilisez l'Athlétisme pour toute action ayant une chance de vous plonger dans l'eau (par exemple sauter au dessus d'un cours d'eau) ou dans l'eau (par exemple nager), votre bonus de compétence est limité par votre bonus de Volonté. Lorsque vous choisissez Maîtrise des compétences I vous gagnez l'accès à un nouveau domaine : Félys doré (Détection et Discrétion).

# DONS

## Rôdeur des forêts

La forêt est leur habitat, les félys bruns sont plus rudes et sauvages que leurs congénères.

**Conditions** : Félys<sup>S</sup>, Niveau 1 uniquement.

**Avantages** : Le DD des tests de Pistage vous prenant pour cible augmente de 10. Votre caractéristique la plus faible entre la Constitution et la Force augmente de 2. Lorsque vous choisissez Maîtrise des compétences I vous gagnez l'accès à un nouveau domaine : Félys brun (Camouflage et Survie).

## Forme alternative I

**Conditions** : Drake<sup>S</sup> ou Géant<sup>S</sup>, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Le personnage peut adopter la forme alternative d'un humanoïde de Taille M ou P. La métamorphose nécessite 10 minutes et le personnage devient *fatigué III*. S'il était déjà *fatigué*, sa condition s'aggrave de 3 crans. Son Type devient Humanoïde, mais les jets de Médecine le ciblant subissent un malus de -2 en raison de subtiles différences de physiologie. La métamorphose inverse nécessite elle aussi 10 minutes mais ne fatigue pas le personnage.

**Spécial** : Lorsqu'il prend ce don, le personnage peut réduire une de ses caractéristiques de 2 pour obtenir un don Racial supplémentaire ayant la condition "Niveau 1 uniquement".

## Forme alternative II

**Conditions** : Forme alternative I<sup>S</sup>

**Avantage** : Changer de forme ne prend plus qu'une minute et les jets de Médecine ciblant le personnage ne subissent plus aucun malus.

## Forme alternative III

**Conditions** : Forme alternative II<sup>S</sup>

**Avantage** : Le personnage n'est plus *fatigué* lorsqu'il se métamorphose.

## Hors-vivant

Vous êtes peut-être mort, mais votre corps pourrissant n'est pas inerte pour autant.

**Conditions** : Artificiel<sup>S</sup>, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Vous perdez le Type Créature artificielle au profit du Type Mort-vivant. De plus, choisissez une espèce morte-vivante.

*Goule* : Vous obtenez *estomac sur pattes* et Morsure I. De plus, vous perdez *lourdaud* et votre Vitesse de base augmente de 2 cases.

*Squelette* : Vous obtenez une Résistance 5 aux dégâts tranchants et votre *talon d'Achille* s'applique désormais aux dégâts contondants. De plus, vous perdez *lourdaud* et votre Vitesse de base augmente de 1 case.

*Nécrophage* : Vous obtenez des Griffes I et toutes vos attaques à mains nues infligent des dégâts de froid. Une fois par round, lorsque vous touchez avec une attaque à mains nues, vous pouvez Épuiser la cible par une action libre. Votre *talon d'Achille* s'applique désormais aux dégâts de flash et divins. De plus, les Fées vous infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé et leurs attaques obtiennent acérée (20).

*Zombie* : Vous obtenez *cuir épais* 2. Votre Force augmente de 2 mais votre Dextérité diminue de 2.

## Blême

Votre faim dévorante vous pousse à tous les extrêmes.

**Conditions** : Hors-vivant (Goule)<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous obtenez Morsure I et pouvez produire 2 doses de poison paralysant par scène. Après avoir passé 2 rounds à dévorer un cadavre frais, vous récupérez un nombre de points de dégâts égal au Niveau de Menace du personnage s'il est standard. S'il est spécial, vous obtenez à la place *régénération* 2 jusqu'à la fin de la scène suivante.

# DONS

## Seigneur des ossements

La chair est faible, c'est pourquoi vous avez abandonné la vôtre il y a bien longtemps.

**Conditions** : Hors-vivant (Squelette)<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous perdez *talon d'Achille* et obtenez le Type Horreur. Une fois par session, vous pouvez annuler les effets d'un coup ou d'une blessure critique en laissant vos os se désagréger. Dans ce cas, vous devez passer les 1d6 prochains rounds à les réassembler et ne pouvez effectuer aucune action tant que vous n'êtes pas reconstitué entièrement.

## Vampire

Vous êtes un prédateur nocturne des plus dangereux.

**Conditions** : Hors-vivant (Goule)<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous obtenez Constriction I et récupérez un nombre de points de dégâts égal à ceux infligés par votre attaque de Constriction. De plus, la caractéristique la plus faible entre votre Force et votre Charisme augmente de 2. Enfin, vous obtenez *talon d'Achille (flash)*.

## Barbare natif

Vous êtes un « natif », un membre de l'ethnie humaine physiquement impressionnante qui peuplait la région avant la colonisation.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, Humain

**Avantage** : Vous gagnez un Alignement. De plus, vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons. Enfin, vous êtes considéré plus grand d'une catégorie de Taille pour ce qui est de votre encombrement, des attaques de Piétinement et de résister aux tentatives de Bousculade et de Renversement tant que vous vous tenez fermement au sol et que vous n'êtes pas en train d'escalader, de voler ou de chevaucher.

## Clan de rubis

Vous êtes un des proches du roi du clan de rubis, peut-être même un des princes du clan, et en la présence de vos frères humains et nains vous

vous sentez invincible.

**Conditions** : Fils de rubis<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous gagnez une Étude sur la nation humaine de la région. 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. Enfin, vous obtenez un bonus moral de +2 aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents sont humains ou nains.

## Fils de rubis

Les nains du clan de rubis cohabitent avec des humains depuis des siècles. Leurs cultures s'entremêlent profondément

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, Nain<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous gagnez la Langue des humains de la région. 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.

## Nation de la grenouille

Les devins du clan de la grenouille ne pratiquent pas la batracomancie mais connaissent l'avenir proche aussi bien que les grenouilles prévoient l'arrivée du beau temps.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, Elfe<sup>S</sup>

**Avantage** : 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. De plus, 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.

## Nation du lynx

Le mot lynx résonne avec force à travers toute l'histoire de la philosophie.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, Elfe<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Savoir. Vous obtenez de plus 1 rang en Détermination et un bonus moral de +1 aux jets

# DONS

de Volonté. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

## Nation du paon

Les elfes du paon figurent certainement parmi les plus grands artistes du monde et sont en tout cas les chefs de file de l'art elfique.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, Elfe<sup>S</sup>

**Avantage** : Votre Charisme augmente de 1. De plus, vous gagnez une Étude sur l'histoire de l'art et une Étude sur un art de votre choix (par exemple peinture, chant, etc).

## Noble de la grenouille

Comment un clairvoyant tel que vous a-t-il bien pu se retrouver coincé parmi ces bouseux ?

**Conditions** : Nation de la grenouille<sup>S</sup>

**Avantage** : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous gagnez un dé d'action. De plus, vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

## Noble du lynx

Vous êtes l'un des fins philosophes du lynx embauchés par le roi des elfes de la région pour éclairer son propre clan.

**Conditions** : Nation du lynx<sup>S</sup>

**Avantage** : 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.

## Noble du paon

Que vous travailliez à la cour ou à votre propre compte, vous apportez un peu de la brillance de l'art du paon aux elfes de la région.

**Conditions** : Nation du paon<sup>S</sup>

**Avantage** : Votre Panache augmente de 2 et vous gagnez encore une Étude sur un art de votre choix. De plus, une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

## DONS DE MAGIE

### Conversion magique : substitution élémentaire

Les énergies élémentaires n'ont plus de secrets pour le personnage.

**Conditions** : Niveau de lanceur 1+

**Avantage** : Choisissez un type de dégâts élémentaire (feu, froid, acide ou électricité). Vous gagnez une manœuvre.

*Substitution élémentaire (Manœuvre d'Incantation)* : Lorsque vous lancez un sort infligeant des dégâts élémentaires, vous pouvez dépenser 2 points de sort supplémentaires pour infliger le type de dégâts choisi pour ce don.

**Spécial** : Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois, il s'applique à un élément et possède un nom différent, par exemple : Conversion magique : substitution élémentaire (acide).

### Fidèle de la Voie

Le personnage est un parangon de son idéal.

**Avantage** : Choisissez 1 Voie avec l'aval de votre MJ (lequel est d'ailleurs encouragé à créer une liste de Voies pré-approuvées pour sa campagne). Le personnage acquiert le premier niveau de cette Voie et ne peut plus prendre le moindre niveau dans celle-ci via des aptitudes de classes ou des dons d'une autre chaîne.

### Initié de la Voie

Le personnage poursuit sa voie, quoi qu'il lui en coûte.

**Conditions** : Fidèle de la Voie<sup>S</sup>

**Avantage** : Le personnage acquiert un niveau supplémentaire dans la Voie choisie avec le don Fidèle de la Voie.

**Spécial** : Ce don peut être sélectionné jusqu'à 4 fois, pour un total de 5 niveaux dans la Voie choisie.

### Lien spirituel

Vous êtes lié à la magie de ce monde.

# DONS

**Conditions** : au moins un rang d'Incantation.

**Avantage** : vous pouvez substituer votre modificateur de Sagesse ou de Charisme à votre Intelligence lors de vos tests d'Incantation et vous obtenez également 1 point de magie supplémentaire au début de chaque scène.

## Magie clandestine

Qui pourrait imaginer que la toux qu'on vient d'entendre était en fait l'usage d'un petit sortilège d'influence ?

**Conditions** : au moins un rang d'Incantation, Incantation silencieuse<sup>S</sup>.

**Avantages** : lorsque vous faites un test d'Incantation, vous êtes tout de même considéré comme formé si vous n'avez pas de sacoche de composantes, du moment que vous avez les deux mains libres. De plus, vous pouvez bénéficier des effets du don Incantation Silencieuse sur tout sortilège ayant dans leur description une portée inférieure ou égale à Personnelle.

## Danse magique

Les gnomes apprennent depuis toujours que la magie est une danse et ne savent pas incanter autrement.

**Conditions** : au moins 1 rang d'Incantation, Gnome<sup>S</sup>

**Avantage** : Le personnage ne peut jamais dissimuler un test d'Incantation avec un test d'Action cachée. De plus, il gagne une manœuvre.

*Danse captivante (Manœuvre d'Incantation)* : Vous pouvez tenter par une action libre une Diversion ou une Provocation à l'issue de votre Incantation (que celle-ci soit réussie ou non). Vous pouvez substituer votre bonus d'Acrobaties (Cha) à votre bonus de Bluff ou de Psychologie pour ce jet. Si l'Incantation a été réussie, vous a coûté des points de magie et si la Diversion ou la Provocation a aussi été réussie, vous récupérez immédiatement 1 point de magie.

## DONS DE STYLE

### Double jeu

Vous avez infiltré les rangs de l'ennemi

**Avantage** : Vous pouvez acquérir de la Renommée d'une faction ennemie au coût de 10 points de Réputation par rang, cette renommée n'est pas effective et n'est là que pour vous permettre d'acquérir des faveurs. Cependant vous subissez un malus de -2 par rang de renommée de cette faction quand il s'agit de persuader un groupe que vous ne travaillez pas pour elle. Le rang maximum de renommée de faction ennemie que vous pouvez atteindre avec ce don est égal au nombre de dons de Style que vous possédez.

### Manipulateur

Les gens sont de la pâte à modeler entre vos mains.

**Avantage** : Lorsque vous réussissez un jet de Détection du mensonge et que la cible cache effectivement quelque chose, vous pouvez tenter un jet de Bluff (Cha) opposé à sa Psychologie (Sag). En cas de réussite, vous l'embrouillez et elle vous révèle involontairement 1 indice sur ce qu'elle cache, bien qu'elle s'en rende compte immédiatement. De plus, vous réduisez l'Initiative de vos adversaires de 2d10 sur une Distraction réussie.

### Regard de folie

Le regard qui tue.

**Conditions** : Fou dangereux<sup>FC</sup>.

**Avantage** : Vous pouvez Menacer jusqu'à 3 adversaires avec un seul jet, chaque adversaire lançant séparément son jet pour résister. De plus, vous gagnez une manœuvre :

*Fuis ! (Manœuvre de Menace)* : Vous pouvez abandonner le résultat habituel pour à la place rendre la cible *terrifiée* pendant 1d6 round.

# DONS

## Aura de folie

Fuyez, malheureux !

**Conditions** : Regard de folie<sup>S</sup>

**Avantage** : Quand un adversaire que vous avez réussi à Menacer meurt, vous gagnez une Adrénaline. De plus, vous gagnez une manœuvre :

*Raaaargh ! (Manœuvre de Menace)* : Vous pouvez dépenser 5 Adrénalines pour Menacer tous les adversaires dans un rayon de 9 m autour de vous. Vous ne faites qu'un seul jet et chaque adversaire résiste séparément.

## DONS DE TERRAIN

### Combat en mer

Boire, manger, dormir et combattre sur un navire vous est coutumier.

**Avantage** : Pour tous vos tests d'Acrobatie/Équilibre vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 et vous pouvez Faire 10 (cf. FC p.71) sans temps supplémentaire. De plus vous obtenez une posture.

*Loup de mer (Posture)* : Une fois par round, quand un adversaire adjacent échoue à un test d'équilibre, vous obtenez une attaque libre contre lui.

### Expérience du terrain

Votre expérience du terrain vous permet d'avoir l'avantage

**Conditions** : Terrain de prédilection I<sup>FC</sup>.

**Avantage** : Lors d'un round de surprise en votre faveur, vous obtenez une demi-action supplémentaire. En outre, sur un terrain dont vous possédez le don Terrain de Prédilection, vous comptez comme trois personnages supplémentaires pour déterminer la supériorité numérique.

## Seigneur des éléphants I

Vous avez vécu parmi les hordes de mastodontes, gagnant leur confiance et vous gardant de leur fureur.

**Avantage** : Vous obtenez un bonus de +4 à la Défense contre les attaques de Cornes, Coup et Piétinement effectuées par les personnages plus grands que vous. De plus, vous obtenez un bonus de +4 aux jets de Survie en forêt, dans la jungle ou dans les plaines.

## Seigneur des éléphants II

Vous êtes un champion de la horde, digne de l'accompagner à la guerre.

**Conditions** : Niveau de Carrière 6, Seigneur des éléphants I<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous contrôlez un éléphant PNJ (voir Fantasy Craft, page 264). Votre éléphant est un personnage spécial avec un Niveau d'Opposition égal à votre Niveau de Carrière moins 4 (minimum 1). Il ne possède aucun dé d'action mais vous pouvez dépenser les vôtres pour son bénéfice. Votre éléphant ne peut posséder de don temporaire ou contrôle d'autres personnages. S'il meurt ou est renvoyé, vous perdez de la Réputation à hauteur de votre Niveau de Carrière (et il est remplacé après au moins un mois de Temps mort continu).

**Spécial** : Vous ne pouvez acquérir ce don de façon temporaire.

## Seigneur des éléphants III

Votre horde mourrait pour son champion.

**Conditions** : Niveau de Carrière 12, Seigneur des éléphants II<sup>S</sup>

**Avantage** : Vous contrôlez un second éléphant PNJ, avec les mêmes statistiques et limites que le premier.

**Spécial** : Vous ne pouvez acquérir ce don de façon temporaire.

# ÉQUIPEMENT

## RUNES

Les runes du peuple nain fonctionnent en tout point comme les parchemins classiques (qui sont aussi disponibles), à l'exception des points suivants.

Leur prix est doublé, leur Construction est Solide 2 et leur Poids est 1 kg.

Elles ne peuvent être utilisées que par un personnage possédant le don Lecture de runes et ne peuvent être gravées que par un personnage possédant le don Gravure de runes I. Un personnage ne peut jamais graver une rune contenant un sort donné s'il ne possède pas préalablement une rune contenant ce sort et le MJ est encouragé à utiliser ce levier pour décider des runes autorisées dans sa campagne.

Le jet requis pour activer la rune est un jet d'Artisanat (Gravure), de même DD que s'il s'agissait d'un jet d'Incantation pour un parchemin. L'objet supportant la rune n'est détruit ni en cas de succès, ni en cas de réussite critique, par contre la rune se vide alors de son pouvoir.

Les effets de la rune sont déterminés comme si le Niveau de Lanceur du personnage était égal à son Niveau de Carrière moins 2 (min. 1). Le DD des runes est égal à 10 + le modificateur d'Intelligence du personnage + son nombre de dons d'Équipement. Le graveur qui a créé la rune n'influence en rien ces deux valeurs.

Les runes de niveau 4 et plus ne sont pas disponibles à la vente et les graveurs de runes ne pourront se les procurer pour les reproduire qu'après des Intrigues Secondaires adéquates ou en les découvrant dans des trésors au cours d'aventures mémorables. Chaque fois qu'un jet de Trésor indique qu'un parchemin est découvert, le groupe tire en plus 1d4 ; si le résultat du dé est un 4, il s'agit en fait d'une rune.

## ARMURES

### Améliorations d'armures

#### FÉLYS

Les armures de cuir des félys<sup>S</sup> sont traitées et améliorées pour mieux camoufler son porteur sans le gêner dans ses mouvements.

*Nom* : Félys

*Effet* : Souple uniquement ; bonus d'équipement de +2 en Camouflage sur un terrain au choix (à déterminer définitivement lorsque l'amélioration est appliquée).

*MAJ* : +1

*Poids* : -25 %

*Comp* : +5

*Coût* : +100 %

#### GNOME

Les gnomes<sup>S</sup> de ce document ont les mêmes améliorations d'armures que les halfelins<sup>FC</sup>.

## ARMES

Hache-épée (mode épée à deux mains exotique) : 2d6 létaux ; crit 19-20 ; massive ; M/2m ; Sol 3/12 M ; 15 kg ; — ; 300 pa

Hache-épée (mode hache exotique) : 1d10 létaux ; crit 20 ; PA 2 ; M/2m ; Sol 3/12 M ; 15 kg ; — ; 300 pa

Kriss (couteau) : 1d6 létaux ; crit 19-20 ; acérée 4, sanglante ; Min/1m ; Solide 2 ; 15J ; 1 kg ; Ancien ; 30pa

# COMBAT

## CONDITIONS

**Enraciné** : La Vitesse du personnage est réduite à 0 et il ne peut faire de pas de placement.

## ACTIONS SPÉCIALES

### Entrée fracassante

*1 action complexe • Action de mouvement*

Cette action n'est utilisable qu'au cours du premier round au cours duquel le personnage entre en combat. Le personnage peut se déplacer de sa Vitesse ou faire un Saut ou une Cascade au cours de cette action. Il effectue aussi un test d'Acrobaties (Cha) et perd la condition *caché* ou *invisible*, tandis que tous ses adversaires perdent la condition *pris au dépourvu*. En échange, si une foule suffisante (environ 10 personnes, à la discrétion du MJ) assiste à l'évènement, la Réputation du personnage augmente en fonction de son résultat.

Résultat jusqu'à 19 : pas de gain de Réputation

20—29 : 1 point de Réputation

30—39 : 2 points de Réputation

40—49 : 3 points de Réputation

50+ : 4 points de Réputation

Sur une réussite critique, les adversaires du personnage restent *pris au dépourvu*, le cas échéant. Sur un échec critique, le personnage ne gagne pas de Réputation et termine son mouvement *renversé*.

*Note* : Le personnage ne peut gagner ainsi plus de Réputation qu'il n'a de Légende au cours d'une même aventure.

## ACTIONS RÉSERVÉES

### Prière à la grandeur

*1 action complexe • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement*

Le personnage loue les dieux pour un spectacle magnifique qu'il lui est donné de voir : un lever de soleil, une cité resplendissante, une belle femme... Une fois par aventure, lorsque le personnage

## DE L'ÉQUILIBRE DE CES ACTIONS

Tout comme les dons du troisième chapitre, les nouvelles actions spéciales et manœuvres ici présentées sont conçues au jugé, sans guide particulier. Certaines n'ont même pas été testées en jeu. Maniez-les avec beaucoup de précaution.

assiste à un tel spectacle (à la discrétion du MJ, un repère étant une valeur d'Apparence supérieure ou égale à 4 ou un Contrôle Narratif à 2 dés d'action), il peut prier et obtenir grâce à sa bonne humeur un bonus moral de +2 aux jets de Diplomatie jusqu'à la fin de la scène.

### Prière du pécheur

*1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement et un vœu pieux*

Les vœux du personnage le protègent du péché. Il obtient un bonus moral de +2 aux jets de Détermination effectués afin de ne pas enfreindre un de ses vœux (exemples de jet : quitter la condition enragé s'il a fait vœu de non-violence, résister à un jet de Diplomatie visant à le séduire s'il a fait vœu de chasteté) pendant 1d4 rounds. Si le personnage a enfreint un de ses vœux (à la discrétion du MJ), il ne peut plus bénéficier de la Prière du pécheur pour les jets concernant ce vœu jusqu'à ce qu'il demande sincèrement le pardon. Toute nouvelle Prière du pécheur avant que les bénéfices de la première prennent fin est sans effet.

### Prière protectrice

*1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement*

Le personnage puise son courage dans la foi. Il obtient une Résistance au Stress de 2 pendant 1d4 rounds. Toute nouvelle Prière protectrice avant que les bénéfices de la première prennent fin est sans effet.

# COMBAT

## Prière punitive

*1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement*

La fureur des dieux s'abat sur les ennemis du personnage. Il bénéficie d'un bonus moral de +1 à l'attaque pendant 1d4 rounds. Toute nouvelle Prière punitive avant que les bénéfices de la première prennent fin est sans effet.

## MANŒUVRES

### Bon flic, mauvais flic

**Manœuvre d'Influence** : Si vous ciblez un personnage qui a été Menacé plus tôt dans cette scène par un de vos coéquipiers, vous bénéficiez à ce test d'un bonus égal au nombre de points de dégâts de stress infligés par la Menace. Si la cible a été Menacée plusieurs fois par vos coéquipiers dans cette scène, seuls les dégâts de la dernière Menace comptent.

### Brasse

**Manœuvre de Natation (For 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Constitution à votre modificateur de Force pour ce test.

### Cape double-face

**Manœuvre de Masques** : Vous changez de costume à la volée. Si ce test vise à changer des petits détails sans modifier la taille, le poids, la Race, le sexe ou l'âge de votre personnage, il est réalisé en une action complexe. Votre marge d'erreur sur ce test augmente de 3.

### Comme un singe dans un arbre

**Manœuvre d'Escalade (For 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Dextérité à votre modificateur de Force pour ce test.

## Contrepèterie

**Manœuvre de Provocation** : Le personnage peut utiliser son bonus de Diplomatie (Int) pour ce jet. De plus, en cas de réussite, son verbe piquant améliore la Disposition de tous les témoins de 4 jusqu'à la fin de la scène. Sur une réussite critique, cette augmentation est permanente. Sur un échec critique, la Disposition de tous les témoins diminue d'autant jusqu'à la fin de la scène.

## Crawl

**Manœuvre de Natation (For 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Dextérité à votre modificateur de Force pour ce test.

## Discours du vieux sage

**Manœuvre de Persuasion (Cha 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Sagesse à votre modificateur de Charisme pour ce test.

## Flatteur

**Manœuvre de Persuasion** : Vous perdez immédiatement un point de Réputation. Votre marge de critique augmente de 2 pour ce test.

## Interrogatoire musclé

**Manœuvre de Coercition (Sag 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Force à votre modificateur de Sagesse pour ce test.

## Je ne suis personne

**Manœuvre de Masques (Cha 13+)** : Pour ce test, vous utilisez votre modificateur de Sagesse et votre marge d'erreur augmente de 1. Si personne ne perce votre déguisement à jour d'ici-là, le bonus de synergie avec Déguisement du prochain test de Furtivité que vous faites au cours de cette scène est égal au quart (arrondi au supérieur) de vos rangs en Déguisement (minimum +2).

# COMBAT

## Je suis derrière toi !

**Manœuvre de Menace** : Le personnage peut utiliser son bonus d'Acrobaties pour ce jet. En cas de réussite, ses sauts périlleux lui confèrent un bonus d'esquive de +1 à la Défense pendant 1 round.

## Je vais t'attraper !

**Manœuvre de Lutte** : Lorsque vous engagez une lutte contre un adversaire d'au moins 4 catégories de Taille de moins que vous, vous pouvez substituer votre bonus de Prestidigitation à votre bonus d'Athlétisme. Si cet adversaire se retrouve *agrippé* par vous, vous pouvez l'*immobiliser* par une action libre.

## Joli décolleté

**Manœuvre d'Influence** : Vous ne pouvez utiliser cette manœuvre que contre un personnage de votre race et sexuellement incliné envers ceux de votre sexe. Votre bonus d'Apparence est doublé sur ce test et il bénéficie d'une synergie avec Bluff. Toutefois, la cible peut activer vos erreurs critiques pour un dé d'action de moins (minimum 0). Un personnage ne peut être ciblé par cette manœuvre qu'une fois par scène.

## Kiaï !

**Manœuvre d'Attaque à mains nues ou en mêlée** : Le personnage inflige des dégâts de son au lieu de dégâts normaux et utilise son modificateur de Constitution au lieu de son modificateur habituel pour déterminer les dégâts. La puissance du cri n'est néanmoins pas sans contrepartie et le personnage subit 1 point de dégâts non-létaux qui ignorent toute résistance ou réduction des dégâts. Cette manœuvre est utilisable une fois par round.

## Là-bas c'était moins cher

**Manœuvre de Mensonge** : Si le test est réussi, le bonus de synergie avec Bluff du prochain test de Marchandage contre cette cible que vous faites au cours de cette scène est égal au quart (arrondi au supérieur) de vos rangs en Bluff (minimum +2).

## La piste me parle

**Manœuvre de Pistage** : La durée de ce test est doublée. En cas de réussite, vous obtenez aussi un Indice concernant la cible.

## Masque de l'ange

**Manœuvre de Masques** : Si personne ne perce votre déguisement à jour d'ici-là, le bonus de synergie avec Déguisement du prochain jet de Diplomatie que vous faites au cours de cette scène est égal au quart (arrondi au supérieur) de vos rangs en Déguisement (minimum +2).

## Masque du démon

**Manœuvre de Masques** : Si personne ne perce votre déguisement à jour d'ici-là, le bonus de synergie avec Déguisement du prochain jet d'Intimidation que vous faites au cours de cette scène est égal au quart (arrondi au supérieur) de vos rangs en Déguisement (minimum +2).

## Multitache

**Manœuvre de Concentration pour maintenir un sort** : Le personnage subit une pénalité de -5 et une augmentation de la marge d'échec critique de 2 sur ce jet. S'il le réussit, il peut accomplir des actions libres durant ce round, ainsi qu'un Déplacement Simple, un Changement de Position ou une Utilisation d'Objet.

## Papillon

**Manœuvre de Natation** : En cas de réussite, vous vous déplacez de 1,50 m de plus. Vous subissez immédiatement 1d4 points de dégâts non-létaux qui ignorent toute réduction des dégâts.

## Pauvre niais !

**Manœuvre de Mensonge** : Si le test est réussi, le bonus de synergie avec Bluff du prochain test de Détection du mensonge que vous faites contre cette cible au cours de cette scène est égal au quart (arrondi au supérieur) de vos rangs en Bluff (minimum +2).

# COMBAT

## Pourquoi tu dances ?

**Manœuvre de Diversion** : Le personnage augmente sa marge d'erreur de 3 sur ce jet. S'il réussit, l'adversaire est de plus *pris au dépourvu*. Un adversaire ne peut être ciblé par cette manœuvre qu'une fois par combat.

## Réfléchir avant... de se planquer

**Manœuvre de Dissimulation** : Ce test prend une minute (au lieu d'une action complexe). Sa marge de critique augmente de 1 et il bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 1).

## Rends-toi !

**Manœuvre de Menace** : Sur un jet réussi, la cible doit aussi effectuer un jet de Moral dont la difficulté et les conséquences sont conformes à la situation présente. Cette manœuvre est utilisable une fois par adversaire et par combat.

## Roulé-boulé

**Action d'Initiative (Spécialisation combat à mains nues ou armes de mêlée)** : Une fois par round, si le personnage a les deux mains libres et qu'il devrait être *renversé*, il peut se relever immédiatement par une action libre. Le personnage peut utiliser cette action un nombre de fois par combat égal à son nombre de dons de Combat à Mains Nues (minimum 1).

## Saisie de la hampe

**Manœuvre de Désarmement** : Si l'arme ciblée a une Allonge strictement supérieure à celle du

personnage, celui-ci peut utiliser son bonus de Prestidigitation pour ce jet et, si cette tentative de désarmement se fait à mains nues, considérer pour ce jet ses mains comme des armes de sa catégorie de Taille.

## Souplesse & Harmonie

**Manœuvre de Lutte** : Le personnage peut utiliser son bonus d'Acrobaties pour ce jet. En cas de réussite, il peut déplacer immédiatement la lutte de 1,5 m.

## Tour de passe-passe

**Manœuvre d'Action cachée** : Vous savez saisir un portefeuille en un clin d'œil. Si vous cachez avec succès une action Utiliser un objet à tous les personnages non-complices situés à Courte Portée, vous récupérez immédiatement une demi-action (autrement dit, l'Utilisation d'objet s'est faite par une action libre). Vous pouvez utiliser cette manœuvre un nombre de fois par scène égal au nombre de vos dons Secrets (minimum 1).

## You know nothing, Jon Snow!

**Manœuvre de Menace** : Vous pouvez utiliser votre bonus de Psychologie pour ce jet. En cas de réussite, la cible est de plus *prise au dépourvue*. Un personnage ne peut être ciblé par cette manœuvre qu'une fois par scène.

## You're Reek!

**Manœuvre de Domination (Sag 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Charisme à votre modificateur de Sagesse pour ce test.

## CONCEPTION DE PNJ

### Attaques à sauvegarde

**Dominante** : cette attaque réduit à néant la volonté de la victime, la laissant esclave du PNJ. Si elle échoue à son jet de Volonté, elle subit les effets suivants. Elle obéit aux instructions verbales du PNJ (même s'il ne comprend pas son langage). Si l'Intelligence du dominé est inférieure ou égale à 5, il ne peut comprendre que des ordres basiques, comme « viens ici », « va là-bas », « combats », « reste ici », et ainsi de suite. La domination s'achève si le PNJ, un de ses compagnons ou un de ses alliés attaque le dominé, ou après un jour par Niveau de Menace du PNJ. Si l'Intelligence du dominé est supérieure ou égale à 6, il se souvient de la domination lorsque celle-ci prend fin.

— Valeur en PX : 4 par grade.

— Jet de sauvegarde : Volonté.

## FIGURANTS

### Barbare (Humanoïde marchant — 48 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 VII ; Déf IV ; JS IV ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Intimidation III, Survie IV ; Options : *Aptitude de classe (Soldat : Blessures de guerre I), Berserker, Ennemis jurés (Humanoïdes), Robuste I, Sans peur I*

Attaques/Armes : Hache de bataille (dég 1d10 ; crit 19-20 ; propriétés : faucheuse, PA 2)

Trésor : 1A, 1T

### Barde (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 III ; Att II ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp III ; CS : Acrobaties IV, Bluff VI, Diplomatie VI, Prestidigitation IV ; Options : *Attirant II, Dévoué I (une Voie liée à la beauté ou à l'art au choix), Expertise (Diplomatie), Fascinant, Intérêts (Alignement : divinité de la beauté ou des arts, Étude : réseau des bardes)*

Attaques/Armes : Arme rituelle

## DE L'ÉQUILIBRE DE CES PNJ

Ces PNJ suivent les règles officielles de Fantasy Craft. Pas grand-chose à craindre, donc.

Équipement :

Livre saint, instrument de musique, torches (3), trousse de déguisement

Trésor : 1A, 1V

### Druide-Sorcier (Humanoïde marchant — 31 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 III ; Déf II ; JS V ; Santé II ; Comp I ; CS : Détermination III, Diplomatie III, Médecine I, Survie III ; Options : *Caméléon I (forêt/jungle), Dévoué II (une Voie du druidisme au choix), Intérêts (Alignement : druidisme)*

Attaques/Armes : Arme rituelle (selon la race)

Montures et véhicules : un animal dressé au choix (peut ne pas être une monture, comme par exemple un faucon dressé en éclaireur)

Trésor : 1M

### Paladin (Humanoïde marchant — 68 PX) :

For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : Détermination V, Diplomatie III, Équitation V, Intimidation V, Tactiques III ; Options : *Aptitude de classe (Prêtre : dévôt), Don (Maîtrise de la charge IFC), Honorable, Intérêts (Alignement), Menace de groupe, Sans peur II*

Attaques/Armes : Arme rituelle, Bouclier en métal (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : garde +2)

Montures et véhicules : Destrier (Vitesse 15 m au sol ; Voyage 5 ; Tai G/Déf IV)

Équipement : Armure de plaques complète (armure de plaques intermédiaire avec accessoires lourds ; RD 7 ; Résistance Contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vitesse -3 m ; Déguisement évident), Livre saint

Trésor : 1A

**Philosophe (Humanoïde marchant — 33 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 I ; Att I ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp III ; CS : Diplomatie IV, Investigation VII, Psychologie III ; Options : *Brillant I, Aptitude de classe (Explorateur : rat de bibliothèque II ; Érudit : idée lumineuse I), Couard, Fascinant, Intérêts (2 Études)*

Attaques/Armes : Aucun

Équipement : Livre de philosophie (comme un livre saint mais au lieu de cibler les personnages de même Alignement que le texte, cible les personnages ayant une Attitude au moins intriguée à l'égard de l'auteur ou du lecteur)

Trésor : 1A

**Sergent d'armes (Humanoïde Marchant — 49 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 IV ; Santé IV ; Comp IV ; CS : Détermination VI ; Intimidation VI ; Options : *Expertise (Détermination), robuste I, vétéran II, don (Port d'armure II<sup>FC</sup>)*

Attaques/Armes : Épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19–20 ; propriétés : acérée 4), Dague (dég 1d6 létaux ; crit 19–20 ; propriétés : lancer, sanglante), Bouclier en métal (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : garde +2)

Équipement : Armure d'écailles complète (armure d'écailles intermédiaire avec accessoires légers ; RD 5 ; Résistance Tranchant 3 ; MD -2 ; MAJ -2 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement évident), sac à dos, trousse de toilette.

Trésor : 2A, 1T

Notes :

- *Intérêts possibles* : Tavernes, Milice urbaine, Histoires graveleuses, Jeux de dés, jeux de cartes, etc.
- *Penchant pour l'alcool* : le sergent d'armes gagne un bonus de moral de +1 en Détermination tant qu'il dispose d'assez de vin pour le restant de la journée.

**Valet (Humanoïde Marchant — 50 PX) :**

For 10, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp VII ; CS : Détection VI, Discrétion VI ; Options : *Aptitude de classe (Sage : Assistance I ; Assassin : Lecture froide ; Courtisan : Un mot de moi), Don (Sens de la répartie I<sup>FC</sup>), Intérêts (Cuisiner, Écouter aux portes, Étiquette, Trousser les servantes, 1 langue au choix), Honorable, Couard*

Trésor : 1A

**Archétypes des figurants****FÉLYS (+ 7PX)**

**Avantage** : Sa Vitesse augmente de 3 m et sa Dextérité de 2. Il gagne également *vision dans le noir I, sens aiguisés (ouïe)* et *toujours prêt*.

**GNOME (+4 PX)**

**Avantage** : Le Type du PNJ devient Fée, sa Taille devient Petite, sa Vitesse diminue de 3 m, il gagne *fascinant, Étude (joaillerie)*, un Intérêt à choisir parmi Alignement (druidisme) et Étude (philosophie) et sa Sagesse augmente de 2.

**HOBGOBELIN (+5 PX)**

**Avantage** : Le PNJ gagne *berserker, impressionnant, nocturne, vision dans le noir I*, et sa Constitution augmente de 2.

**BESTIAIRE****Aliens****Œuf (Petite Horreur Immobile — 54 PX) :**

For 16, Dex 10, Con 12, Int 2, Sag 4, Cha 2 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse – ; Init I ; Att I ; Déf V ; JS V ; Santé II ; Options : *talon d'Achille (feu), vision aveugle, endurance aux dégâts (froid, électricité), immunité aux dégâts (acide, stress), réduction des dégâts 3, sans peur II, esprit de ruche, sort naturel (Immobilisation d'animal<sup>FC</sup>)*

**Trésor :** aucun

**Notes :**

- Ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.
- Crée un aggripeur de visage puis meurt.

**Aggripeur de visage (Très petite Horreur Marchante — 147 XP) :**

For 14, Dex 14, Con 10, Int 2, Sag 4, Cha 2; Tai TP (1x1, Allonge 1); Vitesse 18 m au sol; Init X; Att I; Déf VII; JS V; Santé I; Comp II; CS : Athlétisme VI, Acrobaties X, Camouflage X; Options : *talon d'Achille (feu)*, *aquatique II*, *vision aveugle*, *brillant I*, *attaque en charge*, *endurance aux dégâts (froid, électricité)*, *immunité aux dégâts (acide, stress)*, *réduction des dégâts 3*, *guérison accélérée*, *sans peur II*, *terrifiant*, *luteur*, *esprit de ruche*, *défense naturelle (sang acide)*, *grand grimpeur I*, *grand sauteur II*, *grand nageur I*

**Attaques/Armes :** Queue II (dég 1d4+2 létaux ; crit 19–20 ; notes : *allonge +1* ; améliorations : *étreinte*), Constriction V (dég 3d6+2 non-létaux ; crit 18–20 ; améliorations : *perforation d'armure V*, *infectieuse (Implant d'œuf (voir ci-dessous))*, *dégâts exotiques (non-létaux)*), Sang acide (attaque de dégâts d'acide II ; attaquant si adjacent ; Réf DD 10 ou 1d6 par 2 NM)

**Trésor :** aucun

- \* Implant d'œuf (attaque venimeuse (Embryon d'alien (voir ci-dessous)), l'aggripeur de visage se détache ensuite et meurt / 1 jour / notes : pas de JS, en cas de test de Médecine ou de tentative d'arracher l'aggripeur de visage : Coup de grâce (3d6+2) sur la victime)
- \*\* Embryon d'alien (mort et extraction d'un exploseur de poitrine / 1d4 heures [+7 heures si l'exploseur de poitrine est une reine] / notes : DD 20+5 par JS précédent, ne peut être arrêté sauf test de Médecine DD 30)

**Notes :**

- Ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.
- Meurt après éclosion.

**Exploseur de poitrine (Très petite Horreur Marchante – 139 PX) :**

For 9, Dex 14, Con 10, Int 4, Sag 4, Cha 2; Tai TP

(1x1, Allonge 1); Vitesse 18 m au sol; Init X; Att I; Déf IX; JS VII; Santé I; Comp II; CS : Athlétisme VI, Acrobaties III, Camouflage X; Options : *talon d'Achille (feu)*, *amphibie II*, *vision aveugle*, *brillant I*, *attaque en charge*, *endurance aux dégâts (froid, électricité)*, *immunité aux dégâts (acide, stress)*, *réduction des dégâts 3*, *sans peur II*, *terrifiant*, *luteur*, *esprit de ruche*, *défense naturelle (sang acide)*, *régénération 5*, *grand nageur I*

**Attaques/Armes :** Morsure III (dég 2d4-1 acide; crit 19-20; améliorations : dégâts exotiques), Sang acide (attaque de dégâts d'acide II; attaquant si adjacent; Réf DD 10 ou 1d6 par 2 NM)

**Trésor :** aucun

**Notes :**

- Ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.
- Si nourrit, atteint sa taille adulte en 1d4 heures.

**Drone (Moyenne Horreur Marchante — 135 PX) :**

For 14, Dex 12, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 5; Tai M (1x1, Allonge 1); Vitesse 18 m au sol; Init V; Att I; Déf II; JS V; Santé II; Comp III; CS : Athlétisme V, Acrobaties VII, Camouflage V; Options : *talon d'Achille (feu)*, *aquatique II*, *vision aveugle*, *attaque en charge*, *endurance aux dégâts (froid, électricité)*, *immunité aux dégâts (acide, stress)*, *réduction des dégâts 3*, *guérison accélérée*, *sans peur II*, *terrifiant*, *luteur*, *esprit de ruche*, *défense naturelle (sang acide)*, *sort naturel (Détection des émotions<sup>FC</sup>)*, *éventration*, *grand grimpeur III*, *grand sauteur II*, *grand nageur I*

**Attaques/Armes :** Morsure I (dég 1d8+2 létaux; crit 20), Griffes II x 2 (dég 1d6+2 létaux; crit 19-20), Queue I (dég 1d8+2; crit 20; notes : Allonge +1; améliorations : *venimeuse (poison extra-terrestre paralysant (voir ci-dessous) puissant)*, *perforation d'armure*), Résine (attaque à effets enchevêtrante I; projectile de 6 m; Réf DD 15), Jet d'acide (attaque de dégâts d'acide I; projectile de 18 m; Réf DD 10 ou 1d4 par 2 NM), Sang acide (attaque de dégâts d'acide III; attaquant si adjacent; Réf DD 20 ou 1d8 par 2 NM)

**Trésor :** aucun

\* Poison extra-terrestre paralysant (instantané; améliorations : persistant)

Notes :

— Ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.

### **Prétorien (Grande Horreur Marchante — 145 PX) :**

For 16, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 5; Tai G (2x2, Allonge 2); Vitesse 18 m au sol; Init V; Att I; Déf III; JS VI; Santé II; Comp III; CS : Athlétisme V, Intimidation IV, Camouflage VI; Options : *talon d'Achille (feu), aquatique II, vision aveugle, attaque en charge, endurance aux dégâts (froid, électricité), immunité aux dégâts (acide, stress), réduction des dégâts 4, sans peur II, terrifiant, lutteur, esprit de ruche, défense naturelle (sang acide), sort naturel (Détection des émotions<sup>FC</sup>), guérison accélérée, éventration, grand grimpeur III, grand sauteur II, grand nageur I*

**Attaques/Armes :** Morsure I (dég 1d10+3 létaux; crit 20), Griffes II x 2 (dég 1d8+3 létaux; crit 19-20), Queue I (dég 1d10+3; crit 20; notes : Allonge +1; améliorations : *venimeuse (poison extra-terrestre paralysant puissant), faucheuse, perforation d'armure*), Constriction I (dég 1d12+3 létaux; crit 20; notes : bénéfice de Lutte), Résine (attaque à effets enchevêtrante I; projectile de 6 m; Réf DD 15), Jet d'acide (attaque de dégâts d'acide I; projectile de 18 m; Réf DD 10 ou 1d4 par 2 NM), Sang acide (attaque de dégâts d'acide III; attaquant si adjacent; Réf DD 20 ou 1d8 par 2 NM)

Trésor : aucun

Notes :

— Ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.

### **Reine-mère, attachée (Colossale Horreur Immobile — 353 PX) :**

For 22, Dex 8, Con 22, Int 16, Sag 14, Cha 12; Tai C (3x16, Allonge 3); Vitesse –; Init I; Att X; Déf VII; JS X; Santé X; Comp IV; CS : Diplomatie IX, Intimidation X, Camouflage VIII; Options : *talon d'Achille (feu), vision aveugle, prudent I, endurance aux dégâts (froid), immunité aux dégâts (acide, stress, électricité), réduction des dégâts 15, guérison accélérée,*

*sans peur II, terrifiant, lutteur, esprit de ruche, attaque monstrueuse, défense naturelle (sang acide), sort naturel (Injonction I<sup>FC</sup>, Injonction II<sup>FC</sup>, Charme-personne III<sup>FC</sup>, Charme-personne V<sup>FC</sup>, Apaisement des émotions<sup>FC</sup>, Détections des émotions<sup>FC</sup>, Héroïsme I<sup>FC</sup>, Immobilisation de personne<sup>FC</sup>, Démence II<sup>FC</sup>, Esprit impénétrable<sup>FC</sup>, Prière<sup>FC</sup>, Terreur II<sup>FC</sup>, Scrutation IV<sup>FC</sup>, Statut de groupe<sup>FC</sup>, Esprit I de groupe<sup>FC</sup>), éventration, Métamorphe III (non-attachée<sup>S</sup>), télépathie, robuste V*

**Attaques/Armes :** Morsure IV (dég 2d12+6 létaux; crit 17-20), Griffes II x 2 (dég 1d10+6 létaux; crit 18-20), Queue III (dég 2d12+6; crit 18-20; notes : Allonge +1; améliorations : *venimeuse (poison extra-terrestre paralysant virulent), faucheuse, perforation d'armure II*), Jet d'acide (attaque de dégâts d'acide III; crit 19-20; cône de 21 m; Réf DD 20 ou 1d8 par 2 NM), Sang acide (attaque de dégâts d'acide V; attaquant si adjacent; Réf DD 30 ou 1d12 par 2 NM)

### **Reine-mère, non-attachée (Très grande Horreur Marchante — 240 PX) :**

For 22, Dex 10, Con 18, Int 16, Sag 14, Cha 12; Tai TG (3x3, Allonge 3); Vitesse 15 m au sol; Init I; Att IX; Déf VII; JS X; Santé VII; Comp IV; CS : Acrobaties IV, Détection III, Intimidation IX; Options : *talon d'Achille (feu), aquatique II, vision aveugle, prudent I, attaque en charge, endurance aux dégâts (froid), immunité aux dégâts (acide, stress, électricité), réduction des dégâts 15, guérison accélérée, sans peur II, terrifiant, don (Rage de berserker I<sup>FC</sup>), lutteur, esprit de ruche, défense naturelle (sang acide), éventration, grand grimpeur III, grand sauteur II, grand nageur I, télépathie*

**Attaques/Armes :** Morsure IV (dég 2d12+6 létaux; crit 17-20), Griffes II x 2 (dég 1d10+6 létaux; crit 18-20), Queue III (dég 2d12+6; crit 18-20; notes : Allonge +1; améliorations : *venimeuse (poison extra-terrestre paralysant virulent), faucheuse, perforation d'armure II*), Jet d'acide (attaque de dégâts d'acide II; crit 19-20; cône de 18 m; Réf DD 15 ou 1d6 par 2 NM), Sang acide (attaque de dégâts d'acide IV; attaquant si adjacent; Réf DD 25 ou 1d10 par 2 NM)

Trésor : 2T + 2T (gelée royale)

## Notes :

— Meurt 2d4 jours après s'être détachée; ne peut se rattacher.

## Animaux

### Rat géant (Petit Animal Marchant — 40 PX) :

For 12, Dex 14, Con 10, Int 2, Sag 10, Cha 2 ; Taille P (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp — ; CS : Acrobaties III, Athlétisme I, Tactiques II ; Options : *amphibie I, férocité, grand nageur II, nuée, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Morsure (dég 1d6 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : infectieuse (maladie tirée au hasard))

Trésor : aucun

### Sanglier (Animal Marchant — 59 PX) :

For 14, Dex 10, Con 14, Int 3, Sag 12, Cha 10; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS V ; Santé VI; Comp - ; CS : Athlétisme IV, Détection IV, Intimidation V ; Option : *Robuste I, Attaque en charge, Berserker, Événtration, Férocité*

Attaques/Armes : Corne I (1d8+2, 19-20, sanglante), Piétinement I (1d10+2, note: uniquement sur créature P ou inférieur)

## Arbres

Il arrive que même le chêne d'à côté puisse devenir une menace...

### Arbre des Pendus (Très grande Plante Immobile — PNJ spécial — 67 PX) :

For 16, Dex 6, Con 16, Int 4, Sag 10, Cha 4 ; Init II ; Att V ; Déf II ; JS V ; Santé III ; Comp — ; CS : Athlétisme VII; Options : *talon d'Achille (feu), festin, don (Maîtrise de la lutte I<sup>FC</sup>), lutteur, sort naturel (Injonction II<sup>FC</sup>, Sommeil<sup>FC</sup>), manœuvre (Tueur de nabots<sup>GC</sup>), robuste, attaque rapide I*

Attaques/Armes : Lianes étranglantes (tentacules I, 1d12+3 létaux, notes : Allonge +1), Feuilles suceuses (attaque vampirique II, aura 6 m)

## Créatures des enfers

Ces créatures démoniaques sont fortement inspirées de créatures pré-existantes mais sont ajustées pour valoir exactement 60 PX, seuil pour les sorts d'Appel d'outre-plan. Ce sont donc de parfaites créatures pour un invocateur qui n'a pas peur de frayer avec les démons...

La pixie des Enfers est la petite cousine du diabolotin. Elle ne fait la taille que d'un moineau mais c'est son principal atout : elle est utilisée par les seigneurs démons ou les invocateurs comme espionne ou assassine.

Le pouding noir des Enfers est à peine plus faible que son cousin usuel, probablement à cause de siècles de mauvais traitement dans les « écuries » des seigneurs démons. Ce sont des machines de guerre qui dissolvent tout sur leur passage et sont affamées de chair fraîche.

### Pixie des Enfers (Infime Extérieur Volant/Marchant — 60 PX) :

For 12, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Taille I (1×1, Allonge 1) ; Vit 18 m en vol, 6 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp II ; CS : Camouflage VI, Détection VI, Prestidigitation IV ; Options : *aptitudes de classe (Éclaireur : attaque sournoise III), dons (Fléau des titans I<sup>GC</sup>, Fléau des titans II<sup>GC</sup>, Fléau des titans III<sup>GC</sup>, Vol gracieux), manœuvre (Tueur de géants<sup>GC</sup>)*.

Attaques/Armes : Griffes I (1d3+1 létaux)

Trésor : aucun.

### Pouding noir des Enfers (Très Grand Extérieur Vase Marchant — 60 PX) :

For 14, Dex 2, Con 12, Int 4, Sag 2, Cha 2 ; Taille TG (3×3, Allonge 2) ; Vit 6 m au sol ; Init I ; Att V ; Déf I ; JS I ; Santé V ; Comp I ; CS : Athlétisme VI ; Options : *défense naturelle (acide), fission (critique), hésitation critique, robuste I, vision aveugle*.

Attaques/Armes : Coup II (dég 1d10+2 acide ; crit. 19-20 ; amélioration : *étrainte*), constriction II (dég 2d8+2 acide ; crit. 19-20 ; note : bénéfice de Lutte).

Trésor : aucun.

## Daëlkyr

Les daëlkyrs sont les immortels maîtres de Xoriat, le plan de la folie. Ces créatures en apparence humanoïdes ont une allure angélique et un port altier, mais si l'on y regarde de plus près, il y a quelque chose de fondamentalement vicié et contre-nature chez ces monstres. De fait, il n'y a pas que leur corps inhumain qui soit corrompu jusqu'à la moelle. Leur esprit dément et déformé en fait de véritables psychopathes, se complaisant dans le vice, le sadisme et la cruauté. S'il y a bien un art dans lequel les daëlkyrs excellent, c'est celui de faire souffrir les mortels.

**Tactiques** : Doté d'une patience infinie, le daëlkyr est l'un des pires ennemis de tout ce qui vit. Incroyablement fort, rapide et prétentieux, il préfère le plus souvent laisser ses laquais se battre à sa place et observer le combat de loin. Pas par crainte, mais uniquement pour ne pas avoir à se salir les mains et se donner le temps de parfaire ses tactiques plusieurs fois millénaires. Lorsqu'il se lance personnellement au combat, le daëlkyr sème la démence et la terreur au sein des rangs ennemis.

**Daëlkyr (Extérieur de taille Moyenne Marcheur — 237 PX) :**

For 16, Dex 16, Con 18, Int 18, Sag 16, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf III ; JS IX ; Santé III ; Comp X ; Options : *attirant V, brillant II, captivant, défense magique V, don (Expertise du combat<sup>FC</sup>), entrée dramatique, immunité aux maladies, éternel, intérêt (alignement : Mal), métamorphe III, réduction des dégâts X, régénération V, sans peur II, sort naturel (Confusion III<sup>FC</sup>, Esprit impénétrable<sup>FC</sup>, Lenteur<sup>FC</sup>, Porte dimensionnelle<sup>FC</sup>, Rapidité<sup>FC</sup>), vétéran II, vision dans le noir II*

**Attaques/Armes** : fouet tentaculaire (tentacule I : dég 1d6+3 ; crit 20 ; prop : allonge +1 ; améliorations : allonge +1) ; contact corrupteur (attaque affaiblissante IV : -1 dans une caractéristique au choix du daëlkyr ; Vigueur DD 25 annule ; amélioration : attaque surnaturelle (fouet tentaculaire)) ; aura de démence (aura effrayante V : effrayé ; Volonté DD 30 annule ; zone : aura de 6 m)

**Trésor** : 2T (trophées), 3M (objets magiques)

**Psychologie étrange** : Les émotions et pensées des daëlkyrs sont tout bonnement inhumaines. Quiconque tente de lire ses émotions ou autrement de lire son esprit est automatiquement affecté par son sort naturel de Confusion III.

## Dryade

Ces créatures légendaires sont les gardiennes des forêts et de ses habitants. Leur peau couleur bois et leur chevelure pareille à un feuillage les aident à se fondre dans le décor de leur forêt natale. Elles sont souvent d'une grande beauté et leurs yeux en amande leur confèrent air indomptable. Leurs traits sont fins et leurs gestes vifs et gracieux. On les prétend invisibles ou insaisissables, mais elles sont tout simplement plus en harmonie avec la nature que n'importe qui.

**Tactiques** : Timide, la dryade se cache plus souvent qu'elle ne confronte les intrus, à moins qu'ils ne menacent son domaine. Même dans ce cas, elle tente toujours de parlementer, faisant usage de son Charme naturel et magique pour plaider sa cause et celle de sa forêt. En cas d'échec des négociations, elle dryade utilise Injonction ou Sommeil pour détourner ses agresseurs de leurs sinistres objectifs. Si elle est débordée, elle les ralentit avec Enchevêtrement puis fuit avec Voyage par les arbres. Mais une dryade n'abandonne pas son domaine. Elle revient rapidement, accompagnée d'alliés avec lesquels elle adopte une tactique de guérilla pour épuiser ses ennemis.

**Dryade (Fée de taille Moyenne Marcheur — 80 PX) :**

For 10, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att III ; Déf II ; JS IX ; Santé II ; Comp VI ; CS : Détection VII, Discrétion VII, Survie VII ; Options : intérêt (nature), réduction des dégâts 3, sort naturel (Charme-personne I<sup>FC</sup>, Enchevêtrement<sup>FC</sup>, Injonction<sup>FC</sup>, Sommeil<sup>FC</sup>, Voyage par les arbres<sup>FC</sup>), symbiose (voir ci-dessous).

**Attaques/Armes** : dague (dég 1d6 ; crit 19-20 ; prop : hémorragique, lancer), arc long de qualité + 30 flèches normales (dég 1d6+1 ; crit 19-20 ; portée 12 m × 6 ; prop : AP 4, empoisonnées)

**Trésor** : 1C (argent), 2T (trophées)

**Symbiose** : Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

## Grands anciens

« Tekeli-li... Tekeli-li... »

**Shoggoth (Très grande Vase Horreur Marchante — 417 XP)** :

For 25, Dex 17, Con 20, Int 5, Sag 16, Cha 10; Tai TG (6×6, Allonge 6); Vitesse 15 m au sol; Init X; Att V; Déf II; JS X; Santé IV; Comp —; CS : Athlétisme V, Détection IX; Options : *amphibie II*, *vision aveugle*, *immunité à la condition (désorienté, pris en tenaille, aveuglé, assourdi, paralysé, étourdi, renversé, nauséux, ensanglanté)*, *immunité aux maladies*, *vivacité critique*, *endurance aux dégâts (acide, électricité, feu)*, *immunité aux dégâts (froid, stress)*, *réduction des dégâts 15*, *vision nocturne II*, *entrée dramatique, éternel, sans peur II*, *don (Instinct du guerrier<sup>FC</sup>, Attaque en puissance<sup>FC</sup>, furie II, lutteur, attaque monstrueuse I, sort naturel (Démence III<sup>FC</sup>), régénération 10, défense magique IV, grand grimpeur II, grand nageur II, perfide, intérêts (alignement chaotique, langue: Aklo), robuste II, vétéran II*

**Attaques/Armes** : Coup IV × 4 (dég 2d10+7 létaux; crit 17-20; améliorations : *étrainte*), Constriction II (dég 2d8+7 létaux; crit 18-20; notes : bénéfice de Lutte), Piétinement V (dég 3d12+7 létaux; crit 17-20; notes : M ou inférieure; améliorations : *étrainte*), Engloutissement V (dég 6d8+7 acide; crit 17-20; notes : bénéfice de Lutte, M ou inférieure; améliorations : *dégâts exotiques (acide)*, *acérée V*), Cacophonie délirante (attaque de diminution de Sagesse IV; aura de 18 m; Vol DD 25 ou 4 points de diminution temporaire de Sagesse)

**Trésor** : 3V

## Gremlins

**Gremlin (Très petite Marchante — PNJ standard — 59 PX)** :

For 8, Dex 16, Con 8, Int 8, Sag 12, Cha 6; Init V; Att VII; Déf II; JS III; Santé III; Comp III; CS : Athlétisme IV, Prestidigitation VII; Options : *talon d'Achille (feu)*, *maladroit*, *sensible à la lumière, nocturne*, *aptitude de classe (Plus discret qu'un chat ; Traqueur ; Attaque sournoise +1d6)*, *vision nocturne I*, *don (Fléau des titans I<sup>GC</sup>, Combat en meute I<sup>FC</sup>), fission (si mouillé, maturation en 3 rounds, +4 PX)*, *grand grimpeur I*, *nuée, manœuvre (Tueur de géants<sup>GC</sup>), effrayant*

**Attaques/Armes** : Griffes et Crocs I (1d8-1 létaux)

**Trésor** : aucun

**Chef Gremlin (Très petite Marchante — PNJ spécial — 76 PX)** :

For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 6; Init V; Att VII; Déf V; JS V; Santé V; Comp III; CS : Athlétisme IV, Prestidigitation VII; Options : *talon d'Achille (feu)*, *sensible à la lumière, nocturne*, *aptitude de classe (Plus discret qu'un chat; Traqueur; Attaque sournoise +1d6, vision nocturne I, don (Fléau des titans I<sup>GC</sup>, Fléau des titans II<sup>GC</sup>, Combat en meute I<sup>FC</sup>, Combat en meute II<sup>FC</sup>), fission (si mouillé, maturation en 3 rounds, seul l'un deux est Chef et l'autre sera un Gremlin classique), personnage-clef, grand grimpeur I, nuée, manœuvre (Tueur de géants<sup>GC</sup>), effrayant*

**Attaques/Armes** : Griffes et Crocs I (1d8 létaux)

**Trésor** : aucun

## Insectes géants

**Mille-pattes géant à queues fouettantes (Bête Marchant — 59 PX)** :

For 16, Dex 10, Con 14, Int /, Sag 10, Cha 2; Tai TG (1×9, Allonge 2); Vit 6 cases au sol; Init II; Att IV; Déf IV; JS I; Santé III; Comp —; CS : —; Option : *Robuste II*, *Vision dans le noir II*, *Immunité effets mentaux*, *Grand grimpeur II*, *Réduction de dégât II*

**Attaques/Armes** : Morsure I (1d12+3, 18-20, venimeux:engourdissant DD12), Queues (x2) I (1d12+3 non-létaux, 20, allonge+1, renversante II

DD15)

## Korrigans

**Éclaireur korrigan (Très petit Extérieur marchant — 85 PX) :**

For 16, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 14 ; Tai TP (1x1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp VI ; CS : Discrétion VIII, Diplomatie IX ; Options : *vision dans le noir I, porteur, invisibilité, défense magique I, nuée*

*Attaques/Armes* : coup I (dégâts 1d3+3 létaux), regard dominateur (attaque dominante II : regard 18 m ; Vol DD 15 ou dominé)

*Trésor* : 2C, 1L

**Brute korrigane (Petit Extérieur marchant — 99 PX) :**

For 18, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 12 ; Tai P (1x1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Athlétisme VII, Diplomatie VII ; Options : *vision dans le noir I, berserker, porteur, invisibilité, défense magique I, robuste III*

*Attaques/Armes* : coup III (dégâts 2d4+4 létaux ; crit 19-20), petite hache double (dégâts 1d8+4 létaux ; crit 20 ; options : P 2, double), regard dominateur (attaque dominante II : regard 15 m ; Vol DD 15 ou dominé)

*Équipement* : armure de cuir clouté (RD 2 ; MD -1)

*Trésor* : 1C, 1G

**Roi korrigan (Petit Extérieur marchant — 152 PX) :**

For 16, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 22 ; Tai P (1x1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp V ; CS : Bluff IX, Diplomatie X, Intimidation IX ; Options : *vision dans le noir I, porteur, invisibilité, défense magique I, sort naturel (Malédiction<sup>FC</sup>, Souhait I<sup>FC</sup>, Souhait II<sup>FC</sup>, Souhait III<sup>FC</sup>, Téléportation II<sup>FC</sup>, Vol I<sup>FC</sup> ; les souhaits ne nécessitent pas de Quête)*

*Attaques/Armes* : coup III (dégâts 2d4+3 létaux ; crit 19-20), regard dominateur (attaque dominante V : regard 21 m ; Vol DD 30 ou dominé)

*Équipement* : chemise de mailles (RD 1 ; résist. tranchant 2 ; MD -1 ; Déguisement -4 ; options : allégée, de cérémonie)

*Trésor* : 2C, 1L, 1M, 1T

## Tisseurs d'ombre

**Tisseur d'ombre (Horreur Moyen Marchant — 111 PX) :**

For 12, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init VI ; Att VI ; Déf VIII ; JS VII ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage X, Détection X, Intimidation V ; Options : *grand grimpeur I, vision aveugle, télépathie, sensibilité à la lumière, régénération I, réduction de dégât I, dons (attaque en puissance, instinct du guerrier), aptitude de classe (plus discret qu'un chat), sorts naturels (ténèbres II, porte dimensionnelle (ne marche que dans les ténèbres))*

*Attaques/Armes* : Morsure I (1d6+1 létaux ; diminution de force II attaque surnaturelle) ; Tentacule I (1d8+1 létaux ; allonge+1)

*Trésor* : 3T

## Trolls

**Troll de pierre (Bête Marchante — 107 PX) :**

For 16 ; Dex 12 ; Con 18 ; Int 6 ; Sag 9 ; Cha 6 ; Tai G (2x2, Allonge 2) ; Vit 7,5m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; San VIII ; Comp II ; CS : Athlétisme V, Détection III, Survie III ; Options : *Sens aiguisé (Odorat), Régénération 5, Vision dans le noir I, Bonne étoile, Réduction de dégât 4, Sans Peur I, Lutteur, Putréfaction morbide, Don (Maîtrise de la lutte I)*

*Attaques/Armes* : Griffes III (2d8+3, crit 19-20), Étreinte

**Chien-troll (Bête Marchante — 71 PX) :**

For 16, Dex 10, Con 14, Int 4, Sag 10, Cha 7 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 10,5m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS III ; San III ; Comp I ; CS : Fouille V, Intimidation IV ; Options : *Sens aiguisé (Odorat), Régénération 5, Vision dans le noir I, Don (Combat en meute I)*

*Attaques/Armes* : Morsure IV (2d8+1, crit 16-20, Infectieuse) et Étreinte

## Vouivres

**Vouivre de monte [Compagnon Animal] – monture volante (Grande Bête Marchante/Volante — 55 PX) :**

For 14, Dex 10, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 9; Tai G (2X3, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol; Vitesse 18 m en vol; Init II; Att IV; Déf II; JS IV; Santé VII; Comp I; CS : Acrobaties III; Options : *immunité à la condition (paralysé), réduction des dégâts 3, sens aiguisés (odorat), sommeil léger*

**Attaques/Armes :** Queue I (1d10+2 létaux, crit 20, notes : Allonge +1, améliorations : *venimeuse*), Morsure I (1d10+2 létaux, crit 20)

## Archétypes monstrueux

### HYBRIDE ALIEN (+97 XP)

Les précédents spécimens proviennent de souches humaines, mais un xénomorphe peut potentiellement infecter tout être vivant...

**Conditions :** Animal, Bête, Fée, Humanoïde, Horreur, Extérieur (le MJ peut également autoriser les Plantes)

**Avantages :** Le PNJ gagne le Type Horreur, sa vitesse augmente de 3 m (une créature volante perd 3 m de vitesse), sa Défense augmente de 2, sa Force, sa Dextérité, sa Sagesse et sa Constitution augmentent chacune de 2, son Intelligence diminue de 2 et son Charisme diminue de 4. Il gagne également talon d'Achille (feu), Aquatique II, vision aveugle, attaque en charge, endurance aux dégâts (froid, électricité), immunité aux dégâts (acide, stress), réduction des dégâts 3, guérison accélérée, sans peur II, terrifiant, lutteur, esprit de ruche, défense naturelle (sang acide), sort naturel (Détection des émotions<sup>FC</sup>), grand grimpeur I, grand sauteur I, grand nageur I, Morsure I, Griffes II x 2, Queue I (améliorations : *venimeuse* (Poison paralysant extra-terrestre<sup>S</sup> puissant), perforation d'armure, faucheuse), Résine (attaque à effets enchevêtrante I; projectile de 6 m; Réf DD 15), Jet d'acide (attaque de dégâts d'acide I; projectile de 18 m; Réf DD 10 ou 1d4 par 2TL), Sang acide (attaque de dégâts d'acide III; attaquant si adjacent; Réf DD 20 ou 1d8 par 2 NM).

Le PNJ ne peut résister aux pouvoirs ni aux ordres de sa reine.

# CAMPAGNES

## VOIES

### Voie de la Civilisation

*Civilisation I* : Votre Style de Vie augmente de 1.

*Civilisation II* : Vous obtenez le don Propriété supplémentaire<sup>FC</sup>.

*Civilisation III* : Vous obtenez l'aptitude de classe Sources I (Émissaire)<sup>GC</sup>.

*Civilisation IV* : Vous obtenez le don Suivants<sup>FC</sup>.

*Civilisation V* : Votre Charisme augmente de 4.

### Voie de l'Inéluctabilité

*Inéluctabilité I* : Vous obtenez le don À un cheveu<sup>FC</sup>.

*Inéluctabilité II* : Vous pouvez lancer Perception de la mort<sup>FC</sup> deux fois par scène et Communication avec les morts<sup>FC</sup> une fois par scène.

*Inéluctabilité III* : Lorsque vous Trompez la mort et que votre corps est complet, vous pouvez reprendre la partie au début de la scène suivante avec un destin amélioré d'un cran par rapport au résultat voté.

*Inéluctabilité IV* : Vous pouvez Renvoyer les morts-vivants un nombre de fois par combat égal à votre Sphère d'Inéluctabilité. De plus, vous pouvez lancer Lumière du jour I<sup>FC</sup> une fois par scène.

*Inéluctabilité V* : Vous pouvez lancer Mot de pouvoir (mort)<sup>FC</sup> et Lumière du Jour II<sup>FC</sup> une fois par scène.

### Voie de l'Ivoire

*Ivoire I* : Vous obtenez le don Seigneur des éléphants I<sup>S</sup>.

*Ivoire II* : Vous obtenez une Résistance 2 aux armes naturelles et au combat à mains nues.

*Ivoire III* : Vous obtenez le don Seigneur des éléphants II<sup>S</sup>.

*Ivoire IV* : Votre Force et votre Constitution augmentent de 1 chacune.

*Ivoire V* : Vous obtenez les don Seigneur de

éléphants III<sup>S</sup>.

### Voie de la Paix

*Paix I* : Vous obtenez un bonus d'intuition à tous vos jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Négociation utilisés afin d'éviter un conflit égal à votre Sphère de la Paix (à la discrétion du MJ).

*Paix II* : Vous pouvez lancer Apaisement des émotions<sup>FC</sup> et Immobilisation de personne<sup>FC</sup> une fois par scène.

*Paix III* : Vous pouvez lancer Quête<sup>FC</sup> une fois par scène et Aura divine<sup>FC</sup> deux fois par scène.

*Paix IV* : Vous pouvez lancer Apaisement des émotions<sup>FC</sup> deux fois de plus par scène et ce sort perd le descripteur fatal.

*Paix V* : Vous pouvez relancer tout jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Négociation utilisé afin d'éviter un conflit et conserver le résultat que vous préférez. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par jet.

### Voie du Temps

*Temps I* : Vous obtenez le don Pointe de vitesse<sup>FC</sup>.

*Temps II* : Vous pouvez lancer Rapidité<sup>FC</sup> et Intuition<sup>FC</sup> une fois par scène.

*Temps III* : Vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

*Temps IV* : Vous pouvez lancer Postcognition<sup>FC</sup> une fois par scène. De plus, vous pouvez lancer deux fois les jets d'Initiative et garder le résultat que vous préférez.

*Temps V* : Vous pouvez lancer Localisation suprême<sup>FC</sup> et Arrêt du temps<sup>FC</sup> une fois par scène.

## OPTIONS DE CAMPAGNE

### Argent propre (permanent)

On ne vole pas les bourses des morts ! Si un personnage dépouille un cadavre devant un témoin, il perd immédiatement 1 point de Réputation. En échange de cette pénalité, les

# CAMPAGNES

personnages sont plus nobles, plus appréciés et tous les revenus dus au Panache sont augmentés de 50 pa.

## Ça picote (permanent)

Une fois par combat, quand un coup critique amène les Blessures d'un personnage à 0 ou moins, celui-ci peut dépenser 1 dé d'action pour rester à 1 Blessure. Il lance également 1d20 et gagne une condition selon le résultat du dé :

1—2 : *assourdi* pendant 1 round

3—4 : *aveuglé* pendant 1 round

5—6 : *désorienté*

7—8 : *ensanglanté*

9—10 : *étourdi* pendant 1 round

11—12 : *fatigué*

13—14 : *nauséux*

15—16 : *renversé*

17—18 : *secoué*

19—20 : *terrifié*

## Ce qui ne me tue pas me rend plus fort (permanent)

Chaque fois qu'un personnage tombe à 0 Blessure ou moins puis revient à 1 Blessure, il obtient exactement les points d'expérience nécessaires pour pouvoir passer de niveau (bien que, comme d'habitude, ce passage de niveau doive a priori être réalisé lors du Temps Mort suivant ou entre cette aventure et la suivante) ainsi que 2 dés d'action à dépenser avant la fin du combat sans quoi ils sont perdus.

## Chance diluée (3 dés d'action)

Chaque personnage ne peut utiliser qu'un dé d'action par round. Les pouvoirs permettant de lancer plusieurs dés d'actions en même temps ne sont pas impactés par cette option.

## Chutes mortelles (permanent)

Tomber n'est jamais anodin. Les dégâts d'une

## DE L'ÉQUILIBRE DE CE CHAPITRE

Les nouvelles voies ont été construites à l'aide d'un peu de rétroingénierie sur le squelette de départ des voies et elles doivent être presque aussi fiables que les nouvelles Origines. Les nouvelles options de campagne sont au contraire pour la plupart des brouillons qui n'ont pas vraiment été testés en jeu. Comme toute option de campagne, celles présentées ici risquent de déséquilibrer en profondeur votre jeu... mais c'est bien le but d'une option de campagne, non ?

chute s'appliquent par défaut aux Blessures. Sur un jet d'Acrobaties réussi (DD 10 + 1 par mètre de chute + 2 si la chute est inattendue + un modificateur de circonstances selon le sol à l'arrivée), ils sont réduits de 1d6 (minimum 0) et passent sur la Vitalité. De plus, un personnage qui chute subit autant de dégâts de stress qu'il subit de dégâts létaux. Enfin, si le jet d'Acrobaties est un échec, il subit également une Blessure critique tirée au hasard sur la Table des séquelles. Bien sûr, si les dégâts passent sur la Vitalité mais dépassent le seuil de Blessure critique, il y a un risque d'en subir une tout de même, mais toutefois on ne peut recevoir plus d'une Blessure critique par chute.

## Combats haletants (permanent)

La Vitalité n'existe plus. Les dégâts qui s'appliquent normalement à la Vitalité s'accumulent avec le temps (tous comptés dans une même jauge). Chaque fois qu'un personnage spécial subit de tels dégâts, il doit réussir un jet de Vigueur sans quoi la jauge retombe à 0 et le personnage devient *fatigué* (de la même manière que pour les dégâts non-létaux). Les autres effets de ces dégâts, tels que la perte de Blessures sur un critique létaux ou le jet de Volonté sur des dégâts divins, sont inchangés. La guérison naturelle agit sur cette jauge exactement comme sur les dégâts non-létaux.

# CAMPAGNES

Les personnages spéciaux ont accès à un effet supplémentaire du Second Souffle. En dépensant 2 dés d'action, ils peuvent se soigner un degré de *fatigué* ou de *secoué*. Pour les PJ, cet effet est utilisable un nombre de fois par aventure égal au tiers du score de base de Vitalité de la classe choisie au dernier niveau (ex. : le Soldat gagnant  $12 + \text{mod Con}$  points de Vitalité par niveau, il bénéficie d'un bonus égal à  $12/3 = +4$ ). Pour les PNJ spéciaux, il est utilisable un nombre de fois par scène égal à leur degré de Santé.

Il est possible de Préparer le lancement d'un sort de soins pour qu'il s'active au moment où un personnage subit une attaque ; dans ce cas, les dégâts soignés sont retranchés du total de dégâts avant de calculer le DD du jet de Vigueur.

## Épidémie tenace (2 dés d'action)

Choisissez une maladie. Le DD de Vigueur pour y résister augmente de 8. L'onction générique ne permet pas de relancer un jet de sauvegarde contre cette maladie et il faut une onction spécifique. L'onction spécifique a une Complexité augmentée de 20, 1 seule utilisation au lieu de 3, et un prix multiplié par 2.

Cette option de campagne peut être choisie plusieurs fois et s'applique à chaque fois à une maladie différente.

## PANDÉMIE (PERMANENT)

L'épidémie est déjà présente partout à travers le monde au début de la campagne. Dès qu'ils passent un Temps Mort dans une ville, les PJ doivent effectuer un jet de Vigueur contre la maladie. Le DD de ce jet est augmenté de 2 pour chaque mois entier de Temps Mort.

## PROPAGATION DE LA MALADIE (1 DÉ D'ACTION)

L'épidémie démarre au début de la campagne localisée dans un ou plusieurs foyers. Déterminez une Vitesse de Propagation comprise entre 1 km/mois et 100 km/mois (vous pouvez éventuellement tirer aléatoirement cette vitesse

avec 1d100). À chaque Temps Mort d'un mois ou plus, la maladie progresse d'autant de km.

## MALADIE RACIALE (1 DÉ D'ACTION)

Certaines Races sont plus ou moins vulnérables à l'épidémie. Parmi les Races accessibles dans l'univers, choisissez une liste de Résistants et une liste de Vulnérables. Les Résistants bénéficient d'un bonus de +2 au jet de Vigueur contre la maladie tandis que les Vulnérables subissent un malus de -2 à ce jet.

## Espaces confinés (3 dés d'action)

Combattre entre deux murs ou dans la cellule d'une prison n'a rien à voir avec un duel en plein air. Toute arme de deux catégories de Taille de moins que le personnage la maniant (y compris les mains nues et les attaques naturelles) souffre d'un modificateur à l'Allonge de -1 (l'Allonge totale d'un personnage ne peut descendre en-dessous de 0). Si ce modificateur rend l'Allonge du personnage strictement inférieure à celle de son adversaire, il doit engager une Lutte afin de pouvoir s'en servir et, vice-versa, en Lutte un personnage ne peut frapper qu'avec des armes d'au moins 2 catégories de Taille de moins que lui. En outre, le personnage peut substituer son jet d'attaque avec cette arme à son jet d'Athlétisme pour entamer une Lutte ou attaquer avec son arme, mais ni pour se défendre ni pour aucun autre bénéfice de Lutte. Enfin, tout personnage maniant une arme ayant un modificateur à l'Allonge d'au moins +1 est considéré comme non-formé tant qu'il ne dispose pas d'un espace libre autour de l'espace qu'il occupe de rayon au moins égal, en nombre de cases, au modificateur à l'Allonge de l'arme qu'il utilise. Par exemple, une arme ayant allonge +1 nécessite que toutes les cases adjacentes au personnage soient libres, etc. Le personnage peut tout de même combattre avec jusqu'à un quart des cases requises occupées (par ex. en se serrant contre un mur ou en se mettant dos-à-dos avec un allié) mais au prix d'un malus de -2 à l'attaque par case occupée.

# CAMPAGNES

## PÉNÉTRER LA GARDE (2 DÉSD'ACTION)

Plutôt que de devoir s'arrêter quand il entre dans une case adjacente, un personnage doit s'arrêter quand il entre dans la zone d'Allonge de l'adversaire. Par exemple, un personnage s'approchant d'un adversaire ayant une Allonge de 2 doit s'arrêter à 2 cases du personnage. S'il désire devenir adjacent à l'adversaire (par exemple pour l'attaquer avec une Allonge de 1), il doit se déplacer encore de 1 case avec une action ultérieure (Déplacement Simple, Pas de placement, etc). Un test de Cascades réussi permet de ne pas avoir à s'arrêter (les adversaires ayant les cases traversées par le personnage dans leur zone d'Allonge comptent alors comme des personnages adjacents pour le calcul du DD ; en cas d'échec, le personnage s'arrête sur la première case du parcours contrôlée par un adversaire).

## Guerilla (permanent)

« Les héros ne font pas d'vieux os,  
C'est bien connu !  
Pour survivre, 'faut frapper dans l'dos,  
Ou bien dans l'\*\*\* ! »

Tous les personnages infligent 2 dés de dégâts d'attaque sournoise supplémentaires.

## Héros haletants (2 désd'action)

Les dégâts non-létaux se récupèrent au même rythme que la Vitalité. De plus, chaque personnage ne perd un grade de la condition *fatigué* qu'à la fin de chaque aventure.

## Horreur Lovecraftienne (3 désd'action)

Les dégâts de stress ne s'éliminent pas avec le temps qui passe. De plus, chaque personnage ne perd un grade de la condition *secoué* qu'à la fin de chaque aventure.

## Ici, c'est Spartes ! (1déd'action)

Les PNJ standards doivent faire des jets de Résistance supérieurs ou égaux à la moitié des dégâts accumulés uniquement (au lieu de 10 + moitié des dégâts).

## J'me le fais en solo ! (2 désd'action)

Cette option fragilise les PNJ spéciaux et rend les duels singuliers plus sérieusement envisageables et les compagnons d'armes moins ridiculeusement résistants. Les PNJ spéciaux contrôlés par le MJ ont un nombre de points de Vitalité initial égal à leur grade de Santé multiplié par le Niveau de Menace du PNJ, le tout multiplié par le nombre de PJ + 1. Les PNJ spéciaux contrôlés par les joueurs ont un nombre de points de Vitalité initial égal à leur grade de Santé + 5, le tout multiplié par leur Niveau de Menace.

## J'suis un montagnard, moi, pas un marin ! (permanent)

Survie devient une compétence à domaines, dont les domaines sont les différents choix du don Terrain de prédilection. (Ceci n'interfère toutefois en rien avec le don Terrain de prédilection.)

## Là t'as mal ? Et là ? (permanent)

Les coups critiques confirmés avec 1 dé d'action infligent des dégâts doublés mais ceux-ci s'appliquent à la Vitalité. Les critiques confirmés avec 2 dés d'action s'appliquent aux Blessures, sans que les dégâts soient doublés.

## Légende vivante (permanent)

Lors de la création d'un personnage, son joueur choisit aussi une Voie. Lorsque la Renom totale du personnage vaut 2, puis 4, 6, 8 et 10, il découvre une Sphère dans cette Voie.

# CAMPAGNES

## Maître des compétences (permanent)

Un personnage peut dépenser des points de compétence dans toutes les compétences, qu'elles soient de classe ou non. Les points de compétence ne sont pas multipliés par 4 au niveau 1. Les compétences d'Origine et de classe apportent un bonus de +3 lors du premier point investi.

## Monstres terrifiants (2 dés d'action)

Les monstres comme les dragons ou les démons sont très rares et d'autant plus craints. Chaque fois qu'une créature autre qu'un membre d'une des races courantes de l'univers (à définir préalablement par le MJ) inflige des dégâts, la victime subit 2 point de dégâts de stress.

## Un monde de spécialistes (permanent)

Lorsqu'un joueur investit un premier rang dans une compétence à domaines, il apprend un domaine de cette compétence. Par la suite, investir de nouveaux rangs dans cette compétence n'accorde jamais de nouveau domaine.

## Sorcellerie (nouvelles sous-options)

### INTOLÉRANCE ENVERS LA MAGIE (PERMANENT)

Les lanceurs de sorts profane sont obligés de dissimuler leurs activités. Si celles-ci sont découvertes, la Disposition des PNJ diminue de -15.

### MAGIE HARASSANTE (PERMANENT)

Après avoir lancé un sort, un personnage subit 2 fois le montant en points de magie dépensés pour ce sort en tant que dégâts non-létaux.

### Sous-sous-option : Magie létale

Si lancer un sort rend le personnage *fatigué IV*, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + les dégâts subis pour ce dernier sort) ou tomber à -1 en Blessures.

### MAGIE FAIBLE (PERMANENT)

Les sorts profanes voient leur DD diminuer de 5 et toutes leurs valeurs numériques diminuer de 50%.

### MAGIE RARE (1 DÉ D'ACTION)

Les lanceurs de sorts sont des personnes peu courantes et sont donc souvent craintes et incomprises. Prouver que l'on est capable de faire de la magie accorde un bonus de circonstances en Intimidation de +2 jusqu'à la fin de la scène. Par contre, du fait de la rareté des pratiquants de la magie, toute personne tentant de se déguiser en mage subit un malus de -2 à son test de Masques.

### VOIES ARCANIQUES (PERMANENT)

Le chemin vers les plus grands savoirs arcaniques est pavé de secrets mineurs. Les sorts gradués peuvent être appris seulement si les versions moins puissantes sont déjà connues. Les sorts dont le nom contient « de groupe » ou « d'autrui » [*ndt : l'auteur pense visiblement à Shield et Shield Other, traduits malheureusement par Bouclier et Protection d'autrui — la « chaîne » n'est donc pas visible en VF*] peuvent être appris seulement si la version inférieure est connue. Par exemple, Scrutation III ne peut être appris que si Scrutation I et Scrutation II sont déjà connus. De même, Muscles I de groupe ne peut être appris que si Muscles I est connu. Muscles II de groupe requerrait Muscles I, Muscles I de groupe, et Muscles II. Cette option de campagne pourrait représenter le fait que l'élaboration minutieuse de savoirs arcaniques se fait au travers de recherches selon une ligne directrice logique. Les mages auraient tendance à suivre des archétypes caractérisés par des sorts étroitement groupés.

# INDEX RÉVISÉ

En guise de bonus, nous ajoutons à la fin de cette compilation notre index corrigé pour le livre des règles de base VF de Fantasy Craft (dont les renvois sont malheureusement très souvent faux). Cet index a été réalisé par la communauté du Scriptorium et se veut évolutif : si une entrée vous paraît manquer, faites-nous signe !

## A

- Abris 243
- Accompagner les joueurs 404
- Accroches scénaristiques 367
- Acolyte 52
- A couvert ! 56
- Acrobates 22
- Acrobaties 76
- Acrobaties aguerries 27
- Acrobaties innées 21
- Action cachée 89
- Actions 246
- Actions avancées et manœuvres 250
- Actions réservées 252
- Adaptable 19
- Adepte 23
- Adepte profane 49
- Adrénaline 93
- Adversaires 254
- Adversaires et autres pnj 369
- Aéroglisser 111
- Affinité alchimique 58
- Affliction 125
- Affûtage 130
- Agile 19
- Agrippé 241
- Aide à la guérison 239
- Aide de camp 37
- Aigles 287
- Alarme 130
- Alchimiste 57
- Alignement 67, 125
- Alignement (conversion) 341
- Alignements (exemples) 346
- Allié naturel 131
- Alliés à ennemis 425
- Allonge 231
- Allonge (conversion) 341
- Allure 38
- Alpha 323
- Altération 125
- Amélioration 77
- Améliorations d'arme 207
- Améliorations d'attaques (pnj) 271
- Améliorations des biens 177
- Améliorations des propriétés 216
- Améliorations d'objets 171
- Amélioration supérieure (→ Talent)
- Analyse de l'adversaire 63
- Ancien 323
- Ancien des mers 111
- Ancien des pierres 111
- Ancien igné 111
- Animation des morts 133
- Anges 287
- Anticiper 247
- Anti-héros 365
- Antiquité 344
- Apaisement 82
- Apaisement des émotions 134
- Appel de la foudre 134
- Appel de l'outre-plan 135
- Aptitude spéciale 30
- Aptitudes 31
- Aptitudes de classe 31
- Aptitudes de classe (pnj) 266
- Araignées géantes 288
- Arborescences de dons 93
- Arc 203
- Archer 23
- Archétypes de figurants 281
- Archétypes monstrueux 323
- Ardeur 40
- Argent 168
- Argent de départ 169
- Argent économisé/gagné 170
- Argent et réputation 75
- Aristocrate 23
- Arme alignée 137
- Arme de prédilection 61
- Arme en main 94
- Arme fétiche 62
- Arme magique 137
- Armes 196
- Armes (taille) 206
- Armes (pnj) 265
- Armes à poudres 204
- Armes à une et deux mains 244
- Armes contondantes 197
- Armes de jet 202
- Armes d'épaule 205
- Armes de poing 205
- Armes de sièges 204
- Armes d'hast 200
- Armure du mage 137
- Armures 193
- Arrêt du temps 137
- Art du maître 103
- Artéfacts 218
- Artéfacts (exemples) 226
- Artificiel 19
- Artificiel (bestiaire) 289

## INDEX RÉVISÉ

- Artisan 23  
 Artisanat 77  
 Artisanat (restreindre) 358  
 Artisanat aguerri 23  
 Artisanat inné 21  
 Arts martiaux 103  
 Asphyxie 246  
 Astucieux 20  
 Assassin 32  
 Assassin imaginaire 137  
 Assistance 53  
 Assistants 216  
 Assourdi 240  
 Assurance de l'aventurier 362  
 Ateliers 358  
 Athlétisme 78  
 Athlétisme aguerri 22  
 Athlétisme inné 22  
 Attaque de base (conversion) 341  
 Attaque de regard 252  
 Attaque en puissance 96  
 Attaque en rotation 252  
 Attaque incessantes 22  
 Attaques (règle) 231  
 Attaques (pnj) 265  
 Attaques (conseils pnj) 275  
 Attaques à effets (pnj) 269  
 Attaques de dégâts (pnj) 269  
 Attaques extraordinaires 269  
 Attaques libres 232  
 Attaques naturelles (pnj) 265  
 Attaques non-formées 231  
 Attaque simple (test) 231  
 Attaque simple (action) 247  
 Attaques incessantes 251  
 Attaque sournoise 238  
 Attaque synchronisée 121  
 Attitude 421  
 Au combat 55  
 Au quart de tour 33  
 A un cheveu 121  
 Aura de grâce 138  
 Aura divine 138  
 Aura magique 138  
 Auras 222  
 Aux commandes 38  
 Avantages des joueurs 414  
 Aventures et réputation 386  
 Aventurier 23  
 Aveuglé 240
- ## B
- Bagout 138  
 Baie magique 138  
 Barbare 23  
 Barde 23  
 Barghest 289  
 Basilik 289  
 Bâtons 198  
 Battement d'ailes 253  
 BBA 31  
 Belluaire 59  
 Bénédiction 125  
 Bénédiction (sort) 138  
 Bénéfices de la renommée 209  
 Béni 118  
 Bestiaire 287  
 Bétail et gibier 289  
 Bête éclipseante 290  
 Bibliothèque profane 118  
 Biens (équipement) 173  
 Bille en tête 105  
 Blessure (point) 233  
 Blessure (sort) 138  
 Blessure critique (traiter) 88  
 Blessure de groupe (sort) 138  
 Blessure profonde (manœuvre) 251  
 Blessures critiques (dégâts) 235  
 Blessures de guerre 55  
 Blessures des pnj 261  
 Blessures et mort 232  
 Blocage au bouclier 251  
 Bluff 79  
 Bluff aguerri 25  
 Bonne étoile 48  
 Bonus à l'attaque à distance 67  
 Bonus à l'attaque à mains nues 67  
 Bonus à l'attaque en mêlée 67  
 Bonus d'apparence 170  
 Bonus de compétence 69  
 Bonus de réflexes 67  
 Bonus de vigueur 67  
 Bonus de volonté 67  
 Bonus d'initiative 67  
 Bonus d'intuition 71  
 Botte secrète 66  
 Bouclier entropique 139  
 Bouclier humain 25  
 Boucliers 193  
 Boucliers (tableau) 198  
 Boule de feu 139  
 Bourrasque 139  
 Bousculade 247  
 Bras droit 38  
 Brèche magique 61  
 Bretteur 23  
 Brillant 46  
 Brise glaciaire 139  
 Bulette 290
- ## C
- Calendrier 358  
 Calme 88  
 Cambrioleur 34

# INDEX RÉVISÉ

Camouflage (→Spécialité)	Charmant 120	Combats sanglants 362
Camouflage (compétence) 80	Charme 125	Commerce et argent 357
Camouflage (tableau) 83	Charognard rampant 292	Communication avec les morts 141
Camouflage aguerri 28	Chasseur 44	Compagnon animal 122
Camouflage naturel 140	Châtiment de l'infidèle 64	Compagnon d'armes 120
Campagne 401	Chevalier 38	Compagnon exotique 59
Capitaine 36	Chevaux 292	Compétences (chapitre) 69
Caractéristique (traiter diminution) 88	Chiens 293	Compétences (description) 76
Caractéristiques 8	Chimère 293	Compétences (conversion) 338
Caractéristiques (pnj) 258	Chimie 26	Compétences d'origine 12
Caractéristiques rapides 363	Chronologie de l'aventure 373	Compétences liées (→ Spécialité)
Carnet de campagne 402	Chronomancie 125	Compétences sans formations 71
Carnet de route 48	Chute (compétence) 76	Compétences spécifiques (pnj) 259
Cartes 371	Chute (dégâts) 244	Complexité 171
Cartographie 361	Cimier de la jungle 112	Complications du MJ 415
Cascades 76	Cimier marécageux 112	Concentration 81
Cauchemar 291	Clan des collines 112	Concentration martiale 94
Ca va couper ! 36	Clan des laves 112	Concept 7
Cavalier 24	Classe 29	Concept pour pnj 256
Cavalier émérite 40	Classe d'armure (conversion) 340	Conditions 240
Cécité/surdité 140	Classes d'expert 29	Cône de froid 141
Cécité/surdité 140	Classes de maître 30	Confiance 214
Célèbre (→ Talent, spécialité)	Classes et castes 356	Conjurateur 125
Cercle de pouvoir 49, 58, 61	Clerc 24	Connaitre l'ennemi 38
Chameau 291	Climat 125	Consécration 141
Champ de vision 231	Climat (univers) 360	Conseil du sage 53
Chaosien 291	Code d'honneur 362	Conseils et astuces 274
Charme-personne 140	Coercition 85	Consommables 180
Châtiment 140	Cœur de l'hiver 141	Construction 171
Chef de guerre 37	Cogneur 25	Contact supplémentaire 120
Champ de mines 122	Collectionneur 107	Contacts 214, 425
Chance de l'aventurier 105	Combat 228	Contrées sauvages 365
Chanceux 105	Combat (règles spéciales) 242	Contrefaçon 78
Changement de position 249	Combat à deux armes 94	Contre-sort 141
Changer les règles 354	Combat en meute 94, 122	Contrôle du climat 141
Chaman 24	Combat nocturne 122	Contrôle de l'eau 142
Charismatique 20	Combat subaquatique 246	Contrôle des morts vivants 142
Charmant (→ Talent, spécialité)	Combattant épuisant 22	Contrôle narratif 413

## INDEX RÉVISÉ

Conversation profane 119  
 Conversion OGL 332  
 Convocation d'élémentaire 142  
 Coriace 48  
 Corps de fer 145  
 Corruption omniprésente 365  
 Corsaire 24  
 Couché 241  
 Coup au but 145  
 Coup bas 250  
 Coup de chance 105  
 Coup de grâce 247  
 Coup d'épaule 252  
 Coup de pied 103  
 Coup de semonce 252  
 Coup du sort 105  
 Coup fatal 63  
 Coup rapide 104  
 Coups critiques 234  
 Course 249  
 Cours Gripoil ! 60  
 Courtisan 40  
 Coût de préparation 128  
 Couteaux 200  
 Crac ! (→ Talent, spécialité)  
 Création 125  
 Création d'eau 145  
 Création d'un pnj 255  
 Créature des ténèbres 112  
 Créatures sanguinaires 294  
 Cri de guerre 145  
 Crimes et châtiment 359  
 Criminel 24  
 Crit. 196  
 Critiques sans DD 72  
 Crochetage 89  
 Croissance végétale 145  
 Croyances 346

Cuirassier 24  
 Cuir épais 22  
 Curieux (→ Talent, spécialité)

## D

Danse du sabre 63  
 Dans le mille 102  
 DD proportionnels 417  
 DD statiques 417  
 Déblocage 146  
 Décision partagée (→ Talent)  
 Décryptage 86  
 Déf 31  
 Défense 67  
 Défense (règle) 232  
 Défense agile (→ Talent, spécialité)  
 Défense magique 126  
 Défense totale 250  
 Dég 196  
 Dégâts 172  
 Dégâts (règle) 232  
 Dégâts avancés 235  
 Dégâts des auras 222  
 Dégâts de stress 238  
 Dégâts massifs 236  
 Dégâts non-létaux 239  
 Déguisement 80  
 Déguisement (malus) 193  
 Déguisement (sort) 146  
 De justesse 105  
 Délivrance des malédictions 146  
 Déluge de coups 104  
 Déluge de flèches 102  
 Déluge de frappes 96  
 Démence 146  
 Démon 294  
 Démontage 78  
 Dépassement 79

Déplacement simple 247  
 Dernière chance (→ Talent)  
 Désamorçage 89  
 Description des sorts 127  
 Dés d'action (utilisation) 68  
 Dés d'action (se soigner) 240  
 Dés d'action (récompenses) 412  
 Dés d'action du mj 411  
 Dés d'action initiaux 28  
 Désarmer 248  
 Désintégration 146  
 Désorienté 240  
 Destin prometteur 112  
 Détection 80  
 Détection aguerrie 25  
 Détection de l'invisible 147  
 Détection de la magie 147  
 Détection des émotions 147  
 Détection des mensonges (sort) 147  
 Détection des passages secrets 147  
 Détection des pièges 147  
 Détection du mensonge (comp.) 90  
 Détection innée 22  
 Détermination 81  
 Détermination aguerrie 27  
 Détermination innée 21  
 Déveine 105  
 Déviation 243  
 Dévot 51  
 Dévoué 20  
 Dextre 34  
 Diablotin 295  
 Diagonale 230  
 Diapason 147  
 Dilettante 110  
 Dinosaures 295  
 Diplomatie 82  
 Diplomatie aguerrie 23

# INDEX RÉVISÉ

Discrétion 83	Drake 12	Empathie animale 28
Disponibilité de l'équipement 171	Drakes 298	Employés 217
Disposition 420	Dressage 91	Empoisonneur 252
Dissimulation 80	Drider 298	Enchantements 219
Dissimulation (tableau) 83	Droit au cœur 54, 65	Enchanteur 125
Dissimulation d'objet 90	Droit de passage 187	Enchaînement 96
Dissimulé 241	Druide 24	Enchevêtrement 148
Diversion 248	Durée d'un sort 128	Enchevêtré 241
Diversion de groupe (→ Talent)	Du sang et des larmes 364	Encombrement 170
Divin 324	Du sel sur la plaie 251	Encouragement (→ Talent, spécialité)
Divination 126		Encyclopédie vivante 148
Doigt de mort 147	<b>E</b>	Endurance aux énergies 148
Domaine d'artisanat 23, 77	Eblouissant 121	Endurci 20
Domination 85	Échec critique 69	Énergie 125
Don des langues 147	Échecs critiques 235	Engagé 24, 27
Dons 92	Echelle des propriétés 215	Engagement total 251
Dons (conversion) 339	Éclair 148	Engloutissement 253
Dons accessibles 363	Eclair de génie 46	Ennemis jurés 28
Dons de base du combat 94	Eclaireur 42	Enragé 240
Dons de chance 105	Ecole du creuset 58	Entraînement (→ spécialité)
Dons de combat à distance 102	Ecoles de magie 125	Entraînement martial 33
Dons de combat à mains nues 103	Econome (→ Spécialité)	Ensanglanté 240
Dons de combat en mêlée 96	Ecorce neuve 112	Épées 200
Dons de compétence 110	Écorcheur mental 299	Épées à deux mains 200
Dons d'équipement 107	Écrit profane 153	Épéiste légendaire 66
Dons de magie 118	Ecriture de parchemins 107	Époque 343
Dons de style 120	Éduqué 20	Epuisement de groupe 21
Dons de terrains 121	Effets (sorts) 130	Épuiser 250
Dons d'objets magiques 221	Élégance naturelle (→ Talent, spécialité)	Équilibre 76
Dons ethniques 111	Élégant 121	Équipement 171
Dons limités et temporaires 92	Élémentaire 143	Équitation 84
Dons rapides 363	Éléphants 299	Equitation aguerrie 24
Dons secrets 105	Élevage 90	Équipement (univers) 357
Doppelgänger 296	Elfe 13	Equipement de prédilection 108
Dossiers de jeu 402	Elitisme 53	Equipement et trésors 271
Doué 20	Elixirs 181	Équipement et trésors (conversion) 339
Dragons 296	Eloquence 42	Equipement favori 108
Dragon véritable 112	Embuscade 92	Equipement fétiche 108

# INDEX RÉVISÉ

Ère féodale 344  
 Ère industrielle 345  
 Ère primitive 343  
 Erreurs critiques (dés d'action) 72  
 Érudit 44  
 Escalade 78  
 Escroc 25  
 Esquive instinctive 35, 48  
 Esprit 148  
 Esprit de groupe 149  
 Esprit impénétrable 149  
 Esprit ouvert (→ Talent, spécialité)  
 Essences et enchantements 219  
 Estocade 66  
 Etat de grâce 65  
 Etapes du combat 229  
 Étourdi 242  
 Et tous pour un ! 67  
 Études 67  
 Evasion 35  
 Evocateur 125  
 Excellence 40  
 Expérience 384  
 Expert des bases de combat 26  
 Expert du combat à deux mains 94  
 Expert du combat en mêlée  
 (→ Spécialité)  
 Expert du désarmement 95  
 Expertise du combat 94  
 Explorateur 46  
 Exubérant (→ Spécialité)

## F

Fabrication 77  
 Façonnage de la pierre 149  
 Faim et soif 245  
 Fantôme 300, 324  
 Faire 10 ou faire 20 71, 126

Fais de moi un roc 113  
 Fanfaron 63  
 Fascinant (→ Spécialité)  
 Fasciné 241  
 Fatigué 241  
 Faucheur 125  
 Faveur divine 149  
 Faveurs 210  
 Feinte 248  
 Féroce 106  
 Festin des héros 149  
 Feu follet 300  
 Fils des collines 113  
 Fils des laves 113  
 Figurants (galerie) 277  
 Figurants (archétypes) 281  
 Figurants et monstres 255  
 Finissons-en ! 34  
 Fioles 182  
 Flash-back 375  
 Flash-forward et montages 375  
 Flèches et carreaux 203  
 Flou 149  
 Foi (perdre la) 348  
 Fontaine de pouvoir 50  
 Force 125  
 Formien 300  
 Fort 20  
 Fortifications 216  
 Fou dangereux 121  
 Fouets 198  
 Fouille 85  
 Fouille aguerrie 23  
 Fournitures médicales 180  
 Fracasement 150  
 Frappe du serpent 95  
 Frappe inéluctable 63  
 Frappe profane 62

Frappe rapide 96  
 Frappe synchronisée 122  
 Frappe triomphale 252  
 Fraternité animale 60  
 Frère d'armes 39  
 Frontalier 25  
 Front uni (→ Spécialité)  
 Furtivité 83  
 Futé 20

## G

Gain artisanat par temps morts 77  
 Gagner de la réputation 386  
 Gagner de l'argent et réputation 75  
 Galanterie 65  
 Garde du corps 25  
 Garder le cap 406  
 Gardes 216  
 Gardien 125  
 Géant 14  
 Géants 300  
 Générateur de noms aléatoires 284  
 Géographie et climat 360  
 Gérer la difficulté 415  
 Gladiateur 25  
 Glissement de terrain 150  
 Gloire 125  
 Glyphe de garde 150  
 Gnoll 300  
 Gnome (Halfelin) 17  
 Gnome (Peuple habile) 117  
 Gobelin 14  
 Gobelin (Pnj) 301  
 Gobelours 301  
 Golems 301  
 Gorgone 302  
 Goule 302  
 Grâce féline 21

# INDEX RÉVISÉ

Grâce lumineuse 150	Héros à tout faire 364	Images miroir 152
Grand cracheur 113	Héros complexes 362	Immature 325
Grande horde 113	Héros condamnés 362	Immobilisation d'animal 152
Grands singes 303	Héros courageux 362	Immobilisation de personne 152
Grenades 202	Héros d'acier 364	Immobilisé 241
Griffons 303	Héros désespérés 362	Immunité aux sorts 152
Grimoire 124	Héros dominants 362	Impitoyable 21
Guérison (règle) 239	Héros fragiles 363	Imposition des mains 64
Guérison (école de magie) 125	Héros humbles 364	Imprévisible 21
Guérison naturelle (accélérer) 88	Héros légendaires 364	Improvisation 78
Guérison naturelle 239	Héros polyvalents 367	Inapte au combat 20
Guérison rapide 113	Héros populaires 365	Incantation 126
Guérison suprême 150	Héros triomphants 366	Incantation aguerrie 26
Guérison suprême de groupe 150	Héros vigoureux 363	Incantation rapide 119
Guerrier 26	Hippocampe 304	Incantation silencieuse 119
Guerrier des mers 113	Histoire 360	Incassable 20
Guerrier des pierres 113	Hobgobelin 304	Incrément auditif 246
Guerrier igné 113	Homme des lumières 45	Incrément visuel 246
Guerrier runique 60	Homme-poisson 304	Indestructible (→ Talent, spécialité)
Guerrier tribal 26	Homoncule 305	Indice gratuit (→ Talent, spécialité)
<b>H</b>	Horde de suivants 108	Indices 412
	Horde méridionale 115	Inébranlable 22
	Horde occidentale 115	Infernal 326
	Horde orientale 115	Influence 82
	Horde septentrionale 115	Init 31
	Horreur 366	Initiative 229
	Huiles 182	Initiative (conversion) 340
	Humain 15	Injonction 152
	Hydre 305	Insectes géants 305
	<b>I</b>	Instinct du voyageur 153
Habile 20		Inspiration 54
Haches 200		Inscription de runes 61
Halfelin 17		Instinct du guerrier 95
Halfelin (pnj) 304		Instinct féroce 115
Harmonie alchimique 58		Intangible 241
Harmonie naturelle 151		Intelligent 21
Harpie 303		Intérêts 67
Havre de paix 151		Intérêts de départ 67
Héritage angélique 113		
Héritage démoniaque 114	Idée lumineuse 45	
Héritage draconique 114	Identification 87	
Héritage élémentaire 114	Identification (sort) 151	
Héritage féérique 115	Illumination 151	
Héroïsme (→ Spécialité)	Illusion 126	
Héroïsme (sort) 151	Image illusoire 151	
Héros avarès 366	Images fantomatiques 151	

## INDEX RÉVISÉ

- Intérêts rapides 363  
Intervention divine 52  
Intimidation 85  
Intimidation aguerrie 24  
Intrigues à la cour 42  
Intrigues secondaires 426  
Intronisation 42  
Intuition 153  
Intuition (bonus) 232  
Intuition 71  
Investigation 86  
Investigation aguerrie 25  
Investigation innée 21  
Invisibilité 153  
Invisibilité de groupe 153  
Invisible 241  
Invocation 125
- J**
- Jet de sauvegarde 128  
Jets de compétence 69  
Jets coopératifs 73  
Jets de groupe 73  
Jets de savoir 73  
Jets opposés 73  
Je sais nager 110  
Je-sais-tout 46  
Jeu dangereux 62  
Jeux de pouvoir 42  
Justice aveugle 64
- K**
- Kaiju 326  
Kata 63  
Kobold 306  
Kraken 306
- L**
- Labyrinthe 153  
La chance du débutant 105  
La chance sourit aux audacieux 105  
La crème de la crème 41  
Lames 199  
Lames de duel 200  
Lamie 307  
La mort n'épargne personne 362  
Lancer des sorts 353  
Lanceurs de sorts divins 125  
Lanceurs de sorts profanes 124  
Langues 67  
Langues et études 358  
L'art de la guerre 38  
Lecture de la magie 153  
Lecture de parchemins 108  
Lecture froide 32  
Le don 119  
Légende 31  
Légende (chapitre) 68  
Lentement mais surement (→ Talent)  
Lenteur 154  
Les ficelles du métier 45  
Lettre de marque 66  
Lévitiation 154  
L'homme et la bête 60  
Liberté de mouvement 154  
Liche 307, 327  
Licorne 307  
Lien fusionnel 59  
Lieux 370  
Lignée angélique 115  
Lignée démoniaque 115  
Lignée draconique 116  
Lignée élémentaire 116  
Lignée féérique 116  
Linguiste (→ Talent, spécialité)  
Localisation d'objet 155  
Localisation suprême 155  
L'odeur du sang 60  
Logement 187  
Lois (établir) 359  
Loups 308  
Lumière 154  
Lumière brulante 154  
Lumière du jour 154  
Lumières (époque) 345  
Lumières dansantes 154  
Lutte 248
- M**
- Mage 48  
Mage de bataille 61  
Magicien 26  
Magie (conseils pni) 276  
Magie aléatoire 366  
Magie corruptrice 365  
Magie cyclique 365  
Magie de guerre 61  
Magie difficile 365  
Magie facile 365  
Magie omniprésente 366  
Magie oubliée 366  
Magie puissante 366  
Magie sauvage 366  
Main de la mort 32  
Maître artisan 108  
Maître d'armes 62  
Maître des arcanes 50  
Maître pisteur 44  
Maîtrise de l'armure 95  
Maîtrise de la charge 95  
Maîtrise de la hache 98  
Maîtrise de la lance 98  
Maîtrise de l'alchimie 109  
Maîtrise de la lutte 104

# INDEX RÉVISÉ

Maîtrise de la masse 99	(→Spécialité)	Mensonge éhonté 34
Maîtrise de l'arc 102	Manœuvre (compétence) 84	Mentor 45
Maîtrise de l'épée 96	Manœuvres 250	Menus services 41
Maîtrise de l'épée à deux mains 97	Mante obscure 308	Mépris 95
Maîtrise de l'escarmouche 122	Manticore 308	Méthodique 21
Maîtrise de l'escrime 98	Marchand 26	Milicien 26
Maîtrise des armes d'hast 99	Marchandage 89	Mille grâces 42
Maîtrise des compétences 110	Marche dans les airs 155	Milles lames 63
Maîtrise des enchantements 109	Marche sur l'onde 155	Mimique 309
Maîtrise des essences 109	Marche sur l'onde de groupe 155	Mineur 26
Maîtrise des incantations 120	Marque 121	Minotaure 309
Maîtrise des projectiles 102	Marque de la justice 155	Miracles 347
Maîtrise du bâton 100	Marteau de la foi 155	Miracles (option de campagne) 364
Maîtrise du bouclier 100	Marteaux 198	Mise à mal 155
Maîtrise du couteau 100	Masque 80	Mise à mort 156
Maîtrise du fléau 101	Masques 33	Mise en scène 371
Maîtrise du fouet 101	Masses 198	Mobilité 106
Maîtrise du garrot 106	Mauvais perdant 42	Modes de vie 356
Maîtrise du marteau 101	MD 193	Modificateurs aux jets d'attaque 231
Maîtriser Fantasy Craft 402	Mécanique 328	Modificateurs tests de compétences 71
MAJ 193	Médaille du courage 38	Moine-guerrier 27
Maladie (traiter) 88	Médecin 26	Molosse satanique 309
Maladies 244, 384	Médecine 88	Momie 310
Mâle alpha 60	Médecine aguerrie 24	Monstres existants 354
Malédiction 155	Médecine de terrain 24	Montagne d'or 364
Malin 21	Meilleur sous pression (→ Talent)	Monter/descendre 249
Malus à la défense 193	Mélanger les époques 358	Montures 189
Malus au moral 425	Menace 250	Montures terrestres 26
Malus d'armure aux jets 193	Menace (gérer) 376	Moral 71, 425
Malus de réputation 386	Menace extrême 277	Mort 233
Maniement à mains nues 27	Menace mineur 276	Mot de pouvoir 156
Maniement des armes à poudre (→Spé)	Menace moyenne 276	Motif scintillant 156
Maniement des armes contondantes (→S)	Menace sérieuse 277	Motivations des pj 368
Maniement des armes tranchantes (→Spé)	Menace significative 277	Motivations des pnj 287
Maniement rapide 363	Menace de groupe 21	Mousquetaire 27
Maniement supplémentaire	Meneur d'hommes 37	Mouvement 230
	Mensonge 79	Mouvement (pnj) 258
	Mensonge (détection) 90	Mouvement (conseils pnj) 274

# INDEX RÉVISÉ

Mouvements synchronisés 122  
 Moyens de transport 188  
 Multipode 116  
 Mur de contre-sort 156  
 Mur de feu 156  
 Mur de glace 157  
 Mur de pierre 157  
 Mur de vent 157  
 Murmures 157  
 Muscles 157  
 Muscles de groupe 157  
 Myconide 310  
 Mystificateur 126  
 Mystique 27

## N

Naga 310  
 Nain 12  
 Nains 311  
 Natation 79  
 Nature bestiale 157  
 Nature en colère 416  
 Nation de l'araignée 116  
 Nation de la chouette 116  
 Nation du grand cerf 117  
 Nations et organisations 355  
 Nature 125  
 Nauséux 241  
 Nécromancie 125  
 Nécrophage 311  
 Négociation 89  
 Négociation aguerrie 27  
 Négociation innée 21  
 Né pour mourir 40  
 Né pour se battre 40  
 Né sur une selle 39  
 Neutralisation du poison 158  
 Niveau de carrière 28

Niveau de menace 276  
 Niveau de menace (conversion) 332  
 Niveau de risque 376  
 Niveaux des sorts 127  
 Niveaux rapides 363  
 Noble ascendance (→Spécialité)  
 Noble de l'araignée 117  
 Noble de la chouette 117  
 Noble du grand cerf 117  
 Nomade 27  
 Noms par race 283  
 Nourriture et boissons 183  
 Nuage mortel 158  
 Nullification 158

## O

Objectifs 377  
 Objet voilé 158  
 Objets animés 311  
 Objets magiques 217  
 Objets magiques (création) 218  
 Objets magiques (exemples) 225  
 Objets magiques aléatoires 218  
 Objets magiques modulaires 363  
 Objets magiques rares 365  
 Objets magiques répandus 364  
 Objets magiques supérieurs 363  
 Objets merveilleux 77  
 Obstiné 21  
 Obtenir des objets magiques 217  
 OGL (conversion) 332  
 Ogre 16  
 Ogre (pnj) 312  
 Ombre des roches 312  
 Ombres 125  
 Options (conseils pnj) 275  
 Options de campagne 361  
 Options de PNJ 223

Options des PNJ (description) 261  
 Organigramme de l'aventure 373  
 Orientation 158  
 Origines 9  
 Orque 16  
 Orque (pnj) 312  
 Ouïe 246  
 Ours 312  
 Outils 77, 126  
 Outils (équipement) 177  
 Ouverture 251  
 Ouverture d'esprit 53  
 Oxydation 159  
 Oxydeur 312

## P

Paladin 63  
 Panache 169  
 Paperassier 110  
 Parade 251  
 Parade de projectiles 250  
 Parade de sorts 61  
 Paralysé 241  
 Paranoïa 364  
 Parchemins 186  
 Parler à une foule 82  
 Particularités des pnj 286  
 Passage sans trace 159  
 Patient 21  
 Pégase 313  
 Perception 85  
 Perception de la mort 159  
 Perdre des objets magiques 217  
 Perdre des récompenses 209  
 Permanence 159  
 Personnages montés 244  
 Personnages spéciaux (dégâts) 234  
 Personnages standards (dégâts) 234

# INDEX RÉVISÉ

- Persuasion 82  
Peuple féérique 313  
Peuple habile 117  
Peuple rapide 117  
Pièces 216  
Pièges 379  
Pièges et cadenas 178  
Pierre magique 159  
Piétinement 253  
Pilleur de tombes 47  
Pionnier 43  
Pistage 91  
Plan de bataille 37, 64  
Planifiez vos révélations 373  
Plantes géantes 314  
Plume magique 159  
Plus discret qu'un chat 35  
Plus que de la chance 23  
PM 31  
PNJ 254  
PNJ (galerie) 277  
PNJ non nivelés 364  
Pointe de vitesse 95  
Points de blessure 233  
Points de magie 125  
Points d'expérience (conversion) 341  
Points de vitalité 233  
Poison (traiter) 88  
Poisons (description) 184  
Poisons (combat) 244  
Polymorphie 126  
Polyvalence 53  
Populaire (→ spécialité)  
Port d'armure 56  
Porte de phase 159  
Porte dimensionnelle 159  
Portée (armes) 196  
Portée des sorts 127  
Porteur de bouclier 27  
Porte-pois 105  
Postcognition 160  
Potions 182  
Poudre 205  
Poussée d'adrénaline 44  
Précis 55  
Prédateur 329  
Premiers soins 88  
Prendre l'action en main 407  
Préparation de pnj 273  
Préparer 249  
Prescience 125  
Prestidigitation 89  
Prêtre 50  
Preuves 377  
Preuves et indices 374  
Profond 314  
Projectiles 202  
Prière 160  
Prime instantanées 386  
Prince des voleurs 36  
Pris au dépourvu 229  
Pris au dépourvu (condition) 241  
Pris en tenaille 241  
Procès 359  
Prodige 111  
Projectiles magiques 160  
Projection d'image 160  
Promotion 40  
Prophète 125  
Propriété de classe 30  
Propriété supplémentaire 121  
Propriétés (échelle) 215  
Propriétés des armes 196  
Protection 125  
Protection contre l'alignement 160  
Protection contre les sorts 161  
Protection d'autrui 160  
Protection magique 161  
Prototype 117  
Provisions 180  
Provocation 250  
Prudence 169  
Puissance divine 161  
Puissance magique 120  
Puissance profane 49  
Puissances capricieuses 365  
Pureté alchimique 58  
Purge divine 161  
Puzzles 87  
Psychologie 90  
Psychologie aguerrie 24  
PX (valeur des pnj) 272

## Q

Quête 161

## R

Race et classe (conversion) 340  
Races héroïques 354  
Rage de berserker 104  
Rakshasa 315  
Ralenti 242  
Rang de compétence (acquérir) 69  
Rang de compétence maximal 29  
Rapide (→ spécialité)  
Rapidité 161  
Raptor 315  
Rat de bibliothèque 47  
Rationnement 22  
Rayon affaiblissant 161  
Rayon polaire 161  
Rayons ardents 161  
RD 193  
Recherche 87

## INDEX RÉVISÉ

Récompense de réputation 386	Rôdeur 27	Scrutation 163
Récompenses 209	Roublard 28	Secret de fabrication 45
Réduction des dégâts 193, 236	Roue de la fortune 364	Secret des arcanes 50
Réf 31	Roue du destin 54	Secrets 126
Réflexes surhumains 95	Round de combat 229	Second souffle 249
Régénération 162	Round de surprise 229	Secoué 241
Relations 42	Runes 61	Séduisant 22
Rencontres (équilibrer) 409	Rune sanglante 62	Seigneur 28
Rencontres de voyage 422	Ruse du combattant 106	Seigneurs élémentaires 316
Renseignements 86	Rythme haletant 362	Séquelles (tableau) 235
Renversé 242		Séquences oniriques 374
Renvoi (→ spécialité)		Sens de la répartition 121
Renvoi 253		Sens des pièges (→ Spécialité)
Renvoi des animaux 23		Sérendipité 54
Réparation 78		Services 186
Réparation (sort) 162		Services collectifs 187
Réputation 67, 209, 385		Seulement presque mort 66
Réputation de départ 209		Serpent d'eau 317
Réseau de contacts 47		Serviteur invisible 163
Résistance aux dégâts 236		Sévère 22
Résistance aux énergies 162		Signature 63
Résistance aux infections (→ Spécialité)		Signes et présages 52
Résistance des objets 172		Si je me rappelle... (→ Talent)
Resistances (armures) 193		Silence 164
Respiration aquatique 162		Sinistre allure (→ Spécialité)
Restauration 162		Situations sans issue 246
Résurrection 162		Soins (sort) 164
Retarder 247		Soins de groupe 164
Retrait expéditif 163		Soins d'urgence 110
Réussite critique 69		Soldat 55
Réussites critiques (dés d'action) 72		Solide comme le roc (→ Talent)
Réussites et échecs critiques 71		Sommeil (sort) 164
Renommée 209		Sommeil léger 22
Renversement 250		Sorcellerie 365
Revenus 170		Sorcier 29
Rhinocéros 315		Sorts connus 124
Robuste 22		Sorts contrés et réprimés 127
Robustesse 96		Sorts (description) 127

## S

Sac à trucs 35	
Sagace 22	
Sage 52	
Salamandre 315	
Sans laisser de trace (→ Spécialité)	
Sang ancien 64	
Sanguinaire 329	
Sans défense 241	
Sans issue 246	
Santé (pnj) 259	
Saurien 18	
Saurien (pnj) 316	
Saut 76	
Saut (sort) 163	
Sauvage 22	
Sauvé ! 52	
Sauvegarde (sorts) 128	
Sauvegardes (conversion) 341	
Savant (le) 126	
Savoir 77, 126	
Sceaux 125	
Scènes cinématographiques 374	
Scènes en parallèles 375	
Scènes et rencontres 371	
Schéma des souffles 242	
Science de l'embuscade 107	

# INDEX RÉVISÉ

Sorts offensifs 126  
 Sorts (tableau) 129  
 Souche de la jungle 118  
 Souche marécageuse 118  
 Souffle 242  
 Souffle puissant 118  
 Souhait 164  
 Sourire de dame fortune 105  
 Spadassin 65  
 Spécialités 22  
 Spécialisation martiale 56  
 Spectre 107  
 Sphère d'isolement 165  
 Splendeur incarnée 118  
 Squelette 317, 330  
 Stabilisation 88  
 Stabilité 20  
 Statistiques (pnj) 256  
 Statistiques (conseils pnj) 275  
 Strige 317  
 Style de vie 31  
 Style du maître 63  
 Subtil et prompt à la colère 49  
 Suivants 110  
 Superélixir 58  
 Surprise ! 251  
 Survie 90  
 Survie aguerrie 25  
 Survie innée 22  
 Sustentation 91  
 Svelte 22  
 Sylvanien 18  
 Sylvanien (pnj) 317  
 Synergie 71

## T

Tabasser 249  
 Taches complexes 73, 381

Tactiques 92  
 Tactiques aguerries 28  
 Tactiques innées 21  
 Taïaut 66  
 Taille 245  
 Taille de pierre 27  
 Tableau de classe 31  
 Talent 19, 111  
 Talents humains 19  
 Tarasque 318  
 Technomancie 126  
 Téléportations 165  
 Tempête de feu 165  
 Tempête de neige 165  
 Temps d'incantation 127  
 Temps morts 74  
 Temps morts (gérer) 418  
 Ténacité (→ Talent, spécialité)  
 Ténèbres 166  
 Ténébreux 319  
 Terrain de prédilection 123  
 Terreur 166  
 Terrifié 241  
 Tetrabras 118  
 Tests pendant les temps morts 75  
 Théâtral 66  
 Tigres 319  
 Tir à l'arc 23  
 Tir de précision 250  
 Tir intimidant 251  
 Tir rapide 103  
 Tir stabilisé 252  
 Titres 209  
 Tormante 319  
 Tortue géante 320  
 Toucher lumineux 166  
 Toujours prêt (→ Talent)  
 Train de vie 169

Traitement 88  
 Traits (pnj) 259  
 Traquer 44  
 Transmogrification 58  
 Transmutation 58  
 Transport 188  
 Traversée des ombres 166  
 Tremblement de terre 166  
 Trésors 271  
 Trésors (conseil pnj) 276  
 Trésors (tableaux) 387  
 Tripes 118  
 Tripes d'acier 22  
 Tristement célèbre 33  
 Troglodyte 320  
 Troll 320  
 Tromper la mort 431  
 Type de pnj 257  
 Type d'univers 343  
 Types de dégâts 236

## U

Une chance sur un million 56  
 Univers 342  
 Un mot de moi... 41  
 Un pour tous... 66  
 Utilisation des objets magiques 217  
 Utilisations des sorts 225  
 Utiliser un objet 249  
 Utiliser un pnj 274

## V

Vague de force 166  
 Vampire 321, 331  
 Vapeur colorée 167  
 Vase grise 322  
 Vases 321  
 Véhicules 190

## INDEX RÉVISÉ

- Véhicules marins 24  
 Verbe 126  
 Verrou magique 167  
 Vie quotidienne 356  
 Vie sauvage 44  
 Vif (→ Spécialité)  
 Vig 31  
 Vigilance 81  
 Vigilant 22  
 Vigueur surhumaine 96  
 Visage du divin 52  
 Viser 247  
 Vision lucide 167  
 Vitalité 233  
 Vitesse (malus) 193  
 Vitesse (conversion) 340  
 Vocation divine 20  
 Voie de la beauté 350  
 Voie de la chance 351  
 Voie de la destruction 350  
 Voie de la force 353  
 Voie de la guerre 353  
 Voie de l'air 349  
 Voie de la lumière 352  
 Voie de la magie 352  
 Voie de la mort 350  
 Voie de la nature 352  
 Voie de la protection 352  
 Voie de la ruse 350  
 Voie de la survie 353  
 Voie de la terre 350  
 Voie de la vie 351  
 Voie de l'eau 353  
 Voie de l'héroïsme 351  
 Voie de l'ordre 352  
 Voie des bêtes 349  
 Voie des esprits 352  
 Voie des malédictions 350  
 Voie des secrets 352  
 Voie des ténèbres 350  
 Voie du bien 351  
 Voie du chaos 350  
 Voie du croisé 64  
 Voie du feu 351  
 Voie du fidèle 52  
 Voie du mal 351  
 Voie du métal 352  
 Voie du savoir 351  
 Voie du voyage 353  
 Voies 125  
 Voies et sorts 349  
 Vol (volonté) 31  
 Vol (sort) 167  
 Vol gracieux 118  
 Volonté de fer 96  
 Vol rapide 118  
 Voyage par les arbres 167  
 Voyages (gérer) 418  
 Vue et ouïe 246

## W

- Wire fu 367  
 Wyverne 322

## Z

- Zombie 323, 331  
 Zone d'anti-magie 167  
 Zone d'effet (attaques pnj) 271  
 Zone d'effet d'un sort 128  
 Zone de vérité 167