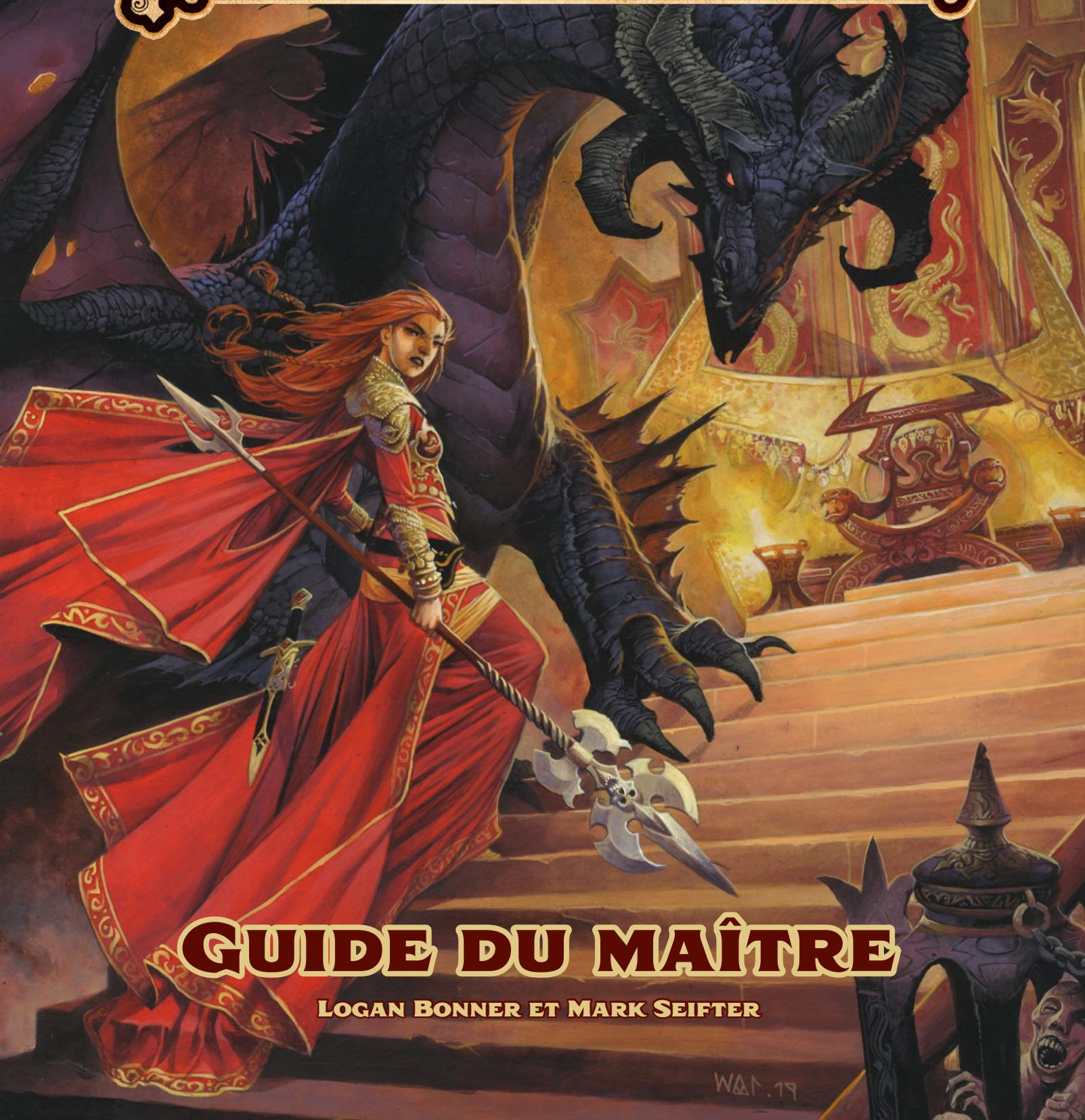


PATHFINDER®



GUIDE DU MAÎTRE

LOGAN BONNER ET MARK SEIFTER

FAITES DE CE JEU LE VÔtre !

En tant que maître de jeu d'une campagne Pathfinder, vous êtes l'architecte des aventures de vos joueurs, une responsabilité enrichissante mais parfois exigeante. Ce supplément a pour vocation de vous simplifier la tâche ! Que vous vouliez concevoir vos propres monstres et aventures, que vous recherchiez des sous-systèmes pour faire jouer des poursuites cinématographiques ou des infiltrations palpitantes, ou que vous souhaitiez tout simplement disposer d'outils rapides à utiliser comme de nombreux PNJ prêts à jouer, le *Guide du Maître* est fait pour vous !



ISBN : 978-2-36328-967-4



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder



BBEPF204



GUIDE DU MAÎTRE

CONCEPTEURS DU JEU

Logan Bonner, Mark Seifert

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaire, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, Linda Zayas-Palmer

CONCEPTEURS

Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

Luis Loza

CORRECTEUR EN CHEF

Leo Glass

CORRECTEURS

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng et Lu Pellazar

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Wayne Reynolds

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Klahe Baklaher, Giorgio Baroni, Diana Campos, Emile Denis, Michele Esposito, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Oksana Kerro, Ksenia Kozechnikova, William Liu, Raph Lomotan, Diana Martinez, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Maichol Quinto, Stephen Radney-MacFarland, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan, Anthony Star

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE

Sonja Morris, Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF

James Jacobs

DIRECTEUR RESPONSABLE DE LA CONCEPTION DU JEU

Jason Bulmahn

GESTION DU PROJET

Gabriel Waluconis

ÉDITEUR

Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Clément Bouilly, Marine Madani, Aurélie Pesséas, Philippe Pinon, Philippe Tessier

Relecture VF • Roxane Collet, Sélène Meynier

Mise en page VF • Jérôme Cordier

L'équipe de Black Book éditions •

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesséas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : novembre 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-963-6

ISBN (collector) : 978-2-36328-989-6

ISBN (PDF) : 978-2-36328-967-4

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



TABLE DES MATIÈRES



6



54

INTRODUCTION 4

1 CONCEPTS DE BASE 6

Introduction	7	Cas particuliers	33
Diriger des rencontres	10	La rareté dans vos parties	35
Diriger une exploration	17	Structure de la campagne	36
Gérer les intermèdes	22	Concevoir des aventures	40
Gérer les règles	28	Concevoir une rencontre	46
Résoudre les problèmes	30	Dessiner des cartes	52
Collaboration narrative	32		

2 OUTILS 54

Introduction	55	Artefacts	106
Concevoir des créatures	56	Gemmes et œuvres d'art	114
Concevoir des dangers	74	Afflictions	116
Concevoir des objets	82	Concevoir des mondes	122
Bizarries des objets	86	Nations	130
Objets intelligents	88	Communautés	132
Objets maudits	90	Plans	136
Reliques	94		

3 SOUS-SYSTÈMES 146

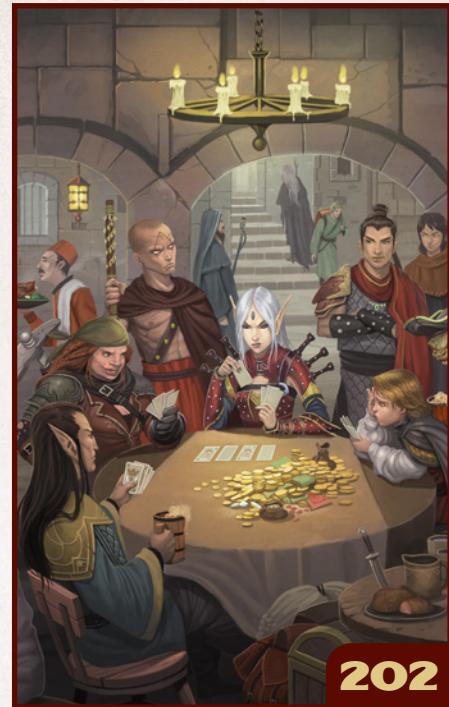
Introduction	147	Réputation	164
Points de victoire	148	Duels	166
Influence	151	Commandement	168
Recherche	154	Hexaploration	170
Poursuites	156	Véhicules	174
Infiltration	160		



146



180



202

4 RÈGLES ALTERNATIVES

180

Introduction	181	Personnages de niveau 0	195
Valeurs de caractéristiques alternatives	182	Objets magiques alternatifs	196
Alignements alternatifs	184	Maîtrise sans niveau	198
Historiques approfondis	186	Points de compétences	199
Dons et capacités	192	Endurance	200

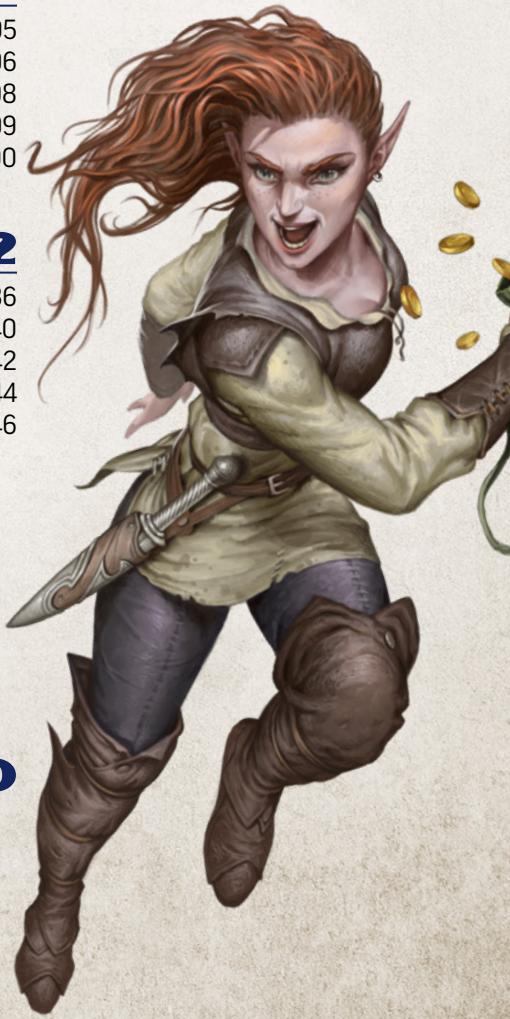
5 GALERIE DE PNJ

202

Introduction	203	Mystiques	236
Agents de l'ordre	206	Publicains	240
Courtisans	210	Saltimbanques	242
Criminels	212	Travailleurs	244
Démunis	216	Vilains	246
Dévots	218		
Érudits	220		
Explorateurs	222		
Forestiers	224		
Gens de métier	226		
Guérisseurs	228		
Magistrats	230		
Marins	232		
Mercenaires	234		

GLOSSAIRE ET INDEX

250





INTRODUCTION

Chaque jeu Pathfinder se focalise sur les joueurs : leurs personnages sont les vedettes du spectacle et apparaissent dans chaque scène jouée. Que peut-on dire de ces scènes ? Quelles histoires sont racontées ? Quelles légendes anciennes sont découvertes ? Quels nouveaux récits entrent dans l'histoire ? Qui sont les ennemis, les alliés, les traîtres, les amants, les monstres et les dieux ? Qui dirige le monde ? Tout dépend du maître de jeu !

LE MAÎTRE DE JEU

Dans une partie de Pathfinder, le maître de jeu (souvent abrégé en MJ) est le joueur en charge de l'histoire et du monde que les autres joueurs explorent avec leur personnage. En tant que MJ, vous plantez le cadre de l'aventure, vous montrez aux joueurs comment le reste du monde répond aux actions de leurs personnages et vous dirigez l'action dans un scénario passionnant. La tâche vous revient de décrire le décor dans lequel se trouvent les personnages, les menaces auxquelles ils doivent faire face et les créatures avec lesquelles ils interagissent. Vous présentez les défis que les héros doivent relever, que ce soit un piège mortel de lames hantées dans une tombe abandonnée remplie de trésors anciens ou un troll malveillant qui menace le village natal des héros. Vous êtes également celui qui doit interpréter et appliquer les règles. Vous aurez besoin de manipuler plus d'éléments lorsque vous dirigerez une partie que lorsque vous jouez un personnage, mais c'est une expérience amusante et extrêmement gratifiante.

Bien que le mot « maître » soit écrit dans le statut du MJ, ce n'est pas un rôle qui requiert l'absolutisme ou qui en tire profit. Pathfinder est une expérience collaborative, et même si votre rôle de MJ est celui d'un arbitre ou modérateur, cela ne signifie pas que vous contrôlez tout à votre table, en particulier les joueurs et leurs personnages. Le rôle n'implique pas non plus de maîtriser les règles et le cadre. Vous devrez comprendre le jeu, mais vous n'avez pas besoin de mémoriser chaque règle. Quand tout le monde cherche à s'amuser et à raconter ensemble une histoire, les détails viennent de soi.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le *Guide du maître* est l'un des livres de règles fondamentaux du jeu Pathfinder. Il n'est pas nécessaire pour y jouer, mais il complète les principales recommandations proposées dans le chapitre Maître de jeu du *Livre de base* et vous trouverez des astuces utiles sur ce chapitre avant de plonger dans

ce livre. Ce livre vous offre plus de détails sur les sujets traités ainsi que plein d'autres outils qui vous aideront à transformer votre partie en une expérience amusante et inoubliable pour tous les joueurs à votre table.

Tout au long de ce livre, « vous » renvoie au maître de jeu. Dans certaines sections qui se concentrent sur les joueurs cependant, comme par exemple les règles alternatives qui leur sont destinées et les actions de certains sous-systèmes, « vous » renvoie plutôt au joueur qui utilise ces informations.

Pathfinder est un jeu qui repose entièrement sur la personnalisation et ce livre vous propose à vous, maître de jeu, plusieurs façons de personnaliser votre partie de la même manière qu'un joueur personnalise son personnage. Le *Guide du maître* se présente comme une boîte à outils qui facilite l'intégration et l'utilisation à n'importe quel moment de tout élément dont vous auriez besoin pour diriger votre partie. Comme avec n'importe quelle boîte à outils, vous n'aurez pas besoin de tout utiliser en même temps.

CHOISIR SES OUTILS

Les outils que vous utiliserez le plus dans ce livre dépendent de quel type de Maître de jeu vous êtes, de ce que veulent vos joueurs et de l'histoire que vous racontez ensemble.

Tous les maîtres de jeu sont différents. Vous êtes peut-être un maître de jeu expérimenté qui cherche de nouvelles façons de personnaliser le jeu et de l'adapter à ses intérêts et ceux de ses joueurs. Ou bien un MJ débutant qui cherche des conseils pour se sentir à l'aise lorsqu'il jouera sa propre partie. Peut-être que vous êtes maître de jeu depuis des années mais que c'est la première fois que vous dirigez une partie de Pathfinder. Peu importe votre niveau en tant que maître de jeu, ce livre est un outil précieux qui peut vous aider à raconter les histoires que vous voulez partager avec vos joueurs.

Si vous débutez en tant que maître de jeu, vous trouverez une mine d'informations pour vous aider à vous sentir plus à l'aise quand vous dirigerez vos parties. Le chapitre 1, en particulier, peut vous aider à mieux comprendre comment diriger une partie selon les différents modes de jeu, comment appliquer rapidement et justement les règles et quoi faire lorsque des circonstances spéciales ou des problèmes qui surviennent à votre table. Ce chapitre contient également des conseils sur la façon d'utiliser et de déterminer la rareté dans votre jeu, de travailler en harmonie avec vos joueurs pour créer une histoire collaborative et d'adapter votre partie aux besoins des joueurs à votre table. La Galerie de PNJ au chapitre 5 vous sera sans doute utile comme source de PNJ pré-construits pour jouer un rôle dans votre partie ainsi que comme exemples qui vous donneront un point de comparaison pour utiliser les règles du chapitre 2 et créer vos propres monstres et PNJ.

Si vous êtes un maître de jeu qui dirige une aventure officielle Pathfinder, vous trouverez des conseils dédiés à la façon de diriger des aventures officielles au chapitre 1 ainsi que beaucoup d'autres astuces sur la façon dont on dirige une partie et sur la manière d'appliquer cette méthode à une aventure officielle. Un certain nombre d'aventures utilisent

les sous-systèmes du chapitre 3, notamment les scénarios Pathfinder Society et les livres des campagnes Pathfinder. Le sous-système des points de victoire est un élément fondamental de ces aventures, mais beaucoup utilisent aussi les autres sous-systèmes que vous trouverez ici, comme les véhicules, les poursuites ou l'influence.

Si vous cherchez à créer vos propres aventures Pathfinder, le chapitre 1 vous propose des conseils sur la façon de les inventer, des grandes lignes d'une campagne entière aux aventures individuelles en passant par les considérations particulières de chaque rencontre proposée. Le chapitre 2 est une véritable boîte à outils que vous pouvez utiliser pour inventer les créatures, les dangers, les objets et les autres éléments que vous voulez utiliser au cours de vos aventures. Si vous prévoyez d'établir vos aventures dans un monde inventé, la section Création de monde du chapitre 2 peut vous guider à travers

cette étape et vous aider à intégrer les détails dont vous aurez besoin pour faire en sorte que votre cadre soit une toile de fond dynamique pour votre fantastique aventure.

La Galerie de PNJ au chapitre 5 peut aider à peupler votre histoire et votre monde pour que vous n'ayez pas à partir de zéro pour créer chaque élément.

Si vous êtes un maître de jeu expérimenté, vous trouverez une mine

d'options de personnalisation pour adapter vos parties aux besoins des joueurs. Les conseils au chapitre 1, comme les indications sur la façon de rendre les rencontres plus dynamiques, peuvent vous aider à affiner vos compétences de MJ et enrichir votre partie. En utilisant les outils du chapitre 2, vous serez capable de créer précisément l'option dont vous avez besoin, quelle que soit la partie. Le chapitre 3 propose une variété de règles pour les sous-systèmes, qui établissent un cadre pour les tentatives et situations spécifiques, des poursuites et duels à l'influence sociale, en passant par l'exploration terrestre. Vous trouverez au chapitre 4 des options pour les règles alternatives qui vous permettent d'ajuster les éléments spécifiques de la partie, des décors à l'intégralité des fondements mathématiques du jeu, pour pouvoir l'adapter à vos préférences ou aux besoins d'un cadre précis ou d'une histoire.

SOUVENEZ-VOUS DE LA RÈGLE D'OR

La première règle de Pathfinder : c'est votre jeu. Les autres règles existent uniquement pour que vous les utilisiez dans le but de raconter les histoires qui vous plaisent et de partager des aventures excitantes avec vos amis. Il y a énormément de règles dans ce livre, mais aucune ne prévaut sur la règle d'or. Utilisez les règles qui vous aident à créer le jeu que vous voulez, changez celles qui ne font pas exactement ce que vous voudriez qu'elles fassent et laissez de côté celles qui ne vous sont pas utiles. C'est votre jeu. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon d'être MJ tant que tout le monde s'amuse, vous y compris !





CHAPITRE I : LES BASES POUR DIRIGER UNE PARTIE

Le rôle d'un MJ peut être complexe, hasardeux et parfois difficile, mais toujours gratifiant au bout du compte. Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Non seulement les autres joueurs à votre table vont vous aider à raconter vos histoires collaboratives, mais vous pouvez également utiliser les conseils que l'on vous donne dans ce livre pour rendre vos parties plus fluides et excitantes.

Les informations qui vous sont données ici vous offrent des conseils utiles sur la façon d'être un MJ dynamique et engageant. Elles complètent les recommandations que vous pouvez trouver au chapitre 10 du *Livre de base*. Certaines sections font référence à ce chapitre, d'autres répètent quelques informations, par souci de praticité. Ce chapitre commence par des conseils généraux puis traite les thèmes suivants.

- **Diriger des rencontres** (page 10) est la première des trois sections qui vous expliquent en détail les différents modes de jeux. Elle vous aide à suivre les initiatives, à améliorer la vitesse de vos parties, à diriger des batailles spéciales et bien plus encore.
- **Diriger une exploration** (page 17) donne des détails sur la manière de rendre les activités d'exploration plus intéressantes, de créer un cadre évocateur, de s'occuper des PJ perdus, etc.
- **Gérer les intermèdes** (page 22) explique de quelles façons les PJ peuvent se fixer des objectifs et comment créer de bons événements durant les intermèdes. Cette section propose aussi un échantillon des tâches à accomplir dans ces moments-là et bien plus encore.
- **Gérer les règles** (page 28) vous offre des conseils sur la façon de rappeler efficacement les règles et de créer un règlement interne.
- **Résoudre les problèmes** (page 30) vous donne des conseils sur la façon de gérer la mort de l'intégralité du groupe, les joueurs problématiques et l'équilibre en termes de puissance.
- **Collaboration narrative** (page 32) inclut des outils pour aider les joueurs à contrôler l'histoire d'une manière plus directe.
- **Cas particuliers** (page 33) porte sur les parties organisées, les groupes en nombre inhabituel ou les joueurs aux besoins différents.
- **La rareté dans vos parties** (page 35) explique comment la rareté peut enrichir le thème et l'histoire de votre partie.
- **Structure de la campagne** (page 36) clarifie ce qui fait une bonne campagne, décrit comment déterminer son étendue et rendre les ennemis et les trésors plus convaincants.
- **Concevoir des aventures** (page 40) inclut les outils nécessaires à la création de vos propres aventures.
- **Concevoir une rencontre** (page 46) explique comment créer des rencontres divertissantes et surmonter les difficultés qui peuvent survenir lorsque vous créez des rencontres complexes.
- **Dessiner des cartes** (page 52) décrit les étapes importantes de la création de cartes et les symboles cartographiques courants.

CONSEILS D'USAGE

Cette section traite les sujets liés à la façon de diriger une partie. Si vous voulez savoir comment créer des types de contenus spécifiques, vous trouverez des indications tout au long du chapitre 2, dans les sections telles que Concevoir des créatures (page 56), Concevoir des mondes (page 122) et Communautés (pages 132).

Le *Livre de base* et ce guide explorent tous deux divers sujets mais il n'est pas nécessaire de tous les maîtriser pour être un bon MJ ! Il est important de se rappeler que vous n'êtes pas parfait et que les autres joueurs ne vous demandent pas de l'être. Les essais et les erreurs, les échecs et les victoires sont le lot de toute partie que vous dirigerez.

SESSION ZÉRO

Certains groupes préfèrent que tout le monde crée son personnage à l'avance pour être prêts à jouer lorsqu'ils se retrouvent pour une partie. Cependant, il peut être amusant de rassembler le groupe pour créer les personnages. Sans compter que cela pourrait vous être profitable ultérieurement. Une session dédiée à la création de personnage est appelée « session zéro ». La session zéro est souvent plus courte que les autres sessions de jeu, vous pouvez donc prévoir une brève scène d'introduction à narrer à vos joueurs lorsqu'ils auront tous terminé de créer leur personnage, ou tout simplement passer du bon temps ensemble et faire autre chose une fois la création de personnages terminée.

Organiser une session zéro permet aux joueurs de partager des informations sur leur personnage, facilitant ainsi les liens et les relations entre les PJ avant que l'aventure commence. La session offre aux joueurs l'occasion de s'investir dans l'histoire des autres personnages en étant témoins des décisions qu'ont prises les autres membres du groupe. Ces sessions offrent également la chance aux joueurs moins expérimentés de bénéficier de l'aide des vétérans pour créer leur personnage. Pour finir, la session zéro peut vous permettre de mieux comprendre les personnages et d'aider les joueurs à les intégrer dans l'aventure de plusieurs manières intéressantes.

LE RYTHME D'UNE SESSION DE JEU

La page 489 du *Livre de base* explique comment structurer, commencer et diriger une session de jeu. Tout cela dépend de la manière dont vous rythmez votre partie. La plupart des sessions doivent comporter des temps morts dans l'action, ponctués par des défis tels que des rencontres intenses, des puzzles à résoudre en explorant et des enquêtes. Vous pouvez aider les joueurs à se sentir plus impliqués dans la partie en leur proposant une grande variété d'obstacles. Le débit d'information compte aussi. Si le groupe rencontre un grand nombre de PNJ en très peu de temps, il peut avoir plus de mal à se souvenir des personnages. Il vaut mieux découper ces rencontres en plusieurs petites scènes et moments marquants.

Il vous faudra de l'entraînement pour savoir quand terminer une session. À peu près 20 min avant la fin prévue de la session de jeu, vous devriez vous interroger sur la façon dont vous voulez la conclure. Vous pouvez rendre votre session inoubliable en terminant par un cliffhanger : un moment si curieux et abrupt soulève des questions sur ce qu'il se passera par la suite. Il est possible terminer une partie juste avant un combat, lorsque les PJ trouvent des informations vitales ou découvrent un trésor, par exemple. Une méthode comme celle-ci peut inspirer les joueurs et les encourager à discuter de la partie entre deux sessions. Écrivez tout ce qui pourrait être

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

satisfaisant à résoudre par messagerie électronique (via des mails, par exemple). Cela peut inclure le partage de trésor, le passage de niveau ou l'accomplissement de certaines tâches d'intermédiaire.

ENJEUX ET CONSÉQUENCES

Un MJ devrait toujours faire comprendre de façon claire et précise les enjeux et les conséquences des actions ou de l'inaction des PJ. Quelles choses horribles pourraient arriver si les PJ échouaient ? Que pourraient-ils accomplir s'ils allaient au-delà de ce qu'on leur demande ? Une aventure bien conçue énonce les enjeux dès le départ, mais il est important de les rappeler aux joueurs tout au long de la partie. Le *Livre de base* résume la gravité des enjeux pour chaque mode de jeu. Ils sont volontairement variés. Une partie lors de laquelle les enjeux sont tout le temps extrêmement hauts vous empêche de narrer des scènes plus tranquilles. Cela peut être trop lourd, voire monotone. Dans la plupart des parties, les joueurs apprécieront également les scènes sans enjeu, qui permettent à leur personnage de se détendre et de se sociabiliser.

Les conséquences doivent être spécifiques et concrètes. Ne vous contentez pas d'expliquer aux joueurs ce qu'il s'est passé suite à un succès ou un échec, laissez les personnages en être témoins dans l'univers du jeu. Sont-ils accueillis en héros par les habitants de la ville ? Est-ce que le bastion des forces du mal se fissure, tremble et s'effondre tandis que les PJ s'enfuient ? Est-ce qu'un échec signe la mort d'un allié et promet de tristes funérailles ? Il vaut souvent mieux laisser les PJ entrevoir les conséquences, même s'ils n'en ont qu'une petite idée. Si un ennemi révèle son intention de conquérir une ville et que les PJ ne parviennent pas à l'arrêter, la ville sera alors conquise. Il n'y a aucun souci si, de temps à autre, vous pensez à une alternative intéressante, mais il est conseillé de ne pas trop en abuser, afin que la chaîne de cause à effet ne devienne pas trop floue.

Vous pouvez mettre l'accent sur les conséquences en offrant des PX aux PJ pour les récompenser de leur réussite (*Livre de base* p. 507). C'est une bonne façon de leur rappeler les enjeux, et d'insister sur leur succès.

PROGRESSER MALGRÉ L'ÉCHEC

Un échec imprévu peut marquer une pause dans le jeu, en particulier durant l'exploration. « Progresser malgré l'échec » signifie trouver le moyen de faire avancer l'histoire au lieu de simplement dire aux joueurs « Ça n'a pas fonctionné ». Cela ne veut pas dire que le groupe ne peut pas échouer ou que les PJ doivent obtenir ce qu'ils veulent, même en cas d'échec. Cela veut plutôt dire qu'un échec peut tout de même leur apporter des informations, leur révéler comment améliorer leurs chances la prochaine fois ou même engendrer des difficultés imprévues. Dans ce cas, le test que le PJ a voulu tenter *compte*, même si les résultats ne sont pas ceux escomptés. Permettre aux joueurs de progresser malgré l'échec se traduit par moins d'impasses et de jets superficiels. Cependant, il est important que vous ne vous sentiez pas forcé de le faire à chaque fois. Parfois, vous ne saurez pas immédiatement comment faire progresser un PJ malgré son échec et dans ce cas, il vaut mieux passer à autre chose.

IMPROVISATION

En tant que MJ, vous devez souvent improviser en temps réel. Vous trouverez des astuces sur l'improvisation de règles page 491 du *Livre de base* ainsi que dans ce guide, dans la section Gérer les règles (pages 28-29). Lorsqu'un problème a trait au scénario plutôt qu'aux règles, posez-vous les questions suivantes.

- Est-ce qu'un élément déjà établi dans notre histoire pourrait m'indiquer ce qu'il devrait se passer ici ?

- Si un PNJ est impliqué, comment son caractère pourrait influencer ses actions ?
- À quoi s'attendent les joueurs ?
- Qu'est-ce qui correspondrait le plus aux thèmes de notre histoire ?

Vous n'aurez sans doute pas de bonne réponse pour chaque question, mais celles-ci pourraient vous inspirer des solutions astucieuses. Si ce que vous devez inventer est important pour le scénario ou l'univers, il n'y a pas de mal à demander au groupe de faire une petite pause le temps que vous complétez les informations. Si cela n'a pas vraiment d'importance et que vous ne trouvez rien d'intéressant à ajouter, il n'y a pas non plus de mal à dire « Il ne se passe rien », avant de passer à autre chose.

Souvent, l'un de vos joueurs risque de vous demander : « Qu'est-ce qu'il se passe quand je fais ça ? » C'est un bon indicateur des attentes de ce joueur, qui voudrait que son action provoque une réaction d'un PNJ ou de l'environnement. À moins que le joueur soit à côté de la plaque, donnez-lui une réponse en jeu, même si elle est minime. Le joueur vous a indiqué ce sur quoi il se focalisait. Il peut s'immerger plus facilement dans le jeu s'il constate que son action a de l'importance.

FAUSSES INFORMATIONS

Suite à un échec critique pour Se souvenir, vous devrez probablement inventer de fausses informations et donc improviser. Si vous n'êtes pas assez prudent, les PJ pourraient trouver l'information trop ridicule. Elle pourrait également compromettre la partie. Par exemple, il serait absurde qu'un PJ qui a mal interprété un texte à propos du dieu du commerce, Abadar, dise qu'il pense que le dieu est un dépensier incompétent et chaotique, qui ne sait pas gérer son argent. De même, s'ils croient à tort qu'Abadar les récompensera avec des richesses inespérées s'ils sonnent les cloches de quatre temples différents, cela pourrait les faire dévier de leur objectif.

Vous pouvez induire les PJ en erreur en leur donnant de fausses informations mais les conséquences doivent généralement être immédiates plutôt que continues ou lointaines. Évitez de donner de fausses informations qui ne seront pas utilisées avant des heures ou des sessions entières, alors que les joueurs auront déjà oublié leur test. Si vous n'êtes pas sûr de vous, la méthode la plus prudente consiste à donner des informations qui sont fausses mais n'auront aucune conséquence majeure. Rappelez-vous qu'un échec critique signifie que les joueurs doivent recevoir de fausses informations, pas qu'ils doivent recevoir de fausses informations qui paraissent importantes. Croire à tort que le symbole d'Abadar est une balance au lieu d'une clé peut entraîner des soucis de communication, mais rien de dangereux. Il est facile de clarifier la situation, qui sera seulement un peu gênante pour le PJ.

LES TESTS SECRETS

Au cours de la partie, vous allez devoir rendre certains tests secrets au lieu d'autoriser les joueurs à lancer les dés eux-mêmes, comme expliqué page 450 du *Livre de base*. Cette règle permet de s'assurer qu'un joueur entre dans la peau de son personnage et reste parfois aussi incertain que son PJ lorsque celui-ci ignore comment une situation va évoluer. Il est plus pratique de garder sous la main une liste des modificateurs des PJ pour lancer plus rapidement les dés secrets. Vous devriez au moins noter le modificateur de Perception de chaque joueur, celui de leur jet de sauvegarde (surtout de Volonté) et le modificateur de toutes les compétences qu'ils utilisent régulièrement pour Se souvenir. Vérifiez vos informations à chaque fois que les PJ gagnent un niveau. Vous pouvez aussi demander aux joueurs de vous prévenir quand leurs modificateurs changent.

Vous pouvez toujours les enjoindre à faire un test même si l'action est dotée du trait secret. Il vaut mieux faire ainsi lorsque les résultats sont immédiats ou lorsque les enjeux sont faibles, comme par exemple quand un PJ tente de se souvenir de quelque chose pendant l'intermède. Il pourra se rendre compte que ce dont il s'est rappelé est faux pendant ses recherches. À l'inverse, vous pouvez laisser les joueurs jeter tous leurs dés, secrets ou non. Cela fonctionne très bien avec un groupe qui apprécie l'ironie dramatique qu'il y a à savoir que son PJ a faux sur toute la ligne et à jouer ses erreurs.

POINTS D'HÉROÏSME

La page 507 du *Livre de base* vous offre des instructions pour déterminer combien de points d'héroïsme doivent être accordés aux joueurs, et quand leur attribuer. Ces recommandations sont flexibles. Vous pouvez considérer les points d'héroïsme comme une façon d'exprimer votre propre style de jeu et de récompenser ce que vous jugez méritoire durant la partie. Le plus difficile en ce qui concerne les points d'héroïsme, c'est de vous rappeler d'en accorder ! Pour mieux vous en souvenir, vous pouvez garder sous la main un point d'héroïsme en forme de pion, que vous placerez devant vous comme aide-mémoire. Vous pouvez aussi solliciter l'aide des joueurs en leur demandant de vous rappeler d'attribuer des points d'héroïsme lorsqu'une action des PJ le mérite.

MÉTA-JEU

Les connaissances qu'ont les joueurs mais n'ont pas les personnages se nomment « les connaissances métá-jeu » et l'action de les utiliser pour influencer les choix des personnages est appelée « le métá-jeu ». Certaines manifestations de métá-jeu se font naturellement dans la partie, il vaut mieux ne pas s'attarder dessus. Si le sorcier tire une *boule de feu* assez précise pour toucher trois ennemis à la fois sans sortir de la zone de sort, la scène sera probablement irréalistique mais ne perturbera pas la partie. Ce qui est plus dérangeant, c'est si le joueur dit « C'est un rakshasa, n'utilise pas tes sorts divins contre lui », alors que son personnage n'a jamais rencontré de rakshasa ou n'a pas encore réussi à identifier la créature. Chaque groupe est différent et sa conception des connaissances des personnages varie. Si le métá-jeu devient abusif, vous pouvez prévenir gentiment le joueur en lui disant par exemple : « Je ne pense pas que ton personnage en est conscient » ou « Peux-tu expliquer le raisonnement de ton personnage lorsqu'il fait ça ? » Si le problème persiste, vous pouvez jeter un coup d'œil aux règles de base expliquées dans la section Joueurs problématiques page 31.

PORTRAIT DES PNJ

Même si les PJ sont les stars de la partie, les PNJ rendent le monde des PJ plus vivant. Ils peuvent faire partie de l'histoire, parfois pendant des années, et tisser le scénario aux côtés des PJ. Vous pouvez dresser le portrait des PNJ comme vous le souhaitez. Certains MJ les décrivent très simplement, par leur apparence ou leurs particularités (voir ci-dessous). D'autres entrent dans les détails, en leur donnant un accent, des manies ou en les jouant tous différemment.

Puisque les PNJ ont un rôle moins important que les PJ, il peut être difficile de partager assez d'informations pour exprimer leur personnalité lorsqu'ils interagissent avec le groupe. Lorsque vous créez un PNJ, commencez par intégrer une première « particularité » à leur concept : une marchande veuve, un réfugié d'un royaume lointain ou un enfant qui pose tout le temps d'étranges questions. Chaque particularité suggère une trame scénaristique mais peut être facilement résumée dans une

description. Si le PNJ continue à interagir avec le groupe, vous pourrez ajouter des éléments à cette trame plus tard.

LES LIMITES DES PNJ

N'oubliez jamais que les PJ détiennent les rôles principaux dans votre histoire. Évitez d'intégrer des PNJ alliés qui peuvent facilement résoudre tous les problèmes que rencontrent les PJ. Un PNJ bien trop puissant devrait être utilisé lorsque les actions requises dépassent ce qui est demandé des PJ ou avoir des limites qui requièrent leur participation. Souvenez-vous qu'un PNJ n'est pas « votre personnage » de la même manière que les PJ appartiennent aux joueurs. Bien que les PNJ qui voyagent avec le groupe peuvent être amusants et efficaces lorsqu'ils sont utilisés sagement, un PNJ qui agit comme le personnage du MJ, souvent appelé PJMJ (personnage joueur du maître de jeu), peut donner l'impression d'influencer les décisions des joueurs.

TRAHISON

Les PNJ, même alliés, peuvent changer d'allégeances. Ils peuvent trahir, échouer ou vendre leurs compagnons et prendre un tournant significatif dans l'histoire. Si un PNJ doit trahir les PJ de quelque façon que ce soit, préparez le terrain assez tôt pour que les joueurs ne se sentent pas pris de court par ce retournement de situation. Si les joueurs peuvent se remémorer facilement ce qui a pu mener à ce résultat, ils vont sans doute considérer cette décision comme logique, en prenant en compte le contexte de l'histoire. Essayez d'inventer un « récit » au PNJ ou une preuve écrite qu'ils pourraient détecter.

RESPECT DES PERSONNAGES

Parfois, le MJ peut involontairement aborder des thèmes sensibles ou douloureux lorsqu'il crée des personnages. Il doit se montrer respectueux lorsqu'il utilise un PNJ victime de maltraitance dans le passé, un ancien ou actuel esclave ou un personnage handicapé, par exemple. C'est d'autant plus vrai si, en tant que MJ, vous n'avez pas vécu la même expérience que le PNJ en question. Si vous voulez intégrer ces thèmes à l'histoire de votre PNJ, vous devriez probablement en parler d'abord avec vos joueurs pour connaître leur avis. Vous n'avez pas besoin de tout révéler sur votre personnage, mais prendre le temps de vérifier avec vos joueurs que cela ne pose pas de problème permet d'éviter de mauvaises surprises. Il vaut mieux prévenir que guérir. Pour rester respectueux dans votre représentation du personnage, évitez les clichés et ne tournez pas cette particularité au ridicule. Les instructions destinées à votre groupe concernant le contenu répréhensible (*Livre de base* p. 485) peuvent également vous aider à décrire respectueusement les PNJ.

UNE FIN ADÉQUATE

L'histoire d'un PNJ doit avoir une fin satisfaisante. Le PNJ peut quitter votre histoire après avoir atteint un objectif majeur, partir pour de nouvelles aventures, abandonner son rêve ou mourir. Vous devez accorder de l'importance à la mort d'un PNJ apprécié par le groupe. Rendez-la émotionnelle et frappante. Idéalement, jouez-la « en direct » et en présence des PJ. Préparez-vous à la réaction de votre groupe, car les morts de PNJ peuvent provoquer de fortes émotions, ainsi qu'à terminer rapidement la session ou à faire un fondu au noir pour atténuer le choc de l'événement, si besoin. La mort d'un PNJ doit avoir un sens : de celle-ci doit découler plus que des émotions fortes ou qu'un désir de vengeance de la part des PJ. Peut-être que le sacrifice du PNJ aura sauvé un village ou inspiré d'autres personnages. Montrez aux joueurs la marque laissée par le PNJ dans l'univers du jeu.

DIRIGER DES RENCONTRES

Pour diriger des rencontres captivantes, vous devez garder en tête un grand nombre d'informations diverses et variées. Il est plus facile de mettre en scène des rencontres amusantes à jouer quand vous savez quels détails prioriser.

Cette section propose des astuces pour vous aider à diriger des rencontres rapides et divertissantes. Bien que le *Livre de base* explique comment diriger des rencontres à partir de la page 493, cette section vient compléter les précédentes informations. Ce chapitre contient des conseils détaillés sur de nombreux sujets, mais il est important de se souvenir qu'en tant que MJ, vous devez principalement vous concentrer sur les tâches suivantes :

- Répondre rapidement et sans hésiter aux questions de vos joueurs, quand vous le pouvez.
- Créer du suspens autour de la suite des événements.
- Mettre l'accent sur les actions palpitantes et adopter un rythme soutenu.
- Indiquer aux joueurs le moment où leur tour commence, de préférence lorsqu'ils sont les prochains à jouer.
- Décrire les conséquences immédiates de leurs actions.

Si vous souhaitez vous inspirer des thèmes dans cette section, vous trouverez plus d'informations sur la façon de créer des rencontres de combat page 46. Le chapitre 3 vient les compléter en présentant les sous-systèmes utilisés dans certains types de rencontres, comme le sous-système d'influence.

VITESSE DE JEU

Les rencontres doivent être rapides et laisser juste assez de temps aux PJ pour savourer leurs succès et regretter leurs échecs. Cela nécessite que tout le monde fasse des efforts, mais vous pouvez les rendre plus simples en mettant efficacement en scène les créatures et PNJ. Tout d'abord, ne vous inquiétez pas trop des petites erreurs que vous faites lorsque vous dirigez des rencontres. Si vous oubliez d'appliquer le bonus spécial d'une créature ou d'entreprendre une action qui aurait évité à celle-ci de se prendre des dégâts, ce n'est pas bien grave. Prêtez également attention à ce que vous mettez en avant au cours de l'aventure. Soyez rapide lorsque vous décrivez une attaque normale mais passez un peu plus de temps sur un coup critique ou un sort puissant. Tout se résume à l'importance. Vous pouvez tout à fait ralentir la partie pour quelque chose d'important, mais il vaut mieux passer rapidement sur les événements qui ne le sont pas. Au cours de la partie, vous allez vite développer une sorte d'instinct qui vous aidera à distinguer ce qui est important de ce qui ne l'est pas.

VÉRIFICATION DES RÈGLES

Au cours d'une session, l'un de vos joueurs ou vous aurez sans doute besoin de vérifier une règle, c'est l'une des principales raisons pour lesquelles une partie ralentit. Si cela se rapporte à un événement qui n'a pas beaucoup d'impact, il vaut mieux inventer une règle à la volée et passer à autre chose. Indiquez aux joueurs qu'ils pourront vérifier quand ça ne sera pas leur tour, et que lorsque cela sera fait, vous respecterez cette règle, mais que la partie doit continuer à avancer pendant ce temps-là. Il n'y a aucun problème à vérifier quelque chose qui a de l'importance et dépend énormément des règles du jeu, comme la description d'un sort ou les règles sur les personnages morts ou mourants. Malgré tout, n'hésitez pas à résumer

pour ne pas avoir à réciter tout un pavé de règles qui risquerait de déconcentrer les joueurs. Il est aussi très utile d'habituer vos joueurs à vérifier les règles à l'avance s'ils pensent en avoir besoin, afin qu'ils soient prêts à jouer lorsque leur tour viendra. Cela peut être plus compliqué en tant que MJ, étant donné que c'est toujours votre tour. Cependant, vous pouvez demander à un joueur de vérifier quelque chose pour vous, ou si vous avez besoin d'une pause assez longue pour pouvoir vous référer à certains livres, proposer aux joueurs de réfléchir à leur stratégie pour le prochain tour pendant que vous êtes occupé.

RETOUR EN ARRIÈRE

Bien que le « retour en arrière » puisse être utilisé dans n'importe quel mode de jeu, il est assez embêtant pendant les rencontres. Ce phénomène survient quand un joueur a oublié d'ajouter tel bonus, de faire telle action ou aurait voulu utiliser ses actions dans un ordre différent et voudrait donc revenir en arrière pour réparer cette erreur. La meilleure attitude consiste à leur permettre de revenir en arrière à chaque fois qu'ils en ont besoin durant leur propre tour mais de les empêcher s'ils empiètent sur le celui d'un autre joueur. Cela permet de limiter les interruptions. Vous pouvez considérer que certains ajustements sont assez simples à faire hors du tour et les autoriser. Par exemple, si quelqu'un oublie d'ajouter les dégâts d'une rune de *feu* à son coup, il est plutôt facile de retirer des PV au monstre sur un autre tour, mais s'il se rend compte qu'il a raté son attaque uniquement parce qu'il a oublié le bonus de *bénédiction*, cela interromprait bien trop le combat. Vous devriez arbitrer selon ces critères. Essayez d'être cohérent sur la nature des éléments pour lesquels vous autoriserez un retour en arrière et sur les moments durant lesquels ils seraient permis.

JETS DE DÉS COMPLEXES

Vous serez souvent amené à effectuer plusieurs jets de dés en même temps, en particulier lorsque vous devrez faire des jets de sauvegarde pour plusieurs créatures qui subissent des sorts de zone ou qui ciblent plusieurs ennemis. Cela peut vous prendre un temps fou, si vous prenez en compte le résultat du jet de sauvegarde de chaque créature pour déterminer son degré de succès. Pour procéder plus rapidement, vous pouvez utiliser l'une des techniques suivantes. Chacune des méthodes ci-dessous utilise comme exemple le sort d'un PJ, mais celles-ci s'appliquent aussi à des jets similaires qui ne découlent pas d'un sort.

- Tout d'abord, vérifiez le degré de difficulté du PJ et demandez ensuite au joueur de jeter son dé de dégâts pendant que vous jetez vos dés de sauvegarde.
- Utilisez des couleurs de dés différentes selon les types d'ennemis ou placez-les de façon à différencier plus facilement les créatures et les PNJ.
- Procédez dans l'ordre, en commençant par les ennemis qui ont obtenu le meilleur résultat (le total le plus élevé) pour finir par ceux qui ont obtenu le pire. Cela signifie que vous n'aurez besoin de demander les résultats d'un succès qu'une seule fois, tout comme les dégâts en cas d'échec, et

ainsi de suite. Cela veut aussi dire que vous n'aurez besoin de vous préoccuper que de vos résultats inférieurs au degré de succès, plutôt que de devoir tout recalculer à chaque fois.

Mais cela peut être plus complexe lorsque vous demandez à vos PJ de lancer un dé. Prenez bien garde à obtenir l'attention de chaque joueur dont le PJ est affecté. Demandez à tout le monde de lancer un dé mais n'annoncez pas immédiatement leurs résultats. Lancez un dé de dégâts ou d'autres effets pendant qu'ils lancent leur jet de sauvegarde. Ensuite, vous pouvez annoncer le DD. Demandez-leur « Qui a fait un succès critique ? » « Qui a réussi ? » et ainsi de suite, de façon à n'avoir à annoncer les résultats qu'une seule fois pour chaque catégorie. Vous pouvez choisir de ne pas annoncer le DD si vous le souhaitez et de demander les résultats par multiples de 10 à la place, mais cela prend généralement plus de temps, sans compter que les joueurs peuvent toujours deviner ou estimer le DD de toute manière.

STRATÉGIE ENNEMIE

Comme précisé page 493 du *Livre de base* les ennemis ne prennent pas toujours de bonnes décisions. Il vaut généralement mieux prendre une décision rapide plutôt que choisir la meilleure stratégie pour l'ennemi. Le désordre du combat, le désespoir ou l'égo peuvent pousser un ennemi à prendre une mauvaise décision, et c'est ce sur quoi vous pouvez jouer si vous vous rendez compte que son choix n'était pas le bon. Vous pouvez mettre en scène la réaction de l'adversaire face à sa propre stupidité ou vous moquer de lui à travers la remarque sarcastique d'un de ses alliés.

INITIATIVE

Les règles pour les jets d'initiatives se trouvent page 468 du *Livre de base* et dans les instructions du MJ page 498. Vous trouverez ci-dessous les modalités pour déterminer plusieurs types d'initiatives ou gérer certains problèmes. Ce n'est qu'à titre informatif : vous pourriez préférer décider différemment de l'initiative à votre table.

Quand devez-vous demander un jet d'initiative aux joueurs ? Dans la plupart des cas, c'est plutôt simple : vous leur demandez un jet dès qu'un participant veut effectuer une attaque (ou lancer un défi, sortir une arme, préparer un sort à l'avance, initier une rencontre sociale tel qu'un débat ou bien une action que leurs ennemis ne peuvent pas manquer). Un joueur vous dira si son personnage veut provoquer un conflit, et vous déterminerez alors quand les actions des PNJ ou des autres créatures vont initier le combat. De temps en temps, les deux camps peuvent tomber par hasard l'un sur l'autre. Dans ce cas de figure, il n'y a pas beaucoup de temps pour prendre une décision, mais vous devez tout de même demander aux personnages si l'un d'entre eux décide d'attaquer. Si les PJ et les PNJ veulent tous se contenter de discuter ou négocier, il n'y a pas besoin de faire un jet d'initiative si c'est pour sortir immédiatement du combat !

INITIATIVE ET DISCRÉTION

Lorsque l'un ou les deux camps d'une bataille imminente se font discrets, vous allez devoir prendre en compte les impacts de la Discréption au début de la rencontre. Si un joueur veut Échapper aux regards, il doit réussir un test de Discréption pour cette initiative. Tous les bonus et malus habituels s'appliquent, dont les bonus pour se mettre à l'abri. Vous pouvez les laisser faire un jet de Perception à la place, mais s'ils acceptent, ils vont devoir renoncer à la Discréption et se feront certainement remarquer.

Pour déterminer si quelqu'un est détecté ou non par d'autres participants de la rencontre, vous devez comparer leur test de Discréption pour l'initiative au DD de Perception des ennemis. Ils sont indétectables par tous ceux dont le DD est identique ou supérieur. Mais que faites-vous si quelqu'un fait un meilleur jet que les autres en initiative mais que tous les adversaires surpassent son DD de Perception ? Eh bien, tous les ennemis sont non détectés mais ne passent pas inaperçus. Ce qui signifie que le participant qui a obtenu un score élevé sait que quelqu'un se trouve à proximité et peut commencer à se déplacer, à Chercher ou se préparer au combat. Les adversaires qui Échappent aux regards ont toujours un avantage considérable puisque ce personnage doit utiliser plusieurs actions et tenter des jets supplémentaires pour les détecter.



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

PLANTER LE DÉCOR

Lorsqu'une rencontre commence, accordez un certain temps à la description du lieu si cela n'a pas encore été fait. Utilisez certaines astuces de description que vous trouverez dans Cadres évocateurs page 17. En décrivant où se situent les ennemis, vous pouvez les ancrer plus efficacement dans cet environnement. Vous pouvez également utiliser les expressions de l'ennemi pour mieux partager l'esprit du lieu. Est-ce qu'un ennemi se comporte prudemment près d'un gouffre ? Est-ce qu'un autre est agacé par l'eau qui coule du plafond ? Est-ce qu'un glyphe lumineux éclaire un ennemi d'une sinistre lueur rouge ?

Et si les deux camps adoptent une stratégie furtive ? Ils pourraient se faufiler l'un derrière l'autre ou, à l'inverse, tomber l'un sur l'autre s'ils se dirigent au même endroit.

INITIATIVE GLOBALE

Si vous avez plusieurs ennemis de même nature, comme par exemple quatre guerriers gobelins, vous pouvez les faire agir sur la même initiative pour rendre les choses plus simples. Dans ce cas, vous pouvez effectuer un seul test d'initiative pour tous. Ils auront encore des tours individuels et pourront toujours changer leur initiative individuellement avec Retarder. À noter qu'un excellent test d'initiative signifie que le groupe de créatures peut facilement faire une attaque groupée sur les PJ tandis qu'un horrible jet pourrait les neutraliser avant même qu'ils puissent faire quoi que ce soit. N'utilisez cette technique que lorsqu'elle est nécessaire pour faire avancer la partie.

PLACER LES PERSONNAGES SUR LA CARTE

Si les PJ se déplacent déjà sur un quadrillage, comme cela arrive souvent dans les petits donjons, vous savez déjà où ils se trouvent lorsqu'ils font un jet d'initiative. S'ils se déplacent librement en exploration, placez-les sur la carte quand ils font un jet d'initiative. La façon la plus rapide de procéder est de demander aux joueurs de déplacer leurs figurines à l'avance en suivant un ordre de marche, puis de les déplacer sur la carte en suivant cette formation. Quand cela ne fonctionne pas, si un ou plusieurs PJ ne se trouvent pas au même endroit ou si la carte ne se prête pas à l'ordre de marche par exemple, vous pouvez soit placer vous-même les figurines des PJ et demander si cela convient à tout le monde soit laisser les joueurs déplacer leur propre figurine. Si vous trouvez que les joueurs prennent trop de temps à se décider (en particulier s'ils tentent de calculer les distances à l'avance), vous pouvez changer de méthode. Souvenez-vous de placer les personnages aux différents endroits où ils peuvent se cacher en utilisant Discréption, même si pour cela, vous allez devoir réajuster l'ordre de marche.

COMPÉTENCES INADAPTÉES

Comme décrit dans le *Livre de base* page 498, vous pouvez autoriser les PJ à lancer un dé de compétence autre que Perception (ou Discréption s'ils Échappent aux regards) pour déterminer l'initiative. Vous vous rendrez probablement compte que si vous autorisez un joueur à utiliser une compétence plus haute pour l'initiative, il tentera de l'utiliser à chaque prochaine rencontre. Tant que cela reste raisonnable et cohérent avec le contexte, il n'y a pas de mal à lui permettre de le faire. Si vous vous rendez compte qu'il essaie d'inventer des circonstances étranges pour justifier l'utilisation de sa compétence favorite ou qu'il expliquer ses arguments lui prend trop de temps à la table, indiquez-lui simplement que vous préféreriez qu'il utilise à nouveau Perception de façon provisoire.

BONUS ET MALUS AD HOC

Cette section explique quelques règles de base sur la manière de répondre aux stratégies des PJ, quand appliquer des bonus et malus ad hoc et utiliser certaines tactiques pour les PNJ. Lorsque les PJ fournissent des efforts pour obtenir des avantages contre leurs adversaires et que leur stratégie est sensée dans le cadre du scénario, ils devraient être récompensés. Les bonus et pénalités ad hoc vous offrent des outils mécaniques qui vous permettent de valoriser la stratégie. Gardez à l'esprit que vous pouvez également changer le rythme de l'histoire pour répondre aux tactiques. Il peut parfois être plus satisfaisant de réussir à changer le comportement d'un ennemi plutôt que d'obtenir un bonus.

Lorsque vous décidez d'accorder un bonus spécial qui n'est pas indiqué dans les règles, notamment lorsqu'un joueur vous demande s'il peut obtenir un bonus en effectuant une action, posez-vous les questions suivantes.

- Est-ce le résultat d'une stratégie intéressante, surprenante ou innovante du personnage ?
- Est-ce que cela lui a demandé des efforts ou de réfléchir intelligemment ?
- Est-ce qu'il peut reproduire cette action quel que soit le combat ?

Si vous avez répondu oui à l'une des premières questions, vous devriez probablement lui accorder un bonus (généralement, un bonus de circonstance de +1 ou +2). En revanche, si vous avez répondu oui à la troisième, vous ne devriez sûrement pas le faire, à moins que vous vouliez vraiment le voir réutiliser cette tactique à chaque fois.

Essayez d'utiliser les bonus ad hoc plus souvent que les malus. Si vous pensez qu'un malus pourrait être justifié, posez-vous les questions suivantes.

- Est-ce que l'environnement ou le terrain désavantage le personnage ?
- Le personnage aurait-il dû s'attendre à ce que ce soit plus difficile, grâce aux informations qu'il détenait ?
- Cette circonstance découle-t-elle d'une mauvaise décision de celui qui devrait avoir un malus ?
- Cette circonstance négative peut-elle s'appliquer à n'importe quelle bataille ?

Une fois de plus, si vous répondez oui à la majorité de ces questions, vous devriez sans doute appliquer un malus. En revanche, si vous avez répondu oui à la dernière, cela signifie que vous ne devriez probablement pas.

ARBITRER LES ACTIONS

Certaines actions basiques du jeu vous demandent d'interpréter la façon dont une règle devrait s'appliquer. Vous trouverez ici des conseils sur les types de règles fréquemment utilisées. En ce qui concerne les règles en soi/ou (pour déterminer si une créature peut Aider ou Se mettre à l'abri, par exemple), les PJ peuvent généralement évaluer si l'action est réalisable avant de l'entreprendre. Si elle ne l'est pas, prévenez-les que cela ne va pas fonctionner avant qu'ils ne perdent du temps, des actions ou des ressources à essayer. Il y a quelques exceptions, notamment si la raison pour laquelle une action ne fonctionnerait pas n'est pas connue du personnage. Par exemple, si un personnage tente une Mise à l'abri derrière un mur sans se rendre compte que c'est une illusion, vous ne devriez pas révéler la duperie trop tôt.

AIDER

C'est à vous de décider si la préparation d'un PJ suffisent à lui permettre d'Aider un allié. La préparation doit être adaptée à la

tâche à accomplir. Si un personnage en aide un autre à maintenir un crochet stable, il pourrait s'être assez préparé pour l'Aider dans sa tentative de Crocheter une serrure, mais dire qu'il va « l'encourager » ne serait probablement pas suffisant. De plus, le personnage qui tente d'Aider doit être en position de le faire, et capable de réfléchir à toutes les informations nécessaires. Il serait plutôt difficile d'aider un personnage à Escalader un mur si celui que le PJ veut Aider n'est pas à proximité. De la même manière, un personnage doit généralement se trouver près de son allié ou de l'adversaire pour Aider l'allié à l'attaquer. Vous devez aussi définir combien de temps prend cette préparation. D'ordinaire, une action unique suffit pour aider à une tâche que l'on peut accomplir en un round, mais pour aider quelqu'un à réaliser une tâche longue, comme la recherche, le personnage doit prêter main forte jusqu'à ce qu'elle soit terminée.

CHERCHER

C'est à vous de décider combien de temps l'action Chercher devrait prendre. Soyez logique. La plupart du temps, essayer de repérer une créature cachée dans une petite zone ou quelque chose de facile à trouver avec une simple action Chercher et non une longue activité d'exploration pour Fouiller, devrait se traduire par une action unique. La différence est de savoir si quelque chose demande trois actions ou moins et peut ainsi être accompli en un seul tour ou si elle en exige plus et n'est donc pas réalisable au cours d'une rencontre. Demandez-vous s'il est logique que le personnage puisse faire ça pendant la rencontre, et si cela peut ajouter un rebondissement intéressant au scénario.

DEVINER LES INTENTIONS

Lorsque quelqu'un tente de Deviner les intentions d'un PNJ, vous devez trouver le moyen de lui communiquer les informations qu'il reçoit. Il vaut mieux transmettre indirectement le message, en décrivant par exemple la gestuelle d'une personne qui ment, ses formulations étranges, le fait qu'il transpire ou d'autres détails plutôt que dire « Il se comporte bizarrement ». Cependant, il peut parfois être satisfaisant de lâcher un percutant « Ah oui, elle est totalement en train de mentir » en réponse à un succès critique. Vous pouvez également être amené à déterminer quand la situation change assez pour que quelqu'un essaie à nouveau de Deviner les intentions. Généralement, cela signifie que le comportement du sujet doit changer ou que la personne qui tente le test doit recevoir de nouvelles preuves que quelque chose cloche. Si un autre PJ tente de Deviner les intentions, obtient des informations différentes sur la cible et les partage, cela ne compte pas vraiment comme une nouvelle information pour le PJ qui a déjà essayé. C'est plutôt aux joueurs d'interpréter le changement de point de vue de leur personnage, à la suite de cette révélation.

MISE À L'ABRI

Vous aurez souvent besoin de déterminer si quelqu'un peut se Mettre à l'abri. Généralement, il n'a besoin que d'un objet assez large pour pouvoir se cacher derrière. Visualisez le personnage accroupi et essayez d'imaginer si l'objet pourrait presque dissimuler entièrement sa silhouette. Pour se Mettre à l'abri, il va peut-être devoir Se jeter à terre (s'il veut se mettre à l'abri sous une table, par exemple). La plupart du temps, vous pouvez le laisser combiner l'action avec Mise à l'abri au lieu d'utiliser deux actions distinctes.

PRÉPARER

L'activité Préparer laisse le joueur choisir ce qui déclenche son action préparée. Cependant, vous devrez parfois imposer des

limites à ce qu'ils peuvent choisir. Le déclencheur doit notamment être quelque chose qui se produit dans l'univers du jeu et qui peut être visible par le personnage plutôt qu'un concept qui pourrait s'intégrer aux règles mais n'existerait pas dans le monde du PJ. Par exemple, si un joueur dit « Je me Prépare à lui tirer une flèche si elle utilise une action de concentration » ou « Je me Prépare à l'attaquer s'il a moins de 47 points de vie », essayez de savoir ce que son personnage tente d'observer. S'il n'a pas de réponse précise à vous fournir, il va devoir adapter son action.

LES CARTES ET LES FIGURINES

Un quadrillage et des figurines peuvent aider les joueurs à visualiser plus facilement le combat et offrent un point central sur lequel se concentrer. Vous trouverez des conseils pour dessiner vos cartes pages 52-53. Votre installation peut varier d'un quadrillage tout simple aux lignes tracées rapidement au marqueur avec des jetons en guise de figurines, à un coffret avec le terrain du donjon en 3D et des figurines peintes à la main pour chaque personnage, en passant par un Flip-Mat en couleur avec des figurines pré-peintes ou des pions officiels. La plupart des tables de jeux en ligne ont des cartes pré-enregistrées, des packs de tokens et des options intégrées pour contrôler le mouvement des personnages et la ligne de mire. Vous pouvez vraiment vous amuser avec ! Votre installation doit être adaptée au temps que vous pouvez y consacrer, à votre budget et à l'esthétique que vous recherchez.

Vous pouvez aussi donner vie au décor en décrivant les détails sensoriels tels que les sons, les odeurs, la température et les éléments 3D qui ne sont pas représentés sur votre carte. Y compris le bruit résonnant d'une épée qui frappe un bouclier ou d'un *rayon de givre* qui dévie de sa trajectoire et gèle une pomme dans le bol de fruit sur la table. Tous ces détails rendent le jeu plus vivant.

En plaçant des figurines sur un quadrillage, vous pouvez donner l'impression que vous voulez absolument respecter les règles à la lettre, mais il faut aussi laisser libre cours à l'improvisation ! Vous pouvez accorder un ou deux mètres en plus à quelqu'un qui dévale une colline, si cela rend son action plus spectaculaire. Vous avez le pouvoir d'offrir aux joueurs des primes de caractéristiques mineures qui s'intègrent bien dans l'histoire que vous voulez raconter et de compléter les lieux décrits dans le *Livre de base* avec de nouveaux détails de votre cru.

ABRIS

Vous devez définir si un joueur a la possibilité de s'abriter. Les règles du *Livre de base* vous aident à fixer les limites du jeu et peuvent donc vous être utiles dans les cas les plus simples, mais vous allez devoir utiliser votre propre instinct pour trancher si les situations sont plus complexes. Prenez en compte les détails de l'environnement et l'espace 3D qui ne sont pas forcément représentés sur le plan. Par exemple, les bannières suspendues peuvent servir d'abri tandis qu'un personnage grimpé sur une corniche peut bénéficier d'une ligne de tir bien dégagée sur un ennemi derrière un muret. Soyez généreux envers les PJ qui se montrent imaginatifs pour se placer intelligemment sur la carte, en particulier s'ils prennent la peine d'utiliser des actions pour se déplacer ou se Mettre à l'abri.

SÉPARATIONS ET ACTIONS COMBINÉES

Les différents types d'actions qui représentent un déplacement sont séparés pour mieux comprendre comment les règles fonctionnent pour les actions des créatures. Cependant, vous pouvez vous retrouver dans des situations particulières, comme

RÈGLES ALTERNATIVES SUR LE QUADRILLAGE

Ces deux variantes peuvent changer le fonctionnement de la distance et des déplacements dans votre partie.

DIAGONALES UNIFORMES

Si vous le souhaitez, votre groupe peut partir du principe que toutes les diagonales mesurent 1,5 m au lieu de 3. Cela accélère le rythme de la partie, mais certains considèrent que cette méthode brise l'immersion. C'est d'autant plus visible quand quelqu'un se déplace en une seule fois sur une longue distance en suivant une diagonale ou lorsque les personnages commencent à se déplacer en diagonale autant que possible pour parcourir plus de distance. Cette variante requiert une vision de la carte du jeu plus abstraite et moins réaliste qu'un véritable environnement physique où la carte reflète de façon précise la taille d'une pièce ou d'une zone de rencontre. Vous pouvez choisir de mesurer le périmètre des zones de sorts de la même manière ou de les visualiser comme des cercles ou d'autres formes rondes. La seconde option fonctionne mieux si vous pouvez utiliser des gabarits.

QUADRILLAGE HEXAGONAL

Certains problèmes du déplacement diagonal peuvent être réglés en utilisant un quadrillage hexagonal plutôt qu'un quadrillage carré ou en utilisant un quadrillage avec des cases décalées, qui fonctionne de la même façon. Cela vous permet de calculer les déplacements de la même façon, quelle que soit la direction. Cependant, il sera plus difficile de prendre l'ennemi en tenaille. Cela nécessite d'ajuster les figurines différemment si elles sont de taille standard ou plus grandes, et cela peut poser problème lorsque vous dessinez une carte qui est composée principalement de structures rectangulaires, puisqu'il y aura beaucoup d'hexagones déjà partiellement remplis.

lorsqu'une créature veut sauter verticalement pour atteindre quelque chose et doit bouger juste un peu pour que l'objet soit à portée, puis Bondir et continuer à se déplacer. Vous pouvez avoir l'impression qu'elle utilise beaucoup de déplacements pour réaliser cette action. Si vous le jugez approprié, vous pouvez autoriser les PJ à combiner ces actions en un seul déplacement fluide, sous forme d'activité à deux actions : se déplacer pour être à portée pour Bondir, Bondir, puis utiliser le reste de leur Vitesse.

De façon générale, cela s'applique uniquement lorsque le personnage combine plusieurs types de déplacement. S'il fait autre chose comme Interagir pour ouvrir une porte ou Frapper, il interrompt son déplacement assez longtemps pour convenir qu'il n'est vraiment pas pratique de réaliser cette action en plein milieu d'un déplacement.

JOUER SANS QUADRILLAGE

Comme décrit page 494 du *Livre de base*, vous pouvez jouer les rencontres sans quadrillage. Cette méthode est plus adaptée aux groupes qui peuvent aisément imaginer ce qui les entoure sans aide visuelle et aux batailles qui ne demandent pas de maîtriser un espace physique complexe. Votre partie n'a pas à se jouer entièrement avec ou sans carte : vous pourriez très bien choisir de jouer les combats simples sans quadrillage et d'en utiliser un pour les combats plus stratégiques ou les éléments de décor importants. Comme indiqué dans le *Livre de base*, la structure à 3 actions sera votre meilleure amie. Il est possible que vous deviez répondre à plein de questions au sujet des actions et de l'espace comme « Est-ce que je peux me déplacer

jusqu'ici pendant ce tour ? » ou « Combien de gnolls je peux toucher avec ma *boule de feu* ? » Si vous avez besoin de répéter à chaque fois les caractéristiques physiques de l'environnement ou la position de l'ennemi aux joueurs, cela signifie peut-être que vos rencontres sont bien trop stratégiques pour une partie sans quadrillage. Ce style de jeu fonctionne bien pour encourager l'imagination, les actions cinématographiques et le jeu rapide sans trop s'attarder sur les détails.

BATAILLES SPÉCIALES ET DÉPLACEMENTS

Le *Livre de base* explique les règles essentielles des combats montés, aériens ou aquatiques page 477, mais les batailles plus complexes requièrent des règles spéciales.

COMBAT MONTÉ

L'aspect logistique d'un combat monté demande plus de travail. Si vous savez qu'un combat de ce type se profile, faites en sorte qu'il ait lieu dans un endroit qui offre une grande liberté de mouvement, étant donné que vous aurez sans doute affaire à des créatures plus grosses et plus nombreuses. Si seulement l'un des deux camps a des montures lors d'un combat, vous devriez peut-être choisir un environnement avec quelques zones trop étroites pour des montures, de façon à ce que le camp à pieds puisse obtenir un avantage stratégique pour compenser la mobilité plus importante de ses adversaires.

Lorsque les PJ sont en selle, leurs ennemis devraient concentrer leurs attaques sur eux et non pas sur leurs montures. Si vous faites en sorte que les adversaires attaquent trop souvent les montures des PJ, cela peut vite devenir agaçant. Les ennemis doivent se rappeler qui est la vraie menace ! Lorsque les PJ combattent des ennemis à cheval, essayez de maintenir le niveau des montures assez proche de celui des PJ. Plutôt que de placer un ennemi de niveau 13 sur un cheval de bataille de niveau 2, utilisez un destrier noir supérieur de niveau 11 ou quelque chose qui s'en approche. Ce sera bien plus cohérent et empêchera l'ennemi de tomber trop facilement de sa monture. Si une monture est assommée, le cavalier devrait pouvoir en descendre sans problème si elle était immobile, mais si elle était en mouvement, vous devriez probablement demander au cavalier un jet de Réflexes. S'il rate, le cavalier va être éjecté quelques mètres plus loin et tomber à terre. Vous pouvez mettre en place un simple DD 20 expert, cela fonctionne souvent très bien pour ce genre de tests.

Un combat monté sur quadrillage est difficile en cas de course poursuite, lorsque les deux camps se déplacent à pleine vitesse. Dans ce genre de situations, il vaut mieux jouer sans quadrillage, bien que les figurines puissent toujours être utiles pour positionner approximativement les personnages et calculer la portée des attaques à distance. Pour ce type de courses, vous devriez plutôt envisager d'utiliser le sous-système de poursuite (page 156).

LES DIFFÉRENTS TYPES DE MONTURES

Les règles des montures s'appliquent dans la majorité des cas, c'est-à-dire lorsque des êtres humanoïdes chevauchent des animaux quadrupèdes. Cependant, vous pouvez autoriser quelqu'un à chevaucher une bête différente ou un autre type de créature en effectuant quelques petits ajustements. Pour une monture intelligente (comme un pégase ou une licorne), utilisez les règles standard du combat monté, mais à la place d'un test pour Diriger un animal, le cavalier doit utiliser le même nombre d'actions pour demander à la créature de faire ce qu'il souhaite. En tant que MJ, vous devez décider si la créature fait ce qui



lui est demandé ou si un test de Diplomatie ou autre est nécessaire. Il est recommandé d'interdire l'utilisation de créatures humanoïdes et de la plupart des bipèdes comme montures, en particulier si ce sont des PJ. Si vous décidez tout de même de l'autoriser, le cavalier ou la monture devra utiliser au moins une main pour s'accrocher à l'autre et tous deux devront utiliser une action à chaque tour pour pouvoir rester en selle.

COMBAT AÉRIEN

Il peut être difficile de déterminer la position des personnages dans les airs, il vaut donc généralement mieux se montrer plus souple que sur un terrain plat en ce qui concerne les règles de déplacement, la prise en tenaille, etc. À noter que les batailles peuvent être plus disparates dans les airs. Si la moindre créature vole, il est important d'établir assez tôt une hauteur pour les éventuels obstacles dans cette zone. De cette façon, personne ne sera surpris de découvrir soudainement que le plafond est plus bas que ce à quoi il s'attendait ou que des arbres hauts bloquent le chemin. Il vaut mieux se montrer avisé et ne pas utiliser de combats aériens avant que les PJ acquièrent le pouvoir de voler. Soyez particulièrement prudent avec les ennemis volants qui utilisent des attaques à distance : les PJ n'auront sans doute pas beaucoup d'options pour riposter.

Les règles de vol indiquent que vous pouvez demander un test d'Acrobaties à une créature pour qu'elle puisse Manœuvrer en vol et réussir des actions complexes. Vous pouvez généralement utiliser les mêmes critères que pour demander un test d'Acrobaties à quelqu'un se déplaçant au sol. Vous devrez sans doute demander un test à un personnage qui tente de plonger dans un espace étroit, de tourner de façon abrupte ou de réaliser une action similaire. Pour cela, vous utiliserez souvent un DD simple.

Les chutes peuvent être fatales et arrivent souvent lorsque *vol* ou un sort similaire se dissipe. C'est un risque que l'on est prêt à prendre pour voler ! Les ennemis volants peuvent rester proches du sol pour éviter ce danger, utiliser le sort *feuille morte* pour éviter de prendre des dégâts ou bien un talisman *chat de jade* pour les réduire.

COMBAT AQUATIQUE

Les règles du *Livre de base* sont assez indulgentes pour autoriser les batailles aquatiques intenses. Les deux défis principaux pour les créatures non aquatiques sont de respirer sous l'eau (ou de retenir leur souffle) et de combattre sans Vitesse de nage. Il vaut mieux réservé les aventures aquatiques aux niveaux supérieurs, lorsque les PJ peuvent trouver des solutions magiques à ces problèmes, mais vous pouvez également leur offrir cette magie tôt dans la partie, étant donné qu'elle n'est pas très utile aux aventures terrestres, à l'inverse de la magie de vol. Comme pour le vol, la dissipation de la magie peut être fatale si quelqu'un en dépend pour respirer sous l'eau. Il vaut généralement mieux éviter les ennemis respirant sous l'eau capables de dissiper la magie qui permet aux PJ de respirer sous l'eau. Cependant, les PJ peuvent utiliser *bulle d'air* s'ils en sont capables et jeter à nouveau le sort *respiration aquatique* aussi vite que possible. Mais cela peut devenir agaçant si l'action doit être répétée plusieurs fois, sans compter que devoir préparer le sort *respiration aquatique* de niveau extrême pour l'éviter n'est pas très drôle non plus. Il est plus simple de compenser l'absence de Vitesse de nage, sauf pour les personnages mauvais en Athlétisme, qui auront besoin d'élaborer une stratégie pour contrebalancer leur désavantage. Le DD pour Nager sous l'eau ne doit pas être très haut : généralement 15, ou 13 en eau calme.

LES MENACES DES AVENTURES OFFICIELLES

Lorsque vous accéderez à une rencontre qui provient d'une aventure officielle, vous trouverez des indications sur le niveau recommandé pour le groupe et sur quelle menace cette rencontre représente par rapport au niveau de ce groupe, comme « modérée 3 », par exemple, pour une rencontre qui représente une menace modérée pour un groupe de niveau 3. Si votre groupe accède à cette rencontre à un niveau différent, vous pouvez recalculer individuellement les points d'expérience pour chaque ennemi ou vous pouvez adapter le niveau de menace en retirant ou ajoutant 1 niveau de difficulté par rapport à celui du groupe. Par exemple, la rencontre modérée 3 sera sérieuse 2, extrême 1, faible 4 ou triviale 5. Si vous pensez que le groupe peut tout de même y faire face sans modifier quoi que ce soit, vous pouvez utiliser cette estimation pour calculer les points d'expérience, et peut-être en donner un peu plus si la rencontre se révèle plus difficile que prévu. Simon, vous pouvez aussi adapter les spécificités de la rencontre pour que le défi soit plus adapté à votre groupe, si vous pensez que cela vaut mieux. Généralement, il suffit d'ajuster le nombre de monstres ou d'utiliser les ajustements de faiblesse et d'élite.

Lorsque quelqu'un se fait assommer sous l'eau, il va généralement soit flotter, soit couler. À vous de décider selon leur flottabilité. La plupart des aventuriers transportent un équipement suffisamment lourd pour les faire couler.

Lorsqu'un groupe se trouve sous l'eau et un autre à la surface, rappelez-vous que les règles d'attaque de combat aquatique s'appliquent dès lors que *l'un* des deux groupes se trouve dans l'eau. Vous pouvez établir qu'un personnage sous l'eau n'est pas visible par un autre à la surface à cause de la distorsion, et inversement.

DIFFICULTÉS INATTENDUES

Que faites-vous lorsqu'une rencontre se révèle plus ou moins complexe que prévue ? Si la rencontre ne risque pas de tuer tous les personnages, il vaut mieux continuer sur votre lancée, à moins que le combat soit tellement frustrant que personne ne veuille vraiment continuer. S'il risque de tuer tout le monde, envisagez sérieusement de mettre fin à la rencontre d'une autre manière. L'ennemi peut offrir aux PJ une chance de se rendre, considérer la tâche comme accomplie et partir ou utiliser son avantage pour obtenir une chose qu'il désire. Si le pire finit par se produire, vous trouverez des propositions de solution pour gérer la mort de l'intégralité du groupe page 30.

Si la bataille est trop simple, il vaut généralement mieux laisser les joueurs apprécier leur domination. Cependant, si vous voulez faire de cette bataille un moment crucial de votre partie, elle risque d'être décevante. Cherchez une manière dont l'ennemi pourrait s'échapper ou amener des renforts, même si le succès des PJ doit tout de même compter. Assurez-vous que les PJ ressentent le désespoir de l'ennemi. Pour cela, vous pouvez faire en sorte que l'ennemi sacrifie quelque chose d'important pour lui afin de pouvoir s'enfuir.

Dans les deux cas, demandez-vous si cet écart entre vos attentes et la réalité est due à la chance. Il faut s'attendre à ce qu'un camp ait une chance extrême de temps à autre. Cependant, si la difficulté provient d'un facteur que vous pouvez contrôler en tant que MJ, comme un terrain défavorable qui rend les choses difficiles pour les PJ ou un monstre qui possède un pouvoir surpuissant, vous devriez sans doute faire quelques ajustements.

LES RENCONTRES SOCIALES

Vous préférerez parfois jouer un conflit social en mode rencontre. Pour cela, vous trouverez des instructions page 494 du *Livre de base*. Cette section les complète en ajoutant des conseils supplémentaires et des exemples. Les rencontres sociales nécessitent tout de même une opposition : habituellement, un adversaire qui n'est pas du même avis que vous, mais parfois même une opposition institutionnelle ou des convictions profondes. Il est important de garder à l'esprit que certains PNJ sont bien meilleurs à certains types de rencontres sociales qu'au combat. Vous trouverez les règles de base pour créer ce type de PNJ pages 72-73 ainsi que quelques exemples dans le chapitre Galerie de PNJ. Le *Livre de base* propose plusieurs manières de mesurer le succès et le progrès durant les rencontres sociales. Si vous voulez quelque chose de plus détaillé, jetez un coup d'œil aux Points de victoire page 148 de ce livre ou les règles plus spécifiques pour l'influence page 151.

Comme précisé dans le *Livre de base*, les rencontres sociales ne fonctionnent pas avec des rounds de 6 secondes. L'échelle de temps que vous utilisez peut être plus flexible. De façon générale, vous voudrez qu'un participant continue assez longtemps pour soulever un point important et tenter un test avant de passer au prochain personnage, en suivant l'ordre d'initiative. Soyez flexible et encourageant lorsque vous dirigez une rencontre sociale et n'essayez pas d'être pointilleux sur les détails comme les déplacements d'un personnage, sauf dans les situations extrêmes. Autorisez les PJ à partager leurs informations aussi librement que les joueurs autour de la table. Si un personnage observe l'adversaire pour repérer des signes qu'il ment, partez du principe qu'il peut partager l'information discrètement avec les autres personnages. Il est bon de rappeler aux joueurs les informations que leur personnage pourrait connaître ou sans doute remarquer, même s'ils n'y songent pas eux-mêmes à ce moment-là. Décrivez l'état d'esprit des PNJ et demandez des précisions sur le comportement des PJ si nécessaire. La liste suivante décrit différents types de rencontres sociales auxquelles les PJ peuvent être confrontés.

- Candidater pour entrer dans une école de magie
- Convaincre un dragon de ne pas dévorer le groupe
- Convaincre un monarque de se défendre contre les envahisseurs
- Triompher d'un barde rival lors d'une joute verbale
- Convaincre un prêtre déchu de retrouver la foi
- Gagner un débat sur un sujet contentieux
- Mettre fin à une confrontation tendue
- Monter un chef contre son conseiller corrompu
- Négocier la paix entre des parties belligérantes
- Persuader un clan d'accorder sa confiance à d'anciens rivaux
- Piéger un charlatan pour qu'il contredise l'un de ses précédents mensonges
- Pousser un législateur à se montrer clément envers un condamné ou à lui accorder un sursis à l'exécution
- Prouver l'innocence de quelqu'un face à un juge
- Réfuter les théories scientifiques d'un rival face à une assemblée de la guilde des alchimistes
- Repousser un adversaire échauffé
- Retourner les adeptes d'une secte contre leur gourou
- Révéler la duperie d'un antagoniste fourbe devant une cour de nobles
- Signer un contrat majeur à la place d'un rival

DIRIGER UNE EXPLORATION

L'exploration englobe un vaste panel de situations et laisse ainsi libre cours à la créativité et la narration du groupe. Vous pouvez aussi y recourir pour contrôler le rythme de la partie, en vous laissant guider par les nombreux lieux et phénomènes intéressants de la zone explorée et le niveau de détail que vous voulez apporter.

Le *Livre de base* explique comment diriger le mode exploration à partir de la page 496 de cet ouvrage et la présente section vient compléter ces informations. Si vous voulez jouer une session ou une aventure spécifiquement axée sur l'exploration et la cartographie des contrées sauvages, pensez à utiliser le sous-système hexaparation page 170. Si vous cherchez des instructions sur la façon de gérer les initiatives, consultez la page 11 de la section Diriger des rencontres.

Gardez à l'esprit les objectifs principaux énumérés ci-dessous, pendant que vous dirigez l'exploration. Vous trouverez plus de conseils sur la plupart de ces sujets dans les sections suivantes.

- Décrivez le décor en ajoutant des détails sensoriels.
- Adaptez l'écoulement du temps : développez les passages où règnent tension et incertitude mais ne vous attardez pas sur les intervalles de calme.
- Encouragez les joueurs à ajouter des détails en les interrogant sur leur réaction.
- Présentez-leur des mystères secondaires pour les intriguer et les inciter à mener l'enquête.
- Lorsque des jets de dés sont nécessaires, essayez de trouver plusieurs manières de faire avancer l'action ou d'ajouter des conséquences intéressantes en cas d'échec.
- Prévoyez des transitions efficaces entre les rencontres.

CADRES ÉVOCATEURS

Donnez vie au décor en faisant appel aux sens des joueurs pendant que les PJ explorent les lieux. Cela définit un cadre précis, leur donne une meilleure idée de leur environnement et peut être utilisé pour laisser deviner ce qu'ils pourraient trouver plus loin. Lorsque vous déterminez quels détails sont nécessaires, opposez le connu à l'inédit. Un nouveau donjon peut avoir une architecture similaire aux précédents mais présenter des structures antiques qui le différencient. Vous pouvez utiliser les connaissances des PJ comme un outil pour distinguer ce qui est nouveau. Lorsque vous vous préparez à diriger une partie, imaginez-vous dans cet environnement et prenez quelques notes sur ce que vous pourriez ressentir. En véhiculant ces détails, tous vos joueurs sont sur la même longueur d'onde : ils ressentent les mêmes sensations, même si chaque personnage y répond différemment.

Gardez à l'esprit que plus vous entrez dans les détails, plus la chose que vous expliquez semble importante. Il est très important que vous suscitez l'intérêt des joueurs, mais cela peut être à double tranchant, puisque décrire quelque chose sans importance mais qui sert à l'ambiance peut entraîner votre groupe dans la mauvaise direction. Parfois, la meilleure solution consiste alors à rendre cet élément anodin aussi important que les joueurs le pensent !

L'ÉCOULEMENT DU TEMPS

Comme expliqué dans le *Livre de base*, vous calculez rarement le temps d'exploration à la seconde ou la minute près. Si un joueur vous demande combien de temps il mettra à faire quelque

chose, une tranche de 10 min fonctionne généralement très bien (pour les longs voyages, une tranche d'une heure serait sans doute plus adaptée). Vous exprimez l'écoulement du temps à travers vos descriptions, sans avoir besoin de donner la durée exacte. Dans un jeu de rôle, le temps et les informations sont liés. Plus vous entrez dans les détails, plus le temps va sembler ralentir. Pensez de façon cinématographique ! Un long voyage à travers une série de tunnels fonctionne bien comme montage, tandis que la progression des héros qui recherchent une statue en évitant les pièges pourrait être décrite par une série de détails angoissants qui se succèdent rapidement. La précision accroît la tension.

Dans cette optique, quand vaut-il mieux accélérer ou ralentir l'écoulement du temps durant la partie ? Généralement, vous ralentissez et fournissez plus de descriptions lorsque vous définissez quelque chose ou que vous faites avancer l'histoire. Lorsque les PJ entrent dans un donjon ou une nouvelle zone, décrivez ce qu'ils peuvent ressentir et ralentissez pour laisser le temps aux joueurs de prendre conscience de ce qui les attend. Lorsqu'un PJ s'arrête pour faire quelque chose d'important ou prendre une décision cruciale, ralentir permet de traduire la gravité du moment. Vous pouvez aussi ajuster l'écoulement du temps pour refléter l'état d'esprit des PJ. Si un PJ rentre chez lui après une absence de plusieurs décennies, vous pouvez marquer une pause pour demander au joueur comment se sent son PJ et ainsi adapter le temps à l'avalanche de souvenirs et d'émotions qui le submerge.

ACTIVITÉS D'EXPLORATION

Comme décrit à partir de la page 479 du *Livre de base*, les PJ vont entreprendre des activités durant leur exploration. L'intérêt de ces activités au cours d'une partie est de clarifier ce sur quoi un PJ se concentre durant son exploration plutôt que de lui permettre de tout faire simultanément, de façon irréaliste. Cela permet de varier les comportements au sein du groupe et de vous indiquer ce que les joueurs attendent du scénario. Par exemple, si un PJ examine des gravures murales, c'est probablement que son joueur veut qu'elles lui apportent des informations.

Les activités d'exploration qui s'enchaînent de façon continue pendant que le groupe découvre un lieu ont pour but premier de favoriser la narration : le joueur vous décrit ce qu'il fait et vous déterminez quelle activité correspond, en ajoutant des détails et des modifications pour l'adapter à la situation. Si un joueur vous dit : « Je tente d'Échapper aux regards », ajoutez plus de détails en demandant quelles précautions il envisage de prendre ou en lui indiquant quels chemins sont les moins surveillés d'après lui. De même, si un joueur dit qu'il cherche les pièges et garde son bouclier levé et dissimule les empreintes du groupe, demandez-lui ce qui est le plus important, pour restreindre l'activité. Prenez en compte les avantages et inconvénients d'une activité en fonction du contexte. Par exemple, quelqu'un en Reconnaissance pourrait passer à travers une fine couche de glace avant que son groupe ne puisse le rattraper ou quelqu'un qui Enquête sur d'anciens hiéroglyphes pourrait faire un échec critique et guider le groupe dans la mauvaise



QUELQUES DÉTAILS ENVIRONNEMENTAUX

AQUATIQUE

Paysage l'eau agitée, le roulis des vagues, le soleil scintillant, la courbe de l'horizon et le bois flotté

Sons le clapotis des vagues contre un bateau, les cris des oiseaux marins, le bruissement des voiles, le son des créatures qui remontent à la surface

Odeurs l'eau salée, l'air vif et frais, un relent de poisson mort

Sensations une eau glaciale, des algues visqueuses et du sel qui s'accumule sur les surfaces rocheuses

Climat des vents puissants, des tempêtes en approche

ARCTIQUE

Paysage les reflets aveuglants du soleil, des plaines enneigées, des glaciers au loin, de profondes crevasses, des parois rocheuses, des bancs de glace et des empreintes d'animaux dans la neige

Sons les vents qui grondent, la neige qui fond et coule, un silence profond

Odeurs l'air pur, une tourbière à moitié gelée, du lichen et des algues marines

Sensations le crissement de la neige sous les pieds, la glace solide

Climat les bourrasques glaciales, de légères chutes de neige, un violent blizzard

FORÊT

Paysage des arbres immenses, des broussailles denses, des canopées verdoyantes, une faune diversifiée, un lieu moucheté de soleil, dont les rayons traversent les arbres aux troncs moussus et aux racines torsadées

Sons le bruissement des feuilles, le craquement des branches, les cris des animaux

Odeurs la décomposition de la végétation, les plantes en floraison, les sapins et une senteur forestière de champignons

Sensations les feuilles qui crissent sous les pieds, les branches qui griffent, l'eau qui ruisselle du haut des arbres à l'écorce rugueuse

Climat un air calme, des ombres rafraîchissantes, un vent épisodique, de la pluie sur la canopée, des branches recouvertes d'une neige épaisse

MARAIS

Paysage un feuillage luxuriant, des nuées de moucherons, une étendue d'eau couverte d'algues, des cabanes sur pilotis et des bancs de poissons

Sons le coassement des grenouilles, le gazouillis des insectes, le bruit de bulles et d'éclaboussures

direction. Cela ne s'applique pas aux activités d'exploration ponctuelles que le groupe entreprend lorsqu'il fait une pause ou se concentre sur une action précise, comme Soigner les blessures. Les personnages peuvent toujours cesser une activité d'exploration continue pour en exécuter une autre ponctuelle (même s'ils sont fatigués et n'ont pas la force d'entreprendre une activité d'exploration pendant leur voyage). Ils peuvent changer d'activité à tout moment.

Le *Livre de base* explique page 496 comment arbitrer les activités spécifiques : Détection de la magie, Suivre l'expert, Enquêter, Fouiller.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR LA FOUILLE

Les règles de Fouille évitent volontairement de donner des détails précis sur le temps qu'elle prend. Cela dépend entièrement

Odeurs un riche parfum de mousse et d'algues et les émanations âcres des gaz des marais

Sensations se débayer un chemin parmi les déchets, les entraves végétales et la boue épaisse

Climat l'humidité oppressante, l'air immobile, la pluie battante et les rayons de soleil

MONTAGNE

Paysage des falaises nues, des sommets couverts de neige, des arbres robustes, des pentes jonchées de cailloux, des éboulis, des oiseaux qui volent dans les courants aériens, un brouillard qui masque les pics

Sons le grondement du vent, l'éboulis des rochers, un écho clair, le crissement des cailloux sous les chaussures, le bruit lointain d'une avalanche

Odeurs un tourbillon de poussière, des arômes de pin et de neige fraîche

Sensations des pierres rugueuses, de la poudreuse et des débris instables

Climat des nuages qui tourbillonnent, la fraîcheur de haute altitude, le plein soleil, des vents et des pluies intenses

PLAINES

Paysage l'herbe qui ondule délicatement, des fleurs sauvages éparses, des affleurements rocheux ou des cailloux, la courbe de l'horizon

Sons le bruissement du vent, le chant des oiseaux, des sons distants portés au loin

Odeurs l'air pur, le sol humide, des carcasses au loin

Sensations le contact avec l'herbe haute, les broussailles qui frottent contre les jambes et les bras, des morceaux de terre séchée

Climat le vent doux et rafraîchissant, la chaleur du plein soleil, d'énormes nuages noirs qui annoncent l'orage

SOUTERRAIN

Paysage des passages sinuieux, la lumière mouchetée des torches enflammées, des sols irréguliers ou fissurés, des écritures ou une architecture anciennes, des stalagmites et stalactites

Sons le ruissellement de la condensation, la fuite soudaine des rats et insectes, des bruits sourds de mécanismes au loin, un léger écho de vos voix et de vos pas

Odeurs l'air jamais renouvelé aux relents de renfermé, du sulfure et une odeur de dépôts métalliques

Sensations des murs en pierre rugueux, des roches rendues lisses par l'érosion, des toiles d'araignées

Climat la fraîcheur de l'air souterrain, la chaleur géothermique

de vous, puisque les circonstances d'une fouille peuvent varier considérablement. Si le groupe n'est pas en danger et a le temps de fouiller méticuleusement, c'est l'occasion de lui permettre de réussir automatiquement, plutôt que de s'embêter à faire un test. Vous pouvez aussi lui demander de jeter un dé pour savoir combien de temps il lui faudra pour trouver ce qu'il cherche, même s'il le trouvera quel que soit le résultat. À l'inverse, si les PJ s'arrêtent pour fouiller un donjon de fond en comble, leurs efforts pourraient attirer l'attention !

Ils peuvent éventuellement tenter un nouveau test si leur fouille initiale n'aboutit à rien. Mais quand pouvez-vous leur permettre d'essayer à nouveau ? Il vaut mieux aborder la question en adoptant une nouvelle approche. Il ne suffit pas de dire « Je fouille encore une fois ». En revanche, cela peut fonctionner si le PJ essaie une nouvelle méthode ou s'il a d'autres outils



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

à sa disposition. Essayez de permettre le plus de choses possible à vos joueurs, s'ils prennent le temps de réfléchir à une stratégie. Si vous savez qu'une fouille ne leur servirait à rien, expliquez-leur assez tôt pour que le groupe ne perde pas trop de temps dessus. Si les PJ sont décidés à continuer, ce qui arrive souvent, vous pouvez faire en sorte qu'ils trouvent quelque chose d'utile mais sans importance.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR SUIVRE L'EXPERT

Suivre l'expert est une activité particulièrement polyvalente qui permet à un PJ d'avoir plus de chances de réussir, s'il n'a pas la compétence adaptée ou l'accès à une activité d'exploration précise. Mais il ne faut pas que cela devienne systématique. Laissez les joueurs déterminer comment l'un d'entre eux va en aider un autre. La description peut vous donner matière à travailler et ajouter plus d'originalité à l'exploration au-delà des mécaniques du jeu. De plus, si l'un des PJ en aide un autre à plusieurs reprises et dans le même contexte, cela peut souligner un certain trait de caractère qui se dessine chez ce personnage. Si le roublard aide à chaque fois le guerrier à Échapper aux regards, le guerrier s'entraîne donc à la Discrétion et pourrait envisager d'améliorer ou de retravailler une compétence pour concrétiser cet entraînement. Ce type de liens rend les personnages plus vivants et leurs relations plus réalistes. Ils encouragent la camaraderie et les interactions entre les personnages.

IMPROVISER DE NOUVELLES ACTIVITÉS

La liste des activités d'exploration n'est pas exhaustive. Vous en trouverez plus dans les sous-systèmes spéciaux ainsi que dans les aventures et vous devrez souvent inventer vos propres

activités. Dans ce cas, nous vous recommandons de comparer les efforts demandés aux PJ aux activités d'explorations existantes et de prendre cela comme base de travail. Si cela vous semble trop compliqué, essayez de trouver une activité similaire. Par exemple, si les PJ effectuent leur exploration en Nageant, partez du principe que leur vitesse de voyage se base sur l'équivalent de 1 action par tranche de 6 secondes et que les autres activités d'exploration qu'ils peuvent entreprendre sans se fatiguer se basent sur une alternance de 2 actions par tranche de 12 secondes, ce qui fait en moyenne 1 action par tranche de 6 secondes (Défendre, par exemple, se base sur 1 action effectuée pour Marcher rapidement puis une autre pour Lever son bouclier, c'est pourquoi le PJ se déplace alors à la moitié de sa Vitesse). S'empresser est un bon exemple d'activité qui ne peut pas être effectuée indéfiniment, vous pouvez donc l'utiliser comme modèle pour les activités épuisantes pour lesquelles les PJ utilisent l'équivalent de 2 actions par tranche de 6 secondes.

Lorsque vous improvisez une activité d'exploration, songez à certains de ses avantages et inconvénients pour vous en inspirer. Qu'est-ce que les PJ pourraient oublier en effectuant cette activité ? Quel est le lien entre cette activité et celles du reste du groupe ? Si une activité semble être la meilleure option parmi les autres à chaque fois ou presque, vous devriez sans doute l'ajuster afin de maintenir un certain équilibre. Vous commencerez à comprendre au fil du temps quelles activités d'exploration votre groupe apprécie le plus.

SCÈNES D'EXPLORATION

Il peut être plus simple d'envisager l'exploration comme une série de scènes entrecoupées de rencontres qui ne servent



pas uniquement à la fractionner mais fonctionnent comme des sous-parties de celle-ci. La plupart d'entre elles se basent sur la géographie. Par exemple, explorer une série de couloirs dans un donjon constituerait une scène et entrer dans le grand hall une autre. Parfois, vous pouvez terminer une scène à un moment crucial. Si les PJ décident d'arrêter momentanément leur voyage pour enquêter sur une statue, vous pouvez considérer cette action comme une nouvelle scène.

Cela constitue un bon point de départ pour décrire les transitions entre vos scènes. Décrivez ce qu'il se passait auparavant pour insister sur l'étape à laquelle se trouvait le groupe puis ce à quoi ils font face à présent pour traduire ce changement. Par exemple : « Vous venez de traverser ce long couloir, mais après quelques instants de débat, vous vous arrêtez tandis que vos bruits de pas et l'écho de vos voix résonnent encore dans hall. La statue en pierre face à vous mesure plus de deux mètres, et est ornée de rubis. Elle représente... un dieu, peut-être ? Son visage est endommagé et fissuré. Que faites-vous ? »

Lorsque vous dépeignez une scène, la première description doit déterminer le niveau de détails que vous allez apporter par la suite. Vous pouvez ensuite l'ajuster avec vos joueurs durant la partie si nécessaire. Il peut également être utile de faire un tour de table en passant la parole d'un PJ à l'autre pour éviter que tout le monde s'exprime en même temps. Commencez si possible par la personne à l'origine du changement de scène ou peut-être par le PJ qui a effectué l'activité d'exploration la plus pertinente, comme Enquêter sur une œuvre d'art ou Fouiller pour découvrir des secrets, comme dans l'exemple mentionné ci-dessus.

LES DANGERS

La tâche qui consiste à rechercher et éliminer les dangers survient fréquemment durant l'exploration. C'est l'exemple d'un certain type de scène d'exploration. Les dangers ne sortent pas de nulle part habituellement. Un piège peut avoir été placé sur le verrou d'une porte, sur une intersection spécifique à l'intérieur d'un couloir, etc. Vous pouvez placer un fossé piégé au milieu d'une grande pièce, mais une surprise complètement inattendue risque d'être vraiment décevante. Si vous le placez plutôt au beau milieu d'un couloir de trois mètres de large étrangement banal, les joueurs se diront « Ok, on aurait dû s'en douter », même avec aussi peu d'indices.

Lorsqu'un danger complexe se déclenche, passez en mode rencontre. Les dangers simples s'intègrent généralement au mode exploration, mais cela ne veut pas dire qu'il faut les négliger. Expliquez précisément quelle action du PJ déclenche le danger, ce qu'il se produit lorsque le danger est activé et quelles sont les conséquences engendrées. Les PJ peuvent se soigner de nombreuses façons, gardez donc à l'esprit qu'un danger qui fait des dégâts ne va pas forcément avoir beaucoup d'effet. Les dangers sont plus efficaces si leur activation risque d'alerter les créatures à proximité, de bloquer les PJ hors d'une zone ou de provoquer d'autres répercussions qui ne sont pas seulement des dégâts.

Si un PJ détecte un danger et veut le désamorcer, ralentissez un peu le rythme. Demandez au joueur de décrire ce que le PJ est en train de faire et donnez-lui des détails concrets sur le fruit de ses efforts pour rendre la scène plus réaliste. Il est bon de faire transpirer un peu vos joueurs ! Après tout, la situation est censée être tendue. Si le danger requiert plusieurs jets pour être

désamorcé, il vaut mieux décrire le résultat de chaque succès pour montrer le progrès graduel.

ENQUÊTES

L'activité d'exploration Enquête est plutôt vaste et peut mener à une scène d'enquête plus approfondie. Commencez par un indice précis et détaillé mais qui n'est qu'une pièce du puzzle : « Ces runes ressemblent à une variante de celles utilisées en magie arcanique », « Tandis que vous examinez l'architecture de la pièce, vous remarquez que le sommet des colonnes est en granite, à l'exception de l'un d'entre eux, qui semble être en plâtre peint » ou « Chaque vitrail représente une scène qui révèle l'un des aspects du dieu Norgorber mais il n'y a que trois fenêtres et Norgorber a quatre aspects. »

Si la description attise l'intérêt d'un joueur, vous pouvez le faire plonger dans une enquête plus détaillée. Il peut observer les runes de plus près, gratter le plâtre ou chercher autour de lui un objet qui représente le quatrième aspect de Norgorber. Évitez de lui demander des tests si ce n'est pas nécessaire. Pour ce dernier exemple, vous lui direz sûrement quel aspect de la divinité est manquant sans lui demander un autre test de Religion. Vous risqueriez d'impacter négativement l'enquête en lui demandant un test de Perception alors que l'aspect est représenté par une statue dans la pièce.

Il est recommandé d'inciter le joueur à partager le raisonnement de son personnage, en expliquant quel indice l'a poussé à penser à un détail important, en quoi consiste ce détail, et éventuellement en mentionnant les questions qu'il soulève, afin de rendre l'enquête plus réaliste. Laissez ensuite le joueur extrapoler plutôt que de lui révéler la conclusion. Même si l'enquête n'aboutit pas à une conclusion explicite, les joueurs doivent tout de même avoir l'impression d'être plus informés qu'ils ne l'étaient au départ.

Bien qu'il n'y ait qu'une seule personne qui commence l'enquête, inciter les autres à participer peut les aider à s'y intéresser et à faire intervenir différentes compétences qui peuvent apporter d'autres types d'informations. Récompensez la collaboration et les idées pertinentes.

SE PERDRE

Les PJ peuvent se perdre lorsqu'ils explorent des contrées sauvages ou des labyrinthes de couloirs au sein d'un donjon. C'est d'ailleurs très probable s'ils n'arrivent pas à s'orienter en utilisant Survie, mais cela peut également être prévu dans le scénario, s'ils traversent un portail et atterrissent dans un territoire inconnu, par exemple, ou s'ils entrent dans un passage sous-terrain et ressortent dans une forêt. Le groupe peut vraiment s'amuser à jouer ce moment d'errance dans les contrées sauvages et à essayer de retrouver son chemin, tant que cela reste relativement court. Si un groupe se perd au début d'une session, il devrait normalement avoir retrouvé son chemin et s'être dirigé vers un lieu important d'ici la fin de cette session.

L'activité S'orienter utilise Survie pour trouver le nord. Vous pouvez la combiner avec Se souvenir de la zone, en utilisant généralement Nature ou Société, afin que les PJ puissent revenir au point de départ. Les DD pour ces tests sont généralement qualifié ou expert, si le groupe reste relativement proche des camps ou des territoires occupés par d'autres nations, mais ils

peuvent être plus élevés lorsqu'ils se perdent en pleine nature. Tandis que les PJ tentent de trouver leur chemin, songez aux différentes manières d'inclure des points de repère marquants qu'ils pourraient essayer de trouver ou sur lesquels ils seraient susceptibles de tomber par hasard. Certains pourraient se révéler utile, comme un grand arbre au loin, sur lequel ils pourraient grimper pour avoir une meilleure vue, ou alors le versant d'une montagne de laquelle s'échappent des volutes de fumée, qui indiquent un village. D'autres peuvent être mystérieux ou dangereux, comme

une clairière hantée ou le terrain de chasse d'animaux sauvages. Lorsque les PJ jettent un premier coup d'œil autour d'eux ou partent en reconnaissance, choisissez deux ou trois points de repère à leur indiquer. Laissez le groupe prendre une décision à partir de ces informations.

Si leur périple dure plusieurs jours, vous pouvez faire défiler rapidement chaque journée. Vous devrez peut-être demander au groupe d'utiliser la capacité Subsister s'il est à court de nourriture et vous voudrez peut-être inclure des rencontres s'il se trouve dans une zone dangereuse. Pour diriger ces rencontres, choisissez des créatures qui vivent dans ce type d'environnement. Souvenez-vous que toutes les créatures n'attaquent pas à vue. Des créatures amicales ou prudentes peuvent tenter de s'approcher et ainsi donner naissance à de nouvelles scènes interactives qui pourraient même aider les PJ.

Si les PJ sont malchanceux ou tout simplement mauvais en Survie, vous pouvez vous retrouver au pied du mur, sans savoir comment les aider à se réorienter. Dans ce cas, faites intervenir quelqu'un d'autre ! Ils pourraient se faire capturer par des êtres humanoïdes de la région, par des monstres ou bien atterrir dans un lieu dangereux. Ils sauront alors où ils se trouvent, même s'ils auraient préféré être ailleurs.

ATTAQUES SURPRISES

La page 499 du *Livre de base* explique les mécaniques des attaques surprises qui surviennent lorsque les PJ se reposent. Ce genre d'attaques surprises doit être utilisé avec parcimonie, même dans les zones dangereuses. Les PJ voyagent en groupe, ce qui effraie la plupart des animaux. Sans compter que monter la garde peut également décourager d'autres types d'attaquants. Les attaques surprises sont plus fréquentes lorsque les PJ ont fait quelque chose qui a provoqué cette embuscade. Ils pourraient être victimes d'une embuscade tendue par des bandits s'ils ont fait étalage de leur richesse ou s'ils ont exhibé des objets coûteux plus tôt dans la partie. S'ils attaquent des ennemis, ceux-là peuvent également se replier le temps de reprendre des forces pour pouvoir contre-attaquer. Si les PJ montent leur camp à la hâte et décident de ne pas faire de tours de garde, ils risquent d'avoir de gros ennuis s'ils se font attaquer. Cela ne doit arriver que lorsqu'ils se montrent particulièrement négligents, car si vous profitez de ces omissions sans importance, vous pourriez finir avec un groupe qui passe systématiquement un temps fou à décrire la préparation de son camp pour éviter qu'un évènement pareil se reproduise. Il vaut généralement mieux demander aux PJ s'ils organisent des tours de garde plutôt que de partir du principe qu'ils ne le font pas s'ils ne le précisent pas.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

Outils

Sous-systèmes

Règles alternatives

Galerie de PNJ

Glossaire et index



GÉRER LES INTERMÈDES

La vie ne se limite pas à combattre des monstres et à piller des trésors. Que se passe-t-il quand un PJ gagne un titre de propriété lors d'une partie de cartes dans une taverne ? Quand il construit un objet magique, une maison ou tente de nouer des relations ? Ces éléments, et bien d'autres encore, sont résolus au cours des intermèdes.

Vous pouvez utiliser les intermèdes de différentes manières afin de dynamiser votre récit et de l'étoffer, comme par exemple :

- Illustrer les bouleversements de votre univers qui résultent des précédentes actions des PJ, ce qui leur permet de souffler et de prendre le temps d'apprécier ce qu'ils ont accompli.
- Donner plus d'importance aux projets des PJ et à leurs conséquences.
- Éviter que l'histoire ne s'enlise même après qu'une longue période de temps se soit écoulée. Éviter de multiplier les nombres de jets de dés.
- Faire revenir des PNJ intéressants ou relancer des intrigues évoquées lors de précédents intermèdes ou aventures.
- Glisser dans l'histoire des scènes et des événements intéressants liés à ce que font les PJ pour rendre le monde plus vivant.
- Passer en mode rencontre ou exploration en fonction des besoins quand une aventure ou une scène survient à cause des actions entreprises.

Ce chapitre réunit des conseils pour gérer les intermèdes afin de répondre aux besoins de votre groupe. Les intermèdes et leur complexité varient grandement en fonction de vos parties. Vous pouvez trouver des règles de base pour gérer les intermèdes page 500 du *Livre de base*.

IMPORTANCE DES INTERMÈDES

En début de partie, il faut déterminer l'importance des intermèdes pour votre groupe. Si les avis de vos joueurs diffèrent, il vous faudra trouver un juste milieu ou un moyen d'accorder à ceux qui se soucient le moins des intermèdes quelque chose qui les intéressera. Vous pouvez ajuster l'importance donnée aux intermèdes au fil de la partie et il se peut qu'ils deviennent de plus en plus importants pour les joueurs au fur et à mesure qu'ils nouent des liens avec leur environnement.

Faites attention au temps passé à gérer des intermèdes et au niveau de détails. Un intermède doit rarement durer toute une session de jeu. Généralement, une demi-heure entre deux aventures importantes est raisonnable et 15 min pour des pauses plus brèves comme lorsque les PJ reviennent en ville un court moment en plein milieu d'une aventure. Vous pouvez prolonger ces intermèdes en fonction de vos besoins pour des scènes nécessitant plus d'interactions.

Quant au niveau de détails, il est important de ne pas se contenter d'un aperçu général mais, le plus souvent, les éléments de base suffiront. « Une flotte de navires marchands arrive au port et on vous confie la tâche de décharger les cargaisons », peut suffire pour des actions comme Connaissance de la navigation maritime ou Gagner de l'argent et « Votre cargaison de fer est arrivée en retard mais vous êtes parvenu à terminer votre armure » peut être suffisant pour une action d'Artisanat. Développez l'intermède si les PJ font quelque chose de particulier ou posent des questions qui peuvent mener à une histoire intéressante mais ne

donnez pas trop de détails puisque vous courez le risque d'enoyer la plupart des joueurs avec des broutilles.

ENGAGEMENT DU GROUPE

Un des principaux défis des intermèdes est de s'assurer que tous les membres du groupe soient concernés. Quand vous le pouvez, combinez les tâches de plusieurs individus en une seule. Par exemple, si un PJ veut Gagner de l'argent avec une Représentation et un autre veut offrir ses services en tant que médecin, vous pouvez dire qu'une caravane marchande a fait une courte halte en ville et que ses membres veulent se distraire mais aussi se faire soigner des blessures et maladies qu'ils ont subies en cours de route. Cela signifie que vos deux PJ peuvent participer à la même scène. Vous pouvez aussi utiliser des activités d'intermède qui peuvent susciter l'intérêt de plusieurs personnages. Par exemple, si le contact du roublard à la guilde des voleurs veut une cape magique spéciale, un autre PJ peut la fabriquer. Les PJ peuvent s'aider mutuellement plus directement. Par exemple, si le barbare du groupe envisage de ne rien faire pendant l'intermède, vous pouvez lui permettre d'Aider un autre personnage à fabriquer des armes en alimentant la forge et en activant le soufflet.

Si un joueur ne s'intéresse vraiment pas à l'intermède, il se peut qu'il ne veuille rien faire du tout. Dans ce cas, il est préférable de réduire le temps d'intermède et de limiter à une phrase la description des actions. Si les autres joueurs veulent des intermèdes plus complexes, vous pouvez prolonger votre session de jeu uniquement pour eux ou même leur en consacrer une spécifiquement pour ça.

CAMPAGNES SANS INTERMÈDE

Il y a deux cas dans lesquels vous pouvez jouer des parties sans intermède : quand vous n'avez pas le temps et quand cela n'intéresse pas vos joueurs. Dans le premier cas, l'histoire évolue tellement rapidement que les PJ n'ont pas vraiment le temps de se consacrer à des intermèdes. C'est comme pour un film d'action au cours duquel les personnages ont à peine le temps de souffler avant de devoir surmonter leurs prochains défis et même la fin de l'aventure se termine en cliffhanger.

Dans le deuxième cas, vos joueurs et vous-même ne vous en souciez tout simplement pas. Cela ne vous intéresse pas. Dans ce cas, effectuez juste un résumé de ce qui s'est passé entre deux aventures et n'utilisez pas les règles des intermèdes.

En ignorant les intermèdes, vous n'avez pas besoin d'ajuster votre jeu. L'argent que les PJ peuvent gagner pendant les intermèdes est mineur comparé à ce qu'ils peuvent amasser en aventure. Cependant, les PJ auront un choix d'objets plus réduit s'ils ne peuvent pas en Fabriquer ou gagner plus d'argent pour en acheter.

OBJECTIFS À LONG TERME

Les intermèdes sont plus intéressants quand les PJ veulent atteindre des objectifs à long terme plutôt qu'effectuer des tâches qui n'ont rien à voir entre elles. Vous pouvez demander à vos



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

joueurs quels sont les objectifs de leur PJ et déterminer des éléments de l'histoire qui les intéressent afin d'avoir d'autres idées d'objectifs à long terme. Ces objectifs peuvent inclure la gestion d'une affaire commerciale, la création d'une guilde, l'établissement d'une école arcanique, rendre à une région ravagée sa splendeur passée, réformer les politiques locales ou reconstruire une ruine. Les objectifs concernant des organisations sont de bonnes occasions d'utiliser le sous-système de commandement de la page 168. Si les joueurs n'ont pas d'idées précises, faites-leur quelques suggestions en vous basant sur leur historique, sur les PNJ qu'ils connaissent et sur ce qui les a intéressés au cours de leurs aventures. N'oubliez pas que vous n'essayez pas de leur faire accepter vos suggestions mais de choisir un objectif qui les intéresse vraiment.

Les objectifs à long terme définissent le jeu et illustrer leur progression est fondamental. Il faut montrer les changements, bons ou mauvais, qui résultent des efforts des PJ aussi bien durant les intermèdes que pendant les aventures quand cela est possible. Et il n'est pas nécessaire de faire preuve de subtilité ! Vous pouvez directement dire : « Vous avez tenté de pousser le magistrat à vous permettre d'acheter ces terres mais le fait que vous soyez entré de manière illégale dans la tour du magicien semble l'avoir contrarié. »

Définissez par avance des étapes. Par exemple, si des PJ veulent gérer une entreprise commerciale, vous pouvez vouloir qu'ils...

- Commencent avec un simple étal pour vendre leurs produits.
- Attirent beaucoup de monde et aient besoin d'agrandir leur surface de vente.
- Construisent un local commercial.
- Commencent leur activité et connaissent un succès modeste.

- Se constituent une clientèle limitée mais fidèle.
- Engagent des employés pour répondre à la demande.
- S'occupent des problèmes d'approvisionnements ou de la compétition.
- Fassent suffisamment de bénéfices dans une communauté proche pour envisager d'y installer une succursale.

Et ainsi de suite. Vous pouvez évoquer tous ces détails brièvement. Par exemple, pour le second point vous pouvez décrire la foule qui se presse autour de l'étal des PJ et leur dire qu'ils ont vendu toutes leurs marchandises avant que la moitié des gens n'aient été servis. Les objectifs des intermèdes sont un excellent moyen d'incorporer à l'histoire les propres activités des PJ.

REUSSITE ET ÉCHEC

Il doit être probable, mais sans que ce soit garanti, d'atteindre un objectif à long terme. Donnez aux joueurs une idée de ce qu'ils peuvent espérer en fonction de leur ambition. Précisez-leur le temps que cela leur demandera par rapport à la totalité des intermèdes que vous prévoyez pour eux pendant votre campagne. Puis laissez-les décider comment gérer ces intermèdes et leurs tâches.

Des échecs répétés ou des problèmes extérieurs peuvent réduire à néant leurs efforts. Cela arrive ! Mais donnez-leur une chance équitable. Même si leur objectif est vraiment difficile à atteindre, comme débarrasser l'Ustalav des morts-vivants, il se peut qu'ils trouvent un moyen. Ne découragez ni leurs efforts, ni leurs idées, mais expliquez-leur clairement l'ampleur de la tâche qu'ils ont choisie. N'oubliez pas que même si une entreprise échoue, les efforts consentis peuvent en valoir la peine.

La réussite ou l'échec d'un objectif à long terme peut être un grand moment d'émotions pour les personnages. Après tout, ils



ont changé le monde ! N'en limitez pas la portée simplement parce que cela s'est déroulé pendant les intermèdes. En fait, puisque ce projet s'est déroulé au cours de plusieurs sessions de jeu, cela peut faire très longtemps que les joueurs attendent sa conclusion !

ACHETER ET VENDRE

C'est à vous de déterminer ce que les joueurs peuvent acheter ou non et le prix final de ces marchandises. Les communautés qui ont au moins la taille d'une ville abritent au minimum un vendeur d'équipements basiques, ordinaires et même d'objets magiques ou alchimiques de niveau 1. Mis à part ça, tout dépend de ce que vous voulez autoriser aux joueurs et du niveau de vraisemblance que vous désirez dans votre campagne. Vous pouvez déterminer les détails selon vos besoins mais abordons trois possibilités.

Les PJ peuvent acheter ce qu'ils veulent où ils le veulent. Vous faites abstraction des détails du marché. Les PJ peuvent vendre ce qu'ils souhaitent à moitié prix et acheter n'importe quel objet auquel ils ont accès à son coût normal. Cette approche favorise la rapidité aux dépends de la vraisemblance et va probablement réduire le nombre d'objets inhabituels ou spécifiques dont disposent les PJ puisque de nombreux joueurs cherchent uniquement ceux qui soutiennent directement les points forts de leur personnage. Cela signifie qu'il y a toujours une limite pour l'achat des objets rares et peu courants mais vous pouvez aussi ignorer la rareté si c'est ce que veut votre groupe ou surtaxer ces produits (en fonction du style de jeu de votre groupe, cette surtaxe peut être de 10 à 100 % pour les objets peu courants et de 25 à 500 % si vous désirez aussi inclure les objets rares).

Les PJ peuvent acheter ce qu'ils veulent mais cela nécessite un effort supplémentaire. S'ils veulent vendre ou acheter des objets,

les PJ doivent être dans un lieu où les marchés le permettent. Ils peuvent généralement vendre un seul objet à moitié prix mais le prix d'une marchandise déjà abondante sur ces marchés peut être encore plus faible, de 25 % à 10 % de sa valeur, et il peut même être invendable s'il y en a trop. L'achat d'un objet se fera généralement à son prix normal ; acheter des objets de plus haut niveau (ou des objets peu courants s'ils sont disponibles) nécessite de chercher un vendeur particulier ou un PNJ et cela peut demander du temps, ce qui représente un réel investissement de la part des PJ. En fonction des paramètres de cette communauté, il se peut qu'ils soient incapables de trouver l'objet à l'issue de la première période de temps de recherche. Cette approche permet aux PJ de choisir certains de leurs objets mais les force à travailler dur pour en obtenir de plus puissants tout en les décourageant de piller tous les ennemis pour vendre leurs armures ordinaires. Cela peut représenter plus de travail pour vous mais peut aussi rendre l'univers plus diversifié et plus complexe.

Les marchés magiques sont rares ou quasi inexistant. Les PJ obtiennent ce qu'ils trouvent en aventure et peuvent fabriquer leurs propres objets si vous leur permettez d'en trouver les formules. Si vous avez des marchés magiques, les choix qu'ils proposent sont limités. Ils vendent leurs objets au prix normal et ont des difficultés à obtenir les fonds nécessaires pour acheter d'autres objets. Ils peuvent acheter des objets à moitié prix mais sont beaucoup plus sélectifs pour les objets qu'ils acceptent. Si vous choisissez cette approche, les PJ ont plus de probabilités d'utiliser les objets étranges qu'ils trouvent mais ils peuvent être frustrés ou même insuffisamment puissants en fonction des objets que vous leur accordez. Même dans ce style de parties, vous pouvez assez facilement leur autoriser des armes et des armures avec des runes fondamentales ou vous assurer qu'ils en gagnent assez régulièrement.

TÂCHES ET ÉVÉNEMENTS

Les joueurs vous solliciteront souvent pour savoir quelles tâches ils peuvent entreprendre pendant les intermèdes, surtout s'ils cherchent à Gagner de l'argent. Vous devez aussi penser à des événements spéciaux destinés à surprendre vos joueurs et à ajouter des scènes intéressantes. Si vous avez besoin d'idées rapides de tâche que des personnages peuvent confier aux PJ, consultez le tableau ci-dessous. Les tâches pour Gagner de l'argent sont organisées en commençant par celles qui sont appropriées pour des PJ de bas niveau, mais toutes peuvent être adaptées au niveau dont vous avez besoin. Pour les événements, vous pouvez avoir besoin de prendre du recul pour vous focaliser sur une scène spéciale, ou même une courte rencontre ou aventure.

TABLEAU 1-1: TÂCHES POUR GAGNER DE L'ARGENT

Artisanat

- Fabriquer des outils
- Préparer une caisse de potions de guérison pour un hôpital ou une église
- Préparer une tenue pour le bal des débutants d'un noble
- Fournir des armes magiques aux gardes d'un palais

Connaissance commerciale

- Déterminer le prix d'une caisse de textiles importés
- Trouver pour des pirates la meilleure route commerciale à attaquer
- Établir les taux de change pour un consortium commercial

Connaissance de l'ingénierie

- Examiner les fortifications construites pour protéger une ville
- Faire les plans du mécanisme d'un pont-levis
- Faire les plans d'un nouveau moulin

Connaissance de la guerre

- Enseigner le maniement de la lance à une classe
- Apprendre différents stratagèmes militaires à un officier
- Conseiller un général pour la planification d'une offensive

Connaissance de la navigation maritime

- S'engager à bord d'un navire pour un court voyage
- Rénover un navire en cale sèche
- Barrer un navire à travers une mer infestée de monstres

Connaissance de la nourriture et des breuvages

- Préparer une bière simple ou cuisiner un plat ordinaire pour l'auberge locale
- Identifier une dizaine de bouteilles de vin
- Créer la pièce maîtresse du repas d'un prochain festival
- Préparer un repas à neuf plats pour un banquet de la noblesse

Connaissance de la pègre

- Découvrir où se trouve un objet volé
- Obtenir pour quelqu'un une audience avec le chef de la guilde des voleurs
- Faire quitter la ville à une cargaison d'objets précieux

Connaissance de la politique

- Faire pression pour orienter un vote ou une décision
- Diffamer un noble pour qu'il perde son statut

Connaissance des guildes

- Recruter des initiés pour une guilde
- Identifier dans un grimoire les symboles d'une ancienne guilde
- Préparer la réorganisation hiérarchique d'une guilde
- Superviser la fusion de deux guildes ou la scission d'une guilde

Connaissance en herboristerie

- Fournir des cataplasmes à un médecin
- Préparer des herbes pour un petit restaurant
- Identifier la plante empoisonnée qu'a ingurgitée un noble du coin

Connaissance généalogique

- Établir l'arbre généalogique d'une famille noble mineure
- Déterminer le plus proche parent pour régler une dispute autour d'un héritage
- Établir les différents mariages d'une vaste famille royale
- Déterminer les lignées d'une ancienne civilisation
- Identifier l'héritier perdu d'un ancien empire

Connaissance juridique

- Régler certains problèmes administratifs mineurs
- Défendre quelqu'un accusé de vol
- Traduire devant la justice un noble corrompu en respectant le système légal
- Trouver les failles dans un contrat établi avec un diable

Connaissance minière

- Effectuer un quart dans une mine de charbon
- Déterminer quand un lingot brut a été extrait
- Prospecter pour trouver le site d'une nouvelle mine

Connaissance universitaire, des bibliothèques et autres domaines éducatifs

- Travailler dans une école ou une bibliothèque
- Compiler des informations sur une terre lointaine pour une expédition.
- Servir d'administrateur d'une école ou d'une bibliothèque
- Acquérir un livre rare sur les dragons pour un noble

Représentation

- Jouer dans la rue lors d'une fête en plein air
- Jouer dans l'orchestre d'un opéra
- Participer à une représentation dans le salon d'un représentant de la haute société
- Jouer pour des nobles de passage
- Impressionner un virtuose de passage pour que votre ville soit célèbre
- Donner une représentation pour un mécène d'un autre plan

TABLEAU 1-2: ÉVÉNEMENTS D'INTERMÈDE

Fabriquer ou Gagner de l'argent (Artisanat)

- Une cargaison de matériaux importants est retardée et le PJ doit découvrir pourquoi.
- Le PJ fabrique une œuvre superbe qui attire l'attention d'un collectionneur ou d'un musée.
- Le PJ découvre une technique plus efficace pour travailler un matériau et doit décider de la partager ou la garder secrète.

Contrefaire (Société)

- Le format des documents que le PJ tente de contrefaire a été modifié et il doit s'adapter.
- Les documents sont détruits par un accident comme une fuite dans le toit de l'atelier ou un assistant maladroit qui a renversé des produits chimiques dessus.

- Un mystérieux bienfaiteur fournit au PJ des outils spéciaux ou un document source qu'il ne possède pas mais lui indique qu'il lui demandera un service ultérieurement.

Gagner de l'argent (général)

- Un client pointilleux exige toute une série de modifications au cours du processus.
- Un accident sur le site de travail met quelqu'un en danger.
- Le PJ travaille sur quelque chose qui provoque un engouement certain, la demande explose !
- Un visiteur est impressionné par le travail du PJ et lui propose une tâche plus lucrative dans un lieu lointain.

Les conditions de travail sur le site sont épouvantables et les autres ouvriers demandent au PJ de les aider à s'opposer aux patrons. Les patrons ou les maîtres de guildes font quelque chose d'il légal et tentent de corrompre le PJ pour qu'il ferme les yeux.

Alors qu'un PJ se remet à son ouvrage, il découvre un jour que quelqu'un a modifié son œuvre.

Gagner de l'argent (Représentation)

En raison du succès de ses représentations, le PJ multiplie les spectacles mais il est épuisé.

Un spectacle rival dans la ville attire les clients.

Un puissant noble finance une représentation spéciale mais veut en modifier certains éléments.

Un des saltimbanques travaillant avec le PJ ne vient pas mais le spectacle doit continuer !

Subsister (Survie)

Après un long moment à subsister dans une région, le PJ trouve une baie ou une herbe inconnue qui pourrait être utile pour développer un nouveau médicament.

Le PJ découvre les traces d'une grande créature qui pourrait se nourrir dans la région, peut-être un monstre.

Acheter et vendre des objets

Le PJ vend des objets qui intéressent les membres d'un groupe et qui le poursuivent.

Un marchand vend au PJ un objet frauduleux.

Une boutique fréquentée par les PJ a des problèmes et va devoir fermer si on n'aide pas ses propriétaires.

Quelqu'un surenchérit pour un objet que veut le PJ. Il en résulte des négociations ou le PNJ propose au PJ un travail en échange de l'objet.

Réapprentissage

Le PJ se blesse lors d'un entraînement physique.

Puisez dans de nouvelles énergies magiques inflige une malédiction magique ou engendre un étrange phénomène.

Un formateur tombe malade ou disparaît.

Quelqu'un voit le PJ s'entraîner et lui demande s'il peut se joindre à lui.

Le PJ doit arrêter son entraînement et trouver un livre rare ou quelque chose de similaire pour continuer.

L'ARGENT PENDANT LES INTERMÈDES

Bien que la quantité d'argent que peuvent espérer gagner les PJ au cours de brefs intermèdes soit nettement inférieure au butin qu'ils peuvent gagner en aventure, cela peut tout de même constituer un bonus satisfaisant. Les PJ peuvent utiliser leur argent pour mieux s'équiper, pour faire un don à une œuvre de charité ou l'économiser et le mutualiser pour de gros achats. Si vous pensez que les PJ se préoccupent peu de leur argent ou qu'ils l'économisent un peu trop, donnez-leur l'occasion de le dépenser de manière satisfaisante. Par exemple, on peut les solliciter pour aider des désespérés ou pour sponsoriser un artiste cherchant un mécène.

Le système d'intermède inclut un guide pour calculer le coût de la vie en utilisant les valeurs indiquées page 294 du *Livre de base*. Gérer le coût des dépenses quotidiennes ne s'effectue généralement que pendant des intermèdes de plusieurs mois ou de plusieurs années car c'est durant ces périodes prolongées qu'un personnage peut gagner suffisamment d'argent avec des activités d'intermède et constater que le cumul des dépenses quotidiennes peut être assez important. Vous pouvez généralement l'ignorer si l'histoire n'a que quelques jours d'intermède. Cependant, si un PJ a un style de vie extravagant et particulièrement onéreux, vous pouvez lui faire payer le coût de sa vie dispendieuse pour renforcer l'histoire qu'il raconte.

INVESTISSEMENTS

Le système d'intermède n'est pas prévu pour gérer les investissements financiers, percevoir des intérêts ou toute autre forme de capitalisation. Un investissement doit amener à un changement dans l'univers de jeu. Les PJ peuvent investir dans un musée ce qui permettra de développer ses collections. S'ils financent une expédition, ils peuvent avoir plus tard accès à des marchandises intéressantes.

Quand les personnages investissent dans une entreprise majeure, le temps d'investissement en jeu compte généralement plus que la quantité d'argent investie. Même si dépenser plus d'argent augmente considérablement l'efficacité de la Fabrication d'un objet, vous ne pouvez pas construire un fort en une journée juste parce que vous avez assez d'argent pour tout payer. Les intermèdes sont l'occasion idéale pour les PJ d'entamer un long processus qui peut se poursuivre en arrière-fond tandis qu'ils partent à l'aventure ; ils doivent cependant trouver une personne compétente et digne de confiance pour gérer les choses à leur place.

L'ARGENT PENDANT LES LONGUES PÉRIODES D'INTERMÈDE

S'il s'écoule un très long moment entre deux aventures, notamment plusieurs années, les PJ ont la possibilité d'amas- ser beaucoup d'argent pendant cet intermède. Basez-vous sur le guide de La progression moyenne et du Coût de la vie, pages 501-502 du *Livre de base*, pour déterminer combien ils gagnent. Puisque vous voulez souligner le fait qu'il s'est passé beaucoup de temps, faites-leur utiliser cet argent avant la fin de l'intermède. Dans quoi ont-ils investi au cours de ces années ? Qu'est-ce qui a suscité leur intérêt ? Leur fortune s'est-elle dé- veloppée ou l'ont-ils dilapidée ? Ont-ils acquis des objets inté- ressants ou engagé des individus compétents ? Ces dépenses sont un autre moyen d'illustrer l'influence des PJ sur le monde.

RÉAPPRENTISSAGE

Les règles et les conseils concernant le réapprentissage sont couverts en détail dans le *Livre de base* page 502. Votre principale responsabilité est de déterminer le temps, la méthode et le coût du réapprentissage ainsi qu'ajuster les détails pour que cela reste cohérent avec l'histoire et votre univers. Réfléchissez aux efforts que les PJ ont dû consentir pour le réapprentissage afin de leur décrire les modifications de leurs capacités. Quels genres de recherches et d'entraînements ont-ils effectués ? S'ils avaient un formateur, quels conseils leur a-t-il donnés ?

Vous pouvez faire jouer une campagne sans réapprentissage si vous voulez que vos PJ assument leurs décisions ou si vous ne voulez pas d'intermèdes dans vos parties. Cependant, si vous n'utilisez pas les règles d'intermède dans votre campagne mais qu'un joueur regrette une décision faite au moment de créer ou de faire progresser son personnage, vous pouvez faire une exception pour lui.

FORMATEURS

La plupart des pouvoirs que gagnent les PJ sont obtenus lors des aventures. Ils apprennent le métier ! Le réapprentissage, d'un autre côté, est une formation qui peut nécessiter l'aide d'un formateur ou d'un professeur. Vous n'êtes pas obligé d'y avoir recours mais c'est un excellent moyen d'introduire un nouveau PNJ ou d'en faire revenir un dans un nouveau rôle. Le rôle de formateur peut aussi prendre la forme d'une commun- ion avec la nature pour un druide, ou de l'étude d'un énorme

grimoire pour un magicien et ainsi de suite. L'élément important, c'est l'aide apportée par cette source à l'apprentissage. La liste suivante présente quelques formateurs.

- Archimage Koda Mohanz, surveillant de l'université de magie
- Bagra Rougeforge, artisan âgé
- Baronne Ivestia II, enseignante en bienséance et en bonnes manières
- Byren Effestos, esquire, conseiller en matières juridiques, politiques et financières
- Douze Doigts, voleur et espion expérimenté
- Dr Phinella Albor, professeur en médecine et en chirurgie
- Dr Revis Enzerrad, mystique versé dans l'occulte
- Flamme silencieuse, maître des Dix-sept formes
- Grita la Sage des Marais, pourvoyeuse d'étranges mixtures et d'énigmes mystérieuses
- Jeballewn Moindrefeu, enseignant en préparations alchimiques
- Kpunde Nességare, aventurier vétéran à la retraite
- Lyra, conteuse de légendes et maîtresse artisanale
- Major Vénaeus, instructeur en tactiques militaires
- Mère Elizia, haute prêtresse et érudite en religion
- Professeur Kurid Yamarrupan, lecteur universitaire principal
- Quintari Solvar, professeur de remise en forme et d'hygiène de vie
- Sanden le Loqueteux, ermite et orateur de la nature
- Tembly l'audacieux, acrobate vétéran et artiste de cirque
- Wen Durpied, éclaireur expérimenté et naturaliste
- Zuleri Gan, chef d'orchestre, dramaturge et érudit de la musique

RÉAPPRENTISSAGE EXTRÊME

Par défaut, les PJ ne peuvent utiliser le réapprentissage pour leur classe, leur ascendance, leur historique, leurs primes de caractéristiques ou tout ce qui est intrinsèquement lié à leur personnage. Cependant, vous pouvez trouver un moyen pour que cela puisse se produire dans votre histoire, en élargissant le domaine de réapprentissage en fonction de quêtes basées sur votre récit. La classe et les modificateurs de caractéristiques sont les plus simples à justifier puisqu'ils peuvent provenir uniquement d'un entraînement intensif. Particulièrement à bas niveau, vous pouvez laisser un joueur recréer son personnage avec une classe différente. Il peut commencer par un multiclassage avec sa nouvelle classe avant de progressivement choisir de plus en plus de dons de cette nouvelle classe puis d'en changer complètement. Faites cependant attention à ce qu'il ne le fasse pas en estimant que sa classe est parfaite à bas niveau et que la nouvelle est plus puissante à haut niveau. Le réapprentissage d'une classe, ou des valeurs de caractéristiques, doit demander du temps, généralement des mois ou des années.

Modifier une ascendance ou un héritage nécessite une forme de magie, comme une réincarnation sous une nouvelle forme. Cela peut exiger un rituel complexe, une exposition à une magie rare et étrange ou l'intervention d'une divinité. Par exemple, pour un elfe qui veut devenir un halfelin, vous pouvez demander qu'il soit d'abord qualifié en Connaissance des halfelins, qu'il vénère le panthéon des

halfelins et qu'il rende un immense service à cette espèce pour obtenir une bénédiction divine expliquant sa transformation.

Le réapprentissage de l'historique implique une modification de l'histoire du jeu pour que les événements que le PJ pensait s'être produits ne soient jamais arrivés. Cela peut être assez compliqué à expliquer ! Le scénario le plus probable c'est que sa mémoire a été modifiée et qu'elle doit être magiquement restaurée pour qu'il découvre ses « véritables » origines : le nouvel historique lié à ce réapprentissage.

Naturellement, dans tous ces cas vous pouvez faire une exception et laisser un joueur effectuer les modifications sans explication. Vous jouez à un jeu et vous n'avez pas toujours besoin de justifier certains changements dans votre univers. Pour certains groupes, cela peut être plus facile de demander aux joueurs de s'adapter à des modifications d'événements qui se sont déjà produits en jeu, que d'accepter la transformation magique d'un elfe en halfelin.





GERER LES RÈGLES

En tant que MJ, c'est à vous qu'il revient de gérer et d'adapter les règles. Cela signifie que c'est vous qui prenez toutes les décisions les concernant, surtout quand leur application n'est pas très claire. Les jeux de rôle encouragent la créativité et même si des règles sont parfaitement testées et conçues, les joueurs trouveront toujours des situations nécessitant l'interprétation et l'arbitrage du MJ.

Pour gérer une partie correctement, vous devez au moins être familiarisé avec les règles du jeu. Mais il n'est pas nécessaire de les connaître sur le bout des doigts. Pour être un bon MJ vous n'êtes même pas obligé d'être celui à la table de jeu qui les connaît le mieux ! Il y a une importante différence entre « connaître » les règles et les « gérer ».

Quand vous dirigez une partie, essayez de prendre des décisions rapides, équitables et cohérentes. Vos arbitrages doivent encourager les membres du groupe à travailler ensemble pour interpréter les règles et à être créatifs avec leurs décisions et leurs actions. Si votre groupe est satisfait par l'interprétation d'une règle, c'est que vous l'avez correctement gérée !

PRINCIPES DE BASE

Ce sont les choses les plus importantes à garder à l'esprit.

- Rappelez-vous les règles de base.
- Soyez cohérent avec vos arbitrages précédents.
- Ne vous inquiétez pas si vous avez oublié une règle précise ; vous avez parfaitement le droit d'aller la consulter !
- Écoutez les avis concis des autres joueurs.
- Prenez une décision et continuez à jouer.
- Si nécessaire, réévaluez vos décisions une fois la session terminée.

LES BASES

Commencez par consulter les conseils de base page 491 du *Livre de base* pour les principes fondamentaux qui peuvent vous aider à gérer rapidement et équitablement des points de règle. Vous devez aussi vous être familiarisé avec les règles importantes pour les rencontres, l'exploration et les intermèdes ainsi que la partie du Chapitre 10 : Diriger une partie dans le *Livre de base* qui concerne ces modes de jeu.

COHÉRENCE ET ÉQUITÉ

En tant qu'arbitre des règles, et comme vous êtes celui qui plante le décor pour une scène, il est important que vous donnez une impression de parfaite équité. Votre seul recours si on vous reproche de ne pas l'être, c'est la cohérence de vos arbitrages.

Se montrer cohérent consiste à expliquer pourquoi vous avez pris cette décision et de la comparer à vos arbitrages

passés de manière à ce que cela semble logique à vos joueurs. Par exemple, vous pouvez dire quelque chose comme : « Quand Torben s'est balancé au chandelier pour attaquer l'élémentaire de l'air, je lui ai demandé un test d'Athlétisme pour cette action et je lui ai octroyé un bonus de circons-

tances de +1 à son jet d'attaque. Se suspendre au pont de corde pour attaquer la chauve-souris géante me semble assez similaire, aussi je pense que tu devrais me faire un test d'Athlétisme. » Agissez ainsi à chaque fois que c'est possible quand vous effectuez un arbitrage mais ne vous sentez pas obligé de le faire pour de nouveaux arbitrages.

Au fur et à mesure que vous jouez, vos anciens arbitrages formeront un ensemble de compromis satisfaisant aussi bien pour vous que pour vos joueurs et pourront même devenir des règles maison. Avec le temps, vos joueurs repenseront à ces exemples en préparant leurs actions ce qui aura pour effet d'apporter de la cohérence au jeu.

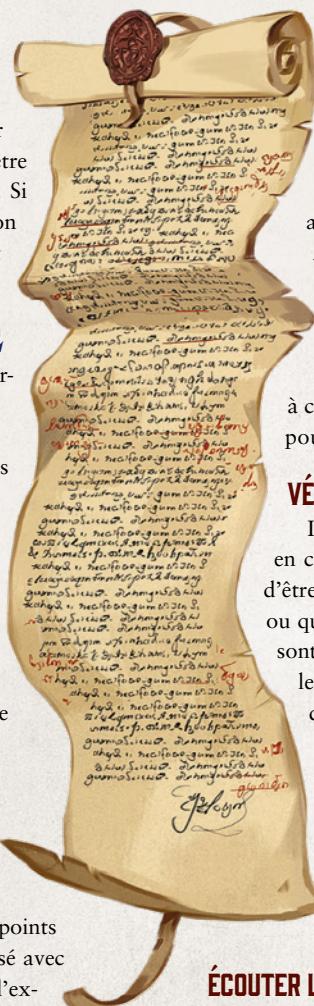
VÉRIFIER DES RÈGLES

Il est parfaitement acceptable de consulter des règles en cours de session. Cependant, vous n'êtes pas obligé d'être le seul à le faire. Quand vous feuilletiez un livre ou que vous consultez un PDF électronique, vos joueurs sont désœuvrés. Il y a quelques techniques qui peuvent leur permettre d'accepter ces interruptions. Leur indiquer que vous cherchez quelque chose peut les pousser eux aussi à consulter les règles. Cela peut renforcer le sentiment de coopération à la table de jeu et limiter le temps d'attente. Les prévenir que vous prenez un instant pour consulter les règles est aussi l'occasion pour eux de s'occuper de tâches qui ne sont pas liées directement au jeu comme refaire le plein de boissons.

ÉCOUTER LES JOUEURS

Les amis réunis autour de la table sont peut-être vos meilleurs outils pour effectuer des arbitrages rapides, équitables et cohérents. Partager la responsabilité de se souvenir des règles permet de prendre des décisions communes dans ce domaine, augmente la possibilité de s'en souvenir de manière plus précise et compréhensible, ainsi que vos précédents arbitrages, et surtout s'inscrit dans l'esprit de narration partagée de Pathfinder.

Demander si quelqu'un se rappelle une règle spécifique récompense les joueurs qui ont passé du temps à apprendre les règles et fait intervenir plus de monde dans la discussion. Cela indique aux autres joueurs que vous êtes disposé à entendre leurs avis avant d'effectuer un arbitrage et cela participe à un



environnement plus collaboratif. De plus, pour des groupes ayant accès à un grand nombre de suppléments de contexte ou de règles, vous pouvez demander à différents joueurs de consulter différentes sources. Cela peut permettre d'accélérer l'arbitrage et de le rendre plus précis.

Considérer les règles comme un problème concernant l'ensemble du groupe signifie aussi que vous ne devez jamais minimiser les problèmes des joueurs avec les règles. Vous devez aussi évaluer pour chacun de vos joueurs l'importance qu'il accorde aux règles. N'oubliez pas, cependant, que si le rappel des règles peut concerner tout le groupe, l'arbitrage final pour leur interprétation afin de relancer l'action est votre responsabilité.

PRENDRE LA DÉCISION

Même si les points évoqués précédemment sont de bons conseils, souvent, le meilleur arbitrage est celui qui permet de ne pas interrompre la partie. Évitez d'être tellement enlisé qu'il vous faut plusieurs minutes pour prendre votre décision. Raccrochez-vous à une règle assez proche et continuez à jouer. Si nécessaire, vous pouvez annoncer à votre groupe : « On va faire comme ça pour le moment et on en reparlera entre deux sessions. » Cela vous permet de relancer l'action, d'indiquer clairement que c'est votre décision du moment et d'autoriser vos joueurs à exprimer leurs avis sur ce point un peu plus tard. Quand vous avez un doute, tranchez en faveur de la requête d'un joueur puis repenchez-vous sur la question plus tard.

Le meilleur moment pour approfondir une question et peut-être faire une courte pause, c'est lors d'une situation de vie ou de mort ou qui peut avoir de sérieuses répercussions dans l'histoire d'un personnage.

PRENEZ LE TEMPS D'ÉTUDIER LA QUESTION

Quand vous prenez une décision dont vous n'êtes pas certain, réévaluez-la à la fin de la session ou entre deux sessions. Vous pouvez changer d'avis, il n'y a rien de mal à ça ! Si vous modifiez ou clarifiez votre premier arbitrage, informez-en vos joueurs avant la prochaine session. Personne n'aime être surpris par un changement de règle. Encore mieux, incluez ce point lors d'une discussion concernant les règles comme vous le feriez au cours d'une session. Les conseils concernant les débats autour des règles avec vos joueurs s'appliquent également entre les deux sessions. Contrairement à ce qui se passe à la table de jeu, vous disposez de beaucoup plus de temps dans ce genre de situation pour consulter les sources et les avis officiels.

DIRE « OUI, MAIS »

Certains des moments les plus mémorables proviennent de situations qui appellent nécessairement une interprétation des règles comme lorsqu'un joueur veut faire quelque chose de particulièrement créatif en utilisant son environnement. La variété de ces situations n'est limitée que par l'imagination de vos joueurs. Il est généralement préférable de dire « oui » plutôt que « non » tant que cela reste dans le domaine du raisonnable. Par exemple, on peut imaginer qu'un joueur veuille faire quelque chose d'insensé et d'un peu limite comme agripper une araignée et la compresser pour l'obliger à utiliser son attaque de toile. Mais qu'en est-il d'un joueur qui veut utiliser un sort incendiaire pour délibérément mettre le feu à un tonneau d'huile ? Ça risque de produire son petit effet !

C'est là que vous pouvez utiliser une variante de la technique d'improvisation bien connue « oui et » en disant « oui, mais ». Avec un « oui, mais », vous autorisez l'idée créative du joueur mais vous l'associez à votre univers et aux règles par le biais de conséquences, en ajoutant potentiellement l'incertitude d'un jet supplémentaire.

Voici quelques moyens assez simples d'utiliser cet outil. Presque tous nécessitent une action ou sont intégrés à une autre action.

- Octroyer un bref avantage sans jet de dé. Exemple : plonger une épée dans un brasero pour ajouter 1 point de dégâts de feu à la prochaine attaque contre un troll.
- Nécessite un test, puis appliquez un bonus de circonstances à l'action du PJ. Exemple : se balancer accroché à un chandelier au-dessus d'un adversaire.
- Nécessite un test, puis appliquez un malus de circonstances ou un état à un adversaire. Exemple : lancez un tonneau sur la tête d'un monstre.
- Nécessite un jet d'attaque ou un test de compétence pour infliger des dégâts mineurs et gagner un autre avantage. Exemple : sauter sur un adversaire en contrebas pour infliger peu de dégâts mais potentiellement le mettre à terre ; projeter du sable dans les yeux d'un adversaire.
- Nécessite une attaque directe contre un objet puis permet aux adversaires de tenter un jet de sauvegarde contre l'effet de l'objet avec un DD que vous choisissez. Exemple : incanter le sort *flammes* sur un tonneau d'explosifs.

Autre outil très intéressant que vous pouvez utiliser pour dire « oui, mais » sans être sûr de l'impact de cette idée sur le jeu, c'est de l'autoriser juste cette fois-ci en indiquant au joueur que cela fait partie de votre décision. Par exemple, vous estimez que de permettre à un joueur d'agripper une araignée pour la forcer à projeter sa toile est tellement amusant que vous le laissez faire ; mais, cependant, vous craignez que cet effet soit tellement puissant que les PJ en abusent et se promènent avec une araignée pour projeter des toiles pendant toute la campagne. En autorisant cet effet une seule fois, vous vous amusez sans avoir à vous préoccuper de savoir si vous avez autorisé un précédent qui risque de venir perturber le jeu plus tard.

RÈGLES MAISON

Vos joueurs et vous-même rencontrerez inévitablement une règle avec laquelle vous n'êtes pas d'accord ou qui ne s'accorde pas avec le thème de votre campagne. Vous pouvez même décider d'ajouter une règle précise concernant un sujet qui n'est pas couvert par les règles normales. Collectivement, ces arbitrages, modifications et additions sont connus sous le nom de règles maison. C'est une bonne idée de les consigner là où les membres du groupe peuvent facilement les consulter ainsi qu'un potentiel nouveau joueur. Et confier cette tâche à un joueur est une idée encore meilleure !

La meilleure règle à respecter dans ce domaine, c'est de prendre son temps avant de changer une règle officielle et de modifier rapidement tout arbitrage ou règle maison problématique. La raison pour cela, c'est que rester fidèle aux règles écrites est le meilleur moyen d'être cohérent et équitable. Cependant, plus vous vous familiarisez avec le style de jeu de votre groupe, plus il y aura des situations dans lesquelles vous voudrez, ensemble, édicter une quelconque règle maison. Pour commencer, vous pouvez jeter un coup d'œil au Chapitre 4 : Règles alternatives.

RÉSOUDRE LES PROBLÈMES

Diriger une partie en tant que maître de jeu peut être une expérience extrêmement enrichissante et gratifiante : vous êtes assis autour d'une table avec des amis, anciens et nouveaux, vous lancez des dés, vous racontez des histoires et vous vous amusez. Ceci étant dit, être MJ et gérer une partie peut aussi vous confronter à certains défis. Parfois, il y a des problèmes à la table de jeu et c'est au MJ de les régler.

Dans ces situations, gardez à l'esprit que la principale raison pour laquelle vous jouez à Pathfinder, c'est de vous amuser. Et c'est vrai pour tout le monde, joueurs ou MJ. Ne réglez pas un problème en gâchant le plaisir de jouer des participants ou la possibilité qu'ils ont de forger le destin de leurs personnages. Naturellement, parfois, vos décisions ne seront pas appréciées

par tout le monde. Le style de jeu est une chose très personnelle, individuelle, et il est rare que tous les membres d'un groupe soient toujours d'accord. Comme pour les autres aspects du jeu, il est possible de collaborer pour résoudre les problèmes. Seul un MJ insensé ignore les opinions de ses joueurs même si c'est bien à vous que revient la décision finale.

Les problèmes à la table de jeu arrivent de temps en temps. On peut grossièrement les répartir en quatre catégories majeures : distraction, anéantissement du groupe, joueur problématique et déséquilibre de puissance. Le premier de ces problèmes est abordé en détail page 491 du *Livre de base* et vous trouverez ci-après des conseils pour les trois autres.

ANÉANTISSEMENT DU GROUPE

Peut-être le résultat le plus redouté au cours d'une session de jeu, l'anéantissement du groupe peut sonner le glas d'une partie ou d'une campagne. Dans cette situation, tous les personnages sont tués. C'est un point auquel vous devez réfléchir et que vous devez aborder avec vos joueurs. Cela peut vous permettre de déterminer non seulement comment gérer cette situation si elle se produit mais aussi de connaître le niveau de mortalité auquel s'attendent vos joueurs.

Il est rare que l'anéantissement du groupe ne puisse pas être évité. Généralement, à un moment ou à un autre de la session, il devient assez évident pour tout le monde, ou seulement pour vous, qu'un désastre se prépare. La manière dont les joueurs réagissent quand ils en sont conscients ne dépend que d'eux mais vous avez plus de contrôle et vous pouvez prendre des mesures pour éviter le massacre. Par exemple, peut-être que l'adversaire des PJ est distrait par quelque chose, qu'un allié arrive pour les aider ou que le vilain décide de les capturer au lieu de les tuer tout de suite. Le moyen le plus simple est de permettre aux PJ de fuir même si certains d'entre eux n'en réchappent pas. La responsabilité d'empêcher un tel anéantissement ne repose pas que sur vos épaules mais donner cette occasion aux joueurs leur donne un plus grand contrôle sur le destin de leurs personnages.

Si cette situation se produit néanmoins, c'est le type de partie auquel vous jouez qui doit influencer la manière de la gérer. Par exemple, si votre campagne est centrée sur l'exploration de donjons, le problème est moins grave car les joueurs n'ont qu'à reconstituer un groupe d'aventuriers et reprendre là où les autres ont échoué. Si votre campagne est centrée sur une histoire dans laquelle chaque PJ a un intérêt personnel à vaincre le vilain ou à sauver la ville, la défaite de tous les héros pourrait mettre un terme à de nombreuses intrigues. Dans ce cas, vous pouvez utiliser votre histoire pour que des PNJ prennent les



armes afin de retrouver ou de venger les PJ ou encore les ramener à la vie.

Notez que la partie doit continuer uniquement si les joueurs le désirent. La fin prématurée d'une partie ou d'une campagne n'est pas toujours une mauvaise chose. Si le groupe veut passer à autre chose, il n'y a rien de mal à mettre un terme à la campagne et à commencer quelque chose de différent.

JOUEUR PROBLÉMATIQUE

La plupart des joueurs qui causent des problèmes ne le font pas intentionnellement. Il se peut qu'ils soient stressés ou qu'ils aient des soucis qui n'ont rien à voir avec le jeu. Il n'est pas nécessaire de réagir tout de suite en cas de manière de jouer problématique... il arrive à tout le monde de passer une mauvaise journée. Cependant, si quelqu'un perturbe le jeu régulièrement, vous avez la responsabilité envers les joueurs de trouver une solution. Si vous ne le faites pas, il pourrait en résulter du ressentiment et même des disputes.

Gérer un joueur problématique demande du tact : intervenir devant les autres joueurs est rarement le meilleur moyen de régler le problème. Tentez d'aborder ce sujet en privé, en dehors d'une session de jeu, ou faites une pause pour discuter en tête à tête avec ce joueur si la situation l'exige. Comme toutes les conversations potentiellement chargées en émotions, il est préférable de discuter face à face avec la personne concernée si cela est possible puisque les emails et les textos sont impersonnels.

Voici quelques exemples d'attitudes problématiques qui se présentent souvent et qui peuvent nécessiter votre intervention.

- Une obsession pour le respect absolu des règles.
- « Aider » constamment les autres joueurs à faire les choix optimaux à chacun de leurs tours.
- Chercher constamment à attirer l'attention sur son personnage sans laisser aux autres joueurs la possibilité de s'exprimer.

D'autres attitudes sont inacceptables et ces problèmes doivent être réglés fermement et immédiatement. Ils peuvent être suffisamment sérieux pour nécessiter d'interrompre la partie momentanément. Ils sont généralement révélateurs d'un problème plus profond et nécessitent des actions plus drastiques.

- Remettre régulièrement en question les décisions des autres joueurs ou du MJ.
- Ignorer les avis des autres joueurs.
- Compromettre délibérément l'intrigue de l'aventure.
- Se montrer délibérément grossier et cruel envers les autres joueurs surtout si cela a un rapport avec leur ethnie, leur sexe, leur orientation sexuelle, leur orientation politique ou religieuse, la couleur de leur peau et ainsi de suite.

OUTILS DU JEU RESPONSABLE

Autoriser et utiliser des outils de jeu responsable à votre table peut vous aider à gérer certaines attitudes problématiques. La carte X et les Lignes et Voiles décrites page 485 du *Livre de base* permettent à un participant qui se sent mal à l'aise d'exprimer son inconfort avec des conseils clairs sur la manière dont les autres joueurs doivent réagir. Cette clarté définit des limites faciles à comprendre afin de respecter les règles sociales à la table de jeu.

ÉJECTER UN JOUEUR

En dernier recours, il n'y a pas de place à votre table pour un joueur qui perturbe le jeu délibérément et régulièrement. Une telle attitude n'est acceptable ni pour vous, ni pour les autres

TRICHER

Les joueurs trichent rarement sciemment aussi si vous soupçonnez l'un d'eux, il est préférable de lui laisser le bénéfice du doute et de se dire qu'il ignore ou a oublié un aspect des règles. Un simple rappel sur la manière dont fonctionne une règle, un sort ou un pouvoir suffit généralement dans ce genre de situation. Occasionnellement, il vous arrivera de croiser la route d'un joueur qui triche délibérément. Le jeu de rôle est basé sur un esprit de narration coopérative et sur l'idée de surmonter des obstacles ensemble ; aussi quand un joueur triche, il vole une partie du plaisir de jouer des autres joueurs. Il est naturel d'éprouver un certain ressentiment dans cette situation aussi assurez-vous de laisser passer un peu de temps entre le moment où vous avez découvert le problème et le moment où vous en parlez à la personne concernée.

Mais quoi qu'il en soit, il est de votre responsabilité en tant que MJ de lui expliquer gentiment que cela doit cesser. Pour bien faire, réfléchissez à la raison pour laquelle elle triche avant de lui en parler. Cela vous permet généralement de trouver une solution acceptable. Quand vous en parlez avec ce joueur, restez calme et curieux plutôt qu'accusateur.

joueurs et le participant mis en cause doit changer d'attitude ou quitter le groupe.

Avant de discuter avec la personne posant problème, parlez-en avec les autres joueurs pour savoir si vous prenez la bonne décision, en mesurer les probables répercussions et décider si la partie doit continuer ou non.

Quand vous évoquez le problème avec le joueur concerné, faites preuve de compassion mais soyez ferme et rappelez-lui les attitudes qui sont acceptables. Si ce joueur apportait des éléments positifs au jeu ou si vous voulez qu'il reste votre ami, dites-le-lui et décidez si son comportement nécessite d'autres changements dans votre relation avec lui.

DÉSÉQUILIBRE DE PUISSANCE

Il peut arriver qu'un PJ devienne beaucoup plus puissant que les autres. Peut-être que ce joueur connaît les règles par cœur et a optimisé son personnage, que les autres joueurs sont moins expérimentés et plus focalisés sur l'histoire de leur héros ou qu'il a bénéficié d'une combinaison de règles ou d'objets bien plus puissante que vous ne vous y attendiez. Quoi qu'il en soit, ce déséquilibre peut pousser les autres participants à se sentir inutiles ou le joueur au personnage surpuissant à s'ennuyer car il n'a plus aucun défi à relever.

Parlez-lui entre deux sessions et dites-lui bien que ce n'est la faute de personne. La plupart des joueurs n'ont aucun problème à accepter certaines concessions au profit de l'ensemble du groupe. Si le problème provient d'options de règles, autorisez-le à bénéficier facilement d'un réapprentissage. Si le déséquilibre provient d'un objet, proposez une solution pour qu'il soit égaré ou sacrifié mais d'une manière satisfaisante qui serve la narration.

S'il n'est pas d'accord, écoutez ses arguments. Si vous êtes toujours convaincu qu'une modification est nécessaire, il vous faut être plus ferme.

Il est cependant bon de noter que des joueurs peuvent s'amuser et même apprécier certains déséquilibres de puissance. Vous n'avez pas à intervenir tant que cela ne nuit pas au plaisir de jouer.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUSSYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

COLLABORATION NARRATIVE

La relation entre vous, vos joueurs et l'histoire est ce qui fait le succès des jeux de rôles et ce qui les rend mémorables. Si chacun contribue au jeu avec ses propres idées, il offre plus de surprises à tous ses participants, y compris vous !

Bien que certains joueurs préfèrent rester passifs et laisser le MJ tout contrôler, la plupart veulent que leurs contributions aident à façonner leur univers. C'est un concept fondamental pour les joueurs, faire en sorte qu'ils aient l'impression que leurs choix comptent vraiment et que leurs décisions peuvent changer le monde. Dans ce genre de parties, les participants peuvent s'affranchir de la frontière traditionnelle qui sépare le MJ des joueurs et directement influencer le déroulement du récit. Vous trouverez ci-dessous trois méthodes pour équilibrer le contrôle narratif de vos parties.

LABORATOIRE D'IDÉES

Avoir des idées pour une campagne peut parfois paraître compliqué. C'est là que vos joueurs peuvent s'avérer utiles ! Vous pouvez directement solliciter leurs avis et implémenter leurs idées dans vos parties. Ce style de contrôle narratif préserve votre autorité tout en accordant aux joueurs la possibilité d'incorporer au jeu des éléments qu'ils veulent y voir. Cela ne va pas au-delà de la structure traditionnelle des jeux de rôles de fantaisie.

Préparez quelques étapes dans votre campagne durant lesquelles vous sollicitez les idées des joueurs. La plus cruciale est celle du début du jeu. Il est préférable que cette étape se produise avant même que vous ne conceviez votre univers ou votre intrigue pour que les suggestions des joueurs vous permettent de définir ce qui est important dans le monde du jeu. Plus tard, les autres étapes peuvent correspondre à des événements majeurs du récit. Par exemple, si les PJ traversent l'océan, vous pouvez leur demander où ils veulent que leur périple se termine et quels sites ils aimeraient explorer au cours de leur voyage.

COLLABORATION CRÉATIVE

Vous pouvez demander à vos joueurs de développer les histoires de certaines régions ou de PNJ avant de les finaliser par votre contribution. Cela brise quelque peu la structure traditionnelle des JDR puisque vous pouvez ne pas être celui qui connaît le mieux toutes les régions de votre univers et de votre intrigue.

Votre collaboration dépendra de ce qui vous intéresse vous et les autres joueurs. Peut-être que l'un de vous peut dessiner la carte d'une ville, un autre définir les statistiques et la personnalité d'un PNJ, un autre encore contrôler certains monstres en combat et un quatrième ne rien faire et juste interpréter son personnage. Cependant, si cela vous permet de vous décharger d'une partie de votre travail, il vous faut vous assurer que ces multiples sources d'inspirations soient cohérentes. Il peut être très utile de tenir un journal sur lequel est consigné qui est en charge de tel ou tel aspect de votre univers. Si vous pensez qu'une des spécialités d'un joueur va jouer un rôle dans une future partie, prévenez-le à l'avance pour qu'il puisse se préparer et discuter avec vous de ses idées.

NARRATION DÉCENTRALISÉE

Et si vous alliez jusqu'au bout de ce principe et que vous briez les murs séparant le MJ des autres joueurs ? Et si vous vouliez gérer une partie au cours de laquelle n'importe qui peut interpréter le rôle de n'importe quel PNJ et que quand quelqu'un veut savoir ce qui se trouve au bout du couloir, la réponse peut être donnée aussi bien par vous que par un autre joueur ? Nous évoquons ici la narration décentralisée, la méthode la moins traditionnelle que nous couvrirons ici.

Avec cette approche, le principal travail consiste à poser des questions ou d'inviter les participants à intervenir dans le récit. « Quand vous ouvrez cette porte, qu'y a-t-il de l'autre côté ? » « Comment le roi réagit-il à la provocation de Lem ? » Vous pouvez diriger vos questions à des joueurs spécifiques, les adresser à tous les participants et formuler vos propres suggestions.

Cette approche fonctionne mieux quand tous les joueurs se connaissent bien et sont disposés à prendre la responsabilité de construire l'histoire tout en acceptant le fait que certaines de leurs idées ne seront pas retenues. Elle s'accorde mieux avec des campagnes courtes ou des campagnes pendant lesquelles les joueurs se relaient en tant que MJ.

DÉFIS

Le plus grand risque de partager le contrôle de la narration avec plusieurs joueurs c'est de perdre la cohérence de l'histoire. Quand plusieurs personnes ont des idées contradictoires sur la tonalité du jeu ou certaines spécificités de l'univers, vous pouvez déboucher sur un résultat qui ne satisfait personne. Une de vos tâches en tant que MJ est de récapituler tout ce qui s'est passé pour clarifier et renforcer la narration partagée.

De plus, avec le partage de la narration il peut être compliqué de prévoir à l'avance. Le groupe peut avoir besoin d'improviser une rencontre, faire une pause pendant que vous (et peut-être d'autres joueurs) préparez une nouvelle orientation de l'aventure ou même une révision complète de ce que vous aviez prévu. Il est préférable de se limiter aux créatures dont vous pouvez facilement trouver les statistiques dans un Bestiaire ou dans la Galerie de PNJ de ce supplément afin d'éviter des heures de travail pour des créatures que vous n'utiliserez pas.

Surtout, ne perdez pas de vue que le but est de vous amuser ! Vous n'avez pas à sacrifier votre plaisir de jouer pour celui des autres.

POINTS D'HISTOIRE

Si vous préférez, vous pouvez accorder aux joueurs des points d'histoire au début de chaque session (généralement 2 ou 3). Ils peuvent les utiliser pour déterminer ce qui va se passer. Cela vous permet de garder le contrôle sur l'histoire tout en permettant aux joueurs d'intervenir quand c'est important pour eux. Pour la plupart des groupes, les points d'histoire devraient permettre aux joueurs de suggérer des rebondissements qui peuvent être résolus très rapidement ou pour établir un élément important au sujet d'un PNJ. Ce système ne peut pas déterminer le dénouement de toute une scène ou grandement modifier la réalité de l'univers

CAS PARTICULIERS

Dans Pathfinder, aucun groupe ne se ressemble. À chaque table de jeu, le MJ et les joueurs travaillent ensemble pour définir leur propre style de jeu et raconter leurs propres histoires. Certaines de ces différences impliquent que le MJ doit effectuer des ajustements surtout pour les groupes participant au jeu organisé de la Pathfinder Society, des groupes nombreux ou peu nombreux et des groupes dont un ou plusieurs joueurs ont des besoins qui ne sont pas abordés dans le Livre de base.

LE JEU ORGANISÉ DE LA PATHFINDER SOCIETY

Le jeu organisé de la Pathfinder Society est une organisation mondiale et très active de joueurs et de MJ. Tandis que la plupart des campagnes sont basées sur des récits à long terme avec le même groupe de joueurs, la Pathfinder Society propose des aventures conçues pour être jouées en une seule session afin que les joueurs puissent continuer à développer l'histoire de leur personnage quand et où ils le veulent. Pour permettre une telle souplesse en s'assurant qu'elle reste équilibrée, la campagne de la Pathfinder Society gère certaines tâches qui sont généralement du ressort du MJ comme le choix des options de règles disponibles pour les PJ. Les MJ de la Pathfinder Society doivent rester fidèles à l'aventure telle qu'elle a été écrite mais sont encouragés à permettre aux joueurs d'imaginer des solutions créatives pour résoudre les situations auxquelles ils sont confrontés. Par exemple, les PJ peuvent avoir recours aux illusions, à la corruption ou à des compétences sociales pour surmonter un défi qui est présenté dans le scénario comme une rencontre de combat. Vous êtes libre de déterminer quelle solution alternative semble raisonnable en fonction du contexte de l'aventure en vous référant à la partie consacrée aux degrés de difficulté page 503 du *Livre de base* afin de déterminer les DD de ces défis. Pour plus d'informations sur la manière de joueur, de gérer et d'organiser des parties de la Pathfinder Society, rendez-vous sur le site PathfinderSociety.club.

GROUPE RÉDUIT

Dans Pathfinder, le groupe standard est constitué d'un MJ et de quatre joueurs. Page 489 du *Livre de base*, vous trouverez des instructions pour vous adapter à des groupes avec plus ou moins de joueurs mais d'autres modifications peuvent être utiles.

GROUPE RÉDUIT

Les parties en petit groupe se focalisent plus sur les intérêts des joueurs et de leurs personnages, ce qui permet une expérience de jeu plus personnalisée. Cependant, les PJ peuvent se heurter à des problèmes quand ils ne disposent pas de certains pouvoirs. Dans de nombreux cas, le meilleur moyen de s'adapter à un groupe réduit est d'ajouter des personnages supplémentaires. Vous pouvez par exemple permettre à chaque joueur de jouer deux personnages ou de bénéficier de PNJ qui les aident et qui compensent l'absence de certaines classes. Quand vous ajoutez au groupe des PNJ contrôlés par le MJ, il est important que les PJ restent les vedettes de l'aventure. En règle générale, les personnages contrôlés par le MJ ne doivent pas prendre de décision importante et ils ne doivent pas avoir de capacités qui surpassent les compétences principales et le rôle des PJ (voir page 9 pour plus d'informations sur les PNJ contrôlés par le MJ). Vous pouvez aussi utiliser des règles

alternatives comme les personnages bi-classés (page 192), les archétypes libres (page 194) ou même juste quelques compétences qualifiées supplémentaires pour augmenter la polyvalence globale des PJ.

Si vous n'ajoutez pas de personnages supplémentaires au groupe ou si vous ne modifiez pas les PJ, c'est une bonne idée de déterminer les défis et le récit en fonction de leurs pouvoirs et de ce qui intéresse les joueurs. Par exemple, si vous avez deux joueurs, un roublard et un barde, un cambriolage peut être un bon choix. Pour les combats, réfléchissez à la manière dont ces PJ pourront agir contre les différents adversaires. Certains monstres ont de fortes chances de pouvoir neutraliser un PJ ; avec un groupe réduit, utilisez ces créatures avec prudence et envisagez d'augmenter la difficulté et les PX de cette rencontre par rapport aux valeurs normales d'une créature de ce niveau. Par contre, les créatures capables d'affecter ou de blesser un grand nombre de PJ en même temps peuvent s'avérer moins efficaces.

GROUPE NOMBREUX

Les parties avec un groupe nombreux réunissent la créativité et l'enthousiasme de nombreux joueurs et permettent des combats à grande échelle. Cependant, ils nécessitent plus d'attention de la part du MJ. Il faut aussi déterminer des règles de base pour définir combien de joueurs doivent être présents pour une partie quand il en manque certains. Les résumés au début de chaque session sont fondamentaux pour que tout le monde dispose des mêmes informations. Déléguer vos prérogatives est l'un des outils les plus efficaces dont vous disposez pour que la session se déroule sans difficulté. Par exemple, vous pouvez demander aux joueurs de résumer les événements de la précédente session, de gérer l'initiative, de gérer le trésor du groupe, de chercher et vérifier des règles ou d'aider avec les accessoires de jeu ou la musique (pour plus d'informations pour une plus grande participation des joueurs, reportez-vous à la page 32). Déterminez également les tâches dont il faut vraiment s'occuper tant que tous les joueurs sont là. Par exemple, vous pourriez leur demander de gérer la vente d'objets, décider quels objets ordinaires ils veulent acheter et s'occuper des montées de niveau entre les sessions au lieu de le faire en cours de session.

Chaque joueur supplémentaire augmente la durée des combats deux fois : une fois pour leur propre tour et une fois pour les adversaires supplémentaires. En encourageant les joueurs à être attentifs au combat quand ce n'est pas leur tour et à préparer leurs actions à l'avance, vous pouvez réduire la durée de chaque tour de joueur et vous assurer que le combat se déroule rapidement.

Inévitablement, il y aura des situations et des circonstances qui ne concerneront pas l'ensemble du groupe. S'il y a suffisamment de joueurs, diviser le groupe n'est pas forcément



dangereux. Si la séparation du groupe peut durer assez longtemps, vous pouvez organiser des sessions séparées pour déterminer ce qui leur arrive avant de réunir les joueurs pour qu'ils partagent leurs découvertes. Que le groupe se sépare ou non, le fait d'avoir plus de joueurs implique que chaque personnage aura moins de temps pour ses activités. Soyez à l'affût de la moindre opportunité de permettre à tous les PJ de se distinguer en préparant des défis qui soulignent leurs points forts ou des éléments de l'histoire auxquels ils sont particulièrement liés.

BESOINS DES JOUEURS

Parfois, pour que votre jeu soit accessible et amusant pour tous ceux qui sont à la table vous devez adapter votre style en tant que MJ ou votre préparation. La première étape est de communiquer ouvertement pour que vous puissiez savoir ce dont ont besoin les joueurs, quels aménagements seraient utiles et de quelle aide ils ont besoin ou dont ils ne veulent pas.

DIFFÉRENCES SENSORIELLES

Les joueurs peuvent utiliser des sens différents mais aussi analyser différemment les informations sensorielles qu'ils perçoivent. Pour ceux qui ont des problèmes auditifs ou qui ont du mal à analyser un trop grand nombre d'informations sensorielles en même temps, privilégier un environnement calme et établir des règles pour les discussions à la table de jeu (en

demandant par exemple aux joueurs de ne pas se couper la parole) permettent de rendre le jeu plus accessible. Ces joueurs peuvent souvent tirer profit de petites fiches qu'ils peuvent consulter en cours de session. Gardez à l'esprit la manière dont vos joueurs perçoivent le monde quand vous décrivez des lieux. Par exemple, si l'un d'eux est aveugle ou malvoyant, au lieu de simplement décrire à quoi ressemble un lieu, décrivez les bruits et les odeurs qu'on y perçoit, la température de la pièce, son atmosphère et d'autres aspects de la scène qu'il peut identifier.

L'ATTENTION

Il est souvent difficile pour les gens de maintenir leur attention pendant de longues heures notamment les plus jeunes. S'il y a un problème d'attention à la table de jeu, faites plus de pauses. Que vous fassiez une pause pour vous dégourdir les jambes et discuter ou partager un repas au milieu de la partie, cela permet aux joueurs de se reconcentrer plus facilement. Certains restent plus concentrés s'ils ont autre chose à faire en jouant comme griffonner ou bouger. Maintenir son attention peut être très difficile pour certains quand leur personnage n'est pas engagé dans une action comme lorsque le groupe se sépare ou qu'ils viennent de terminer leur tour lors d'un combat. Vous pouvez leur permettre d'effectuer d'autres activités pendant la session, comme envoyer des textos, lire ou jouer à un autre jeu puis leur demander de se reconcentrer sur le jeu quand leur personnage est de nouveau actif.

LA RARETÉ DANS VOS PARTIES

Le système de rareté est un outil extrêmement efficace pour vous aider à personnaliser votre histoire, vos personnages et votre monde afin qu'ils s'intègrent mieux aux thèmes du jeu et à l'univers. Vous pouvez aussi l'utiliser pour réduire la difficulté de vos parties en limitant l'accès aux options inhabituelles.

Cette partie complète l'encadré Gérer la rareté page 488 dans le *Livre de base*.

LES QUATRE NIVEAUX DE RARETÉ

Revoissons dans un premier temps l'utilisation des quatre niveaux de rareté et en quoi ils en disent déjà long sur l'univers de jeu.

- Les éléments **ordinaires** sont suffisamment communs, au moins parmi les aventuriers, pour que l'on considère qu'un joueur est capable de se les procurer s'il satisfait aux prérequis nécessaires (s'il y en a).
- Les éléments **peu courants** sont difficiles à acquérir mais un PJ peut généralement finir par les trouver s'il fait ce qu'il faut en choisissant potentiellement une option de personnage spécifique ou en y consacrant bon nombre de ses intermèdes.
- Les éléments **rares** sont des secrets perdus, des magies anciennes et d'autres options auxquelles les PJ peuvent avoir accès uniquement si vous le permettez.
- Il n'existe pas deux éléments **uniques**. C'est à vous de décider si les PJ peuvent y avoir accès. Les PNJ avec un nom sont des créatures uniques même si cela ne signifie pas que leur type de créature de base l'est. Par exemple, un orc nommé Défensegrise est unique mais cela ne signifie pas qu'un PJ qui le rencontre aura du mal à dire qu'il s'agit d'un orc, juste de connaître des informations spécifiques à cet individu.



CONTEXTES DIFFÉRENTS

Ce n'est pas parce que quelque chose est ordinaire ou peu courant dans un contexte qu'il l'est dans un autre contexte. C'est particulièrement vrai quand on compare la fréquence d'une créature et son ascendance. Par exemple, tandis que les hobgobelins sont des monstres que rencontrent fréquemment les aventuriers, et sont donc des créatures ordinaires, dans la plupart des univers ils sont tout de même bien moins répandus que les humains ou les elfes et ont donc une ascendance peu courante.

Puisque les éléments peu courants sont disponibles dans certaines circonstances, leur fréquence peut varier en fonction des régions même au cœur du même univers. Par exemple, un katana est peu courant dans le *Livre de base* et dans la région de la mer Intérieure de Golarion mais au Tian Xia, inspirée de l'Asie, un katana est ordinaire et certaines armes occidentales peuvent être peu courantes. De même, dans un royaume elfique, les armes elfiques peu courantes comme la lame courbe elfique peuvent être ordinaires.

ACCÈS

Les conditions d'Accès peuvent être indiquées dans le bloc de statistiques des éléments peu courants. Un personnage qui

répond aux spécifications qui y sont indiquées a accès à cette option comme s'il s'agissait d'une option ordinaire même si elle ne l'est pas. Il est généralement indiqué une précision comme « fidèle de Shélyn », « membre de la Société des Éclaireurs » ou « originaire d'Absalom ».

ÉLÉMENTS DE DÉPART

Les éléments comme l'ascendance, l'historique, les classes et les héritages que choisit un personnage au moment de sa création peuvent être peu courants ou rares. De toute évidence, un personnage ne peut les obtenir en cours de partie mais cette rareté indique que les aventuriers sont ceux qui sont les plus susceptibles d'en être dotés. Vous pouvez décider de les autoriser au cas par cas en fonction de la campagne et de l'histoire que vous voulez raconter. Par exemple, pour une campagne dans l'empire des hommes-lézards de Droon, l'ascendance homme-lézard (généralement peu courante) peut être ordinaire tandis que les ascendances généralement ordinaires deviennent peu courantes. Un guide du joueur officiel pour une campagne Pathfinder peut proposer des historiques peu courants auxquels vous avez accès pour jouer à cette campagne.

CONTEUR

Vous pouvez imaginer une quête consacrée à un sujet peu courant ou rare. Par exemple, les joueurs peuvent être confrontés à une porte qui nécessite un sort rare pour être ouverte et ils doivent se rendre dans une université pour l'apprendre. Si un joueur a vraiment envie d'une option qui n'est pas ordinaire, cherchez un moyen de bâtir une histoire qui permette à son personnage de l'obtenir.

CRÉATION DU MONDE

Vous et votre groupe pouvez créer un univers unique en utilisant la rareté comme un outil. Imaginez un monde où au moins une des classes de base soit rare. Peut-être que les divinités ne répondent pas fréquemment à l'appel de leurs fidèles et le personnage d'un joueur est un des quelques prêtres de ce monde. Peut-être que les sorciers sont rares et redoutés par les guildes des magiciens qui ont la mainmise sur l'accès aux sorts. Vous pouvez aussi décider que les pouvoirs qui soignent des afflictions sont rares ou peu courants. Vous pouvez même créer un environnement avec peu de magie dans lequel toute la magie et tous les objets magiques sont peu courants ou rares.

Vous pouvez ajouter, retirer ou modifier n'importe quel Accès pour que cela corresponde à votre univers. Par exemple, si dans votre monde la déesse de la mort protège les secrets de la résurrection, vous pouvez ajouter un Accès à *rappel à la vie et résurrection* pour les personnages qui vénèrent cette déesse.

Ce ne sont que quelques idées pour vous permettre de vous lancer. Il n'y a quasiment pas de limite à la manière dont vous pouvez faire varier la rareté pour qu'elle s'adapte à votre univers, votre histoire ou votre jeu.

STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

Chaque aventure présente une seule histoire mais votre campagne en raconte une beaucoup plus vaste. Chaque aventure est comme un épisode ou un arc narratif et la campagne représente l'ensemble des épisodes de cette série. Même si chacune d'elles peut raconter une histoire très différente, l'ensemble des aventures doit être lié aux thèmes et aux personnages de la campagne.

Une campagne mêle plusieurs récits : les événements de chaque aventure, les triomphes et échecs des PJ et les histoires des PNJ. Cela signifie qu'une campagne peut devenir plus que la somme de ses différentes composantes. Au début, vous aurez sans doute une structure de base en tête pour votre campagne mais elle va évoluer et se développer au fur et à mesure des parties.

STRUCTURES DE BASE

Quand vous créez une campagne, vous pouvez vous baser sur ces structures. Le chapitre consacré à la Conception des aventures, pages 41-43, détaille différents styles d'aventures et, après avoir défini les bases de votre campagne, vous pouvez vous en inspirer pour créer les vôtres.

ONE-SHOT

Aventure qui ne dure qu'une seule session, c'est une option qui fonctionne bien pour une aventure avec un thème fort basé sur des personnages ou des concepts novateurs mais que les joueurs n'aimeraient pas poursuivre à long terme.

Aventures 1, généralement une exploration de donjon, une aventure horrifique, une intrigue ou un mystère.

Niveau max 1, mais débute souvent à plus haut niveau

Durée de jeu 1 session

BRÈVE CAMPAGNE

Cette structure est prévue pour une campagne brève et autonome. Elle est idéale pour introduire de nouveaux joueurs à Pathfinder et peut être étendue en une campagne plus longue si les joueurs le souhaitent.

Aventures 2, généralement une exploration de donjon suivie par une grande aventure ; ce format fonctionne également très bien avec les aventures horrifiques.

Niveau max 4-5

Durée de jeu 3 mois (une partie hebdomadaire), 6 mois (une partie toutes les 2 semaines)

CAMPAGNE ÉTENDUE

Une campagne étendue s'adresse à des joueurs jouant régulièrement qui peuvent vouloir passer à une autre campagne ou à un autre jeu au bout d'un an. Elle permet de bien développer les personnages et les intrigues mais ne permet pas d'atteindre les plus hauts niveaux de jeu.

Aventures 5, généralement avec plusieurs aventures s'accordant avec le thème principal de la campagne (comme des grandes aventures ou des aventures impitoyables), avec d'autres styles d'aventures pour varier les plaisirs.

Niveau max 11-13

Durée de jeu 1 an (une partie hebdomadaire), 1 an et demi (une partie toutes les 2 semaines)

CAMPAGNE ÉPIQUE

Une campagne ambitieuse et complexe qui permet aux joueurs d'atteindre le niveau 20 afin qu'ils puissent affronter les plus grandes menaces de ce monde ou d'au-delà. Cela peut s'avérer exigeant en termes de temps et de complexité, mais ce type de campagne permet aux PJ de devenir de véritables légendes et les joueurs s'en rappelleront probablement pendant des années.

Aventures 6 longues aventures, qui débutent généralement avec une grande aventure ou une exploration de donjon et inclut une aventure militaire, une aventure planaire et une aventure romantique

Niveau max 20

Durée de jeu 1 an et demi (une partie hebdomadaire), 3 ans (une partie toutes les 2 semaines)

PLIER DES AVENTURES ENTRE ELLES

Dans une campagne qui comporte plusieurs aventures, une transition harmonieuse entre elles permet d'avoir une histoire cohérente. Vous pouvez utiliser des PNJ qui apparaissent dans les deux aventures, un trésor ou un indice trouvé dans l'une et qui devient important dans une autre ou même les conséquences d'une aventure qui provoquent les événements de la suivante. Des lieux qui ont un lien les uns avec les autres peuvent aussi être utiles. Les aventures qui se déroulent dans des régions voisines ou dans la même région ont un lien intrinsèque. Si elles se déroulent à deux endroits différents, il vous faudra une raison pour laquelle les PJ se rendent de l'une à l'autre ou vous pouvez faire de ce voyage une courte aventure.

THÈMES DES AVENTURES

Réfléchissez à la manière dont s'intègrent globalement les thèmes des aventures dans la campagne. Vous pouvez vouloir privilégier des thèmes similaires ou récurrents surtout si chaque aventure fait partie d'une même trame scénaristique. D'un autre côté, cela peut paraître un peu répétitif et certains groupes préfèrent la variété et que leurs personnages soient confrontés à des situations différentes. Pour introduire des thèmes variables, vous pouvez détailler des environnements établis de l'univers qui changent en fonction du nouveau thème. Par exemple, si vous passez d'une aventure parlant d'asservissement à une aventure illustrant le chaos, les PJ peuvent vaincre un ennemi qui veut asservir la population puis, alors que l'ordre n'est plus maintenu, devoir affronter des brigands opportunistes qui se livrent au pillage.

OBJECTIFS DES JOUEURS

Posez-vous la question de savoir ce que vous et vos joueurs aimez et ce que vous voudriez voir dans le jeu. Vous pouvez vous baser sur ces idées pour concevoir le reste. En ce qui concerne la campagne en elle-même, les objectifs des joueurs sont la priorité. Déterminez ce que les personnages veulent accomplir et utilisez votre univers et les aventures pour leur donner l'occasion d'y parvenir. Définissez quelle partie de la campagne est la



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

Outils

Sous-systèmes

Règles alternatives

Galerie de PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

plus liée à chaque objectif. Un PJ qui veut établir une institution aura besoin d'argent et de relations, aussi vous pouvez utiliser les trésors et les interactions avec des PNJ pour lui donner les ressources dont il a besoin. Pour un personnage dont l'objectif est d'aider les gens en danger, imaginez quelques rencontres au cours desquelles il faudra sauver quelqu'un.

Trouvez le bon moment pour faire le point sur la progression des objectifs des personnages surtout si quelque chose en lien avec ces objectifs a changé. La partie consacrée aux Objectifs à long terme, page 22, vous donne plus de détails sur la manière d'utiliser les objectifs pendant les intermèdes.

CHANGER LE MONDE

Alors que le groupe progresse dans la campagne, les événements de leurs aventures et de leurs intermèdes doivent altérer le monde qui les entoure. Vous pouvez l'illustrer par les réactions des gens qu'ils rencontrent et par des modifications de leur environnement. Il se peut que vous puissiez anticiper certains changements mais la plupart se produiront en cours de partie et nécessiteront que vous fassiez vos modifications ultérieurement.

NIVEAU DE PUISSANCE

Au fur et à mesure que progresse le jeu, le niveau de puissance des PJ et de leurs adversaires augmente. Gagner des niveaux permet d'obtenir de nouveaux pouvoirs plus puissants et, en aventure, d'affronter de nouveaux monstres avec des capacités plus redoutables. Les aventures de plus haut niveau doivent proposer des défis correspondant aux capacités des PJ comme

des zones auxquelles on ne peut accéder qu'en volant. Mais en plus des règles, les gens que rencontrent les PJ doivent réagir différemment puisqu'ils gagnent en réputation et disposent de pouvoirs bien supérieurs à ce que la plupart des individus ont déjà vus.

ADVERSAIRES RÉCURRENTS

Il peut être intéressant d'utiliser des vilains qui peuvent apparaître plusieurs fois au cours de plusieurs aventures. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse de génies du crime. Imaginez un mercenaire sans scrupule qui se met au service d'un ennemi majeur puis d'un autre ennemi majeur. Quand vous créez un adversaire récurrent, il est préférable qu'il ne soit pas totalement intégré à l'histoire pour éviter que les PJ ne le neutralisent trop rapidement. Prévoyez des plans de secours.

Les conseils pour illustrer un PNJ page 9 s'appliquent particulièrement à ce type d'adversaire récurrent. Puisqu'ils réapparaissent régulièrement pendant la campagne, ils doivent changer comme les PJ. Réfléchissez à la manière dont leurs précédentes rencontres avec les PJ influent sur les émotions et les objectifs de ces adversaires. À quel PJ en veulent-ils le plus et pourquoi ? Ont-ils des cicatrices des précédents affrontements ? Ont-ils pris des mesures pour contrer les sorts et les tactiques des PJ ?

OBJECTIFS DES ADVERSAIRES

Tout comme les PJ ont des objectifs, les adversaires en ont aussi. Un adversaire récurrent peut avoir sa propre vision de ce que devrait être le monde et un plan étape par étape pour



imposer sa vision des choses. Un plan vous donne une vision claire de la progression de l'intrigue et un objectif sous-jacent vous aide à décider ce que fait le PNJ si son plan échoue. Cela peut être particulièrement utile de souligner le contraste entre l'objectif de l'adversaire et celui des PJ. Si un PJ veut établir un réseau commercial peut-être que l'adversaire veut faire fortune en pillant les caravanes ou les navires marchands. Si un PJ veut ériger des églises à une divinité, l'adversaire peut vénérer une divinité opposée à la sienne. Comme pour les objectifs des PJ, il faut illustrer la manière dont ceux de l'adversaire influent sur le monde. Essayez de trouver un moyen permettant à l'adversaire de faire la différence même si les PJ parviennent à le contrer. Un adversaire paraîtra impuissant si les PJ ruinent tous ses plans. Par exemple, l'ennemi peut rallier à sa cause un PNJ important, incendier une institution ou envahir un village. Tous ces événements peuvent avoir des conséquences majeures à long terme même si, en définitive, les plans de l'adversaire échoueront.

RÉCOMPENSES

Le *Livre de base* détaille (page 507) trois types de récompenses concrètes couvertes par les règles : les points d'héroïsme, les points d'expérience et les trésors. Les points d'expérience et les trésors permettent de progresser dans la campagne puisque le fait d'accéder à des niveaux supérieurs et d'obtenir des objets magiques permet aux PJ de se lancer dans des aventures de plus en plus difficiles.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Dans une partie standard, les points d'expérience proviennent des rencontres avec une menace au moins faible et des réussites. Tentez de rester cohérent avec ce qui rapporte ou non des PX de réussite et accordez-en au moins un peu à chaque session. Si deux PJ réussissent une tâche ayant la même importance, ils doivent recevoir autant de PX de réussite. Cependant, cela ne signifie pas pour autant que vous devez accorder trop facilement les PX de réussite. Ils le sont généralement pour un exploit original et assez difficile. Si quelqu'un gagne des PX de réussite pour être parvenu à voler un œuf dans la tanière d'un dragon, un autre personnage ramassant un autre œuf ne va pas nécessairement gagner ces PX.

Il se peut que vous estimiez que les PX de réussite fonctionnent mal dans vos parties surtout si vous faites jouer une exploration de donjon ou une autre partie avec moins d'interactions avec des PNJ et peu de quêtes. Dans ce cas, vous pouvez les ignorer et utilisez la progression rapide (800 PX pour changer de niveau) afin de compenser.

TRÉSORS

Les mathématiques du jeu sont basées sur le fait que les PJ trouvent, achètent ou fabriquent des objets qui sont du même niveau qu'eux ; cela inclut les armes et armures avec des runes fondamentales et des objets qui renforcent les compétences et les tactiques favorites des PJ. Un PJ qui obtient l'objet à ce niveau aura généralement un bref avantage par rapport aux monstres, aux dangers et pour le DD des compétences avant



que ces défis ne se rééquilibrent. Par contre, pour les trésors, il est conseillé d'accorder aux PJ des objets qui leur sont supérieurs d'un niveau. Cela signifie que les objets trouvés en aventure sont plus puissants que ceux que peuvent fabriquer les PJ (qui sont limités à leur niveau). L'attribution des trésors n'est pas définie par rencontre mais sur l'ensemble d'un niveau car certaines rencontres n'auront pas de trésor, d'autres en auront plus et des trésors peuvent même être découverts en dehors d'une rencontre. Si la structure de votre campagne est plus adaptée à une attribution de trésors par rencontre, comme pour des explorations de donjon ou des parties bac à sable, reportez-vous à *Trésor par rencontre*, page 51.

Quand vous choisissez les trésors, réfléchissez à leur équilibre à l'échelle de la campagne et déterminez parmi les PJ ceux qui en ont le plus et ceux qui en ont le moins. Il est généralement préférable de mélanger des « objets de base », des

trésors en lien avec les principales capacités du PJ, avec des trésors qui ont des pouvoirs inhabituels et une application moins large. Par exemple, un champion peut ne pas acheter un *barmois des profondeurs* mais il s'en équipera probablement s'il en trouve un. Ces objets doivent toujours être utiles, un groupe sans incantateur primordial n'aura pas l'utilité d'un *bâton animal*.

Le nombre d'objets de base à accorder dépend en partie de ce que la campagne autorise comme fabrications et comme achats.

- S'il y a peu de limitations pour l'achat des objets et beaucoup de temps pour en fabriquer, parmi les objets que vous accordez, la moitié seront des objets de base. Les PJ ont de nombreuses possibilités de les obtenir s'ils le souhaitent.
- S'il est difficile d'acheter des objets et d'obtenir des formules, parmi les objets que vous accordez, les trois quarts seront des objets de base. Si un PJ veut vraiment un objet, il devra sans doute y consacrer plus de temps.
- S'il n'y a aucune boutique d'objets magiques ou d'autres méthodes pour se procurer des objets et des formules, tous les objets permanents seront des objets de base. Dans ce cas, il peut être préférable pour vos parties d'utiliser la Progression automatique des bonus (page 196) pour éliminer la nécessité d'avoir des objets de base.

VENDE DES OBJETS

La possibilité des PJ de vendre des objets joue un rôle majeur dans leur capacité à s'équiper comme ils le désirent. Une campagne Pathfinder est conçue avec un certain niveau de vraisemblance et pour que les PJ ne puissent pas trouver un acheteur pour chaque objet surtout s'ils vendent plusieurs copies du même. Il ne faut pas donner l'impression aux joueurs qu'ils peuvent vendre n'importe quoi, n'importe quand. Il se peut qu'ils soient incapables de vendre un objet qui n'est pas demandé, qu'ils doivent réduire le prix de vente ou qu'ils aient des difficultés à vendre dans des régions pauvres.

Si vous ne voulez pas d'un tel niveau de détails, vous pouvez choisir une approche plus abstraite pour la vente d'objets en

autorisant les PJ à vendre ce qu'ils veulent à moitié prix et n'importe quand. Puisque cela leur permet de s'équiper plus facilement avec ce qu'ils veulent, les PJ peuvent être plus puissants.

COMMENCER UNE CAMPAGNE

Avant le début de votre première session, échangez avec vos joueurs au sujet des points suivants afin d'être certain que votre campagne répond à leurs préférences puis faites un résumé et transmettez-leur vos décisions finales.

- Établissez le programme de jeu souhaité et la durée estimée de la campagne. Ce n'est pas grave si vous ne connaissez pas précisément cette durée, mais vous devez donner une estimation.
- Dites aux joueurs quand et où aura lieu la première session, ce qu'ils doivent préparer et de quel matériel ils ont besoin. Si vous organisez une session 0 pour créer des personnages (page 7), faites-leur savoir. Vous pouvez aussi leur indiquer s'ils ont besoin d'apporter de la nourriture, des boissons et d'autres provisions en plus de ce qu'ils doivent apporter pour le jeu.
- Informez vos joueurs de toutes les restrictions ou options supplémentaires pour la création de personnage. Même si vous envisagez une session 0, donnez-leur ces informations pour qu'ils puissent y réfléchir.
- Informez les joueurs de l'univers de jeu où se déroulera la première session.
- Donnez-leur une idée du thème ou du type d'aventure.

PENDANT LA PREMIÈRE SESSION

Si vous organisez une session 0, lisez la partie consacrée à ce sujet page 7 pour quelques conseils. Pour votre première aventure, suivez ces conseils.

- Effectuez un résumé des bases de la campagne que vous avez établies précédemment, notamment où elle débute et les thèmes qui, selon vous, doivent bien être compris par les joueurs.
- Laissez les joueurs présenter leurs personnages. S'ils ont des historiques détaillés, il est généralement préférable qu'ils se limitent à la première impression que peuvent en avoir les autres joueurs. S'ils veulent approfondir leur historique en jeu, ils peuvent le faire plus tard.
- Posez des questions au sujet des personnages. Notez tout ce qui peut être important pour pouvoir ajuster vos plans pour les prochaines sessions. Continuez à le faire en cours de partie.
- Commencez l'aventure en vous basant sur les étapes de Commencer une session page 489 du *Livre de base*. Pour votre première aventure, trouvez le bon endroit où peuvent se rencontrer les PJ et la raison qui les pousse à se rassembler.

COMMENCER À PLUS HAUT NIVEAU

Généralement, une campagne commence au niveau 1 mais vous pouvez aussi commencer à plus haut niveau si vous le souhaitez. Cela peut s'avérer particulièrement intéressant si vous prévoyez une seule aventure ou une courte campagne ou si votre groupe veut jouer une aventure précise de plus haut niveau. Tous les PJ doivent commencer au même niveau. Ils

créent un personnage de niveau 1 et le font progresser jusqu'à atteindre le niveau souhaité.

La table de Richesse des personnages, page 511 du *Livre de base*, indique avec combien d'argent débute un PJ ainsi que les objets ordinaires de différents niveaux qu'il possède. Laissez les joueurs choisir leurs propres objets et dépenser leur argent pour des objets ordinaires de leur choix. Cette table leur accorde moins d'objets que ce qu'ils auraient pu gagner en aventure pour équilibrer le fait qu'ils peuvent choisir ce qu'ils veulent.

TERMINER UNE CAMPAGNE

Une campagne peut avoir une fin bien préparée et pleine d'émotion qui se déroule parfaitement ou bien le groupe peut mourir de manière ridicule au pire moment. Il est important que la fin s'inscrive dans la continuité de l'histoire, où qu'elle ait mené le groupe, même si cela ne correspond pas à l'idée que vous vous en faisiez au début. Discutez régulièrement avec vos joueurs, surtout vers la fin de chaque aventure, pour savoir combien de temps ils veulent que se prolonge la campagne. Ayez également votre propre avis et n'hésitez pas à le partager avec le groupe. Idéalement, vous savez au moins une session à l'avance quand la fin approche ce qui vous permet de vous préparer à un final palpitant. Vous pouvez prévoir une session un peu plus courte pour ce final, peut-être même un seul combat épique, afin d'avoir le temps pour un épilogue et de permettre à vos joueurs de décompresser.

Un épilogue peut rendre la fin d'une campagne plus satisfaisante. D'abord, laissez le groupe en terminer à leur rythme jusqu'à ce que chaque joueur soit satisfait. Puis décrivez-leur ce qu'ils ont accompli globalement en insistant sur des détails concrets concernant le devenir de certains lieux et PNJ alliés. Demandez-leur ce que leurs personnages font après l'aventure. Vous pouvez raconter quelques scènes brèves comme un PJ traquant un adversaire qui a fui avant de le livrer à la justice. Une fois votre épilogue terminé, remerciez tout le monde d'avoir joué. Si la campagne s'est terminée sur une victoire pour les PJ, applaudissez. Une fin victorieuse se célèbre !

GERER L'ÉCHEC

Si une campagne se termine prématurément, voyez avec vos joueurs s'ils veulent continuer. Les conseils concernant l'Anéantissement du groupe page 30 peuvent être utiles. Si la campagne s'est terminée d'une manière plus étrange que la mort du groupe, par exemple un PJ remettant à l'adversaire une puissante relique nécessaire à son plan, vous pouvez toujours réfléchir à un moyen de la poursuivre. Peut-être que les PJ vont devoir survivre dans un monde après cette catastrophe ou peut-être ont-ils juste le temps de contrecarrer le plan de l'adversaire.

LA CAMPAGNE SUIVANTE

Si le groupe joue à une autre campagne dans le même univers et qui se déroule juste après la précédente, réfléchissez aux répercussions des derniers événements et modifiez votre univers en conséquence. Vous pouvez y introduire de nouveaux éléments qui sont liés à la précédente campagne ; de nouvelles puissantes factions, de nouvelles communautés ou de nouvelles options pour les PJ comme les historiques qui peuvent être basés sur les répercussions des actions des précédents PJ.

CONCEVOIR DES AVENTURES

Quand vous créez votre propre aventure, vous devez choisir le thème, le style de jeu et les PNJ qui vous plaisent le mieux à vous et à vos joueurs. Ici vous trouverez des conseils pour rendre vos aventures palpitantes et mémorables mais aussi pour les créer rapidement et efficacement.

Créer une aventure pour vos joueurs peut être une des choses les plus satisfaisantes pour un MJ. Commencez par les conseils de base à partir de la page 487 du *Livre de base* puis complétez votre aventure en utilisant les recettes suivantes pour rapidement en définir les contours en fonction de votre thème. Lire d'autres aventures, publiées ou écrites par vos amis, est un bon moyen d'avoir des idées. Vous pouvez emprunter des idées et des structures à d'autres aventures si elles fonctionnent bien pour vos parties et les modifier en fonction de vos besoins.

MOTIVATIONS DES JOUEURS

Une des tâches les plus importantes et les plus gratifiantes qui vous revient, c'est de connaître vos joueurs et de savoir ce qui les intéresse puis d'imaginer des sujets d'intrigues qui les motivent. Si vos joueurs aiment tous des choses similaires (les récits épiques ou le combat tactique, par exemple), votre tâche sera un peu plus facile. Mais pour la plupart des groupes, c'est rarement le cas, et il vous faudra prévoir un PNJ détaillé qui satisfait l'attrait d'un joueur pour les interactions sociales, un puissant vilain que devra affronter un joueur qui préfère les histoires où l'on gagne malgré l'adversité et des animaux exotiques pour celui appréciant les compagnons animaux. Si vous n'êtes pas certain de ce que préfèrent vos joueurs, demandez-leur ce qu'ils aimeraient voir en jeu !

Prendre en compte leurs motivations ne signifie pas que vous saurez ce qu'ils feront. Il peut être risqué de s'attendre à ce que les PJ réagissent d'une certaine manière ou empruntent une certaine voie. Connaître leurs motivations vous permet d'inclure des éléments qui sont susceptibles de plaire à vos joueurs mais les décisions qu'ils prendront conduiront toujours l'aventure dans des directions imprévues. Ce qui est important, c'est de motiver les joueurs pas de prédire l'avenir.

VARIER LES PLAISIRS

Vous pouvez offrir à vos joueurs une certaine variété de situations avec les types de défis auxquels le groupe sera confronté (combat, social, résolution de problème et ainsi de suite), les endroits qu'ils exploreront, les PNJ qu'ils rencontreront, les monstres qu'ils affronteront et les trésors qu'ils découvriront. Même si vous créez un donjon clos, il n'est pas intéressant de préparer un combat dans chaque salle ou l'exploration deviendra vite laborieuse.

Réfléchissez en termes de session. Si votre groupe joue cinq scènes par session, comment faire pour que chaque session de jeu soit différente ? Peut-être que deux scènes de chaque session sont des rencontres de combat assez basiques mais si vous vous arrangez pour que les autres scènes soient vraiment différentes, ou si vous situez ces rencontres dans des environnements différents, les sessions n'auront pas l'air répétitives. Réfléchissez aussi aux outils utilisés pour résoudre chaque situation. Peut-être que l'une d'elles nécessite des négociations complexes, une autre la force brute et une troisième requiert de la discréetion. Cherchez à donner à tous vos joueurs des choses

intéressantes qui les motivent. Cela s'applique également aux détails de la mécanique du jeu. Ramper sur une poutre d'équilibre nécessite des compétences différentes que pour réparer une clé cassée.

THÈME ET AMBIANCE

Réfléchissez aux thèmes et aux émotions que vous voulez faire ressentir en jeu. De bonnes parties suscitent de fortes émotions et les prévoir à l'avance peut conférer à une aventure un arc émotionnel en plus de son arc narratif. Que voulez-vous que ressentent vos joueurs en jouant ? Un sentiment de triomphe ? De la peur ? De la tristesse ? De l'optimisme ? Ce ne seront pas les *seules* émotions qu'ils éprouveront mais elles leur illustreront la manière dont vous avez conçu votre environnement et vos PNJ. Les Recettes d'aventures (ci-dessous) proposent des étapes pour incorporer ces thèmes et ces sentiments.

RECETTES D'AVENTURES

Ces procédures vous aident à définir la trame générale ou les grandes lignes de votre aventure. Puis vous l'étofferez en y ajoutant notamment les adversaires et les lieux. En jouant, vous ajusterez vos choix pour prendre en compte les événements de la partie. Tout ce que vous n'avez pas encore introduit peut être modifié si nécessaire. Comme toute autre recette, vous pouvez en modifier les détails pour qu'elle s'adapte aux préférences de votre groupe. Vous pouvez vous éloigner considérablement de votre point de départ et ça ne pose aucun problème !

Ces recettes sont définies en six étapes. Vous pouvez prévoir à l'avance les étapes futures et faire vos choix dans le désordre en fonction de ce qui est le plus important pour vous. Le terme fourretout « opposition » fait référence aux divers adversaires et obstacles auxquels les PJ seront confrontés. L'opposition doit être cohérente avec le thème mais pas nécessairement de manière absolue. Elle peut regrouper plusieurs individus ou groupes qui peuvent être très différents les uns des autres.

- **Styles (page 41) :** l'ambiance générale de votre aventure, par exemple une grande aventure, une exploration de donjon ou une aventure impitoyable. Ces cadres d'aventure proposent un certain nombre de sessions et le type de rencontres qui fonctionnent le mieux.
- **Menaces (page 43) :** des dangers thématiques à incorporer à votre aventure et des manières de les évoquer en cours de jeu. Le style de jeu et les menaces sont les éléments de base de votre recette.
- **Motivations (page 44) :** déterminez de manière plus précise les objectifs de l'opposition et ses motivations.
- **Arcs narratifs (page 44) :** ici est expliqué comment concevoir des arcs narratifs pour votre aventure et peut-être même au-delà.
- **PNJ et organisations (page 45) :** les personnages et factions que vous utilisez doivent correspondre au thème.
- **Mécaniques (page 45) :** la dernière étape consiste à ajouter les créatures individuelles, les dangers, les trésors, et ainsi de suite.

STYLES

Ces cadres sur lesquels vous pouvez vous appuyer pour concevoir vos aventures présentent des éléments de base pour entamer le processus de création. Ajoutez des idées issues de la section Menaces (page 43) à cette structure puis personnalisez-la en fonction de vos besoins.

AVVENTURE HORRIFIQUE

Nombre de sessions 1-2

Scènes d'exploration 1 court voyage à pied ; 2-4 lieux effrayants à explorer comme des maisons hantées ou des forêts enténébrées.

Rencontres de combat 2 modérées, 1 sérieuse, peut-être 1 extrême.

Évitez les rencontres faibles et triviales sauf pendant les moments plus légers au cours d'une aventure plus longue. Les rencontres avec une menace extrême contre des adversaires écrasants sont parfaites pour une aventure unique.

Rencontres de roleplay 2 conversations avec des représentants louche de l'autorité, 1 occasion de réunir des informations ou des rumeurs, 1 révélation d'une horrible vérité

Éléments des rencontres des rencontres surprenantes et perturbantes qui empêchent les PJ de se sentir en sécurité. Des rencontres qui semblent insurmontables même quand ce n'est pas le cas. Battre en retraite est souvent la bonne solution (prévoir une manière raisonnable de fuir pour les PJ).

AVVENTURE IMPITOYABLE

Nombre de sessions 5-7

Scènes d'exploration 1 long voyage avec de nombreuses attaques ; 2-3 voyages à travers des environnements urbains ; 1 évasion, un vol ou un autre test d'aptitude.

Rencontres de combat 2 triviales, 4 faibles, 7 modérées, 8 sérieuses ; peut-être 1 extrême. Les adversaires sont souvent d'autres humanoïdes.

Rencontres de roleplay 2 joutes d'esprit, 2 occasions d'échapper à des adversaires par la ruse ou la menace, 2 occasions de réunir des informations et des rumeurs

Éléments des rencontres les enjeux sont souvent personnels avec, par exemple, les joueurs qui doivent prouver leur innocence après avoir été accusés à tort ou qui sont payés pour se débarrasser d'un problème. Trahisons, embuscades et autres méfaits. Villes incendiées, conditions climatiques, foules hostiles. Le *deck de coups critiques Pathfinder* est particulièrement approprié.

AVVENTURE MILITAIRE

Nombre de sessions 2-3

Scènes d'exploration 1 longue marche et 2-3 courtes marches, ou une inspection des défenses pour un siège ; 2-3 campements ennemis piégés et repaires secrets d'espions

Rencontres de combat 4 faibles, 4 modérées, 1 sérieuse. La plupart des combats sont contre 2-4 adversaires, principalement des soldats humanoïdes avec un large panel de capacités.

Rencontres de roleplay 1-2 défis de compétence pour convaincre une faction neutre de s'allier ou pour relever le moral des troupes

Éléments des rencontres champ de bataille fortifié avec des douves, des remparts, des tours défensives et des armes de siège. Des conditions de victoire soumises à un objectif à atteindre ou une limite de temps ; tenir un portail pendant 10 min en attendant l'arrivée des renforts, mettre le feu à une catapulte ennemie, sauver des prisonniers et ainsi de suite.

AVVENTURE PLANIAIRE

Nombre de sessions 6-8

PRÉSENTATION DES AVENTURES

Quand vous écrivez vos propres aventures, vous n'avez pas besoin de les détailler autant que celles qui sont publiées. Vous pouvez vous contenter d'un aperçu rapide, des quelques notes pour chaque PNJ, d'une répartition des rencontres et de quelques cartes sommaires. Si cela correspond à votre style de jeu, vous aurez peut-être aussi besoin de rédiger un court texte pour chaque rencontre et même des lignes de dialogues. Si vous créez votre première aventure, il peut être intéressant d'entrer un peu plus dans les détails. Mais, l'important est de bien comprendre que les choses peuvent évoluer en cours de jeu. Si vous avez préparé plus d'éléments que vous n'en avez utilisés, c'est normal ! Détaillez des PNJ et des lieux, en particulier, peut être utile surtout s'ils peuvent de nouveau être utilisés. Mais, dans de nombreux cas, vous ajouterez des détails en cours de jeu et vous pourrez remettre ces notes à plus tard.

MENER VOTRE PROPRE AVENTURE

Il est souvent plus facile de gérer une aventure que vous avez vous-même créée mais ce n'est pas vrai pour tout le monde. Si en faisant jouer l'aventure vous constatez que vos notes ne vous suffisent pas, il vous faudra être plus minutieux la prochaine fois. Et s'il s'avère qu'un élément ne fonctionne pas en jeu, il n'y a rien de mal à dire à vos joueurs que vous voulez revenir sur quelque chose que vous avez dit un peu plus tôt.

Puisque c'est votre création, vous y êtes beaucoup plus attaché. Si l'aventure se déroule mal, ce n'est pas forcément très agréable. Parfois c'est à cause de l'aspect aléatoire de certaines circonstances, parfois en raison de décisions que vous n'avez pas prévues et d'autres fois parce que vous avez commis des erreurs. Tout cela est parfaitement normal et fait partie du jeu ! Une des choses que vous comprendrez rapidement avec l'expérience, c'est que vous faites partie intégrante du processus de création et que vous n'avez pas à être parfait.

Scènes d'exploration 3-4 longs voyages à travers différents plans, souvent grâce à des *portails*, des sorts ou des vaisseaux planaires, ponctués de combats ; 1-2 explorations d'un demi-plan, d'une cité, d'une forteresse ou d'une autre place forte planaire

Rencontres de combat 12 modérées, 12 sérieuses. Évitez les rencontres triviales ou faibles sauf pour présenter un nouveau plan.

Rencontre de roleplay 6 conversations avec des créatures bizarres, y compris des créatures qui ont une manière de penser très étrange ; 2 occasions de réunir des informations et des rumeurs

Éléments des rencontres des combats dans des environnements étrangers, à flanc de glacier, sur des océans illimités, sur des rochers flottant sur une rivière de lave, au-dessus de gouffres sans fond ou sur les chaînes d'un portail de 30 m de haut.

AVVENTURE ROMANTIQUE

Nombre de sessions 4-6

Scènes d'exploration 1 visite d'un royaume ou d'une communauté importante ; 1 aventure dans les régions sauvages au cours d'une chasse ou pour traquer des bandits ; 1 tournoi pour prouver l'amour d'un PJ ou sa valeur

Rencontres de combat 3 faibles, 6 modérées, 3 sérieuses. Mettez l'accent sur les enjeux émotionnels et les combats qui font perdre l'honneur et non la vie.

Rencontres de roleplay 2 joutes d'esprit, 1 grand bal, 1 sollicitation devant un dirigeant, 2 scènes de détente ou de ripaille avec des produits inattendus



Éléments des rencontres duels (aussi bien sociaux que de combat) contre des prétendants rivaux. Les PJ et leurs adversaires ne combattent que pour une cause ou pour atteindre un objectif. Les ennemis astucieux ont des liens forts avec les PJ.

EXPLORATION DE DONJON

Nombre de sessions 3-4

Scènes d'exploration 1 long voyage pour atteindre le donjon ; 3 voyages à travers de longs couloirs piégés ou des labyrinthes ; 1 grotte sécurisée ou un autre lieu de repos ; 2 passages secrets ou 2 salles secrètes

Rencontres de combat 2 triviales, 4 faibles, 6 modérées, 6 sérieuses. De nombreuses rencontres peuvent être ignorées en passant par des chemins secrets.

Rencontres de roleplay 4 conversations avec des créatures du donjon ; 1 négociation pour établir une trêve

Éléments des rencontres passages étroits, courte ligne de mire et faibles conditions d'éclairage avec, occasionnellement, des salles voûtées et des cryptes inondées. Pièges et énigmes

GRANDE AVENTURE

Nombre de sessions 6-8

Scènes d'exploration 2 longs voyages, souvent en mer ou dans les airs, ponctués de combats ; 1 donjon piégé, tournoi ou autre test d'aptitude.

Rencontres de combat 16 modérées, 8 sérieuses. Évitez les combats faibles et triviaux.

Rencontres roleplay 2 joutes d'esprit ; 4 conversations avec des créatures bizarres

Éléments des rencontres terrains et environnements uniques pour des combats dynamiques. Se balancer à des rideaux, combattre sur des cordages en hauteur, courses de chariot et ainsi de suite. Utilisez les terrains difficiles avec parcimonie avec des manières créatives de les éviter. De groupes importants de troupes de bas niveau que les PJ peuvent facilement vaincre.

INTRIGUE

Nombre de sessions 2-3

Scènes d'exploration 1 long voyage, souvent par voie terrestre ou par mer ; 3-4 compétitions, représentations ou autre test d'aptitude ; 1-2 infiltrations ou fuites.

Rencontres de combat 2 triviales, 2 faibles, 4 modérées, 1 sérieuse. Les rencontres avec une menace sérieuse doivent être réservées pour des révélations majeures sur l'intrigue en cours : on découvre qu'un allié est un adversaire, un conspirateur est découvert et il appelle son garde, etc.

Rencontres de roleplay 2-3 joutes d'esprit ; 2 scènes politiques ou de salles d'audience ; 1 conversation avec un contact énigmatique ; 2 occasions de réunir des informations ou des rumeurs

Éléments des rencontres environnements urbains, y compris des combats sur des calèches lancées à vive allure, autour et sur les tables d'un banquet et des poursuites sur les toits. Des embuscades dans un environnement social apparemment sûr. Des tentatives d'assassinat.

MYSTÈRE

Nombre de sessions 2-3

Scènes d'exploration 2-3 salles piégées, repaires secrets ou autres tests de compétence ; 2 énigmes ou enquêtes

Rencontres de combat 2 triviales, 4 faibles, 6 modérées, 6 sérieuses.

Résoudre le mystère permet d'avoir un avantage sur l'adversaire le plus puissant.

Rencontres roleplay 1 joute d'esprit, 1 conversation avec une créature bizarre, 1 occasion de réunir des informations ou des rumeurs, 1 réunion pour révéler la réponse au mystère

Éléments de la rencontre les rencontres se produisent naturellement au cours de l'enquête ou en découvrant certains éléments du mystère. Plusieurs indices peuvent orienter les PJ dans la même direction ; si le mystère piétine certaines créatures qui ne veulent pas qu'il soit découvert peuvent attaquer les PJ afin de relancer l'intrigue.

MENACES

Considérez chaque type de menace comme le danger viscéral qu'incarne l'ennemi. Les PNJ doivent être des personnifications de cette menace qu'il s'agisse d'ennemis représentant différents aspects de la menace ou d'alliés et de témoins qui en subissent les conséquences. Chaque type de menace s'accompagne d'une courte description suivie de quelques conseils pour vous aider à exprimer les conséquences de cette menace. Puis sont indiqués les monstres typiques de ce thème. Comme toujours, vous pouvez toujours imaginer vos propres menaces thématiques !

CHAOS

L'opposition est une force du chaos sans plan élaboré ou objectif à long terme. Il peut s'agir d'une force de pure violence comme une bête blessée ou d'un adversaire intelligent qui aime provoquer le chaos et la destruction.

- Il est facile de traquer et de trouver l'adversaire qui ne laisse que dévastation sur son passage. Montrez comment cette violence insensée provoque l'incertitude et la peur, perturbant à la fois les communautés et l'ordre naturel.
- Un unique adversaire extrêmement puissant peut être la source de ce chaos mais il peut aussi s'agir d'un troupeau, d'une meute, d'un culte ou d'une société secrète. La source de ce chaos peut être due au fait que l'ordre naturel a été perturbé ou il peut s'agir d'une distraction provoquée par un autre adversaire afin d'atteindre ses propres objectifs.
- Insistez sur l'effet domino provoqué par ce chaos. Le commerce, l'agriculture, les migrations et toutes les activités de ce genre sont perturbées, ce qui provoque des problèmes qui ne se limitent pas à la zone frappée par cette violence insensée.
- Quand les PJ progressent, montrez comment les systèmes les plus résistants peuvent se remettre d'une telle perturbation massive mais en ayant besoin d'un peu d'aide ou de protection.

Adversaires bêtes, dinosaures, drakes, géants

CORRUPTION

L'opposition veut affaiblir ou même modifier les motivations qui animent un lieu, une personne, une institution, un idéal ou un groupe.

- Montrez les effets de la corruption sur les gens et sur les lieux, notamment ceux qui sont proches des PJ. Des endroits autrefois sûrs deviennent moins accueillants et parfois même menaçants, des alliés n'aident plus les PJ et peuvent se retourner contre eux.
- Les ennemis doivent faire preuve de subtilité, être patients et propager des rumeurs, des mensonges, des maladies et des poisons dont les effets ne sont pas perceptibles immédiatement. En combat, ils peuvent préférer maudire les PJ et

leurs alliés ou leur infliger des afflictions à long terme avant de battre en retraite.

- Il faut montrer le contraste entre la corruption et l'éducation, les soins et œuvrer pour le progrès.
- Quand les PJ progressent, faites en sorte qu'ils démasquent des agents de la corruption et qu'ils dévoilent l'existence de cette menace grandissante à leurs alliés et aux groupes neutres pour leurs permettre de s'en protéger.

Adversaires alghollthus, fiélons, morts-vivants

DÉVASTATION

L'opposition veut détruire un lieu, une personne, une institution, un idéal ou un groupe.

- Montrez les effets de la destruction sur les gens et les lieux, surtout ceux qu'aiment les PJ. Illustrer le désespoir des affligés, leurs séquelles psychologiques et la perte de leurs ressources.



LES PARTIES BAC À SABLE

Dans une partie « bac à sable », vous proposez à vos joueurs d'explorer un site assez vaste et vous les laissez libres de s'organiser comme ils le veulent. Une telle partie a moins d'événements avec contrainte de temps que des aventures plus cadrées et le rythme du jeu dépend plus des joueurs que de l'opposition. Vous pouvez y inclure des donjons et des lieux indépendants les uns des autres mais c'est aux joueurs de décider quand et comment les explorer.

Pour une partie bac à sable, imaginez environ trois fois plus de rencontres et répartissez-les entre différents endroits ou différentes factions. Vous pouvez vous attendre à ce que les PJ ne s'occupent pas de toutes ces rencontres. Dans la plupart des cas, vous voudrez savoir vers où les PJ se dirigent avant la fin de la session pour que vous puissiez préparer la prochaine. En fonction de la taille et de la complexité des sites, le nombre de rencontres peut être beaucoup plus élevé. Considérez chacune de ces zones secondaires comme une sorte de mini-aventure et définissez-les sommairement jusqu'à ce que vous connaissiez les plans des PJ.

- Les adversaires sont nombreux et il est très difficile de les raisonner. En combat, ils ne veulent pas seulement gagner mais ils veulent tuer, mutiler et dévorer.
- Insistez sur le contraste entre la dévastation et les forces qui tentent de préserver l'ordre.
- Quand les PJ progressent, faites-leur ressentir le lent rétablissement qui suit la dévastation.

Adversaires démons, dragons chromatiques, orcs

EXTRÉMISME

L'opposition veut un changement radical, que ses partisans croient meilleur. Les méthodes violentes qu'ils emploient pour parvenir à leurs fins les opposent aux PJ.

- Illustrer la cruauté de l'ennemi, notamment le décalage entre ce qu'ils considèrent être une noble cause et leur ambiguïté ou leur haine vis-à-vis de tout le reste.
- Les ennemis se focalisent entièrement sur leur objectif. Ils se réfugient derrière leurs rhétoriques ou leurs dogmes pour se justifier.
- S'il y a quelque chose d'effectivement noble dans la cause de l'ennemi, comme préserver le monde naturel ou protéger les gens, dévoilez ce côté sympathique. Opposez le côté intolérable de ce contre quoi ils luttent à la manière tout aussi intolérable dont ils le combattent.
- Quand les PJ progressent, illustrez l'incertitude ou la démoralisation de leurs adversaires, peut-être même avec des désertions.

Adversaires fanatiques, révolutionnaires

SOUMISSION

L'opposition veut régner sur un groupe, un lieu ou même le monde entier. Son objectif ultime est de contrôler et de régner.

- Montrez comment le groupe impose la soumission pour éviter de subir les conséquences de la résistance. Les PJ voient des pans entiers d'une culture être détruits pour soumettre la population. Les religions, les églises sont-elles détruites, corrompues ou remplacées ? Est-ce que des laquais sont nommés à certains postes pour éviter que la population opprimée ne se révolte ?
- Les ennemis doivent être moralisateurs et orgueilleux et contrôler des groupes qu'ils ont déjà soumis. Les combats

ne sont pas gratuits et doivent permettre un plus grand contrôle.

- Montrez l'opposition : les conflits, la rébellion, les groupes secrets, les sabotages et les arts non conformistes. Donnez l'occasion aux PJ de participer à ces actions.
- Quand les PJ progressent, des groupes neutres ou soumis par la peur se révoltent.

Adversaires diables, dragons chromatiques, guenaudes, hobgoblins, rakshasas

MOTIVATIONS

Réfléchissez à l'opposition et décidez quels sont ses motivations et ses objectifs. Ces motivations doivent correspondre à la menace que vous avez choisie. Si vous avez plusieurs adversaires, leurs motivations doivent toutes être cohérentes avec votre thème mais ils peuvent avoir des objectifs différents et se comporter plus comme des rivaux et des ennemis que comme des alliés. Les motivations doivent être travaillées. Il doit y avoir une raison pour chaque action entreprise par l'opposition, pas forcément bonne ou intelligente mais elle doit être crédible. Restez cohérent avec vos personnages !

Réfléchissez à ces questions pour que vous sachiez quoi faire quand vous décidez de ce que fait l'opposition.

- Que veut l'opposition ?
- Que redoute l'opposition ? (Et non, « les PJ » n'est pas une réponse).
- Pourquoi l'opposition est-elle certaine de l'emporter ? Si les PJ ne font rien, qu'est-ce qui fait que rien ne pourra l'arrêter ?
- Quelles sont les faiblesses de l'opposition ? Comment peut-on la corrompre ou la duper ? Y-a-t-il quelque chose qu'elle ignore qui peut être utilisée contre elle ?

ARCS NARRATIFS

Ayez toujours à l'esprit plusieurs arcs narratifs. La plupart seront suscités par l'opposition dès le début mais les PJ peuvent initier leurs propres arcs narratifs. Réfléchissez au début, au milieu et à la fin de chaque arc narratif. Imaginez une fin logique à un arc si rien ne change. Puis modifiez cet arc en fonction des événements en jeu. En fonction de ces changements, adaptez la fin que vous avez imaginée. Si les plans des adversaires ont été compromis, comment peuvent-ils réagir ? Les arcs narratifs doivent illustrer le thème de l'aventure ainsi que les motivations des protagonistes.

De nombreux arcs ne dureront qu'une aventure mais d'autres peuvent se complexifier et s'étendre sur toute la campagne. Prévoyez ces deux types d'arc pour varier les plaisirs. Cela permet aussi aux joueurs de voir que l'histoire évolue puisque des arcs narratifs se concluent à court terme et d'autres se prolongent plus longtemps. S'il y a trop d'intrigues en cours, certaines peuvent être oubliées ou les joueurs peuvent se sentir dépassés.

Les éléments suivants rendent les arcs narratifs adaptables sans qu'ils soient trop restreints à des scènes ou à des personnages spécifiques.

- Utilisez le thème et le décor. Utilisez de manière répétée des éléments thématiques, des images, des phrases et des objets pour renforcer le lien entre les aventures ou les différentes parties de l'histoire. Le thème et le décor peuvent devenir de plus en plus complexes en progressant dans l'histoire principale.
- Utilisez le développement des personnages. Prenez en compte la manière dont les PJ ont changé dans les



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

précédentes aventures. Leur prochain engagement doit être le reflet de qui ils sont désormais.

- Intensifiez la menace !** Basez-vous sur les récits précédents et montrez à quel point la prochaine menace est encore plus effrayante. La première aventure peut avoir mis en péril un village, la suivante une cité, la suivante toute une nation et ainsi de suite.
- Utilisez des personnages récurrents.** Un personnage récurrent est particulièrement intéressant s'il apparaît à chaque fois dans des circonstances similaires. Par exemple, un marchand itinérant peut faire une apparition dans la campagne uniquement lorsqu'il souhaite que les PJ nuisent à ses concurrents.
- Faites en sorte que chaque aventure soit importante.** Quand vous imaginez un arc narratif, ne minimisez pas une aventure en réduisant l'importance des événements qui s'y sont déroulés par rapport à l'histoire globale. Illustriez les conséquences de ces aventures pour que les joueurs aient le sentiment du devoir accompli avant de passer à la suivante. Chaque aventure a besoin d'un dénouement pour illustrer les conséquences immédiates ou à long terme de la victoire ou de la défaite des PJ.

PNJ ET ORGANISATIONS

Les organisations et les PNJ neutres, alliés ou ennemis peuvent contribuer au thème. La plupart devront être directement liés à ce thème comme les exemples de Menaces de la page 43. Cependant, vous pouvez aussi jouer avec quelques éléments de contraste. Par exemple, dans une aventure horrifique vous pouvez inclure un

ou deux PNJ plus optimistes et joyeux soit pour accorder un peu de répit aux joueurs, soit pour accentuer le contraste avec une situation véritablement dramatique. Inclure des PNJ qui ne sont pas des adversaires rend l'univers plus réel. Cela augmente aussi les enjeux puisque les PJ ont d'autres personnes dont ils se préoccupent, qu'ils doivent protéger et avec lesquelles ils peuvent tisser des liens. Souvent, les PNJ que vous créez deviendront plus ou moins importants que vous l'avez imaginé. Vous pouvez « rétrograder » un PNJ que les joueurs ne trouvent pas intéressant et « promouvoir » ceux qu'ils apprécient.

MÉCANIQUES

Enfin, vous allez devoir compléter votre aventure avec des rencontres précises, des PNJ, des trésors, des cartes et ainsi de suite. Pour de nombreuses parties, vous pouvez vous en occuper entre deux sessions afin de répartir ces préparations sur l'ensemble de votre aventure.

Vous trouverez plus de détails sur ces éléments dans le *Livre de base* :

- Trésors (page 508)
- PX des réussites (page 507)
- Environnements (page 512)
- Construire une rencontre (page 488)
- Dangers (page 520)

Vous trouverez d'autres informations sur ces sujets dans ce supplément :

- Concevoir des créatures (page 56)
- Concevoir des dangers (page 74)
- Concevoir une rencontre (page 46)

CONCEVOIR UNE RENCONTRE

Créer une rencontre intéressante ne se limite pas à choisir des monstres d'un niveau donné. Les bonnes rencontres ont une place dans l'histoire, des lieux et des adversaires intéressants ainsi que des rebondissements qui les rendent plus dynamiques.

Les rencontres sont un élément essentiel dans un jeu de rôles, mais il peut être difficile de savoir par où commencer quand on les imagine. Vous trouverez ici des éléments qui complètent les règles de la page 488 du *Livre de base* afin que vos rencontres soient une partie intégrante et passionnante de votre intrigue. La conception d'une rencontre va de pair avec la conception d'un lieu, d'une carte et d'une aventure. Vous pouvez imaginer une aventure qui se déroule dans un marais et le peupler de créatures des marais et d'éléments environnementaux appropriés. Ou vous pouvez avoir l'idée d'un habitant d'un donjon et structurer une partie de ce donjon en fonction de cette créature.

Au début, vous pouvez faire vos premiers essais avec des rencontres simples ayant un indice de menace faible ou modéré. Puis, vous pouvez vous attaquer à des rencontres plus complexes au fur et à mesure que vous vous habituez et que vos PJ acquièrent de plus en plus d'outils à utiliser contre leurs adversaires. Plus vous concevez de rencontres, plus vous vous y habituerez et pourrez leur insuffler votre propre style. Vous pouvez toujours consulter ce chapitre pour y trouver d'autres idées ou des conseils pour imaginer un certain type de rencontres.

VARIÉTÉ

Varier les rencontres est essentiel pour que les joueurs essaient de nouvelles tactiques et pour donner aux différents PJ la possibilité de s'illustrer quand ils combattent des adversaires dont ils sont les seuls à pouvoir exploiter les points faibles. Prenez en considération les points suivants.

- **Thème** : essayez d'inclure des créatures et des lieux variés. Même si les PJ s'aventurent dans un donjon habité par des drows, il faut qu'ils rencontrent d'autres créatures ! Toutes doivent avoir une raison d'être là mais aucun lieu n'a besoin d'être uniforme.
- **Difficulté** : une série de rencontres avec un niveau de menace modéré peut paraître répétitive. Utilisez des rencontres avec un niveau de menace faible et même trivial, pour donner une chance aux PJ de dominer l'adversaire, et des rencontres sérieuses pour les ennemis particulièrement puissants. Les rencontres avec un niveau de menace extrême doivent être utilisées avec parcimonie, pour des ennemis aussi puissants que les PJ et qui ont une réelle possibilité de les vaincre.
- **Complexité** : utilisez les rencontres très complexes judicieusement en les réservant aux combats importants et mémorables.
- **Composition des rencontres** : le nombre de créatures par rencontre et leur niveau doivent varier. Les ambiances sont très différentes entre des ennemis isolés de plus haut niveau, des escouades d'adversaires et un grand nombre de séides.
- **Organisation** : toutes les rencontres ne doivent pas commencer et se terminer de la même manière. Les PJ peuvent approcher discrètement des ennemis qui ne sont pas préparés, être attaqués par surprise par des adversaires qui les traquent ou échouer lors d'une mission diplomatique qui

se transforme alors en pugilat. D'un autre côté, les ennemis peuvent tous être massacrés, battre en retraite, supplier qu'on les épargne ou même transformer la rencontre en une course poursuite ou en une autre phase de jeu.

- **Informations** : l'incertitude peut augmenter le sentiment de danger et la tension ressentie par les joueurs. Les embuscades, les combats contre des adversaires inconnus, des adversaires à l'abri de remparts ou d'autres scénarios peuvent provoquer cette incertitude.

LOCALISATIONS DES RENCONTRES

Choisissez des lieux intéressants pour vos rencontres. Quand une rencontre se déroule dans un bâtiment ou une tanière, les caractéristiques environnementales les plus significatives proviennent de ses occupants aussi bien actuels que précédents. Réfléchissez à leurs goûts, à leur biologie ou à leurs richesses. Ces caractéristiques peuvent être naturelles, comme l'immonde puanteur de la décomposition dans la tanière d'un grand prédateur. Elles peuvent aussi être alchimiques, comme un nuage de gaz empoisonné, ou magiques comme d'étranges arcs électriques qui se propagent sur les parois ou frappent parfois un passant.

Dans certains cas, vous aurez une localisation dans laquelle un ennemi apparaît toujours et vous pouvez la concevoir pour qu'elle corresponde à la nature de cette créature. D'autres fois, une rencontre peut se produire dans différents endroits, comme une patrouille de gardes ou un monstre errant. Dans ce cas, vous aurez besoin de plusieurs options de terrains et de structures pour que l'environnement reste intéressant où que se déroule cette rencontre.

CARTES ET TERRAINS

Les éléments indiqués sur une carte ont une influence sur le déroulement d'un combat. Quand vous dessinez une carte, vous devez prendre trois choses en considération : la manœuvrabilité, la ligne de mire et les portées des attaques. Même des salles ou des couloirs vides peuvent être variés en fonction de leur taille et de leur forme. Les passages étroits constituent des goulets d'étranglement naturels. Dans des pièces particulièrement petites, le manque d'espace favorise les combats au corps à corps et il est difficile d'y utiliser des pouvoirs à zone d'effet sans affecter les alliés. Inversement, une très grande zone se prête plus volontiers aux combats espacés et offre suffisamment de place pour utiliser toutes sortes de pouvoirs ; cependant, ceux qui ne disposent pas de beaucoup d'actions à distance sont limités. Pour que les très grandes salles soient plus intéressantes, ajoutez-y des meubles, des stalagmites ou d'autres éléments derrière lesquels peuvent s'abriter les PJ et leurs adversaires.

HABITANTS OU INTRUS ?

Dans la plupart des cas, les PJ pénètrent sur des territoires que leurs ennemis connaissent bien mieux qu'eux. Les PNJ et les monstres qui y vivent sont généralement adaptés à ses



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

Outils

Sous-systèmes

Règles alternatives

Galerie de PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

dangers, soit parce qu'ils savent où ils sont et comment les éviter, soit parce que ces dangers ne les affectent pas. Un kobold dans sa tanière peut attirer les PJ vers un piège qu'il a évité. Les marais peuvent être des terrains difficiles pour la plupart des PJ mais il est particulièrement adapté pour des créatures amphibiennes. Quand vous utilisez des créatures avec la capacité de creusement, d'escalade ou de nage, envisagez d'incorporer des éléments comme des labyrinthes de couloirs, des hauts remparts avec des plates-formes ou des rivières. Si les adversaires sont plus petits ou plus grands que les PJ, vous pouvez ajouter des pistes, des réduits, des escaliers ou des passages étroits qu'un camp peut utiliser plus efficacement.

Parfois, cependant, les PJ doivent défendre leur propre base contre des intrus. Dans ce cas, la situation s'inverse, aussi donnez aux PJ le temps de piéger et de protéger leur domaine. Voir des intrus succomber à des pièges et à des embuscades peut être un changement apprécié par vos joueurs.

INTEMPIÉRIES

Quand il fait beau, la ligne de mire des PJ est dégagée et ils combattent sans obstacle supplémentaire. Mais quand il y a du vent, de la pluie ou du brouillard, ils sont confrontés à un défi de plus. La pluie détrempe le sol et le terrain boueux ralentit les déplacements tandis que le temps froid peut provoquer la formation de plaques de verglas glissantes. Seules les températures les plus extrêmes ont un effet direct sur les PJ pendant une rencontre mais les fortes chaleurs et le froid glaçant peuvent les épuiser et ils seront alors plus vulnérables. Le niveau de luminosité joue également un rôle important aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. Bien que les torches ne manquent pas, leur

portée est limitée et la lumière risque d'attirer l'attention dans les zones les plus sombres.

TERRAINS ET PX

Si vous incluez des terrains difficiles à traverser ou qui nécessitent un dur labeur de la part des PJ, déterminez si cela peut influer sur le budget en PX de cette rencontre. Un combat qui nécessite d'Escalader, de Nager ou de traverser un terrain difficile peut être beaucoup plus difficile surtout si les ennemis sont dotés de puissantes attaques à distance. Réfléchissez à l'avance à l'impact de ce terrain, surtout si la bataille est déjà une menace sérieuse, car cela pourrait provoquer l'anéantissement du groupe. Vous pouvez attribuer à votre terrain l'équivalent d'un niveau de monstre et l'ajouter aux PX de la rencontre ou juste accorder des PX supplémentaires aux PJ si la menace de cette rencontre, sans prendre en compte le terrain, est faible ou modérée.

MOTIVATIONS DES ENNEMIS

Toute rencontre doit se produire pour une raison. Réfléchissez à la motivation qui pousse une créature à combattre. Est-ce qu'elle défend sa tanière ? Est-ce qu'elle vole pour s'enrichir ? Est-elle animée de pulsions sadiques ? Ou le paie-t-on tout simplement pour combattre ? Il se peut qu'une créature n'ait aucune motivation valable ou que les PJ aient fait quelque chose qui lui ôte toute raison de se battre. Dans ce cas, la rencontre n'est plus nécessaire ! Votre partie peut être plus satisfaisante si les actions intelligentes des joueurs permettent d'éviter un combat tant que vous leur accordez les PX qu'ils méritent.

RENCONTRES RAPIDES

Si vous voulez un cadre rapide pour créer une rencontre, vous pouvez utiliser une de ces structures de base et les compléter avec des monstres et des PNJ.

- **Boss et séides (120 PX)** : une créature du niveau du groupe + 2, quatre créatures du niveau du groupe - 4
- **Boss et lieutenant (120 PX)** : une créature du niveau du groupe + 2, une créature du niveau du groupe
- **Ennemis d'élite (120 PX)** : trois créatures du niveau du groupe
- **Lieutenant et séides (80 PX)** : une créature du niveau du groupe, quatre créatures du niveau du groupe - 4
- **Paire assortie (80 PX)** : deux créatures du niveau du groupe.
- **Troupe (80 PX)** : une créature du niveau du groupe, deux créatures du niveau du groupe - 2
- **Escouade (60 PX)** : six créatures du niveau du groupe - 4

MORAL

Réfléchissez à la manière dont un ennemi peut réagir si le combat tourne en sa faveur ou en sa défaveur. Les ennemis qui font autre chose que combattre jusqu'à la mort rendent une rencontre plus dynamique et plus crédible. Même si les PJ sont parfois confrontés à de véritables fanatiques ou à des créatures vraiment déterminées qui ne renonceront jamais à un combat, la plupart, même les animaux, fuient quand, de tout évidence, ils risquent de perdre. Cela signifie que ces adversaires vont fuir à un moment donné, mettant potentiellement un terme à la rencontre. Mais si les PJ ont besoin de capturer ces adversaires, cela peut ajouter un second objectif et les forcer à se répartir les tâches. Réfléchissez à l'effet sur le combat du moral des différents participants. Par exemple, une fois que les alliés vivants de la nécromancienne se rendent aux PJ, elle peut activer une magie latente qu'elle a implantée en eux afin de les tuer et de fusionner leur corps en une énorme abomination morte-vivante. Le moral d'un adversaire peut même transformer une rencontre de combat en rencontre sociale puisque les PJ peuvent entamer une négociation pour le convaincre de se rendre ou tenter de le persuader qu'il se trompe.

RENCONTRES DYNAMIQUES

Bien que vous puissiez imaginer des rencontres intéressantes en plaçant un groupe d'adversaires dans une salle carrée sans autre élément de décor, vous disposez de nombreux outils pour en concevoir de plus interactives et dynamiques. Ces outils peuvent pousser vos joueurs à imaginer de nouvelles stratégies, à prendre des décisions intéressantes et à enrichir votre univers.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les éléments présentés ici pour vos rencontres. Un ou deux peuvent largement suffire. Plus une rencontre dynamique est complexe, plus elle sera longue et exigeante. En général, ces outils sont particulièrement adaptés aux rencontres contre des boss, contre des ennemis mémorables et pour épicer certaines scènes de votre campagne.

DANGERS EN COMBAT

Avec des rencontres isolées, où les PJ ont tout le temps nécessaire pour se remettre de leurs effets, les dangers simples peuvent sembler des obstacles ralentissant les héros plutôt que de véritables défis. Mais quand on les combine à d'autres menaces, même ces dangers simples peuvent s'avérer périlleux. Une bruyante explosion peut attirer l'attention, provoquant l'arrivée des adversaires qui entrent par une des portes de la

salle. Les dangers simples peuvent aussi jouer un rôle actif au cours d'une rencontre, surtout si les ennemis savent comment les éviter.

Comme leur nom le suggère, les dangers complexes sont des outils plus puissants pour les rencontres. Puisqu'ils ont un effet continu, ils sont omniprésents pendant un combat. Combinés avec des créatures hostiles, les dangers complexes offrent aux PJ un large choix de décisions. C'est particulièrement vrai si l'adversaire tire profit de ce danger. Les PJ doivent-ils d'abord désamorcer le réseau de tuyaux qui projette du feu magique dans la salle ? Ou doivent-ils s'occuper en priorité de l'élémentaire de feu qui devient de plus en plus fort en étant exposé à ce brasier ? Il n'y a pas de bonne réponse et le choix des PJ a une incidence certaine sur les obstacles auxquels ils sont confrontés. Les dangers en combat sont particulièrement intéressants quand ils donnent l'occasion aux PJ de contribuer de manière significative à la situation en faisant autre chose qu'infliger des dégâts à une créature. Les actions intéressantes pour désamorcer un danger sont utiles pour pousser les PJ à faire autre chose que de cumuler les points de dégâts.

CHAMPS DE BATAILLE ÉVOLUTIFS

Bien que certains champs de bataille soient relativement statiques, permettant aux PJ et à leurs adversaires de se tabasser jusqu'à la victoire d'un des deux camps, ceux qui sont complexes et évolutifs peuvent générer des rencontres beaucoup plus mémorables. Une des méthodes les plus simples pour créer un champ de bataille évolutif est d'utiliser les éléments dynamiques de l'environnement. Peut-être que les plateformes mouvantes qui constituent le sol de la pièce changent de place à chaque round ou qu'à certains endroits on est téléporté ailleurs et même vers une autre salle où se déroule en même temps un autre combat. Ces éléments dynamiques s'apparentent aux dangers complexes mais ils ne sont généralement pas un obstacle ou une opposition qui ne menace que les PJ.

De même, un troisième protagoniste au cours de la rencontre, un monstre saccageant tout sur son passage ou un esprit tourmenté, peut représenter un danger pour les deux camps tout en pouvant être bénéfique à l'un d'eux. Par exemple, peut-être que les PJ ou leurs adversaires peuvent susciter l'intervention de ce troisième camp en tant que puissant mais dangereux allié en réussissant un test de compétence ou en faisant un pari risqué.

Parfois un champ de bataille évolutif est provoqué non pas par un effet permanent mais par une modification de son état ou par une série de modifications. Par exemple, mettre un terme à un rituel peut faire perdre aux adversaires un puissant effet bénéfique mais, en même temps, libérer un démon qui s'est frayé un passage sur ce monde grâce à ce rituel ou provoquer l'effondrement d'une partie de la salle à cause du contre-coup magique. Les modifications majeures de l'environnement, comme cet effondrement, une partie de la pièce qui se soulève ou s'affaisse ou bien encore de l'eau s'y déversant, peuvent forcer les PJ à revoir leurs plans afin de s'adapter à une nouvelle situation. Parfois, le champ de bataille évolutif s'apparente davantage à un rebondissement inattendu de l'intrigue qui se produit en plein milieu d'une rencontre. Peut-être que le tyran maléfique s'est révélé être un dragon ou bien encore que des renforts arrivent pour soutenir le camp qui est en difficulté. Quel que soit votre choix, assurez-vous qu'il modifie les choses pour que la rencontre paraisse plus dynamique et différente. Par exemple, faire se soulever une partie du champ



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

Outils

SOUS-SYSTEMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

de bataille qui n'est pas particulièrement importante ni pour les PJ ni pour leurs adversaires est beaucoup moins intéressant que de faire se soulever le piédestal sur lequel se trouve la gemme que les protagonistes essaient de récupérer.

COMBINER ET SÉPARER DES RENCONTRES

Imaginez ceci : les PJ attaquent un château. Ils renoncent à la discréction pour privilégier une approche plus directe. Sur les remparts, un garde les repère et donne l'alerte. Le son des cornes et des sifflets résonne dans le château tandis que tous les défenseurs se préparent au combat. Puis, ils attendent poliment dans leurs salles respectives que les PJ viennent les y attaquer. Ça ne semble pas très réaliste et c'est cette impression qui prévaudra à la table de jeu. De nombreux joueurs préfèrent que leurs adversaires agissent de manière Intelligente et raisonnable. Cela signifie utiliser les positions défensives ou attaquer en groupe avec des alliés. Poussé à l'extrême, combiner des rencontres peut engendrer des combats que les PJ ne peuvent en aucun cas gagner, aussi soyez prudent. Dans l'exemple du château, certains gardes peuvent sortir pour attaquer les PJ tandis que d'autres se réunissent autour du donjon central. Si chaque patrouille individuelle de gardes autour du château est une menace triviale, quand ces patrouilles se rassemblent elles forment des groupes de plus en plus dangereux. Ces groupes donnent une idée aux PJ du danger qu'ils affrontent aussi, si un combat contre six gardes est un défi, ils éviteront de déclencher un combat contre 30 gardes. Quand les adversaires des PJ se rassemblent pour former une force écrasante, faites en sorte qu'ils le comprennent et donnez-leur l'occasion de battre en retraite pour revenir ultérieurement. Naturellement, si les

PJ reviennent après que l'alarme a été donnée, il est probable que les gardes aient modifié l'organisation de leurs rondes pour mieux protéger le château.

La raison la plus fréquente pour séparer des rencontres dans différentes pièces est d'en préparer une combinée comme lorsqu'un ennemi blessé bat en retraite pour aller chercher des renforts. Les PJ sont alors confrontés à un choix : ignorent-ils l'ennemi qui fuit pour se focaliser sur la bataille actuelle, ou est-ce qu'ils répartissent leurs forces en prenant le risque de tomber sur une rencontre dangereuse pour éviter que d'autres ennemis se préparent à les combattre ? Une rencontre peut également être fragmentée à cause d'une modification majeure du champ de bataille comme avec l'effondrement d'un plafond ou l'apparition d'un mur magique qui isole ceux qui se trouvent des deux côtés et qui auront besoin d'utiliser des actions pour surmonter cet obstacle.

CONTRAINTE DE TEMPS

Une contrainte de temps renforce le sentiment d'urgence d'une rencontre et peut être un excellent moyen de rendre tactiquement plus mémorable, satisfaisante et stimulante une menace faible ou triviale. Après tout, même si des rencontres avec une menace faible ou triviale ont très peu de probabilités d'entraîner la défaite des PJ, l'opposition peut tenir suffisamment longtemps pour qu'il faille aux PJ quelques rounds pour la vaincre à moins d'avoir recours à des ressources qu'ils n'utiliseraient pas normalement sur ce genre d'adversaires. La contrainte de temps est souvent en rapport avec un objectif secondaire même s'il peut aussi s'agir d'un compte à rebours directement lié à cette rencontre. Par exemple, si un rituel va

ÉCUEILS

Vous trouverez ci-après des outils utiles pour rendre vos rencontres plus intéressantes mais il vous faut aussi vous méfier de certains écueils assez communs.

- **Évitez que toutes vos rencontres soient complexes :** il y a de nombreuses manières de créer des rencontres complexes et dynamiques mais si toutes vos rencontres le sont, cela deviendra vite épuisant aussi bien pour vos joueurs que pour vous. Certaines rencontres doivent être simples aussi bien parce que cela permettra à votre univers d'être crédible que pour permettre au groupe de se détendre sans avoir à gérer une situation complexe.
- **Évitez les difficultés uniformes :** assurez-vous qu'il n'y ait pas trop de rencontres avec le même niveau de menace. Ajouter des combats avec une menace faible ou même triviale permet de diversifier les rencontres et d'y intercaler quelques rencontres sérieuses avec autre chose que des boss.
- **Méfiez-vous d'une difficulté imprévue :** vous pouvez vous retrouver avec des créatures dont les pouvoirs se complètent parfaitement, ce qui va les rendre très puissantes quand elles sont ensemble, ou qui sont très efficaces contre vos PJ. Comparez à l'avance vos créatures et ce que vous savez des PJ, surtout si la rencontre est déjà sérieuse. Vous trouverez page 16 des suggestions pour savoir quoi faire si vous vous retrouvez confronté à ce type de situation.
- **Attention aux terrains dangereux :** comme cela est indiqué dans Terrain et PX, certains éléments de l'environnement peuvent augmenter le danger drastiquement. Réfléchissez à l'environnement et à vos créatures et déterminez si ces dernières ont un avantage massif comparé aux PJ sur ce type de terrain, comme pour des monstres avec de puissantes attaques à distance alors que les PJ ont du mal à les atteindre. Si c'est le cas, il vous faut peut-être modifier cette rencontre.

accorder à une liche son apothéose en 4 rounds, les PJ doivent la vaincre avant que cela ne se produise !

OBJECTIFS SECONDAIRES

Une des manières les plus simples et les plus intéressantes pour créer une rencontre dynamique, même si le combat n'est pas très difficile, est d'ajouter un objectif secondaire autre que simplement vaincre les adversaires. Peut-être que les vilains s'apprêtent à brûler leurs captifs et certains PJ doivent les contrer pour éviter une victoire à la Pyrrhus. Les rencontres avec un objectif parallèle qui nécessitent que les PJ effectuent d'autres actions que simplement détruire leurs adversaires peuvent permettre à ces derniers de survivre assez longtemps pour faire des choses intéressantes sans qu'il soit nécessaire d'augmenter leur puissance. Cela permet aussi aux PJ qui ont des compétences en relation avec la mission secondaire de se sentir très utiles quand ils réussissent à gérer rapidement la situation.

Parfois, un objectif secondaire peut avoir une contrainte de temps comme lorsque les PJ doivent éviter que des preuves ne soient détruites soit en triomphant rapidement, soit en protégeant les documents. Un autre type d'objectif secondaire peut être lié à la manière dont les PJ doivent affronter le principal adversaire. Il se peut qu'ils soient obligés d'utiliser des attaques non létales contre des gardes qui croient à tort que les PJ sont des criminels ou ils peuvent devoir empêcher des éclaireurs insaisissables de battre en retraite pour donner l'alerte. Des options comme celles-ci renforcent le rôle de personnages

mobiles comme les moines. Vous pouvez aussi imaginer des objectifs secondaires décalés qui nécessitent, par exemple, que des PJ perdent un combat pour réussir la rencontre. Les PJ peuvent devoir donner l'impression de combattre réellement avant de battre en retraite pour laisser des ennemis s'emparer de leur caravane afin de pouvoir les suivre jusqu'à leur tanière. Les objectifs secondaires sont très utiles pour favoriser différents pouvoirs en combat et constituer une rencontre mémorable. Mais, comme toutes les tactiques, ils peuvent devenir lassants si on en abuse.

SYNERGIE DES ADVERSAIRES

Bien souvent au cours des rencontres, les PJ affrontent des adversaires unis contre eux. Mais quand des groupes ennemis collaborent et combattent ensemble depuis longtemps, ils peuvent concevoir de nouvelles stratégies. Envisagez de donner à chaque membre de ces unités très unies une réaction déclenchée par les pouvoirs de leurs alliés ou un autre avantage qu'ils gagnent en fonction des actions de leurs alliés. Tout comme un groupe de PJ apprend qu'un roubard est particulièrement efficace pour prendre un ennemi en tenaille et sait se positionner pour éviter les effets secondaires du sort *boule de feu* du magicien, les PNJ peuvent apprendre à être complémentaires et éviter de se gêner. À l'inverse, des adversaires mal coordonnés sont plus faciles à vaincre. Une faible coordination entre des créatures dénuées d'intelligence est assez fréquente et les PJ peuvent avoir recours à des tactiques qui leur permettent d'en tirer profit. Quand des créatures intelligentes se blessent mutuellement accidentellement (ou délibérément) ou ont des stratégies différentes, surtout quand elles se lancent des défis ou plaisent en plein affrontement, cela peut modifier agréablement le rythme habituel d'un combat.

Poussée à l'extrême, la synergie peut correspondre aux actions d'une unique créature massive ou même d'un esprit de ruche. Ces éléments synergiques peuvent être des créatures, des dangers ou les deux. Par exemple, au lieu de présenter un kraken de la taille d'un navire en tant qu'unique adversaire, vous pouvez présenter la situation en faisant de chacun de ses tentacules un adversaire différent. Peut-être que le kraken peut sacrifier des actions qu'il utiliserait normalement pour broyer des PJ dans sa gueule afin d'utiliser plus librement ses tentacules. Dans ce cas, vous pouvez illustrer un champ de tentacules comme un danger complexe qui ne fait que réagir aux PJ qui s'y déplacent tout en permettant à la tête du kraken d'agir directement avec peu de tentacules.

DIVERSIFICATION

Parfois, une petite diversion peut ajouter beaucoup d'intérêt à une rencontre surtout contre des groupes très offensifs. Plutôt que renforcer l'opposition pour qu'elle puisse rivaliser avec la puissance de feu des PJ et créer des adversaires dont les capacités offensives sont trop puissantes pour leurs défenses, un tour de passe-passe peut être intéressant. Par exemple, un ennemi peut avoir unurre illusoire ou une cible déguisée juste assez résistante pour encaisser quelques coups tandis que le véritable adversaire, qui se cache à proximité, se prépare à attaquer. Des sorts comme *projection d'image* peuvent permettre à un ennemi d'attaquer à partir d'une position plus sécurisée et *possession* lui octroie un corps corvéable à merci à moins que les PJ soient dotés de sorts comme *coup spirituel* ou une magie similaire. Parfois, le vilain peut même se cacher au vu de tous : par exemple, au cours d'une rencontre avec

trois gobelins ayant des équipements similaires et d'un ogre, un des gobelins peut être la véritable menace alors qu'il est probable que les PJ prennent d'abord l'ogre pour cible.

Préparer soigneusement la carte du combat peut aussi vous permettre de leurrer vos joueurs ou, tout du moins, éviter de leur faire accidentellement et trop rapidement comprendre la nature de la rencontre. Par exemple, si vous placez des figurines sur le plateau à chaque fois qu'il y a des statues dans une salle, il se peut que les PJ s'en méfient au début mais ils seront beaucoup plus surpris que si vous n'utilisez les figurines que lorsque ces statues s'avèrent être des créatures artificielles.

ADVERSAIRES RÉCURRENTS

Tous les vilains ne meurent pas la première fois qu'ils sont vaincus par les PJ. Certains peuvent fuir en se téléportant, en utilisant *déttection faussée* ou d'autres stratagèmes. Quand un vilain s'enfuit pour pouvoir se venger des PJ une autre fois, il est intéressant qu'il puisse apprendre de ses échecs passés. Au cours de sa prochaine rencontre avec eux, accordez-lui des séides supplémentaires, de nouveaux sorts ou d'autres défenses destinés à contrer les stratégies que les PJ ont déjà utilisées contre lui. Même si le vilain ne s'est pas échappé, il peut avoir d'autres tours dans sa manche et revenir pour affronter les PJ. Un vilain peut revenir plus tard au cours de l'aventure ou immédiatement après sa défaite pour un second combat tant que son retour est justifié. Par exemple, un nécromancien vaincu peut revenir sous forme de monstruosité morte-vivante voulant détruire les PJ ou détruire l'enveloppe externe d'un adversaire d'un autre monde peut révéler sa véritable et terrifiante forme.

LES RENCONTRES SOCIALES

La préparation d'une rencontre sociale a tendance à être moins détaillée. Pour les PNJ concernés, vous avez juste besoin des statistiques de leurs compétences sociales, de leur Perception et de leur Volonté. Si vous créez votre propre PNJ, vous trouverez quelques conseils pour les niveaux hors combat

page 72. Vous devez aussi décider des objectifs et des conséquences de la rencontre sociale, ce que les PJ peuvent obtenir et ce qui se passe s'ils échouent, ainsi que la forme du défi. Il peut s'agir d'un débat public, d'une audience privée avec un puissant personnage ou d'une épreuve quelconque. Comme pour les rencontres de combat, réfléchissez à l'environnement notamment aux autres personnages présents. Y-a-t-il une foule que les PJ peuvent influencer ? Sont-ils dans une imposante et luxueuse salle du trône ou à la porte d'une ville ? L'atmosphère est-elle oppressante ? Chargée d'espoir ?

Il se peut que l'objectif des PJ soit assez différent de ce que vous aviez imaginé au début. Fort heureusement, les rencontres sociales sont facilement modulables. Réfléchir aux objectifs probables de ces rencontres peut vous aider à imaginer la scène mais cela ne doit pas être une limitation.

Les règles de base des rencontres sociales se trouvent page 494 du *Livre de base* et page 16 de ce livre si vous avez besoin de conseils.

TRÉSORS PAR RENCONTRE

Dans les règles standards, les trésors sont estimés à l'échelle d'un niveau au lieu d'être définis par rencontre. Si vous avez besoin de sélectionner un trésor pour une seule rencontre, comme dans une partie bac à sable, vous pouvez utiliser le tableau ci-après. Il reprend le budget alloué aux trésors pour chaque niveau du tableau 10-9 page 509 du *Livre de base* et divise cette valeur entre les différentes rencontres en fonction de leur niveau de menace de la même manière que les PX. La dernière colonne indique les trésors supplémentaires que vous devriez accorder si les PJ obtiennent tous les trésors d'un niveau ainsi. Contrairement au tableau standard, celui-ci ne détaille pas les objets en fonction de leur niveau d'objet puisqu'il est difficile de diviser cette valeur entre la plupart des rencontres uniques. Il est cependant recommandé de distribuer ces objets permanents, mais vous devrez un peu réduire les trésors des autres rencontres pour compenser leur valeur. Incluez des rencontres contre des créatures sans trésor pour compenser.

TABLEAU 1-3 : TRÉSOR PAR RENCONTRE

Niveau	Trésor total par niveau	Faible	Modérée	Sérieuse	Extrême	Trésor supplémentaire
1	175 po	13 po	18 po	26 po	35 po	35 po
2	300 po	23 po	30 po	45 po	60 po	60 po
3	500 po	38 po	50 po	75 po	100 po	100 po
4	850 po	65 po	85 po	130 po	170 po	170 po
5	1 350 po	100 po	135 po	200 po	270 po	270 po
6	2 000 po	150 po	200 po	300 po	400 po	400 po
7	2 900 po	220 po	290 po	440 po	580 po	580 po
8	4 000 po	300 po	400 po	600 po	800 po	800 po
9	5 700 po	430 po	570 po	860 po	1 140 po	1 140 po
10	8 000 po	600 po	800 po	1 200 po	1 600 po	1 600 po
11	11 500 po	865 po	1 150 po	1 725 po	2 300 po	2 300 po
12	16 500 po	1 250 po	1 650 po	2 475 po	3 300 po	3 300 po
13	25 000 po	1 875 po	2 500 po	3 750 po	5 000 po	5 000 po
14	36 500 po	2 750 po	3 650 po	5 500 po	7 300 po	7 300 po
15	54 500 po	4 100 po	5 450 po	8 200 po	10 900 po	10 900 po
16	82 500 po	6 200 po	8 250 po	12 400 po	16 500 po	16 500 po
17	128 000 po	9 600 po	12 800 po	19 200 po	25 600 po	25 600 po
18	208 000 po	15 600 po	20 800 po	31 200 po	41 600 po	41 600 po
19	355 000 po	26 600 po	35 500 po	53 250 po	71 000 po	71 000 po
20	490 000 po	36 800 po	49 000 po	73 500 po	98 000 po	98 000 po

DESSINER DES CARTES

Une fois que vous avez une idée de l'étendue et des défis de votre aventure, la prochaine étape est de cartographier le site de cette aventure qu'il s'agisse d'un donjon souterrain, d'une ruine désertique ou d'une forêt de coraux sous-marine.

Ne craignez pas de ne pas avoir le talent requis pour faire une carte ! Fondamentalement, vos cartes doivent répondre à vos besoins en cadrant le déroulement de l'action et de l'histoire d'une manière qui vous permette de gérer les événements et les possibilités de votre campagne. Personne ne s'attend à ce que vous puissiez dessiner des cartes aussi élaborées que celles des aventures publiées. Contentez-vous de respecter quelques conseils pour que vos cartes soient intéressantes et claires.

Aussi, munissez-vous des affaires suivantes et commençons.

- Des feuilles de papier quadrillé
- Des feuilles de brouillon
- Un crayon, de préférence avec une mine H ou 3H pour pouvoir facilement effacer son tracé.
- Une gomme
- Des stylos à encre (optionnel)
- Une règle et un compas (optionnel)

À chaque étape de la création d'une carte, ne soyez pas agacé par vos erreurs. Vous pouvez toujours les corriger plus tard, la gomme est votre amie ! Trop dessiner et effacer peut user le papier mais vous pouvez toujours jeter un premier jet et recommencer. N'oubliez pas que ça n'a pas besoin d'être un chef-d'œuvre graphique mais juste un outil qui vous soit utile.

DÉFINIR LA LÉGENDE

Commencez par faire la liste des éléments dont vous avez besoin, des éléments géographiques jusqu'aux types de salles d'un bâtiment en passant par les monstres et les pièges auxquels seront confrontés les PJ. Puis décidez de l'orientation de la carte et de son échelle. L'échelle, l'orientation et les symboles utilisés pour définir les différents éléments constituent la légende.

L'échelle de votre carte est généralement le plus facile à déterminer. Si la carte doit avoir un quadrillage pour être utilisée en combat, avec 2,5 cm pour 1,5 m, chaque case de votre papier quadrillé est égale à 1,5 m. Si vous cartographiez une zone plus grande, chaque carreau peut représenter 3 m ou même plus.

Pour l'orientation, dessinez une flèche indiquant le nord avec la lettre « N » au-dessus de cette flèche.

Pour les autres icônes de la légende illustrant les détails de votre carte vous êtes libre de vos choix. Une fois que vous avez décidé des éléments que doit comporter votre carte, tels que les monstres, les portes secrètes et les pièges pour un donjon, ou les communautés et les ruines pour une carte régionale, réfléchissez aux symboles qui représentent chacun de ces éléments sur la carte. Vous pouvez aussi utiliser les symboles de la carte donnée en exemple.

COMMENCEZ À DESSINER VOTRE CARTE

Maintenant que vous avez votre légende, il est temps de s'attaquer à la carte. Commencez à dessiner votre site d'aventure.

Si vous dessinez le complexe d'un donjon, commencez par détailler les couloirs et les salles. Si vous dessinez une région en plein air, commencez par les étendues d'eau, les rivières et la topographie du terrain. Vos tracés doivent être fins pour pouvoir les effacer facilement ; vous pouvez faire des erreurs ou même avoir de meilleures idées au fur et à mesure du processus. Une fois que votre carte prend forme, ajoutez des éléments correspondant aux symboles que vous avez choisis pour votre légende.

Essayez de ne pas surcharger la carte. Plus elle est simple plus elle permet de faire ressortir les détails importants et de s'assurer qu'elle soit lisible.

Quand vous dessinez votre carte, surtout s'il s'agit d'une zone de nature ou avec des bâtiments, inspirez-vous du monde réel. En cherchant sur internet, vous trouverez des images de référence qui pourront vous aider à placer les arbres, à décider la forme des canyons et des cours d'eau ou même à copier des architectures anciennes, médiévales, de la renaissance ou d'univers de fantaisie. Vous inspirer directement de ces références permettra à votre création d'être plus naturelle et crédible.

Quand vous dessinez un donjon ou un site d'aventure similaire, n'oubliez pas la taille des créatures qui y vivent et donnez-leur assez d'espace pour qu'elles y vivent et s'y déplacent. En d'autres termes, assurez-vous que le vénérable dragon noir puisse franchir l'entrée de sa tanière ! Évitez les salles vides et n'en ajoutez pas juste pour le plaisir. Chaque salle doit avoir une utilité. Peut-être qu'on ne s'en sert plus mais à chaque fois que vous créez une pièce posez-vous la question : « pourquoi a-t-on construit cette salle ? » Enfin, évitez les structures symétriques ou répétitives. Une partie du plaisir de l'exploration est d'être surpris par ce que l'on découvre, une surprise qui sera gâchée par une symétrie inutile ou des agencements répétitifs.

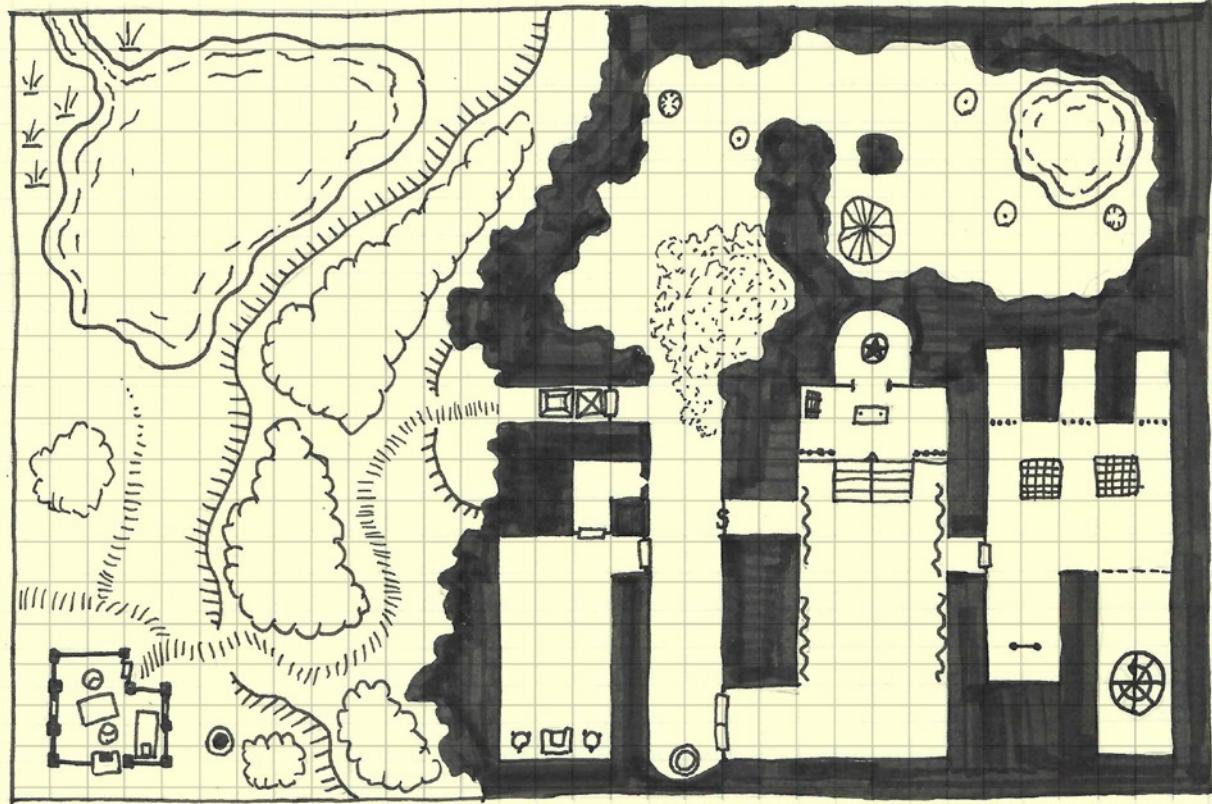
NUMÉROTER LES ZONES DE RENCONTRE

La prochaine étape est de numérotter les zones de rencontre. Puis vous pouvez reprendre cette numérotation dans vos notes de rencontres. Si vous concevez plusieurs sites ou les nombreux niveaux d'un donjon massif, ajoutez une lettre à cette numérotation. La première zone de votre premier site sera désignée par A1 tandis que la première zone de votre second site sera désignée par B1 et ainsi de suite.

FINITIONS

Une fois votre carte dessinée et légendée, vous pouvez repasser sur vos différents éléments avec un crayon noir ou de l'encre. Cela vous permet de conserver votre carte afin de refaire jouer l'aventure ou de l'utiliser pour une autre aventure. Si vous vous sentez inspiré, vous pouvez aussi la colorier avec des crayons de couleur, des marqueurs ou de la peinture.

EXEMPLE DE CARTE



Légende de la carte

porte	porte dissimulée	brasero
porte à double battant	fosse	statue
porte secrète	escaliers (flèche indiquant qu'ils montent)	doline
arche	escaliers en colimaçon (flèche indiquant qu'ils montent)	stalactite
herse ou barreaux	rideau	stalagmite
fenêtre	rambarde	décombres
meurtrière	table	corniche
mur illusoire	chaise	sentier
cheminée	lit	arbres
échelle	trône	marais
grille	coffre	
fontaine		
autel		
mare		
puits		



CHAPITRE 2 : OUTILS

Bien que le Livre de base contienne tous les outils dont vous avez besoin en tant que maître de jeu, vous pouvez vouloir disposer de ressources pour imaginer des contenus originaux pour vos parties, qu'il s'agisse de nouveaux objets, de créatures uniques ou d'un nouveau monde foisonnant que pourront explorer vos aventuriers.

Ce chapitre vous présente une grande variété d'outils pour vous aider à créer facilement et rapidement vos propres éléments. Vous y trouverez aussi des règles spéciales que vous pouvez incorporer à vos parties comme de nouveaux dangers et d'étranges objets magiques. Ce chapitre est organisé comme suit.

- Dans **Concevoir des créatures** (page 56) sont détaillées les étapes pour rapidement et facilement imaginer les créatures et les PNJ que vous souhaitez ou dont vous avez besoin pour répondre à toutes les situations que vous pouvez rencontrer dans vos parties.
- **Concevoir des dangers** (page 74) vous présente des règles et des conseils pour créer vos propres dangers.
- **Concevoir des objets** (page 82) vous guide dans la création de nouveaux trésors afin de satisfaire les appétits de vos joueurs.
- **Bizarries des objets** (page 86) présente des bizarries simples mais mémorables que vous pouvez attribuer à un objet afin que sa nature soit aussi unique et excitante que ses capacités spéciales.
- **Objets intelligents** (page 88) présente des règles pour créer des objets dotés de leur propre conscience, qui sont des personnages à part entière, ainsi que quelques exemples pour vous mettre le pied à l'étrier.
- **Objets maudis** (page 90) s'intéresse aux objets qui ont certains inconvénients assez désagréables ou qui sont purement déplaisants. Vous y trouverez des objets maudis précis et une liste de malédictions que vous pouvez ajouter à des objets existants, un peu comme les runes.
- **Reliques** (page 94) aborde les objets magiques spéciaux dont la puissance augmente en même temps que celle des PJ et que vous concevez et développez avec vos joueurs.
- **Artefacts** (page 106) s'intéresse aux objets magiques les plus puissants et les plus imprégnés d'histoire du jeu qui ne peuvent être détruits que de manière extrêmement précise.
- **Gemmes et objets d'art** (page 114) augmente la diversité des récompenses financières des PJ et vous y trouverez 100 exemples d'objets d'art.
- **Afflictions** (page 116) inclut pléthore de malédictions, maladies et drogues à utiliser au cours de vos parties ainsi que des règles pour les drogues et les addictions utiles pour créer vos propres afflictions.
- **Créer des mondes** (page 122) vous explique comment imaginer votre propre monde ou votre propre univers. Cette partie vous ouvre la porte des trois suivantes qui vous proposent des outils pour vous aider à détailler les différents éléments de votre univers de jeu.
- **Nations** (page 130) inclut un système qui vous permet de rapidement définir les statistiques d'une nation avec toutes les informations dont vous avez besoin.
- **Communautés** (page 132) aborde tous les types de communautés allant des petits hameaux aux plus grandes métropoles. Cette section explique le rôle de la communauté dans une partie et propose un système pour rapidement définir ses statistiques avec tous les éléments dont vous avez besoin.
- **Les Plans** (page 136) inclut les différents traits planaires que vous pouvez utiliser pour imaginer vos propres plans et explorer tous les plans de réalité dans l'univers de l'âge des Prédictions perdues.

C'est à vous de déterminer la proportion du jeu que vous voulez personnaliser. Bon nombre de MJ utilisent les règles et les créatures par défaut et font jouer leurs aventures sur Golarion ou un autre univers publié. D'autres MJ imaginent et incorporent de nouvelles créatures et de nouveaux lieux basés sur des thèmes étranges qui ne s'intègrent pas au jeu ou à l'univers standards de Pathfinder. À moins d'imaginer entièrement votre propre univers de jeu, vous pouvez généralement attendre d'utiliser de nouvelles règles et créations jusqu'à ce que vous estimiez qu'elles sont nécessaires pour votre prochaine partie.

CRÉATION VS MODIFICATION

Bien souvent, une petite modification à une créature, un objet, une aventure ou un autre élément du jeu peut s'avérer aussi utile qu'imaginer quelque chose de nouveau.

Avant de vous lancer dans une nouvelle création, posez-vous quelques questions. Premièrement, est-ce que quelque chose de similaire existe déjà ? En répondant à cette question, ne vous limitez pas à l'aspect extérieur des choses. Peut-être avez-vous besoin d'une sorte de mille-pattes avec des griffes qui peut faire des Attaques d'opportunité et qui se régénère sauf s'il subit des dégâts d'acide ou de feu. Ça ne ressemble peut-être pas à un troll mais ce sont bien les statistiques de ce dernier que vous allez pouvoir reprendre pour concevoir toute ou partie de cette créature.

Demandez-vous ce que vous auriez besoin de modifier entre votre idée et ce qui existe déjà. Cela vous aidera à trancher entre utiliser la règle de base avec de légères modifications, l'utiliser avec quelques ajustements, l'utiliser comme base pour imaginer la vôtre ou en inventer une entièrement. Enfin, demandez-vous de combien de temps vous disposez pour vous préparer, quel impact cela peut avoir sur votre campagne et l'importance des divergences que cela implique par rapport au concept de base. Moins l'élément est important pour votre jeu, ou moins vous l'utiliserez en partie, plus il est préférable de modifier un élément déjà existant.

CONCEVOIR DES CRÉATURES

Créer vos propres créatures étoffe votre univers de jeu et vous permet d'introduire des idées qui ne sont pas encore présentes dans des suppléments comme les Bestiaires. Ce guide vous aide à personnaliser les créatures selon vos désirs et à concrétiser votre imagination. Qu'il s'agisse d'étranges bêtes ou d'astucieux adversaires politiques, vous avez la possibilité de concevoir des créatures qui répondent aux besoins narratifs de votre histoire.



Les créatures ne sont pas définies de la même manière que les PJ. Les règles pour les concevoir sont plus souples et leurs statistiques sont basées sur des valeurs finales de référence plutôt qu'en combinant tous les modificateurs individuels. C'est une conception de haut en bas dans laquelle vous considérez le processus de création comme un tout et choisissez les détails qui reflètent votre intention plutôt qu'un processus visant à définir les statistiques de bas en haut en espérant que la créature finale corresponde à votre vision.

Ce guide vous propose un processus étape par étape pour construire des créatures mais, en vous familiarisant avec la création de créatures, vous pouvez opter pour d'autres méthodes. Vous pourriez débuter avec un pouvoir qui vous paraît important ou vous pouvez vouloir créer un incantateur d'un certain type. Il n'y a pas de mauvaises méthodes, ou de mauvais point de départ, pour compiler ou présenter votre création ; certains MJ préfèrent générer un bloc de statistiques aussi semblable que possible à celui des *Bestiaires* officiels tandis que d'autres préfèrent se baser sur quelques notes.

DÉVELOPPER LE CONCEPT

Avant de commencer à créer une créature, vous devez d'abord définir son concept. Vous avez probablement déjà une idée de base.

En complétant cette idée générale par des détails, prendre des notes peut vous permettre de ne pas vous égarer. Réfléchissez aux éléments de votre créature qui vous paraissent les plus intéressants et que vous voulez mettre en valeur au moment de définir ses statistiques. Par exemple, dans le *Bestiaire*, les démons sont des créatures du péché et sont conçus pour avoir des faiblesses contre certaines vertus qui sont leur antithèse. Les harpies enchantent des créatures en chantant, ce qui est illustré par leur principal pouvoir, Chant envoûtant. Notez les principaux aspects de votre créature et si vous avez un doute ultérieurement, vous pouvez revenir sur vos notes et vous demander : « Est-ce que cela met en valeur un des aspects fondamentaux de ma créature ou non ? »

Puis, réfléchissez au rôle qu'elle doit jouer dans vos parties. Est-elle prévue pour combattre ? A-t-elle un rôle social ? Doit-elle être une alliée fidèle ? Déterminer cela va vous aider à décider si vous devez lui donner d'importantes capacités martiales ou vous focaliser sur des compétences, des sorts ou des pouvoirs spéciaux. Réfléchissez à la manière dont elle peut se comporter si elle est en combat, si quelqu'un tente de lui parler ou si elle est dans une situation sociale. Est-elle plus efficace seule ou avec des alliés ? Quel type de personnage serait le plus à même de se confronter à elle ou serait particulièrement faible contre elle ?

Réfléchissez aussi à la complexité de la créature. C'est particulièrement important si vous envisagez d'avoir recours à un grand nombre de créatures de ce type. Si vous en utilisez cinq en même temps, il faut faire en sorte que leur tour se déroule de manière fluide et d'éviter des actions spéciales complexes. Une

APERÇU DE LA CONCEPTION D'UNE CRÉATURE

Cette partie détaille le processus de création d'une créature en utilisant les étapes suivantes.

1. Développer le concept (page 56). Réfléchissez à la créature et prenez des notes sur lesquelles vous vous baserez au cours des étapes suivantes.

2. Définir le bloc de statistiques. Choisissez toutes les statistiques pour la créature à partir de la liste suivante.

Niveau (page 58)

Alignement, Taille et Traits (page 58)

Modificateurs de caractéristique (page 59)

Perception et Sens (page 60)

Langues (page 60)

Compétences (page 60)

Objets, si nécessaire (page 61)

CA (page 61)

Jets de sauvegarde (page 62)

Points de vie (page 62)

Immunités, Faiblesses et Résistances (page 63)

Vitesse (page 64)

Frappes, y compris leurs dégâts (page 64)

Sorts, si nécessaire (page 65)

3. Conception des pouvoirs (page 67). Créez les pouvoirs spéciaux que votre créature peut utiliser.

4. Évaluation globale (page 69). Revenez en arrière, faites un bilan complet de votre créature dans son ensemble et ajustez ce qui doit l'être.

POUVOIRS DES TRAITS (PAGE 70)

Cette partie présente les pouvoirs octroyés par certains traits tels que démon, dragon et mort-vivant. Pour vous aider à définir vos créatures, vous y trouverez aussi les pouvoirs et caractéristiques généralement associés avec les créatures dotées de ces traits.

CONCEVOIR DES PNJ (PAGE 72)

Parfois, vous concevez une créature avec des pouvoirs ou des caractéristiques similaires à ceux des PJ. Il se peut que vous ayez besoin pour votre partie d'un champion courageux, d'un roubard sournois doublé d'un génie du crime ou d'un ancien druide. Vous pouvez aussi avoir besoin d'un boulanger qui n'a pas vraiment de compétences martiales mais qui est très doué avec la pâte et sait se servir d'un four. Cette partie vous indique comment modifier certains aspects du processus de création pour répondre à vos besoins.

créature qui a toutes les chances d'être confrontée seule à un groupe de PJ peut avoir plus de pouvoirs et peut avoir besoin de défenses plus variées contre les tactiques des PJ. Réduisez la complexité autant que vous le pouvez tout en restant fidèle au thème que vous avez choisi.

Maintenant, à quoi voulez-vous que ressemble une rencontre avec cette créature ? Doit-elle être effrayante ? Mobile ? Perturbante ? Un duel mystique ou un combat épique au finish ? Que pouvez-vous donner à votre créature pour qu'elle corresponde à ce choix ? Notez que c'est le choix de pouvoirs spéciaux ou de sorts, bien plus que les valeurs brutes, qui vous permettront le mieux de retrancrire ce que vous voulez exprimer avec cette créature.

Avec tout ceci en tête, réfléchissez aux pouvoirs spécifiques de votre créature. Prenez quelques notes que vous détaillerez plus tard. Vous pouvez utiliser des pouvoirs du *Bestiaire* ou des dons du *Livre de base*, en faisant les ajustements nécessaires, pour vous faire gagner du temps. Cela peut être utile de réfléchir à une créature assez semblable à la vôtre pour comprendre ce qui la rend intéressante et ce que vous pourriez lui emprunter. Peut-être pouvez-vous vous contenter de la recycler (page 58) au lieu d'en créer une nouvelle.

Maintenant que vous avez établi le concept de votre créature, il est temps de passer à ses statistiques. N'oubliez pas que vous pouvez toujours modifier votre concept plus tard. Votre création peut évoluer et se transformer au fur et à mesure du processus, aussi soyez toujours prêt à modifier et à corriger certains aspects.

COMPRENDRE ET CHOISIR LES STATISTIQUES

La plupart des statistiques de ce chapitre sont classées suivant une valeur extrême, élevée, modérée ou faible et parfois même minimale.

Extrême : la créature a un niveau incomparable dans cette statistique et représente un véritable défi face à presque n'importe quel personnage. La plupart des créatures n'ont pas de statistique extrême ou seulement une, bien que certaines puissent avoir des statistiques extrêmes supplémentaires compensées

par des statistiques plus faibles dans d'autres domaines (par exemple, une créature sacrifiant la précision au profit de dégâts extrêmes). Dans le *Bestiaire*, quelques exemples incluent la Diplomatie de la succube et le DD des sorts de la liche.

Élevée : extrêmement compétente mais pas la meilleure, la créature représente un sérieux défi pour la plupart des personnages. À peu près toutes les créatures ont au moins une valeur élevée. La plupart des créatures orientées combat ont une CA élevée et soit un bonus d'attaque et des dégâts élevés, soit un bonus d'attaque modéré mais des dégâts extrêmes. Le bonus d'attaque d'un guerrier ogre et la Discréption d'un éclaireur kobold ont une valeur élevée.

Modérée : une statistique intermédiaire définit quelque chose d'ordinaire chez une créature. Utilisez souvent cette valeur.

Faible : la créature a de sérieuses difficultés dans ce domaine. Cette valeur doit être utilisée pour représenter les points faibles de la créature. La plupart des créatures doivent avoir au moins une statistique faible ; par exemple, le jet de Volonté du pyro gobelin.

Minimale : certaines statistiques peuvent être inférieures à faible et deviennent minimales. Cela indique une statistique vraiment limitée sans être totalement handicapée. L'intelligence d'une araignée est minimale ainsi que le jet de Volonté du traqueur dero.

ÉQUILIBREZ

Pour les statistiques, une créature doit être globalement équilibrée. Cela signifie que si vous accordez à une créature une statistique extrême, elle devrait avoir quelques statistiques faibles ou minimales pour compenser. Par exemple, si vous créez une créature extrêmement difficile à toucher en lui donnant une CA extrême, vous allez probablement lui donner des jets de sauvegarde ou des points de vie faibles. Si la créature est douée en incantation, elle peut avoir besoin de plusieurs statistiques faibles pour être équilibrée. Il n'existe pas de système parfait pour prendre ces décisions. Si vous avez créé une créature qui a quatre statistiques élevées et aucune faible, ou vice-versa, revoyez votre copie. Les forces et les faiblesses d'une créature modifient les stratégies des PJ pour la combattre et c'est ce qui fait tout le plaisir du jeu !

RECYCLER UNE CRÉATURE

Parfois vous avez besoin d'une créature qui a des pouvoirs identiques à ceux d'une créature déjà publiée. Dans ce cas, il peut être plus simple de recycler l'ancienne créature plutôt que d'en concevoir une nouvelle, c'est-à-dire changer sa description mais conserver la plupart de ses pouvoirs. Parfois, ce recyclage peut nécessiter quelques ajustements mécaniques. Par exemple, un chat de feu qui a une immunité contre le feu, une aura qui inflige des dégâts de feu et la capacité de mettre le feu à ses proies avec ses mâchoires pour infliger des dégâts persistants de feu peut être recyclé en arbre animé corrosif qui a une immunité contre l'acide, une aura qui inflige des dégâts d'acide et des attaques avec des branches qui projettent de la résine corrosive sur le corps de ses cibles pour infliger des dégâts persistants d'acide.

AUGMENTATIONS EXTRÊMES

Aux niveaux les plus élevés du jeu, les PJ ont plus d'outils à leur disposition, aussi les créatures auxquelles ils sont confrontés doivent avoir du répondant ! Aux plus hauts niveaux, accordez aux créatures plus de statistiques extrêmes. Avoir une statistique extrême est assez fréquent aux environs du niveau 11. Une créature de niveau 15 ou supérieur possède généralement deux statistiques extrêmes et une créature de niveau 20 ou supérieur en a trois ou quatre. Gardez à l'esprit que cela doit être cohérent avec les rencontres que vous prévoyez ; avoir des compétences sociales extrêmes n'est pas très utile pour des créatures prévues pour le combat. Faites attention quand vous donnez plusieurs statistiques extrêmes qui sont étroitement liées : avoir une créature avec des dégâts et un jet de Vigueur extrêmes est une chose mais avec un bonus d'attaque et des dégâts extrêmes, la créature bénéficie de ces deux statistiques extrêmes à chacune de ses attaques.

NIVEAU

Pour la plupart des créatures que vous créez, leur niveau dépend de celui du groupe qu'elles affronteront. Passez en revue les autres créatures ayant selon vous une puissance similaire aux vôtres pour déterminer leur niveau. Notez que le niveau d'une créature représente sa capacité de combat, aussi une créature plus sociable peut avoir, par exemple, des statistiques de combat de niveau 3 et des compétences de niveau 6 mais elle sera une créature de niveau 3. La plupart des créatures de ce type sont des PNJ ; pour plus d'informations sur cette distinction et sur la manière dont l'utiliser, reportez-vous à Niveau hors combat page 72.

À bas niveau, les PJ peuvent avoir des difficultés contre certains pouvoirs et capacités. Par exemple, les créatures qui volent et qui ont des attaques à distance apparaissent généralement à partir du niveau 7, quand les PJ ont aussi la possibilité de voler. L'invisibilité naturelle, ou le pouvoir *d'invisibilité* à volonté en tant que sort inné, peut être utilisé à partir du niveau 6, quand les PJ ont la possibilité de préparer *détection de l'invisibilité* dans leurs emplacements de sorts de plus bas niveau ou au niveau 8 quand certains PJ peuvent posséder le don Combat en aveugle.

Les tables de ce chapitre vont jusqu'au 24^e niveau, la rencontre extrême de plus haut niveau auquel un groupe peut être confronté.

ALIGNEMENT, TAILLE ET TRAITS

Complétez la ligne trait du bloc de statistiques de votre créature. Vous pouvez choisir l'alignement de votre choix en fonction de votre histoire mais certains types de créatures doivent avoir ou ont tendance à avoir certains alignements. Les créatures peuvent être de n'importe quelle taille, en fonction de vos besoins, mais il est rare de croiser des créatures de Grande taille inférieures au niveau 1, des créatures de Très Grande taille inférieures au niveau 5 ou des créatures Gigantesques inférieures au niveau 10. Généralement, vous n'ajustez pas automatiquement les statistiques en fonction de la taille à l'exception des modificateurs de Force pour les créatures de Grande taille ou plus grandes dont vous trouverez les Modificateurs de caractéristiques à la page suivante.

Votre créature aura certainement un des traits suivants pour définir son type : aberration, animal, astral, bête, céleste, créature artificielle, dragon, élémentaire, éthérale, fée, fiélon, champignon, géant, humanoïde, veilleur, vase, plante ou mort-vivant. Si vous créez une créature appartenant à une catégorie existante, comme un démon, elle a également cette catégorie comme trait. Les créatures dotées d'affinités étroites avec les éléments (air,



terre, feu et eau) ou des types d'énergie (acide, froid et électricité) sont dotées de ces traits.

Certains pouvoirs typiques des créatures avec les traits indiqués ci-dessus sont répertoriés dans Pouvoirs des traits page 70. Comme pour les autres étapes, vous référer à des créatures similaires peut vous donner des idées pour savoir quels traits utiliser.

Ajoutez tout trait associé à des règles détaillées comme amphibi, aquatique, intangible, dénué d'intelligence et nuée. Vous pouvez ajouter des traits liés à la catégorie de la créature tels que dinosaure ou garou mais la plupart sont assez évidents en jeu. Si à n'importe quel moment vous vous rendez compte en cours de partie que vous n'avez pas ajouté un trait que devrait avoir votre créature, vous pouvez généralement le faire rétroactivement.

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Ensuite, déterminez les modificateurs de caractéristiques de votre créature puisqu'ils permettront de définir leurs autres statistiques. Vous n'avez pas besoin de déterminer les valeurs exactes mais il est bon d'éviter de créer des créatures dont les modificateurs de caractéristiques contredisent leurs caractéristiques comme, par exemple, une créature avec un modificateur de Sagesse désastreux et une très haute Perception. La plupart du temps, vous utiliserez juste les modificateurs de caractéristiques pour les compétences inexpérimentées, aussi ils sont utiles pour vous donner un ordre d'idée mais ils ne sont pas cruciaux.

Dans le Tableau 2-1 sont indiquées des valeurs de référence pour vos créatures. Utilisez la colonne élevée pour les meilleurs modificateurs de caractéristiques de votre créature, modérée pour ceux qui sont acceptables et faible pour les autres. Si la créature a une caractéristique vraiment limitée, vous pouvez aller jusqu'à une valeur aussi faible que -5. C'est la catégorie minimale pour des modificateurs de caractéristiques et elle ne change pas vraiment en fonction des niveaux. C'est assez commun pour les animaux qui ont un modificateur d'Intelligence de -4 (chiens, dauphins et ainsi de suite) ou de -5 (pour les créatures les plus instinctives comme les araignées) et pour les créatures dénuées d'intelligence qui ont un modificateur d'Intelligence de -5.

La colonne extrême est utilisée pour très peu de créatures. Un puissant incantateur spécialisé peut avoir une statistique d'incantation extrême ou une créature surnaturellement séduisante comme la succube, ou la nymphe, peut avoir un modificateur de Charisme extrême. Cependant, les valeurs extrêmes sont le plus généralement utilisées pour des créatures véritablement massives et puissantes. Cela ne concerne que des créatures de Grande taille ou supérieure de niveau 1 à 5, que des créatures de Très Grande taille ou supérieure de niveau 6 à 9 et que des créatures de taille Gigantesque de niveau 10 à 15. Au-delà de ce niveau, une créature ne bénéficie pas d'une Force extrême uniquement en raison de sa taille.

TABLEAU 2-1: ÉCHELLES DE MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE

Niveau	Extrême	Elevée	Modérée	Faible
-1	-	+3	+2	+0
0	-	+3	+2	+0
1	+5	+4	+3	+1
2	+5	+4	+3	+1
3	+5	+4	+3	+1
4	+6	+5	+3	+2
5	+6	+5	+4	+2
6	+7	+5	+4	+2
7	+7	+6	+4	+2

LIGNES DIRECTRICES

Vous pouvez utiliser les suggestions suivantes pour définir les éléments de base pour créer votre créature. Par exemple, utilisez brute pour définir une grosse créature robuste comme un ogre et harceleur pour un ennemi vif. Chacune de ces suggestions est une simple base de travail que vous pouvez adapter à votre guise. Toute statistique de base qui n'est pas indiquée doit généralement avoir une valeur modérée. Au besoin, vous pouvez définir des modificateurs de caractéristiques et ajouter des pouvoirs supplémentaires. Pour créer une créature qui ressemble à un personnage d'une certaine classe, voir Lignes directrices des classes page 73.

Brute Perception faible ; modificateur de For élevé ou extrême, modificateur de Con modéré à élevé, modificateurs de Dex et mental faible ou inférieur ; CA modérée ou faible ; Vigueur élevée, Réflexes ou Volonté faibles ou les deux ; PV élevés ; bonus d'attaque et dégâts élevés ou bonus d'attaque modéré et dégâts extrêmes.

Harcleur modificateur de Dex élevé ; Vigueur faible, Réflexes élevés ; Vitesse supérieure à la normale

Incantateur modificateur élevé ou extrême pour le pouvoir mental correspondant ; Vigueur faible, Volonté élevée ; PV faibles ; bonus d'attaque faible et dégâts modérés ou faibles ; DD des sorts élevés ou extrêmes ; maximum de sorts préparés ou spontanés égal à la moitié du niveau de la créature (arrondir au supérieur).

Maître en compétence modificateur de caractéristique élevé ou extrême correspondant à ses meilleures compétences ; généralement Réflexes ou Volonté élevés et Vigueur faible ; nombreuses compétences modérées ou élevées et potentiellement une ou deux compétences extrêmes ; au moins une capacité/pouvoir spécial pour utiliser les compétences de la créature en combat.

Soldat modificateur de For élevé ; CA élevée à extrême ; Vigueur élevée ; bonus d'attaque et dégâts élevés ; Attaque d'opportunité ou autres capacités tactiques

Soutien magique attaque et dégâts élevés ; DD des sorts modéré à élevé ; quelques sorts innés ou préparés ou spontanés jusqu'à la moitié du niveau de la créature moins 1 (arrondir au supérieur).

Tireur embusqué Perception élevée ; modificateur de Dex élevé ; Vigueur faible, Réflexes élevés ; PV modérés à faibles ; les Frappes à distance ont des bonus d'attaque et de dégâts élevés ou un bonus d'attaque modéré et des dégâts extrêmes (les Frappes au corps à corps sont plus faibles).

8	+7	+6	+4	+3
9	+7	+6	+4	+3
10	+8	+7	+5	+3
11	+8	+7	+5	+3
12	+8	+7	+5	+4
13	+9	+8	+5	+4
14	+9	+8	+5	+4
15	+9	+8	+6	+4
16	+10	+9	+6	+5
17	+10	+9	+6	+5
18	+10	+9	+6	+5
19	+11	+10	+6	+5
20	+11	+10	+7	+6
21	+11	+10	+7	+6
22	+11	+10	+8	+6
23	+11	+10	+8	+6
24	+13	+12	+9	+7

CONVERSION DES CRÉATURES DE LA PREMIÈRE ÉDITION

Si vous convertissez des créatures de la première édition, vous ne trouverez pas de conversion directe des valeurs. Au lieu de cela, utilisez les statistiques d'origine pour établir votre ligne directrice en donnant une meilleure CA à une créature qui avait une bonne CA dans la première édition, et ainsi de suite.

Pour vos conversions, voici les principales différences que vous devez garder à l'esprit.

L'échelle des modificateurs de caractéristiques est différente, aussi il ne faut pas les recopier à l'identique. Les modificateurs les plus élevés ont tendance à l'être moins dans la Seconde édition. Par exemple, vous verrez rarement un modificateur de Force de +10. À plus haut niveau, les créatures ont également tendance à avoir de meilleures statistiques basses qu'auparavant, notamment en Dextérité et en Sagesse. C'est particulièrement flagrant avec les créatures de haut niveau de la Première édition qui avaient une Dextérité épouvantable.

Les créatures avec une Intelligence faible, notamment les animaux, ont généralement plus d'actions spéciales qu'avant. Cela a pour but de rendre les rencontres avec elles plus dynamiques et uniques. Comparer les dinosaures entre les deux éditions illustre parfaitement bien ce point.

Pour convertir des pouvoirs magiques en sorts innés, vous aurez peut-être besoin de quelques substitutions. Certains sorts seront désormais des versions intensifiées d'un sort de base (comme *dissipation suprême* qui est désormais un sort *dissipation de la magie* intensifié), mais pour d'autres il vous faudra trouver quelque chose de différent. De plus, il n'est pas nécessaire de conserver tous les sorts ; focalisez-vous sur les plus puissants et sur ceux qui cadrent le mieux avec le thème de la créature. La partie consacrée aux sorts, page 65, présente plus de conseils sur ce sujet.

La réduction des dégâts a été remplacée par deux options : résistance à tous les dégâts (avec parfois des exceptions) ou plus de PV et une faiblesse. La section Immunités, Faiblesses et résistances, page 63, aborde ce point.

Si vous voulez convertir la résistance à la magie, vous pouvez accorder à la créature un bonus de statut de +1 à tous ses jets de sauvegarde contre la magie ou un bonus de +2 si elle a une résistance à la magie anormalement élevée pour son niveau.

PERCEPTION

La Perception est une statistique assez simple. Utilisez la Sagesse comme base pour l'évaluer et ajustez vers une valeur élevée si votre créature a des sens aiguisés ou un entraînement particulier dans ce domaine. Si votre créature a une Sagesse faible, par exemple, elle va sans doute avoir un modificateur de Perception faible ou modéré si elle est censée être une grande chasseuse. N'attribuez pas une valeur de Perception supérieure à votre créature juste parce qu'on l'utilise souvent pour l'initiative ; des créatures avec une Perception faible peuvent à la place utiliser un test de compétence, comme Discrétion, pour l'initiative.

SENS

Choisissez ou imaginez tout sens particulier de votre créature tel que vision nocturne, vision dans le noir ou odorat. Si vous inventez un sens, décidez ce dont il s'agit, sa limite de portée et s'il est précis ou imprécis. Par exemple, un rejeton du péché (*Bestiaire* p. 297) a le sens « perception du péché (imprécis

TABLEAU 2-2 : PERCEPTION

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible	Minimale
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

9 m. » Cela signifie qu'il peut sentir une créature ayant le péché qui lui est associé si elle se trouve à 9 m de lui et que ce sens est imprécis, environ aussi sensible que l'ouïe humaine.

LANGUES

Réfléchissez aux langues dont aurait besoin cette créature pour communiquer avec d'autres créatures dans son habitat. Par exemple, de nombreux morts-vivants intelligents parlent le nécrit et bon nombre de créatures d'Ombreterre parlent le commun des profondeurs. Si vous voulez que votre créature puisse parler aux PJ, assurez-vous qu'elle ait le commun ; pour une créature qui n'a aucune raison de parler la langue commune de votre univers (comme les créatures extraplanaires des campagnes classiques), assurez-vous qu'elle ne l'ait pas. Certaines créatures peuvent comprendre une langue sans pour autant être capables de parler ; dans ce cas, indiquez qu'elle est incapable de parler la moindre langue. Pour des créatures qui ont besoin de s'infiltrer où qu'elles aillent et donc de communiquer, vous pouvez leur accorder *don des langues* ou un pouvoir semblable en tant que sort inné constant.

COMPÉTENCES

Vous bénéficiez de la plus grande souplesse pour attribuer les compétences de vos créatures. Choisissez quelques compétences que vous estimez appropriées et décidez à quel point votre créature est talentueuse dans ces domaines. Des compétences élevées sont à peu près équivalentes à celles d'un PJ spécialisé du niveau de la créature, bien qu'elles puissent être légèrement inférieures ou supérieures. La plupart des créatures ont au moins une compétence élevée mais pas plus de trois. Les meilleures compétences doivent s'accorder avec les meilleurs modificateurs de caractéristiques et vous pouvez même évaluer le rang de maîtrise de la créature pour ces compétences.

Certaines compétences peuvent avoir un bonus élevé gratuitement pour s'accorder au thème de la créature, particulièrement les compétences de Connaissance.

La plupart des créatures n'ont pas de compétence extrême à moins d'en avoir une maîtrise parfaite par rapport à leur niveau, à l'instar de la Diplomatie pour une succube. Avoir une compétence extrême a moins de répercussions qu'une CA ou un bonus d'attaque extrêmes mais peut tout de même nécessiter un sacrifice dans un autre domaine surtout si la créature a aussi plus de compétences élevées que la normale. Un modificateur minimal pour une compétence est généralement inutile puisque, le plus souvent, c'est déjà illustré par une compétence in expérimentée.

TABLEAU 2-3 : COMPÉTENCES

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible
-1	+8	+5	+4	+2 à +1
0	+9	+6	+5	+3 à +2
1	+10	+7	+6	+4 à +3
2	+11	+8	+7	+5 à +4
3	+13	+10	+9	+7 à +5
4	+15	+12	+10	+8 à +7
5	+16	+13	+12	+10 à +8
6	+18	+15	+13	+11 à +9
7	+20	+17	+15	+13 à +11
8	+21	+18	+16	+14 à +12
9	+23	+20	+18	+16 à +13
10	+25	+22	+19	+17 à +15
11	+26	+23	+21	+19 à +16
12	+28	+25	+22	+20 à +17
13	+30	+27	+24	+22 à +19
14	+31	+28	+25	+23 à +20
15	+33	+30	+27	+25 à +21
16	+35	+32	+28	+26 à +23
17	+36	+33	+30	+28 à +24
18	+38	+35	+31	+29 à +25
19	+40	+37	+33	+31 à +27
20	+41	+38	+34	+32 à +28
21	+43	+40	+36	+34 à +29
22	+45	+42	+37	+35 à +31
23	+46	+43	+38	+36 à +32
24	+48	+45	+40	+38 à +33

MODIFICATEURS SPÉCIAUX

Vous pouvez aussi ajouter des modificateurs spéciaux et thématiques pour l'utilisation de certaines compétences. Par exemple, vous pouvez octroyer à une créature qui sécrète une substance adhésive « Athlétisme +7 (+9 pour Escalade ou Empoignade). » Ce bonus spécial doit être inférieur ou égal à la valeur extrême surtout s'il est utilisable en combat comme avec le bonus d'Empoignade évoqué précédemment.

OBJETS

Si vous donnez à une créature des équipements équivalents à ceux des PJ, ces derniers risquent de gagner bien trop de trésors s'ils l'emportent face à un groupe d'un grand nombre de ces créatures. Le Tableau 2-4 : Limite d'Objets peut vous éviter ce problème. Une créature peut avoir un unique objet permanent du niveau indiqué sans que cela soit un inconvénient. Par exemple, si une créature de niveau 6 a une *arme +1*, cet objet n'a pas une valeur suffisante pour que les PJ deviennent massivement riches s'ils rencontrent de nombreuses créatures de

IMPROVISER UNE CRÉATURE

Avec l'expérience, il se peut que vous n'ayez plus besoin de créer une créature à l'avance. Dans de nombreux cas, surtout pour les créatures les plus simples, vous pouvez juste sélectionner des valeurs dans les tableaux adéquats et gérer ses PV. Quand vous le faites, notez les valeurs choisies au fur et à mesure que vous en avez besoin. Par exemple, imaginons que vous décidez d'improviser un soldat kobold de niveau 2. Au moment de l'initiative, vous décidez qu'il a une Perception modérée et vous notez «Per +8». Le guerrier de votre groupe remporte l'initiative et attaque. Vous décidez que le soldat a une CA élevée, en regardant dans le Tableau 2-5, vous voyez que ça correspond à 18, et vous ajoutez cette information à vos notes. La Frappe du guerrier touche et vous optez pour la valeur la plus faible de la colonne élevée des PV : 36. Maintenant, le kobold n'en a plus que 25. Vous avez noté : « Per +8, CA 18, PV 25 ». Si le kobold a le temps de jouer un tour, vous pouvez lui définir une valeur de Frappe.

ce type et revend tout ce qu'ils récupèrent sur elles. Vous pouvez aussi donner à une créature plusieurs objets de niveau inférieur. Faites juste attention aux trésors dans leur globalité

en fonction des indications du guide du *Livre de base* pages 508-510. Aux niveaux les plus bas, une créature peut très certainement avoir plusieurs objets de niveau 0, même si normalement elle ne devrait avoir qu'un seul objet du niveau indiqué dans la colonne Niveau limite d'objet.

On peut plus facilement se montrer plus souple avec certaines créatures ou certains PNJ spécifiques car vous pouvez prévoir le reste des butins de votre aventure en fonction d'eux. De plus, donner à un adversaire majeur un puissant objet magique rend le combat et la victoire plus intéressants.

TABLEAU 2-4 : LIMITE D'OBJETS

Niveau de la créature	Niveau limite d'objet
3 ou moins	0
4-5	1
6	2 (<i>arme +1</i>)
7	3
8	4 (<i>arme de frappe +1</i>)
9	5 (<i>armure +1</i>)
10	6
11	7
12	8 (<i>armure de résilience +1</i>)
13	9
10	(<i>arme de frappe +2</i>)
11	(<i>armure de résilience +2</i>)
12	(<i>arme de frappe supérieure +2</i>)
17	13
18	14 (<i>armure de résilience supérieure +2</i>)
19	15
20	16 (<i>arme de frappe supérieure +3</i>)
21	17
18	(<i>armure de résilience supérieure +3</i>)
19	(<i>arme de frappe majeure +3</i>)
20	(<i>armure de résilience majeure +3</i>)

CLASSE D'ARMURE

Puisque la CA est une des statistiques de combat les plus importantes, vous devez faire plus attention quand vous déterminez sa valeur pour toute créature qui risque d'être engagée en combat. Une CA faible est généralement adaptée aux incantateurs



qui peuvent la compenser par un choix de puissants sorts. La plupart des créatures auront une CA modérée ou élevée, la valeur élevée étant comparable à celle des PJ guerriers. Réservez les CA extrêmes pour une créature dotée des meilleures défenses ; ces valeurs sont pour des créatures qui ont un niveau de défense similaire à celui d'un champion ou d'un moine.

TABLEAU 2-5 : CLASSE D'ARMURE

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible
-1	18	15	14	12
0	19	16	15	13
1	19	16	15	13
2	21	18	17	15
3	22	19	18	16
4	24	21	20	18
5	25	22	21	19
6	27	24	23	21
7	28	25	24	22
8	30	27	26	24
9	31	28	27	25
10	33	30	29	27
11	34	31	30	28
12	36	33	32	30
13	37	34	33	31
14	39	36	35	33
15	40	37	36	34
16	42	39	38	36
17	43	40	39	37
18	45	42	41	39
19	46	43	42	40
20	48	45	44	42
21	49	46	45	43
22	51	48	47	45
23	52	49	48	46
24	54	51	50	48

COMPENSER PAR DE PV ET DES SAUVEGARDES

Vous pouvez ajuster la CA, les PV et les jets de sauvegarde de votre créature de concert. Presque aucune créature n'a de bonnes défenses dans tous les domaines puisque, sinon, les combattre serait assez frustrant. Une créature avec une CA élevée peut avoir moins de PV et des jets de sauvegarde plus faibles et une qu'on peut facilement toucher peut avoir plus de PV et de fortes valeurs de jets de sauvegarde pour compenser. Cela dépend du thème de la créature. Une CA extrême peut impliquer de réduire les PV d'une créature à la catégorie immédiatement inférieure ou de moins réduire ses PV tout en appliquant une autre réduction dans un autre domaine.

JETS DE SAUVEGARDE

Vous pouvez souvent définir les jets de sauvegarde rapidement en répartissant entre eux une valeur élevée, une valeur modérée et une valeur faible. Il peut y avoir des exceptions pour certaines créatures, soit parce qu'elles ont une CA faible et de meilleures sauvegardes, soit parce que, thématiquement, elles doivent avoir plusieurs bonnes sauvegardes compensées dans un autre domaine. Vous pouvez être plus souple avec les jets de sauvegarde et avoir une sauvegarde supérieure de 1 à la valeur indiquée ne pose pas de problème. Faites attention aux modificateurs de Con, de Dex et de Sag de la créature ; il n'est pas nécessaire qu'ils correspondent exactement à ses jets de sauvegarde mais ils peuvent guider vos choix.

Les jets de sauvegarde extrêmes vont souvent de pair avec des modificateurs de caractéristiques élevés ou extrêmes. Presque aucune créature ne devrait avoir plus d'un jet de sauvegarde extrême même à haut niveau. Assignez des jets de sauvegarde minimaux aux créatures qui ont des points faibles évidents. Par exemple, une créature presque immobile doit avoir un jet de Réflexes minimal.

TABLEAU 2-6 : JETS DE SAUVEGARDE

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible	Minimale
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

POINTS DE VIE

Choisissez une valeur modérée pour les PV d'une créature à moins que son thème ne suggère fortement qu'elle devrait se trouver dans une autre catégorie. Les incantateurs, par exemple, ont souvent une valeur faible de PV. Les créatures brutales ont souvent une valeur élevée de PV ce qui est compensé par une CA inférieure, des jets de sauvegarde plus faibles, peu d'options tactiques et d'autres limitations. Comme cela est indiqué dans la partie consacrée à la CA, il vaut mieux éviter une créature ayant une CA extrême et des PV élevés.

Les points de vie sont étroitement liés aux immunités, aux faiblesses et aux résistances, aussi si votre créature a une de ces caractéristiques, consultez la partie qui s'y rapporte avant de lui attribuer ses PV (page 63).

RÉGÉNÉRATION ET POUVOIRS DE GUÉRISON

Votre créature peut être dotée de régénération, de guérison accélérée ou d'une autre capacité pour se soigner. Ces pouvoirs de guérison peuvent avoir un effet majeur sur le déroulement d'un combat. Régénération ou guérison accélérée permettent de guérir un certain nombre de coups touchés par round, généralement de 1 à 1,5 coup. Pour déterminer le nombre de points de vie que ce pouvoir doit permettre de récupérer, consultez la valeur élevée de dommages du Tableau 2-10 : Dégâts des Frappes (page 65) et multipliez cette valeur

par le nombre de coups soignés. Par exemple, si la valeur élevée de dommages est de 20, une régénération entre 20 et 30 est acceptable. Cette valeur doit être plus élevée si la régénération est facile à surmonter ; et n'oubliez pas que la plupart des pouvoirs de régénération sont de plus en plus faciles à surmonter à plus haut niveau. De plus, vous pouvez réduire le total de points de vie de la créature par le double de sa valeur de régénération. Il en va de même pour guérison accélérée mais comme ce pouvoir ne peut empêcher une créature de mourir, et qu'il n'y a pas toujours un moyen de le désactiver, par souci de simplification vous pouvez choisir de donner plus de PV à la créature au lieu de guérison accélérée.

Si une créature peut utiliser une capacité qui la soigne, elle doit généralement restaurer plus de points de vie puisqu'elle coûte des actions. Un pouvoir de guérison à volonté doit être basé sur un sort *guérison* de 2 niveaux inférieurs aux sorts de plus haut niveau qu'une créature de ce niveau pourrait normalement incanter. Par exemple, une créature de niveau 11 peut généralement lancer des sorts de niveau 6 au maximum, aussi son pouvoir de guérison doit être basé sur un sort *guérison* de niveau 4. Si ce pouvoir inflige des dégâts et permet en même temps de guérir, utilisez la même base de calcul que ci-dessus mais en utilisant le sort *contact vampirique* au lieu de *guérison*.

TABLEAU 2-7 : POINTS DE VIE

Niveau	Élevée	Modérée	Faible
-1	9	8-7	6-5
0	20-17	16-14	13-11
1	26-24	21-19	16-14
2	40-36	32-28	25-21
3	59-53	48-42	37-31
4	78-72	63-57	48-42
5	97-91	78-72	59-53
6	123-115	99-91	75-67
7	148-140	119-111	90-82
8	173-165	139-131	105-97
9	198-190	159-151	120-112
10	223-215	179-171	135-127
11	248-240	199-191	150-142
12	273-265	219-211	165-157
13	298-290	239-231	180-172
14	323-315	259-251	195-187
15	348-340	279-271	210-202
16	373-365	299-291	225-217
17	398-390	319-311	240-232
18	423-415	339-331	255-247
19	448-440	359-351	270-262
20	473-465	379-371	285-277
21	505-495	405-395	305-295
22	544-532	436-424	329-317
23	581-569	466-454	351-339
24	633-617	508-492	383-367

IMMUNITÉS, FAIBLESSES ET RÉSISTANCES

Si cela correspond au thème de la créature vous pouvez envisager de lui octroyer une immunité, une faiblesse ou une résistance. Dans le Tableau 2-8 sont indiquées les valeurs hautes et basses des résistances et des faiblesses par niveau.

Les immunités sont généralement réservées à des créatures constituées de substances inhabituelles (comme un être

élémentaire de feu immunisé contre le feu). Vous pouvez aussi conférer une immunité si la biologie d'une créature ou la nature d'une structure/créature artificielle indique clairement qu'elle ne peut pas être affectée par un effet (comme l'immunité d'une créature dénuée d'intelligence contre les effets mentaux).

Si la créature devrait être difficile à affecter mais que les précédentes conditions ne sont pas remplies, conférez-lui une résistance à la place. Par exemple, une pieuvre géante n'est pas constituée d'eau froide, aussi elle ne sera pas immunisée contre le froid mais le fait qu'elle vive dans les profondeurs de l'océan la rend résistante au froid. Vous utiliserez généralement la valeur basse du Tableau 2-8 pour des résistances qui s'appliquent à un large panel d'effets comme « physique 5 (sauf argent) » et la valeur haute pour quelque chose de plus limité comme un unique type de dégâts. Une créature avec une résistance, surtout si elle est large ou physique, a généralement moins de PV.

Donner à votre créature une faiblesse lui donne plus de cachet et permet de récompenser les tactiques inventives des joueurs une fois qu'ils l'ont identifiée. Cette faiblesse doit s'appliquer à un type de dégâts ou à un phénomène particulier et utilise la valeur haute de l'échelle. Les créatures ont généralement au plus une faiblesse. Si une créature a une faiblesse, surtout à quelque chose de commun, accordez-lui des PV supplémentaires. Le montant de PV supplémentaires peut dépendre de sa robustesse par rapport aux PJ si ces derniers ne tirent pas profit de cette faiblesse ; une créature robuste peut avoir un nombre de PV supplémentaires égal au quadruple de la valeur de sa faiblesse. Une créature qui a une faiblesse difficile à exploiter peut avoir un nombre de PV supplémentaires égal à la valeur de sa faiblesse ou moins.

TABLEAU 2-8 : RÉSISTANCES ET FAIBLESSES

Niveau	Maximum	Minimum
-1	1	1
0	3	1
1	3	2
2	5	2
3	6	3
4	7	4
5	8	4
6	9	5
7	10	5
8	11	6
9	12	6
10	13	7
11	14	7
12	15	8
13	16	8
14	17	9
15	18	9
16	19	9
17	19	10
18	20	10
19	21	11
20	22	11
21	23	12
22	24	12
23	25	13
24	26	13



La combinaison d'un plus grand nombre de PV et d'une faiblesse confère une impression différente qu'une créature avec un nombre standard de PV et des résistances. Si le fait que la créature soit un char d'assaut invulnérable colle avec le thème, utilisez une résistance avec une exception comme « physique 5 (sauf l'argent). » Si, cependant, il est plus logique que les frappes normales l'affectent et que la créature soit tout simplement plus endurante, alors accordez-lui plus de PV et une faiblesse. Les squelettes et les zombis illustrent parfaitement cette différence entre ces deux styles. Les squelettes ont des résistances car ils sont osseux et difficiles à blesser. Les zombis, d'un autre côté, ont plus de PV et une faiblesse contre les dégâts tranchants. Ils sont plus robustes mais leur corps n'est pas adapté pour dévier les attaques des armes et les dégâts tranchants peuvent rapidement les mettre en pièces.

VITESSE

La vitesse de votre créature devrait être de 7,5 m si elle se déplace comme un humain. Hormis cela, vous pouvez définir n'importe quelle Vitesse tant que cela est cohérent. N'oubliez pas que la créature peut se déplacer à trois fois cette valeur si elle consacre tout son tour à son déplacement ; aussi, si vous voulez que vos PJ puissent la poursuivre, elle ne doit pas avoir une vitesse trop élevée. Les créatures à haut niveau doivent avoir un moyen de combattre les PJ qui volent, ceux qui sont très rapides et ceux qui disposent d'actions leur permettant d'attaquer et de se désengager plus facilement. Il peut s'agir d'une Vitesse de vol, de conférer à la créature des attaques à distance et ainsi de suite.

Les créatures, même à bas niveau, peuvent avoir des Vitesses de nage et d'escalade. Bien que vous puissiez donner à votre créature une Vitesse de vol à ces niveaux inférieurs, il est préférable d'attendre le niveau 7 (au moment où les PJ ont accès à *vol*) pour en donner une à votre créature si elle dispose d'attaques à distance ou d'une autre manière de harceler indéfiniment les PJ à distance.

FRAPPES

Quand vous choisissez les différentes Frappes de votre créature, basez-vous sur les sections suivantes pour établir les bonus d'attaque et de dégâts de ses Frappes. Donnez à l'attaque tous les traits normaux si c'est une arme ; pour les attaques à mains nues ou avec des armes que vous avez inventées, accordez-lui les traits qui vous paraissent appropriés. Notez que ces traits peuvent avoir une influence sur les dégâts associés à cette Frappe.

Il peut être intéressant de s'assurer qu'une créature dispose d'une attaque à mains nues si vous estimez qu'elle peut être désarmée. À partir du niveau 7, les PJ peuvent avoir la possibilité de voler, aussi il est important que les créatures aient des Frappes à distance décentes pour s'assurer qu'elles ne soient pas totalement impuissantes contre les héros (elles peuvent aussi avoir une Vitesse de vol rapide ou quelque chose de similaire).

BONUS D'ATTAQUE DES FRAPPES

Choisissez un bonus d'attaque élevé pour les créatures orientées combat, les guerrières, qui ont aussi, généralement, des dégâts élevés. Une créature peut avoir un bonus d'attaque supérieur et des dégâts inférieurs, et vice-versa (par exemple, un bonus d'attaque modéré et des dégâts extrêmes peuvent correspondre à une créature de type barbare) au lieu d'avoir une

TABLEAU 2-9 : BONUS D'ATTAQUE DE FRAPPE

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible
-1	+10	+8	+6	+4
0	+10	+8	+6	+4
1	+11	+9	+7	+5
2	+13	+11	+9	+7
3	+14	+12	+10	+8
4	+16	+14	+12	+9
5	+17	+15	+13	+11
6	+19	+17	+15	+12
7	+20	+18	+16	+13
8	+22	+20	+18	+15
9	+23	+21	+19	+16
10	+25	+23	+21	+17
11	+27	+24	+22	+19
12	+28	+26	+24	+20
13	+29	+27	+25	+21
14	+31	+29	+27	+23
15	+32	+30	+28	+24
16	+34	+32	+30	+25
17	+35	+33	+31	+27
18	+37	+35	+33	+28
19	+38	+36	+34	+29
20	+40	+38	+36	+31
21	+41	+39	+37	+32
22	+43	+41	+39	+33
23	+44	+42	+40	+35
24	+46	+44	+42	+36

statistique médiocre dans une autre catégorie. Les incantateurs ont généralement des bonus d'attaque médiocres, le plus souvent en échange de DD de sorts extrêmes.

DÉGÂTS DES FRAPPES

Le Tableau 2-10 de la page suivante indique les dégâts qu'une créature devrait infliger avec une Frappe. Vous pouvez choisir une catégorie inférieure si la créature est plus précise ou une catégorie supérieure si elle l'est moins.

Une créature qui est principalement prévue pour être une menace au combat inflige des dégâts élevés pour ses Frappes au corps à corps ou modérés pour ses Frappes au corps à corps avec le trait agile. Les attaques à distance se basent plus généralement sur les valeurs modérées ou même faibles. Une créature censée infliger d'importants dégâts se base sur les valeurs de dégâts extrêmes mais aura sans doute un bonus d'attaque modéré. Comme pour la plupart des statistiques, les dégâts extrêmes sont plus probables aux plus hauts niveaux. Vous pouvez aussi utiliser la valeur extrême pour des attaques spéciales que la créature ne peut utiliser qu'un nombre limité de fois ou dans certaines circonstances qui ont peu de probabilités de se produire à chaque round.

Pour les créatures plus polyvalentes, comme celles qui peuvent lancer des sorts et qui ne sont pas prévues pour infliger principalement leurs dégâts avec des Frappes, il faut choisir une catégorie inférieure : modérée pour les principales Frappes au corps à corps, faible pour les Frappes à distance ou agiles. Les incantateurs et les créatures qui ne sont pas censés être performants au combat direct peuvent utiliser la valeur de dégâts faible ou même une valeur inférieure si les Frappes sont leur dernier recours. Dans le Tableau 2-10, vous trouverez des dégâts (exprimés sous forme d'un jet de dé(s) plus un modificateur fixe) que vous pouvez utiliser tels quels ou vous pouvez

choisir les dégâts entre parenthèses et imaginer votre propre formule pour atteindre ce chiffre. Si vous choisissez la seconde solution, n'oubliez pas qu'un d4 compte comme 2,5 dégâts, un d6 comme 3,5, un d8 comme 4,5, un d10 comme 5,5 et un d12 comme 6,5 dégâts. Généralement, la manière dont sont exprimés les dégâts fonctionne mieux quand environ la moitié des dégâts proviennent des dés et l'autre moitié d'un modificateur fixe. Si votre créature inflige des dégâts spéciaux comme 1d6 dégât de feu pour des attaques *enflammées*, cela compte pour le total de ses dégâts par Frappe. N'oubliez pas qu'une créature utilisant une arme doit avoir une valeur de dégâts cohérente avec cette arme. Les dégâts extrêmes s'accordent bien avec les armes à deux mains qui utilisent des d10 ou des d12 pour leurs dégâts. D'un autre côté, les dagues n'utilisent que des d4, aussi la créature qui s'en sert doit avoir une capacité comme Attaque sournoise pour infliger des dégâts extrêmes. Vous pouvez aussi compenser les faibles dégâts de la dague par Frappe en donnant à la créature la capacité d'attaquer plus efficacement ou d'utiliser d'autres astuces.

TABLE 2-10 : DÉGÂTS DES FRAPPES

Niveau	Extrême	Élevée	Modérée	Faible
-1	1d6+1 (4)	1d4+1 (3)	1d4 (3)	1d4 (2)
0	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)	1d4+1 (3)
1	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)
2	1d12+4 (11)	1d10+4 (9)	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)
3	1d12+8 (15)	1d10+6 (12)	1d8+6 (10)	1d6+5 (8)
4	2d10+7 (18)	2d8+5 (14)	2d6+5 (12)	2d4+4 (9)
5	2d12+7 (20)	2d8+7 (16)	2d6+6 (13)	2d4+6 (11)
6	2d12+10 (23)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)	2d4+7 (12)
7	2d12+12 (25)	2d10+9 (20)	2d8+8 (17)	2d6+6 (13)
8	2d12+15 (28)	2d10+11 (22)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)
9	2d12+17 (30)	2d10+13 (24)	2d8+11 (20)	2d6+9 (16)
10	2d12+20 (33)	2d12+13 (26)	2d10+11 (22)	2d6+10 (17)
11	2d12+22 (35)	2d12+15 (28)	2d10+12 (23)	2d8+10 (19)
12	3d12+19 (38)	3d10+14 (30)	3d8+12 (25)	3d6+10 (20)
13	3d12+21 (40)	3d10+16 (32)	3d8+14 (27)	3d6+11 (21)
14	3d12+24 (43)	3d10+18 (34)	3d8+15 (28)	3d6+13 (23)
15	3d12+26 (45)	3d12+17 (36)	3d10+14 (30)	3d6+14 (24)
16	3d12+29 (48)	3d12+18 (37)	3d10+15 (31)	3d6+15 (25)
17	3d12+31 (50)	3d12+19 (38)	3d10+16 (32)	3d6+16 (26)
18	3d12+34 (53)	3d12+20 (40)	3d10+17 (33)	3d6+17 (27)
19	4d12+29 (55)	4d10+20 (42)	4d8+17 (35)	4d6+14 (28)
20	4d12+32 (58)	4d10+22 (44)	4d8+19 (37)	4d6+15 (29)
21	4d12+34 (60)	4d10+24 (46)	4d8+20 (38)	4d6+17 (31)
22	4d12+37 (63)	4d10+26 (48)	4d8+22 (40)	4d6+18 (32)
23	4d12+39 (65)	4d12+24 (50)	4d10+20 (42)	4d6+19 (33)
24	4d12+42 (68)	4d12+26 (52)	4d10+22 (44)	4d6+21 (35)

SORTS

Votre créature peut avoir des pouvoirs magiques qui seront mieux illustrés par des sorts. Si vous créez une créature avec un thème fortement centré sur l'incantation de sorts, accordez-lui des sorts préparés et spontanés. Pour une créature qui dispose de sorts à cause de sa nature magique, surtout si cette magie n'est pas son axe principal, donnez-lui à la place des sorts innés. Le nombre de sorts que vous pouvez accorder à une créature dépend de la manière dont vous souhaitez qu'elle utilise ses actions en combat. Si elle va principalement avoir recours à des Frappes, il se peut qu'elle n'ait aucun sort ou uniquement quelques-uns pour l'aider dans ses déplacements ou se protéger contre certains types de magies.

ARMES MANUFACTURÉES

Comme cela est indiqué dans Objets page 61, la plupart des créatures ont moins de trésors que les PJ, aussi celles qui dépendent des armes manufacturées sont significativement plus faibles si vous n'ajustez pas les dégâts des armes pour compenser. La méthode pour déterminer les dégâts des Frappes page 64 est une abstraction basée sur la source des dégâts, aussi vous n'avez pas à vous soucier d'ajuster les dégâts de l'arme. Si vous décidez de calculer les dégâts de l'arme, accordez à votre créature une spécialisation martiale ou une spécialisation martiale supérieure beaucoup plus tôt que pour des PJ. Vous pouvez aussi avoir besoin d'ajouter Attaque sournoise ou une capacité similaire pour que la créature inflige plus de dégâts.

À l'inverse, vous pouvez utiliser une créature qui ne servira qu'une fois possédant un trésor de niveau particulièrement élevé comme une *arme magique*. Dans ce cas, vous pouvez choisir un bonus d'attaque supérieur à la normale à cause de la rune de puissance ou des dégâts supérieurs en raison d'une puissante rune de frappe afin que les PJ tâtent aux effets de cette arme avant de l'obtenir. Le trésor paraîtra ainsi plus puissant puisqu'ils auront déjà été confrontés à ses effets.

Quand vous choisissez des sorts, basez-vous principalement sur le thème de la créature. Bien que de nombreux PJ choisissent leurs sorts pour couvrir un large panel de situations, plus les créatures sont spécialisées plus elles sont marquantes. Envisagez de choisir les trois quarts des sorts en fonction de son thème et le dernier quart pour couvrir d'autres besoins. Cependant, assurez-vous de ne pas toujours choisir le même sort ; choisir *boule de feu* pour la plupart des emplacements de sorts n'est pas très intéressant pour une créature basée sur le feu alors qu'un choix varié le serait beaucoup plus.

Quand vous choisissez des sorts, certains ne sont pas très utiles s'ils sont incantés à très bas niveau par rapport aux niveaux de la créature. Les sorts infligeant des dégâts, particulièrement, ne sont pas très utiles pour une créature qui risque de ne durer qu'un seul combat. Un sort infligeant des dégâts de 2 niveaux inférieurs au plus haut niveau de sorts que peut lancer une créature est potentiellement utile mais, au-delà, inutile de s'en soucier. Les sorts qui ont le trait mise hors de combat doivent se trouver dans l'emplacement de plus haut niveau si vous voulez qu'ils aient leurs pleins effets contre les PJ.

DD ET JET D'ATTAQUE DES SORTS

Utilisez le Tableau 2-11 page 66 pour déterminer le DD des sorts et leur jet d'attaque. La plupart des créatures utilisent le même DD pour tous leurs sorts, même s'ils en ont de différents types, à l'instar d'une créature ayant des sorts préparés et innés. Utilisez les valeurs élevées pour les incantateurs principaux et les valeurs modérées pour des créatures focalisées sur le combat mais qui disposent de sorts de soutien. À partir du niveau 15, les valeurs extrêmes deviennent des valeurs standards pour les incantateurs. Quelques créatures peuvent utiliser les valeurs extrêmes à un niveau inférieur mais ce sont généralement des créatures extrêmement spécialisées avec des défenses et des Frappes faibles. Des incantateurs secondaires peuvent avoir des valeurs élevées s'ils ont un niveau supérieur à 15 et qu'ils ont des sorts offensifs. Il n'y a pas de valeurs faibles ; une créature ne devrait pas avoir de sorts si elle est aussi incomptente pour les utiliser.

TABLEAU 2-11: DD ET BONUS D'ATTAQUE DES SORTS

Niveau	DD Extrême	Sort extrême Bonus d'attaque	DD Élevée	Sort élevé Bonus d'attaque	DD Modérée	Sort modéré Bonus d'attaque
-1	19	+11	16	+8	13	+5
0	19	+11	16	+8	13	+5
1	20	+12	17	+9	14	+6
2	22	+14	18	+10	15	+7
3	23	+15	20	+12	17	+9
4	25	+17	21	+13	18	+10
5	26	+18	22	+14	19	+11
6	27	+19	24	+16	21	+13
7	29	+21	25	+17	22	+14
8	30	+22	26	+18	23	+15
9	32	+24	28	+20	25	+17
10	33	+25	29	+21	26	+18
11	34	+26	30	+22	27	+19
12	36	+28	32	+24	29	+21
13	37	+29	33	+25	30	+22
14	39	+31	34	+26	31	+23
15	40	+32	36	+28	33	+25
16	41	+33	37	+29	34	+26
17	43	+35	38	+30	35	+27
18	44	+36	40	+32	37	+29
19	46	+38	41	+33	38	+30
20	47	+39	42	+34	39	+31
21	48	+40	44	+36	41	+33
22	50	+42	45	+37	42	+34
23	51	+43	46	+38	43	+35
24	52	+44	48	+40	45	+37

SORTS PRÉPARÉS ET SPONTANÉS

Les emplacements de sorts fonctionnent mieux avec des créatures qui sont prévues pour être jouées comme des PJ incantateurs. Choisissez la tradition magique qui correspond le mieux à la créature. Vous n'êtes pas strictement limité à la liste de sorts de cette tradition bien qu'il soit préférable de ne pas trop s'en éloigner pour que la tradition de la créature soit clairement définie. La décision d'utiliser des sorts préparés ou spontanés doit être cohérente avec le thème de la créature : un incantateur spontané correspond bien à une créature qui ne servira qu'une fois puisque les sorts spontanés lui donnent une plus grande souplesse au milieu d'un combat. Un incantateur préparé est idéal pour un personnage récurrent qui peut modifier ses sorts entre deux apparitions.

Pour une créature qui peut lancer autant de sorts qu'un PJ incantateur, le niveau de sort le plus élevé qu'elle peut utiliser est égal à la moitié de son niveau arrondi au supérieur. Elle dispose de cinq tours de magie. Si la créature a un niveau impair, elle dispose de deux emplacements de sorts de plus haut niveau (plus trois emplacements de sort de chaque niveau inférieur) ou trois emplacements de sort de ce niveau (plus quatre emplacements de sort de chaque niveau inférieur). Si son niveau est pair, elle dispose de trois emplacements de sorts de plus haut niveau (plus trois emplacements de sort de chaque niveau inférieur) ou quatre emplacements de sort de ce niveau (plus quatre emplacements de sort de chaque niveau inférieur).

Puisque les créatures ont tendance à « être sur scène » qu'un bref moment, vous n'avez généralement pas besoin de définir chaque emplacement de sort. Bien souvent, vous pouvez vous contenter de choisir les trois plus hauts niveaux de sorts, les tours de magie et quelques emplacements de sorts thématiques du quatrième plus haut niveau. Pour un adversaire récurrent, complétez tous les emplacements de sort.

SORTS INNÉS

Contrairement aux sorts préparés et spontanés, les sorts innés peuvent être d'un niveau supérieur à la moitié du niveau de la créature et vous pouvez choisir leur fréquence d'utilisation. Ils peuvent même être utilisés à volonté ou avec des effets constants. Les sorts innés les plus notables sont souvent ceux de plus haut niveau qui ont un effet majeur mais ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, les sorts à volonté qui renforcent fortement le thème de la créature et les sorts constants qui lui confèrent un avantage durable. Un sort qui est utilisable un nombre limité de fois et dont le niveau est inférieur au tiers supérieur des sorts utilisables a peu de probabilités d'être utilisé en combat ; cependant, c'est l'emplacement idéal pour des sorts utiles et de récupération comme *dissipation de la magie* ou *restauration*.

Parfois un sort inné fortement thématique est d'un niveau supérieur à ce que pourrait normalement incanter la créature mais il lui correspond tellement bien qu'on peut faire une exception. Mais il faut tout de même faire attention car il se peut que les PJ n'aient pas accès à des moyens de contrer ce sort. Cette option est préférable pour les sorts de soutien, pour ceux qui contrent des actions ou pour les sorts de contrôle du champ de bataille qui modifient l'équilibre d'un combat sans tuer directement ses cibles, comme le sort *domination* de succube. Cela doit permettre de rendre le combat plus intéressant pas d'y mettre fin. Assurez-vous qu'il y ait très peu de sorts de ce type, généralement un seul.

Bien que vous puissiez faire toutes sortes de choses avec des sorts innés, basez-vous toujours sur le thème de la créature et sur la manière dont vous voulez qu'elle utilise ses actions. Et bien que vous pourriez donner à une créature le moyen de contrer tous les types d'attaques ou d'astuces des PJ, n'oubliez

pas qu'ils ont choisi ces options pour s'amuser à les utiliser et non pour qu'elles soient systématiquement contrées par une créature invulnérable.

RITUELS

Puisque les rituels sont utilisés pendant les intermèdes, en donner à une créature est généralement un choix purement thématique. Dans la plupart des cas, vous pouvez tout simplement les ignorer. Si vous estimatez qu'une créature a besoin d'un rituel pour votre histoire, ajoutez-le quand vous en avez besoin.

CONCEPTION DES POUVOIRS

Au cours de cette étape, vous allez reprendre les idées de pouvoirs que vous avez notées en développant votre concept et les adapter à votre créature. Vous pouvez vous baser sur les pouvoirs de créatures déjà existants du *Bestiaire* et sur les dons du *Livre de base* et les utiliser tels quels ou les modifier en fonction de vos besoins.

Quand vous choisissez des pouvoirs, réfléchissez aussi bien à leur nombre qu'à leur diversité. Avoir un grand nombre de pouvoirs similaires peut rendre la créature difficile à gérer et il est probable qu'elle ne puisse tout simplement pas les utiliser tous. Des pouvoirs variés confèrent à la créature la possibilité d'agir dans différentes situations et cela vous aide en tant que MJ. Par exemple, une créature orientée combat peut avoir un pouvoir pour se mettre en position, un autre quand elle veut focaliser ses dégâts sur un seul ennemi et un troisième qui est plus défensif.

RÈGLES DE BASE DE LA CONCEPTION DES POUVOIRS

Pour la conception des pouvoirs, il y a quelques principes qu'il vous faut garder en tête. Ultérieurement, nous présenterons quelques conseils pour des types précis de pouvoirs mais les conseils suivants s'appliquent dans tous les cas.

- Respectez l'économie des actions.
- Assurez-vous que les niveaux des pouvoirs soient appropriés.
- Évitez les pouvoirs « invisibles ».

ÉCONOMIE DES ACTIONS

Comprendre l'économie des actions d'une créature est ce qui permet sa bonne utilisation en partie. N'oubliez pas à quel point l'espérance de vie d'une créature est courte en combat. Lui octroyer tout un tas de pouvoirs de combat signifie que vous risquez de passer du temps à concevoir des actions qu'elle n'aura jamais le temps d'utiliser. Limitez votre choix à l'ensemble d'actions le plus limité possible et le plus cohérent. N'oubliez pas non plus qu'il vous faudra aussi choisir entre les actions spéciales et les sorts de combat que vous lui aurez attribués.

Les réactions peuvent être utiles pour permettre à la créature d'agir quand ce n'est pas son tour. Voir Pouvoirs réactifs page 69 pour quelques conseils afin de concevoir ce type de pouvoirs délicats.

En raison des pouvoirs des PJ à haut niveau, les créatures de niveau comparable doivent disposer de plus de pouvoirs qui améliorent leur économie d'actions. Par exemple, des créatures capables de saisir doivent avoir Empoignade améliorée au lieu d'Empoignade, leur Vitesse doit être plus élevée et de nombreux pouvoirs ayant un coût d'action aux plus bas niveaux doivent être des actions gratuites.

SORTS FOCALISÉS

Certaines créatures ont des sorts focalisés surtout quand ces derniers s'accordent parfaitement bien avec leur thème. Donnez tout simplement à la créature les sorts focalisés de votre choix et entre 1 et 3 points de focalisation (vous pouvez permettre à votre créature d'incanter des sorts focalisés en utilisant des emplacements de sort). Utilisez le même DD et le même jet d'attaque de sort comme pour n'importe quel autre sort. Une créature qui a juste 1 point de focalisation ne lancera probablement qu'une seule fois son sort focalisé à moins qu'il s'agisse d'un ennemi récurrent. Si la créature a déjà de nombreux sorts, il peut être préférable d'ignorer tout simplement les sorts focalisés puisqu'ils ne sont pas aussi puissants que les emplacements de sort de haut niveau.

ADÉQUATION DES NIVEAUX

Les effets d'un pouvoir doivent être appropriés par rapport au niveau d'une créature. Pour les pouvoirs infligeant des dégâts, cela signifie qu'ils se conforment au guide des dégâts de la page 68. Pour les autres, basez-vous sur les sorts et dons ayant des effets similaires pour voir si leur niveau est adéquat. Par exemple, imaginons que vous envisagiez de donner à une créature de niveau 6 le pouvoir de se téléporter sur une distance courte. *Porte dimensionnelle* a un effet comparable ; c'est un sort de niveau 4 généralement utilisé par des créatures de niveau 7 ou supérieur. Cela signifie que le niveau 6 n'est pas trop faible mais que la créature ne devrait pas pouvoir utiliser ce pouvoir plus d'une seule fois. Vous pouvez aussi comparer votre créature à celles du *Bestiaire* pour voir si ses pouvoirs spéciaux paraissent cohérents avec ceux des autres créatures de même niveau.



POUVOIRS INVISIBLES

Évitez les pouvoirs qui ne font rien d'autre que modifier les statistiques d'une créature, également appelés les « pouvoirs invisibles ». Ils modifient les statistiques d'une créature d'une manière qui est invisible pour les joueurs ce qui la rend moins intéressante puisque les joueurs ne la voient pas utiliser ses pouvoirs de manière tangible et évocatrice. Par exemple, un pouvoir qui permet à une créature d'utiliser des actions pour augmenter sa précision au cours d'un round sans aucune manifestation visible (ou pire qui confère juste un bonus passif à sa précision) n'est pas attirant alors qu'un pouvoir qui augmente ses dégâts en embrasant ses flèches l'est beaucoup plus. Les deux pouvoirs ont la même fonction, infliger plus de dégâts au cours de ce round mais le second est beaucoup plus mémorable.

POUVOIRS ACTIFS

Les pouvoirs qu'une créature utilise au cours de son tour sont les plus flexibles et ont une plus grande ampleur. Vous pouvez vous baser sur le Tableau 2-11 pour déterminer les DD des pouvoirs actifs ainsi que le DD des sorts. Un pouvoir peut nécessiter de 1 à 3 actions en fonction des besoins (ou même être une action gratuite dans de rares cas) et utiliser n'importe quel type de tactique. Les dons, les sorts et les pouvoirs de créatures existantes vous donnent un large panel d'exemples, aussi essayez de vous baser sur quelque chose qui se rapproche de votre idée.

Réfléchissez à la manière dont vous voulez que votre créature utilise ses tours. Des activités à deux actions constituent l'essentiel du tour d'une créature tandis que celles à une seule action fonctionnent mieux pour des Frappes normales ou pour des avantages supplémentaires. Et quand vous définissez votre idée du tour d'une créature, n'oubliez pas ses déplacements ! Une créature a souvent besoin de dépenser des actions pour se mettre en position surtout au début d'un combat. C'est particulièrement délicat avec les créatures qui ne combattent qu'au corps à corps. Vous pouvez conférer à ce type de créatures des pouvoirs comme charge soudaine ou l'empoignade bondissante de la mante meurtrière.

Utilisez les pouvoirs à 3 actions avec parcimonie puisqu'une créature ne peut s'en servir si elle est ralentie ou étourdie. Si le pouvoir le plus intéressant ou qui définit le mieux la créature utilise 3 actions, il se peut qu'elle ne puisse jamais l'utiliser. Ces activités doivent être réservées aux pouvoirs qui incluent une forme de déplacement (comme piétinement) ou qu'une créature va souvent utiliser avant d'engager le combat. Ne décrétez pas qu'un pouvoir utilise 3 actions afin de l'équilibrer. Se dire « Il peut être plus puissant que les autres parce qu'il est moins probable qu'il fonctionne » est potentiellement frustrant si vous avez imaginé un pouvoir intéressant qui est trop dur voire impossible à utiliser.

Soyez particulièrement vigilant avec les activités quand vous concevez des boss. Il y a de fortes chances pour qu'ils soient ciblés par les effets les plus handicapants que peuvent utiliser les PJ, qu'ils soient empoignés, ralenti ou subissent tout autre effet qui limite leurs actions. Les boss ont besoin d'options viables qu'ils peuvent utiliser avec 1 ou 2 actions. Cela leur permet de se servir de leurs autres actions pour s'éloigner, utiliser un pouvoir simple ou permettre au combat de rester dynamique.

ACTIONS GRATUITES

Utilisez avec parcimonie les actions gratuites qui n'ont pas de condition de déclenchement et, quand vous le faites, elles doivent presque toujours servir pour des actions utilitaires ou

de soutien pas pour des Frappes ou des déplacements. Si vous envisagez une action gratuite, déterminez si elle doit être indépendante ou si elle fait partie d'un combo tel que dégainer une arme et attaquer. Dans des cas comme ce dernier, il peut être préférable de définir une seule action qui permet à la créature de tirer son arme et de Frapper.

POUVOIRS INFILIGANT DES DÉGÂTS

Si une action spéciale est une action unique n'ayant qu'une seule cible, vous pouvez souvent définir les dégâts en vous basant sur le Tableau 2-10 : Dégâts des Frappes page 65. Si elle utilise plus d'une action ou nécessite une quelconque préparation, elle peut infliger plus de dégâts qu'à la normale ; dans ce genre de cas, bien souvent vous pouvez utiliser la colonne extrême.

Pour les pouvoirs qui infligent des dégâts de zone, utilisez le Tableau 2-12 ci-dessous. Ces valeurs sont basées sur des activés à 2 actions (par exemple, les sorts infligeant le plus de dégâts). Les actions uniques doivent infliger beaucoup moins de dégâts. Un pouvoir qui a un autre effet significatif, comme imposer un état, doit infliger moins de dégâts ; pour cela, examinez les dégâts infligés pour au moins 2 niveaux de moins et estimez quelle valeur correspondrait le mieux en fonction de la gravité de l'effet supplémentaire. Ces pouvoirs autorisent généralement un jet de sauvegarde basique. Le tableau inclut les valeurs pour des pouvoirs à utilisation illimitée (ceux qui peuvent être utilisés à volonté) et à utilisation limitée (qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois ou, comme le souffle, une ou deux fois mais pas au cours de rounds consécutifs).

Vous pouvez utiliser les dés indiqués ou modifier la formule en vous basant sur les dégâts entre parenthèses comme cela est expliqué dans Dégâts des Frappes page 64. Si un effet de haut niveau affecte une plus petite zone comparé à des pouvoirs similaires, il peut infliger plus de dégâts.

TABLEAU 2-12 : DÉGÂTS DE ZONE

Niveau	Utilisation illimitée	Utilisation limitée
-1	1d4 (2)	1d6 (4)
0	1d6 (4)	1d10 (6)
1	2d4 (5)	2d6 (7)
2	2d6 (7)	3d6 (11)
3	2d8 (9)	4d6 (14)
4	3d6 (11)	5d6 (18)
5	2d10 (12)	6d6 (21)
6	4d6 (14)	7d6 (25)
7	4d6 (15)	8d6 (28)
8	5d6 (17)	9d6 (32)
9	5d6 (18)	10d6 (35)
10	6d6 (20)	11d6 (39)
11	6d6 (21)	12d6 (42)
12	5d8 (23)	13d6 (46)
13	7d6 (24)	14d6 (49)
14	4d12 (26)	15d6 (53)
15	6d8 (27)	16d6 (56)
16	8d6 (28)	17d6 (60)
17	8d6 (29)	18d6 (63)
18	9d6 (30)	19d6 (67)
19	7d8 (32)	20d6 (70)
20	6d10 (33)	21d6 (74)
21	10d6 (35)	22d6 (77)
22	8d8 (36)	23d6 (81)
23	11d6 (38)	24d6 (84)
24	11d6 (39)	25d6 (88)

POUVOIRS DÉFENSIFS

Les pouvoirs offensifs actifs s'accordent généralement mieux avec les créatures que les pouvoirs défensifs. Limitez les augmentations défensives pour les créatures qui ont un thème fortement défensif. Pour les créatures martiales, quelque chose d'aussi simple qu'un bouclier et un Blocage au bouclier suffit généralement. Les pouvoirs défensifs risquent souvent d'être des pouvoirs invisibles. Pour des exemples de bons pouvoirs défensifs, reportez-vous à des sorts comme *sanctuaire* pour quelques idées ou à des sorts qui génèrent des effets protecteurs intéressants au lieu de juste octroyer un bonus. Si vous voulez une créature défensive, choisissez un pouvoir défensif plutôt que plusieurs puisque cumuler plusieurs défenses peut rendre un combat très frustrant. Un type de pouvoir défensif solide modifie le mode d'action de la créature, ce qui lui permet d'avoir des défenses plus fortes mais limite ses attaques, ses sorts et ses autres options offensives.

POUVOIRS RÉACTIFS

Les réactions et les actions libres avec des déclenchements peuvent permettre à une créature d'avoir un effet en dehors de son tour. Cela peut rendre le combat plus intéressant mais cela peut aussi s'avérer plus risqué. Il est tentant de donner une réaction à chaque créature mais ce n'est pas nécessairement une bonne idée.

Pour décider si votre créature doit avoir une réaction, déterminez d'abord si elle a les réflexes ou la perspicacité nécessaire pour cela. Par exemple, un ogre n'a pas Attaque d'opportunité car c'est un gros lourdaud. Pour cette même raison, les vases, les créatures artificielles et les créatures dénudées d'intelligence ont moins de probabilités d'avoir des réactions que d'autres créatures.

Puis, réfléchissez à la complexité de la rencontre dans laquelle votre créature risque d'intervenir. Si vous avez un grand nombre de créatures, évitez les réactions pour rendre le combat plus fluide. Une créature qui a plus de chances de combattre seule, d'un autre côté, peut avoir une réaction qui lui permette de rester dangereuse malgré le déluge d'assauts des héros.

Quand vous créez des réactions, faites attention aux pouvoirs « je t'ai bien eu », ceux qui punissent les joueurs d'avoir fait des choix parfaitement raisonnables, d'avoir raté leur jet de dé et ainsi de suite. Si vous incluez des pouvoirs comme ceux-ci, ils doivent renforcer le thème de base de la créature et son style de jeu en combat. Par exemple, une créature qui Frappe en réaction quand quelqu'un rate son jet d'attaque va encourager les PJ à utiliser leurs actions pour d'autres tactiques plutôt que d'effectuer des attaques multiples à chaque tour. Est-ce ce que vous voulez ? Est-ce que cette dynamique est essentielle pour conférer à la créature l'impression que vous voulez lui attribuer ? Ce n'est pas le type de pouvoir que vous donnez à une vieille créature, uniquement à un incroyable bretteur ou quelque chose de ce style.

Les réactions doivent nécessiter quelque chose qui sorte de l'ordinaire pour qu'elles se déclenchent ou doivent être relativement faibles si elles sont activées par quelque chose d'ordinaire. Une réaction qui se déclenche à chaque fois que quelqu'un tente de Frapper la créature risque d'être considérée comme très peu intéressante par les joueurs car elle est trop prévisible.

Les meilleures réactions doivent avoir un sens pour les joueurs quand elles se produisent. Prenez par exemple une des réactions de base du jeu : Blocage au bouclier. La créature lève son bouclier, une action évidente que les PJ peuvent voir, aussi quand elle bloque des dégâts de l'attaque, c'est parfaitement logique. De même, si vous créez une créature cristalline, vous pouvez faire en sorte qu'elle accumule de l'énergie sonique

en émettant une sorte de vrombissement et quand elle utilise une réaction pour libérer sa charge quand elle est touchée, les joueurs peuvent se dire : « Oh ! On aurait dû le voir venir. »

DÉGÂTS RÉACTIFS

Les réactions doivent infliger des dégâts plus faibles, généralement ceux d'une Frappe modérée. Une réaction qui inflige des dégâts de zone peut infliger des dégâts faibles mais utilisez ce type de réactions avec prudence.

POUVOIRS CONSTANTS ET AUTOMATIQUES

Certains pouvoirs ne doivent pas être associés à des réactions. Une aura est un type commun de pouvoir constant avec des exemples notables comme présence terrifiante, la chaleur dégagée par un dragon rouge adulte ou la puanteur d'un xulgath. Une aura a besoin d'une portée et s'il lui faut un DD, il sera probablement proche du DD des sorts modérés à moins que cette aura soit un des concepts définissant la créature. Par exemple, le DD de la puanteur du xulgath est plus élevé car cette aura est iconique de la créature.

Les pouvoirs que ne contrôlent pas une créature doivent être automatiques. Par exemple, l'élémentaire de feu incendie vivant explose dans un déluge de flammes quand il meurt. Il n'a pas le choix de le faire, aussi ça n'aurait aucun sens s'il s'agissait d'une réaction ou d'une action gratuite. Inversement, le pouvoir de Féroce est une réaction car cela nécessite que la créature ait la volonté de rester à 1 PV.

DÉGÂTS CONSTANTS ET AUTOMATIQUES

Comme pour les réactions, les dégâts des pouvoirs constants doivent être assez faibles. Généralement cette valeur est juste inférieure à des dégâts de Frappe faibles. Les pouvoirs automatiques comme la Déflagration d'un incendie vivant infligent généralement des dégâts de Frappe ou de zone illimités modérés et peuvent en infliger plus s'ils se déclenchent après la mort ou la neutralisation de la créature.

POUVOIRS DE COMPÉTENCES

Une créature avec des compétences peut avoir des pouvoirs en rapport avec ces compétences. Les dons de compétence du *Livre de base* constituent une bonne base de réflexion. Évitez de donner à votre créature des pouvoirs de compétence qui n'ont aucun intérêt pour les rencontres avec les PJ.

ÉVALUATION GLOBALE

Il est désormais temps de regarder votre créature dans sa globalité et de s'assurer qu'elle répond à vos attentes. Peut-elle faire tout ce que vous voulez ? Est-ce qu'elle cadre avec son rôle ? Y-a-t-il des éléments que vous pouvez ajouter ou au contraire des choses superflues que vous pouvez retirer pour que la créature soit ce qu'elle doit être ?

Si cette créature est conçue pour le combat, imaginez quelques tours dans votre tête. Est-ce qu'elle fonctionne encore bien en étant ralenti ? Peut-elle efficacement engager le combat contre les PJ en fonction de leurs options de déplacement comparées aux siennes ? A-t-elle des pouvoirs qu'elle n'utilisera jamais étant donné ses autres actions ?

Quand vous êtes satisfait, votre création est prête pour entrer en jeu. Mais elle n'est pas nécessairement terminée ! Si vous remarquez des problèmes en cours de partie, vous pouvez les résoudre à la volée. C'est votre partie et vous pouvez librement modifier ce que vous avez écrit si vous changez d'avis ultérieurement.



POUVOIRS DES TRAITS

Les créatures avec certains traits ont tendance à avoir des pouvoirs similaires. Bon nombre de ces traits sont repris ici pour vous aider à faire concorder votre créature au thème du trait quand vous la créez.

ABERRATION

Sens généralement vision dans le noir

Langues généralement aklo

AIR

Langues généralement aérien

Vitesse de nombreuses créatures de l'air ont une Vitesse de vol.

ANGE

Traits bon (généralement NB), céleste

Aura tous les anges ont une aura unique basée sur leur fonction de messagers et sur la manière dont ils délivrent ces messages.

Vitesse généralement une Vitesse de vol.

Rituels généralement *messager angélique*

ANIMAL

Traits N

Langues aucun

Int -4 ou -5

ARCHON

Traits LB, céleste

Pouvoir de vertu. Chaque archon incarne une vertu spécifique comme le courage ou l'espérance, et dispose d'un pouvoir basé sur cette vertu.

ASTRAL

Sens vision dans le noir

AZATA

Traits CB, céleste

Faiblesses fer froid, mauvais

Pouvoir de liberté. Chaque azata incarne une forme de liberté comme la libre expression ou l'amour libre, et dispose d'un pouvoir spécial basé sur cette liberté.

BÊTE

Int -3 ou supérieur

CÉLESTE

Traits bon

Sens vision dans le noir

Langues céleste

Jets de sauvegarde souvent un bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

Faiblesse mauvais

Dégâts les attaques infligent toujours des dégâts supplémentaires bons.

CHAMPIGNON

Traits les champignons sans esprit ont le trait dénué d'intelligence

Immunités si dénué d'intelligence, mental ; **Faiblesses** parfois tranchant ou feu

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Traits de nombreuses créatures artificielles n'ont pas d'esprit et ont le trait dénué d'intelligence.

Immunités saignement, effets de mort, maladies, condamné, draine, fatigué, guérison, nécromancie, attaques non létales, paralysé, poison, malade, inconscient ; si dénué d'intelligence ajoutez mental

DAÉMON

Traits NM, fiélon

Langues daémonique, télépathie 30 m

Immunités effets de mort

Pouvoir de mort. Chaque daémon incarne un certain type de mort comme la mort par la maladie ou la faim, et possède un pouvoir spécial basé sur ce type de mort.

DÉMON

Traits CM, fiélon

Langues abyssal, télépathie (généralement 30 m)

Faiblesses fer froid, bon

PV généralement élevés pour compenser leurs multiples faiblesses

Vulnérabilité au péché. Chaque démon incarne un péché spécifique comme l'envie ou la colère et possède une vulnérabilité spéciale basée sur le péché qu'il incarne. Cela doit être quelque chose dont les PJ peuvent tirer profit par leurs actions et qui inflige des dégâts mentaux au démon. Le montant de ces dégâts doit être basé sur la facilité avec laquelle on peut tirer profit de cette vulnérabilité.

Sorts innés divins généralement *porte dimensionnelle* au niveau 5 et *porte dimensionnelle* de niveau 4 à volonté.

Rituels généralement *pacte abyssal*

Pouvoir de péché. Les démons ont également un pouvoir spécial basé sur le péché qu'ils incarnent ce qui leur permet soit de mieux incarner ce péché, soit de le susciter chez leurs victimes.

DIABLE

Traits LM, fiélon

Langues infernal, télépathie (généralement 30 m)

Immunités feu ; **Résistances** physique (sauf l'argent), poison

Sorts innés divins généralement *porte dimensionnelle* au niveau 5 et *porte dimensionnelle* de niveau 4 à volonté.

Rituels généralement *pacte infernal*

Pouvoir de hiérarchie infernale. Chaque diable possède un pouvoir qui correspond à son rôle au sein de la hiérarchie infernale, généralement en rapport avec le contrôle ou le fait d'être contrôlé, du pouvoir de servilité du lémure à celui de tacticien de Cocyté du gélugon en passant par façonnage de diables du diantrifosse.

DRAGON

Sens vision dans le noir

Langues généralement draconique

Vitesse généralement une Vitesse de vol.

Souffle. De nombreux dragons ont un pouvoir de souffle dont les caractéristiques dépendent du thème du dragon.

EAU

Langues généralement aquatique

Vitesse généralement une Vitesse de nage

ÉLÉMENTAIRE

Sens vision dans le noir

Immunités saignement, paralysé, poison, sommeil

ÉON

Traits LN, veilleur

Langues utopien et d'autres langues planaires ; conceptualisation pour les éons ultimes

Faiblesses chaotique

Dégâts les attaques infligent toujours des dégâts supplémentaires loyaux.

ESPRIT

Traits intangible, souvent mort-vivant

ÉTHÉRÉE

Sens vision dans le noir

FÉE

Sens vision nocturne

Langues généralement aklo, sylvestre ou les deux

Faiblesses fer froid

FEU

Langues généralement igné

Immunités feu ; **Résistances** froid

FIÉLON

Traits mauvais

Sens vision dans le noir

Jets de sauvegarde souvent un bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

Faiblesses bon

Dégâts les attaques infligent toujours des dégâts supplémentaires mauvais.

FROID

Immunité ou Résistance au froid

GÉANT

Traits taille Grande ou supérieur, humanoïde

Sens vision nocturne

Langues généralement jotun

HUMANOÏDE

Int -3 ou supérieur

INÉVITABLE

Traits LN, éon, veilleur

Immunités effets de mort, maladie, émotion, poison, inconscient

Dégâts les attaques infligent toujours des dégâts supplémentaires loyaux.

MORT-VIVANT

Traits presque tous les morts-vivants sont mauvais. Les morts-vivants fantomatiques ont le trait intangible. Les morts-vivants sans esprit, comme les zombis, ont le trait dénué d'intelligence.

Sens vision dans le noir

PV soins négatifs

Immunités effets de mort, maladies, paralysé, poison, sommeil (ou inconscient s'il ne se repose jamais) ; si dénué d'intelligence, ajoutez mental

NUÉE

Traits taille basée sur la masse globale, généralement Grande ou supérieure

PV généralement faibles ; **Immunités** précision, esprit de la nuée ;

Faiblesses dégâts de zone, dégâts d'éclaboussure ; **Résistances** physique, généralement avec un type de dégâts physiques ayant une résistance plus faible ou nulle

PLANTE

Traits les plantes sans esprit ont le trait dénué d'intelligence

Sens généralement vision nocturne

Immunités si dénuée d'intelligence, mental ; **Faiblesses** parfois le feu

PROTÉEN

Traits CN, veilleur

Langues protéen

Faiblesses loyal ; **Résistances** précision, anatomie protéenne

Anatomie protéenne (Bestiaire p. 286)

Dégâts les attaques infligent toujours des dégâts supplémentaires chaotiques. **Sorts innés divins** constant *liberté de mouvement*

Changement de forme

PSYCHOPOMPE

Traits N, veilleur

Sens perception de la vie (généralement 18 m)

Langues réquien

Immunités effets de mort, maladie **Résistances** négatif, poison

Dégâts contact spirituel (Bestiaire p. 289)

RAKSHASA

Traits LM, fiélon

Jets de sauvegarde généralement bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie (+3 contre la magie divine)

Résistances physique (sauf perforant)

Changement de forme

TERRE

Perception souvent perception des vibrations

Langues généralement terreux

Vitesse souvent une Vitesse de creusement

VASE

Traits presque toutes les vases n'ont pas d'esprit et ont le trait dénué d'intelligence.

Sens généralement perception du mouvement (Bestiaire p. 326) et dénué de vision

CA généralement bien inférieure à la valeur faible pour leur niveau.

PV généralement le double

Immunités coups critiques, précision, inconscient, souvent l'acide ; si la créature est dénuée de vision, ajoutez effets visuels ; si elle est dénuée d'intelligence ajoutez mental

VEILLEUR

Traits ni bon ni mauvais

Sens vision dans le noir

CONCEVOIR DES PNJ

Les créatures qui sont prévues pour être proches des classes des personnages ou pour représenter des individus plutôt que des monstres sont des PNJ. Leurs statistiques peuvent exiger une plus grande attention que celles des créatures car un joueur peut plus facilement comparer son roublard à un PNJ qui agit comme un roublard. Cela ne signifie pas pour autant que vous deviez construire un PNJ comme un PJ.

Vous pouvez les concevoir comme vous le feriez avec des créatures. Si un PNJ doit fonctionner comme s'il avait une classe, choisissez des capacités de classe et des dons en rapport avec cette classe et basez-vous sur les maîtrises et les modificateurs de caractéristique de cette classe pour déterminer les statistiques du PNJ. Pour débuter, page 73 dans *Lignes directrices des classes*, vous trouverez des lignes directrices prédefinies pour les classes du *Livre de base*.

Si un PNJ n'est pas prévu pour fonctionner comme s'il avait une classe (un boulanger, par exemple), consultez plutôt la Galerie des PNJ pages 202–249. Comparez votre PNJ à un PNJ déjà existant pour déterminer son niveau et notez les pouvoirs et capacités similaires à ceux qu'il devrait avoir. Vous pouvez aussi créer de nouvelles capacités, si besoin est, pour que les interactions de votre PNJ avec les PJ soient en accord avec son thème et son rôle dans l'histoire. Ces PNJ peuvent être de niveau -1 ou 0. Leurs capacités sont inférieures à celles des PJ et ils ne doivent généralement pas disposer de capacités de classe ou de dons issus des classes des PJ. Les créatures de ce niveau ont tendance à être extrêmement simples et généralement il vous suffit juste de choisir un PNJ de la galerie de PNJ et de le modifier.

Il est fortement recommandé de choisir les compétences des PNJ en utilisant les rangs de maîtrise comme vous le feriez pour les PJ bien que vous n'ayez pas besoin d'être précis pour le nombre d'améliorations de compétences que vous accordez au PNJ. Vous pouvez leur accorder un accès anticipé à des maîtrises de niveau expert, maître ou légendaire si ce sont des PNJ basés sur des compétences et une meilleure maîtrise dans des domaines de compétence limités comme Connaissance de l'ingénierie pour un PNJ bricoleur.

NIVEAU HORS COMBAT

Le niveau d'un PNJ doit refléter ses capacités de combat. Une personne commune ne représente pas un danger en combat même si c'est une personne importante ou hautement compétente et elle a systématiquement un niveau faible. Cependant, cela ne signifie pas pour autant qu'elle ne peut pas représenter un véritable défi dans d'autres types de rencontres. Ceci est représenté par un niveau hors combat et est généralement spécifique à leur domaine de compétence. Par exemple, l'avocat page 206 de la Galerie de PNJ est une créature de niveau 4 pour une rencontre ayant un rapport avec les problèmes juridiques.

L'inverse est vrai avec une puissante créature au combat qui n'est pas adaptée aux contextes sociaux. C'est généralement le cas avec les créatures qui sont inexpérimentées avec les compétences mentales. Vous pouvez improviser en cours de partie ou vous pouvez le prévoir à l'avance si vous avez quelque chose de précis en tête.

Définir un niveau hors combat pour un PNJ est assez simple. Choisissez le niveau que vous voulez attribuer au PNJ en fonction du type de défis que vous avez à l'esprit et utilisez les valeurs de compétence pour ce niveau, généralement élevées ou même extrêmes. Certains défis, comme les défis sociaux, nécessitent qu'une créature ait une Perception et un DD de Volonté élevés aussi, dans ce cas, vous devez aussi augmenter ces valeurs. Elles doivent généralement être basées sur les valeurs modérées ou élevées pour le niveau hors combat en fonction de la compétence souhaitée pour votre PNJ.

Les points d'expérience gagnés pour l'emporter face à un PNJ dépendent de la manière dont le groupe a surmonté l'épreuve car les PX sont attribués pour avoir surmonté un défi. Si les PJ triomphent d'un PNJ dans une situation hors combat relevant de la spécialité de ce PNJ, le groupe gagne un nombre de PX basé sur le niveau hors combat du PNJ. S'ils se sont contentés de le tabasser, les PX doivent être basés sur le niveau de créature du PNJ. Bien souvent, cela signifie 0 PX et l'échec de l'objectif poursuivi par les PJ ; par exemple, pendant un concours de pâtisserie si les PJ assassinent l'autre boulanger, non seulement ils seront disqualifiés mais très certainement arrêtés pour avoir commis un crime.

CONCEPTION DE TYPE PJ

Si vous choisissez de créer un PNJ en utilisant les règles des PJ, il sera probablement un défi approprié en tant que créature de ce niveau. Il aura probablement des statistiques inférieures dans certains domaines qu'en utilisant les règles de création des créatures mais plus d'options grâce à l'ensemble des dons et des caractéristiques de la classe. Il vaut mieux limiter ce type de création à des PNJ importants et récurrents surtout s'ils sont censés participer à des épreuves sociales et d'exploration et pas uniquement à des combats.

Il existe cependant des considérations et des raccourcis qui peuvent accélérer le processus tout en s'assurant que le PNJ fonctionne bien.

- Le trésor de la créature doit être basé sur les règles de Trésor des nouveaux personnages page 510 du *Livre de base*. Et vous devez en tenir compte pour l'ensemble des trésors de votre campagne. Vous pouvez même vouloir donner au PNJ un objet de plus haut niveau approprié.
- Vous pouvez déterminer rapidement les valeurs de caractéristiques en attribuant un total de modificateurs de caractéristiques de +9, avec pas plus d'un modificateur à +4 (et généralement pas plus d'un modificateur négatif). Si vous faites ça, vous pouvez éviter de déterminer un historique mais vous pouvez attribuer deux compétences à votre créature en incluant une compétence de Connaissance pour représenter les compétences attribuées par l'historique.
- Il n'est pas nécessaire d'assigner chaque don de compétence, particulièrement pour un PNJ de haut niveau. Vous pouvez juste choisir les plus emblématiques et ignorer le reste.
- Pour les dons généraux, Initiative extraordinaire et Robustesse sont de bons choix.
- La plupart des conseils sur les choix des sorts restent valables mais vous pouvez vouloir choisir quelques sorts utilitaires de plus en rapport avec des rencontres hors combat surtout pour les emplacements de plus bas niveau.

LIGNES DIRECTRICES DES CLASSES

Vous pouvez vous baser sur ces suggestions, en les adaptant à vos besoins, quand vous établissez vos lignes directrices pour calquer une classe de PJ. Vous devez toujours vous baser sur les classes pour choisir les dons, les armes et ainsi de suite. Toute statistique qui n'est pas indiquée peut utiliser des valeurs modérées.

Alchimiste Perception faible ; Artisanat élevé ; Int élevée, Dex ou For modérée ou supérieure ; PV faibles à modérés ; attaques modérées avec des bombes ; objets alchimiques imprégnés, Artificier rapide s'il s'agit d'un alchimiste artificier, quelques autres pouvoirs d'alchimiste ; il est généralement plus facile d'octroyer à l'alchimiste ses objets bombes plutôt que d'utiliser Alchimie rapide à la volée.

Barbare Athlétisme élevée ; For élevée, Con élevée à modérée ; CA élevée ; Vigueur élevée ; PV élevés ; attaque modérée et dégâts extrêmes (en état de rage) ; Rage et quelques autres pouvoirs de barbare

Barde Occultisme modéré, Représentation élevée, compétences basées sur le Charisme élevées ; Cha élevé ; Vigueur faible, Volonté modérée à élevée ; PV faibles à modérés ; précision faible ; DD des sorts élevé à extrême ; incantation occulte spontanée comme un bardé de ce niveau ; sorts de composition

Champion Perception faible ; Religion modérée ; For ou Dex élevée, Cha modérée ; CA extrême ; Réflexes faibles ; Attaque modérée et dégâts élevés ; réaction de champion, sorts de dévotion, Blocage au bouclier

Druide Perception élevée ; Nature élevée, compétence de l'ordre modérée ou élevée ; Sag élevée ; Volonté élevée ; PV faibles à modérés ; précision faible ; DD des sorts élevé à extrême ; incantation primordiale préparée comme un druide de son niveau ; pouvoir de l'ordre et sort de l'ordre de son ordre ; Blocage au bouclier ; ajoutez un animal à la rencontre pour un ordre de l'animal

Ensorceleur Perception faible ; compétences de lignage modérées et compétences de lignage basées sur le Charisme élevées ; Cha élevé ; CA faible ; Vigueur faible ; PV faibles ; précision faible ; DD des sorts élevé à extrême ; Incantation spontanée d'une tradition basée sur le lignage comme un ensorceleur de ce niveau ; sorts de lignage

Guerrier Acrobaties or Athlétisme élevé ; For ou Dex élevée ; CA élevée ; Vol faible ; attaque élevée et dégâts élevés ; Attaque d'opportunité, Blocage au bouclier, quelques pouvoirs de guerrier

Magicien Perception faible ; Arcanes élevée ; Int élevée ; CA faible ; Vigueur faible ; PV faibles ; précision faible ; DD des sorts élevé à extrême ; incantation arcanique préparée comme un magicien de ce niveau ; Drain d'objet lié, sorts d'école et emplacements de sorts supplémentaires pour un spécialiste (ou utilisations supplémentaires de Drain d'objet lié pour un universaliste)

Moine Acrobatie ou Athlétisme élevés ou les deux ; For ou Dex élevée, Sag modérée ; CA élevée ou extrême ; attaque modérée et dégâts élevés ; déluge de coups, quelques pouvoirs de moine (et peut-être des sorts ki)

Prêtre (prêtre cloîtré) Perception élevée ; Religion élevée, compétence en rapport avec la divinité modérée ou élevée ; CA faible ; Sag élevée ; Vigueur faible, Volonté élevée ; PV faibles à modérés ; précision faible ; DD des sorts élevé à extrême ; incantation divine préparée comme un prêtre de ce niveau ; source divine ; sorts de domaine

Prêtre (prêtre combattant) Perception modérée ; Religion modérée, compétence en rapport avec la divinité modérée à élevée ; For élevée, Sag modérée ; CA élevée ; Réflexes élevés, Volonté élevée ; DD des sorts élevé ; incantation divine préparée comme un prêtre de ce niveau ; source divine, Blocage au bouclier

Rôdeur Perception élevée ; Nature modérée et Survie modérée à élevée ; For ou Dex élevée ; CA élevée ; attaque modérée et dégâts élevés (ou pour un rôdeur simple, retirez Chasser une proie et utilisez juste des attaques et des dégâts élevés) ; quelques pouvoirs de rôdeur

Roublard Perception élevée ; Dex élevée (ou pour la valeur d'une caractéristique essentielle liée au trafic du roublard) ; Discréption et Vol élevés, et plus de compétences que d'habitude ; CA élevée ; Vigueur faible, Réflexes élevés ; PV faibles à modérés ; attaque modérée et dégâts faibles à modérés sans Attaque sournoise plus dégâts élevés ou extrêmes avec Attaque sournoise ; Attaque sournoise et quelques pouvoirs de roublard

POUVOIRS DE CLASSE

Vous n'avez pas besoin de donner à un PNJ tous les pouvoirs de sa classe surtout ceux qui ne font que modifier des valeurs. Les pouvoirs suivants sont une bonne sélection rapide pour des rencontres plus intéressantes.

Alchimiste Dons 1er : Artificier rapide ; 6e : Bombe incapacitante ; 8e : Bombe collante ; 10e : Éclaboussure élargie, Bombe incapacitante supérieure ; 14e : Bombe incapacitante ultime ; 18e : Fabricateur de miracles

Barbare pouvoir d'instinct et dons associés, Résistance enragée ; Dons 1er : Intimidation enragée ; 2e : Pas d'échappatoire, Reprends-toi ; 4e : Déplacement rapide, Frappe transversale ; 6e : Attaque d'opportunité, Coup tranchant ; 8e : Bond soudain ; 10e : Je t'attends, Repousser, Hurlement terrifiant ; 14e : Coup fabuleux, Frappe tourbillonnante ; 18e : Éviscération cruelle

Barde dons de la muse ; Dons 4e : Sort mélodieux ; 6e : Chant funeste, Incantation fiable ; 10e : Incantation accélérée ; 14e : Allégo, Ballade apaisante ; 16e : Concentration aisée ; 20e : Aria fatale

Champion allié divin et dons associés, châtiment divin, exaltation, dons basés sur une cause ; Dons 1er : Domaine de la divinité ; 2e : Grâce divine ; 4e : Aura de courage, Soulagement ; 6e : Attaque d'opportunité ; 8e : Soulagement supérieur ; 12e : Aura de foi ; 14e : Aura de vertu, Réflexes divins ; 18e : Forme céleste, Soulagement suprême

Druide dons de l'ordre ; Dons 6e : Incantation fiable ; 8e : Celui qui appelle les fées (uniquement les sorts ajoutés) ; 10e : Énergie écrasante ; 12e : Convocations primordiales ; 16e : Concentration aisée, 20e : Conduit tellurique

Ensorceleur lignage et dons associés ; Dons 1er : Contresort, Sorcellerie dangereuse ; 4e : Arme enchantée ; 6e : Incantation fiable ; 10e : Énergie écrasante, Incantation accélérée ; 16e : Concentration aisée ; 20e : Maîtrise de la métamagie

Guerrier bravoure, dons associés à un style de combat ; Dons 1er : Attaque en puissance, Charge soudaine ; 2e : Frappe intimidante, Fente ; 4e : Renversement, Frappe transversale ; 6e : Briser les défenses ; 8e : Combat en aveugle, Frappe renversante, Bond soudain ; 10e : Frappe certaine, Attaque réflexe, Posture perturbatrice, Brute effrayante ; 12e : Attaque éclair ; 14e : Détermination, Frappe tourbillonnante ; 20e : Suprématie martiale

Magicien école et dons associés ; Dons 1er : Contresort ; 4e : Arme enchantée ; 6e : Incantation fiable ; 10e : Énergie écrasante, Incantation accélérée ; 12e : Contresort astucieux ; 14e : Sort renvoyé ; 16e : Concentration aisée ; 18e : Possibilités infinies ; 20e : Maîtrise de la métamagie, Combinaison de sorts

Moine frappes de métal, frappes mystiques, forme parfaite, posture et dons associés ; Dons 1er : Ruée Ki, Frappe Ki ; 2e : Poigne écrasante, Poing étourdisant ; 4e : Parade de projectiles, Coup de pied sauté ; 6e : Pas chassé, Explosion Ki, Projection en rotation ; 8e : Course à la verticale ; 10e : Fluidité détournée ; 16e : Paume vibratoire, Frappe fracassante ; 18e : Poings de diamant, Libre comme l'eau ; 20e : Rapidité persistante, Technique invraisemblable

Prêtre Dons 1er : Mains blessantes, Mains guérisseuses ; 2e : Saper la vie, Renvoi des morts-vivants ; 4e : Contrôle des morts-vivants, Injection nécrotique ; 6e : Arme divine, Énergie sélective ; 8e : Secours canalisé ; 12e : Récupération défensive ; 14e : Canalisation rapide ; 16e : Impécation éternelle, Bénédiction éternelle

Rôdeur Chasser une proie, spécialité du chasseur, avantage naturel, maître chasseur,

Changement rapide de proie, compagnon ou style de combat et les dons associés ; Dons 2e : Arme en main, Empathie sauvage ; 4e : Avertissement de l'éclaireur ; 6e : Frappe d'escarmouche ; 8e : Combat en aveugle, Aide du protecteur ; 10e : Camouflage ; 14e : Sentir l'invisible ; 18e : Chasseur de l'ombre ; 20e : Escarmoucheur suprême

Roublard attaque surprise, refus d'avantage, frappe incapacitante, frappe de maître, trafic du roublard et dons associés ; Dons 1er : Esquive agile ; 2e : Mobilité, Arme en main ; 4e : Avertissement de l'éclaireur ; 6e : Attaque groupée, Frappe d'escarmouche, Remuer le couteau ; 8e : Combat en aveugle, Coup de poignard opportuniste ; 10e : Science de la furtivité ; 12e : Bond fantastique, Bondir depuis les ombres ; 14e : Sentir l'invisible ; 16e : Coupe dissipante, Diversion parfaite ; 20e : Parangon de discréption, Diversion réactive

CONCEVOIR DES DANGERS

Concevoir des dangers pour vos parties vous permet de les adapter à vos histoires, aux lieux que vous utilisez et à vos besoins mais aussi de constamment surprendre vos joueurs. Il n'y a pas de mauvaise manière de concevoir un danger mais ce guide vous présente les informations dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans un bloc de statistiques d'un danger.

CONCEPT

La première chose dont vous avez besoin c'est d'un concept pour votre danger. Quel est le niveau de ce danger ? Sera-t-il simple ou complexe ? Est-ce un piège, une apparition, un danger environnemental ou autre chose ? Si c'est un piège, est-il mécanique, magique ou les deux ? C'est le bon moment de réfléchir au nom du danger et à sa description puisque cela vous aidera à décider comment il peut être désamorcé.

Les informations suivantes sont basées sur les concepts pour Concevoir des créatures (à partir de la page 56).

TYPES DE DANGERS

Les principaux types de dangers sont les pièges, les dangers environnementaux et les apparitions.

Les pièges sont généralement construits et installés bien qu'ils puissent aussi se former naturellement comme dans le cas d'un portail magique qui, après des millénaires d'inutilisation, fonctionne mal à cause de

sa magie défaillante. Les pièges mécaniques ont toujours des éléments physiques tandis que les pièges magiques n'en ont généralement pas. Les pièges magiques peuvent normalement être contrés par *dissipation de la magie* et ceux pour lesquels il n'est pas indiqué de rang de maîtrise en Discréption peuvent être détectés avec *détection de la magie*. Vol est la compétence la plus souvent utilisée pour désamorcer les pièges.

Les dangers environnementaux sont soit des choses vivantes, comme des spores et des moisissures dangereuses, soit simplement des phénomènes naturels, comme des avalanches ou des glissements de terrain. Bien qu'ils soient toujours physiques, certains dangers environnementaux ne peuvent être attaqués ou subir des dégâts à l'instar d'un nuage de gaz毒ique ou d'une étendue de sables mouvants. Survie est la compétence la plus souvent utilisée pour désamorcer des dangers environnementaux.

Les apparitions sont des dangers surnaturels généralement engendrés quand l'essence spirituelle d'un lieu est imprégnée par les instincts et les émotions ayant accompagné le décès d'un être vivant. Puisque les apparitions n'ont pas de consistance, elles ont rarement une composante physique et, quand c'est le cas, cette composante est souvent intangible ou ne peut subir des dégâts qu'avec de l'énergie positive. Les compétences et les options utilisées pour désamorcer des apparitions sont variables, bien que généralement la Religion pour un exorcisme soit assez fréquente. Cependant, même en réussissant un test pour désamorcer une apparition, elle peut réapparaître jusqu'à ce qu'elle termine ce qui l'empêche de quitter le monde. Généralement, désamorcer ou survivre à une apparition permet d'obtenir des indices sur ce qui pourrait permettre de trouver le repos.

COMPRENDRE ET CHOISIR LES STATISTIQUES

Comme pour les créatures, les statistiques des dangers peuvent être extrêmes, élevées ou faibles (les dangers n'ont pas besoin de valeurs modérées ou minimales pour leurs statistiques).

Bien qu'elles soient définies pour la création des créatures, quand vous créez un danger vous utiliserez ces valeurs légèrement différemment.

Extrême. Bien que des valeurs extrêmes restent excessivement difficiles à atteindre ou à excéder, contrairement aux monstres,

presque tous les dangers extrêmes ont une valeur extrême car ils ne s'activent généralement que si elles n'ont pas été remarquées ou en cas d'échec critique pour les désactiver.

A-t-il un DD de Discréption extrême qui le rend très difficile à localiser ? Un DD de Désamorçage extrême qui le rend dangereux à désactiver ? Ou un DD de sauvegarde extrême



qui le rend mortel quand il est déclenché ? Ce sont les choix les plus communs puisque chacun d'eux affecte une étape différente d'une rencontre avec un danger.

Élevé. C'est un niveau d'efficacité qui peut généralement servir de valeur de base ; cette valeur pour les dangers couvre les valeurs modérées à élevées des créatures.

Faible. Si un danger a des faiblesses, comme un jet de Réflexes réduit pour un piège mécanique volumineux ou un DD de désactivation facile pour un piège très dur à trouver, il aura généralement une valeur faible. Si vous avez besoin d'une valeur encore plus faible, basez-vous sur les valeurs minimales indiquées dans Concevoir des créatures (pages 56-73) ou juste une valeur incroyablement faible comme celle du test de Discréption de l'*orbe de l'Armageddon* (*Livre de base* p. 526).

DISCRÉPTION ET DÉSAMORÇAGE

Quand vous déterminez les statistiques de combat d'un danger, décidez d'abord comment il peut être repéré et quelle sera la difficulté pour le désamorcer. Un danger dont le principal défi consiste à le repérer, comme la fosse dissimulée du *Livre de base*, peut avoir un effet différent pour son niveau qu'un danger visible mettant au défi les PJ de le désamorcer, comme l'*orbe de l'Armageddon*.

TABLEAU 2-13 : DD DISCRÉPTION ET DÉSAMORÇAGE

Niveau	Extrême	Élevée	Faible
-1	18	15	12 à 11
0	19	16	13 à 12
1	20	17	14 à 13
2	21	18	15 à 14
3	23	20	17 à 15
4	25	22	18 à 17
5	26	23	20 à 18
6	28	25	21 à 19
7	30	27	23 à 21
8	31	28	24 à 22
9	33	30	26 à 23
10	35	32	27 à 25
11	36	33	29 à 26
12	38	35	30 à 27
13	40	37	32 à 29
14	41	38	33 à 30
15	43	40	35 à 31
16	45	42	36 à 33
17	46	43	38 à 34
18	48	45	39 à 35
19	50	47	41 à 37
20	51	48	42 à 38
21	53	50	44 à 39
22	55	52	45 à 41
23	56	53	46 à 42
24	58	55	48 à 43

Pour décider de la manière dont votre danger doit être déamorcé, commencez par une description narrative de ce processus qui vous permettra de déterminer les méthodes et les compétences requises. Vous devrez décider pour chaque méthode du rang de maîtrise nécessaire pour trouver le danger ainsi que celui pour le désamorcer. N'oubliez pas qu'un danger sans rang indiqué à côté de son DD de Discréption est suffisamment évident pour que les créatures le trouvent sans avoir à Fouiller et que les dangers magiques sans rang indiqué ne

sont normalement pas protégés contre *détection de la magie*. La plupart des dangers construits par des créatures intelligentes sont masqués avec au moins un rang qualifié. Le Tableau 2-14 indique les prérequis de maîtrise élevés et modérés par niveau ; vous pouvez utiliser des rangs de maîtrise inférieurs à ceux qui sont proposés et si vous utilisez les valeurs élevées, envisagez une seconde méthode, peut-être moins efficace, pour désactiver le danger avec un rang inférieur. Par exemple, l'apparition pulsion sanguinaire du *Livre de base* peut être désactivée avec un rang de maître en Religion ou avec un rang d'expert en Diplomatie mais avec un DD plus élevé.

Si vous avez besoin d'un modificateur de Discréption pour un danger complexe, soustrayez tout simplement 10 au DD indiqué.

TABLEAU 2-14 : MAÎTRISE MINIMALE

Niveaux	Élevée	Modérée
0 ou moins	Inexpérimenté	Inexpérimenté
1-4	Qualifié (expert pour Perception)	Qualifié
5-8	Expert	Qualifié
9-18	Maître	Expert
19 ou plus	Légendaire	Maître

DÉFENSES

S'il y a une composante physique qu'un personnage peut blesser, vous devez déterminer la CA du danger, ses jets de Vigueur et de Réflexes, en vous basant sur les valeurs extrêmes, élevées et faibles (précédées des lettres Ex, Él et Fa sur la table) ainsi que sa Solidité, ses PV et son Seuil de rupture (SR). Quand vous concevez un danger purement magique ou sans consistance, vous pouvez ignorer cette étape.

TABLEAU 2-15 : DÉFENSES

Niv.	Sauv.					Solidité	PV*
	CAEx	CAÉl	CAFa	Ex	Él		
-1	18	15	12	+9	+8	+2	2-4 11-13
0	19	16	13	+10	+9	+3	3-5 15-17
1	19	16	13	+11	+10	+4	5-7 23-25
2	21	18	15	+12	+11	+5	7-9 30-34
3	22	19	16	+14	+12	+6	10-12 42-46
4	24	21	18	+15	+14	+8	11-13 46-50
5	25	22	19	+17	+15	+9	12-14 50-54
6	27	24	21	+18	+17	+11	13-15 54-58
7	28	25	22	+20	+18	+12	14-16 58-62
8	30	27	24	+21	+19	+13	15-17 62-66
9	31	28	25	+23	+21	+15	16-18 66-70
10	33	30	27	+24	+22	+16	17-19 70-74
11	34	31	28	+26	+24	+18	19-21 78-82
12	36	33	30	+27	+25	+19	20-22 82-86
13	37	34	31	+29	+26	+20	21-23 86-90
14	39	36	33	+30	+28	+22	22-24 90-94
15	40	37	34	+32	+29	+23	23-25 94-98
16	42	39	36	+33	+30	+25	25-27 101-107
17	43	40	37	+35	+32	+26	27-29 109-115
18	45	42	39	+36	+33	+27	29-31 117-123
19	46	43	40	+38	+35	+29	31-33 125-131
20	48	45	42	+39	+36	+30	33-35 133-139
21	49	46	43	+41	+38	+32	36-38 144-152
22	51	48	45	+43	+39	+33	39-41 156-164
23	52	49	46	+44	+40	+34	44-46 168-176
24	54	51	48	+46	+42	+36	46-50 180-188

* Le Seuil de rupture est généralement égal à la moitié des PV du danger.

Il n'est pas logique que certains dangers, même de haut niveau, aient une valeur de Solidité élevée. Dans ce cas, vous pouvez ignorer la Solidité et utiliser les valeurs de PV du tableau 2-7 : Points de vie page 63. Particulièrement pour les dangers complexes, vous pouvez vouloir répartir sa résistance entre différentes parties situées dans différents endroits pour encourager le travail en équipe et la mobilité.

ATTAQUE

Presque tous les dangers ont besoin d'un bonus d'attaque ou d'un DD de jet de sauvegarde et ceux qui infligent des dégâts doivent avoir une valeur de dégâts. Les dangers simples infligent environ deux fois plus de dégâts que les dangers complexes et ont un bonus d'attaque supérieur que le bonus d'attaque extrême d'une créature (abréviation : Att. S dans le Tableau 2-16 : Attaque). Les dangers complexes ont généralement des bonus d'attaque similaires à un bonus d'attaque élevé d'une créature (abréviation : Att. C dans le Tableau 2-16). Si nécessaire, vous pouvez ajuster ces valeurs grâce au Tableau 2-9 : Bonus d'attaque page 64. Les DD des dangers simples ne sont pas aussi élevés pour leur niveau que leurs bonus d'attaque puisque les effets avec des DD ont des conséquences même en cas de jet de sauvegarde réussi ; utilisez les colonnes DDEx et DDÉl pour les DD extrêmes et élevées dans le Tableau 2-16 : Attaque.

Les colonnes de dégâts dans le tableau indiquent une formule de dégâts que vous pouvez utiliser ainsi que la moyenne des dégâts entre parenthèses. Si vous voulez créer votre propre formule, n'oubliez pas que la moyenne des dégâts est de 2,5 pour un d4, 3,5 pour un d6, 4,5 pour un d8, 5,5 pour un d10 et 6,5 pour un d12.

TABLEAU 2-16 : ATTAQUE

Niv.	Att. S	Att. C	Dég. simples	Dég. complexes	DDEx	DDÉl
-1	+10	+8	2d4+1 (6)	1d4+1 (3)	19	16
0	+11	+8	2d6+3 (10)	1d6+2 (5)	19	16
1	+13	+9	2d6+5 (12)	1d6+3 (6)	20	17
2	+14	+11	2d10+7 (18)	1d10+4 (9)	22	18
3	+16	+12	2d10+13 (24)	1d10+6 (12)	23	20
4	+17	+14	4d8+10 (28)	2d8+5 (14)	25	21
5	+19	+15	4d8+14 (32)	2d8+7 (16)	26	22
6	+20	+17	4d8+18 (36)	2d8+9 (18)	27	24
7	+22	+18	4d10+18 (40)	2d10+9 (20)	29	25
8	+23	+20	4d10+22 (44)	2d10+11 (22)	30	26
9	+25	+21	4d10+26 (48)	2d10+13 (24)	32	28
10	+26	+23	4d12+26 (52)	2d12+13 (26)	33	29
11	+28	+24	4d12+30 (56)	2d12+15 (28)	34	30
12	+29	+26	6d10+27 (60)	3d10+14 (30)	36	32
13	+31	+27	6d10+31 (64)	3d10+16 (32)	37	33
14	+32	+29	6d10+35 (68)	3d10+18 (34)	39	34
15	+34	+30	6d12+33 (72)	3d12+17 (36)	40	36
16	+35	+32	6d12+35 (74)	3d12+18 (37)	41	37
17	+37	+33	6d12+37 (76)	3d12+19 (38)	43	38
18	+38	+35	6d12+41 (80)	3d12+20 (40)	44	40
19	+40	+36	8d10+40 (84)	4d10+20 (42)	46	41
20	+41	+38	8d10+44 (88)	4d10+22 (44)	47	42
21	+43	+39	8d10+48 (92)	4d10+24 (46)	48	44
22	+44	+41	8d10+52 (96)	4d10+26 (48)	50	45
23	+46	+42	8d12+48 (100)	4d12+24 (50)	51	46
24	+47	+44	8d12+52 (104)	4d12+26 (52)	52	48

CONCEVOIR DES DANGERS SIMPLES

Quand vous concevez un danger simple, assurez-vous de choisir un déclencheur et un effet appropriés. Souvent, un danger simple qui inflige juste des dégâts à ses cibles n'est pas grand-chose d'autre qu'un ralentisseur pour le jeu sans trop d'intérêt. Aussi, réfléchissez bien au but de votre danger aussi bien pour votre histoire que dans l'univers de jeu surtout si une créature l'a intentionnellement construit ou placé ici. Un danger simple efficace a un effet intéressant, une conséquence à long terme ou est cohérent avec les habitants du secteur, ou même avec les rencontres (vous pouvez trouver d'autres informations sur la manière d'intégrer des dangers avec les rencontres dans Rencontres dynamiques page 48).

CONCEVOIR DES DANGERS COMPLEXES

Contrairement aux dangers simples, un danger complexe peut jouer le rôle d'une créature dans un combat ou peut même être une rencontre en soi. Pour un danger complexe, bon nombre des considérations liées aux effets infligeant des dégâts pour les dangers simples ne s'appliquent pas. Un danger complexe peut infliger ses dégâts encore et encore jusqu'à tuer la victime impuissante et il n'est pas prévu pour être un obstacle que l'on surmonte rapidement.

Les dangers complexes ont plus de rapport avec les créatures que des dangers simples et vous constaterez que leurs statistiques sont similaires à celles des créatures. Un danger complexe intéressant nécessite souvent le désamorçage de plusieurs éléments ou, d'une manière ou d'une autre, une interaction avec cette rencontre. Par exemple, tandis que le couloir de fléchettes empoisonnées du *Livre de base* ne nécessite qu'un seul test de Vol pour être désamorcé, le panneau de contrôle est de l'autre côté du couloir, aussi les PJ doivent d'abord le traverser

CONCEVOIR DES Routines

Un danger complexe a une Routine qui se répète à chaque round. Il peut s'agir d'instructions préprogrammées incorporées à un piège, d'un instinct ou d'émotions résiduelles imprégnant une apparition complexe, ou d'une force naturelle comme le fait de s'enfoncer dans des sables mouvants. Assurez-vous de concevoir une Routine qui est logique avec le danger ; une chute de lave qui se déverse sur une zone à chaque round ne peut pas être capable de ne cibler que les PJ mais elle peut se répandre dans toutes les zones qu'elle affecte ou sur certaines zones déterminées aléatoirement. Cependant, une apparition complexe peut être capable de détecter l'énergie vitale et donc de prendre pour cible des créatures vivantes.

Si vous créez un danger qui ne peut pas attaquer continuellement les PJ (comme la colonne de lames du *Livre de base*, qui se déplace dans une direction aléatoire), vous pouvez le rendre plus mortel d'une autre manière.

Le danger doit avoir autant d'actions qu'il en a besoin selon vous pour effectuer sa Routine. Si vous répartissez la Routine entre plusieurs actions, vous pouvez aussi retirer certaines de ces actions au danger au fur et à mesure que les PJ le désactivent ou le détruisent ; cela peut leur donner l'impression de progresser et les encourager à s'occuper de ce danger s'il apparaît au cours d'une rencontre avec des créatures.

DANGERS SIMPLES

Un danger simple utilise sa réaction quand il est déclenché.

criard

CHAMPIGNON ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 12

Description. Ce champignon violet de taille humaine émet un cri perçant quand il est dérangé.

Désamorçage. Survie DD 18 pour s'en approcher discrètement et percer le sac d'air du champignon sans déclencher le criard.

CA 12 ; Réf +2, Vig +8

PV 9 ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Hurlement ↳ **Déclencheur.** Une créature ou une source de lumière à une distance de 3 m du criard ou si le criard subit des dégâts ; **Effet.** Le criard émet un hurlement assourdissant qui inflige 1d6 dégâts de son à toutes les créatures dans un rayon de 9 m (jet de Vigueur basique DD 16 ; en cas d'échec critique, la créature est sourde pendant 1 min).

Réinitialisation. 1 min

DANGER -1

chute de neige

ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 16 (qualifié)

Description. De la neige et de la glace se sont accumulées sur une surface surélevée comme la branche d'un arbre ou un toit. Cet amoncellement est instable et peut se détacher s'il est perturbé.

Désamorçage. Survie (qualifié) DD 19 pour déloger la neige en toute sécurité ou au moins 1 dégât de feu pour détruire le danger sans le déclencher.

CA 16 ; Réf +8, Vig +10

PV 8 ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Chute de neige ↳ **Déclencheur.** Une créature se déplace sous l'endroit où est amoncelée la neige ; **Effet.** La glace et la neige tombent sur la créature ayant déclenché le danger, infligeant 2d6+3 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 18) et détrempe ses vêtements. Tant que la victime n'a pas changé ses vêtements ou passé au moins une heure dans une zone avec une température normale ou supérieure, elle considère les environnements froids comme étant un échelon plus froid (par exemple, un froid modéré est considéré comme un froid important).

TOILE ENTRAVANTE

DANGER 1

ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 18 (expert)

Description. Des rideaux de toiles d'araignée semi-transparents obstruent une entrée pour capturer des petits insectes ou gêner des créatures plus grandes qui les traversent.

Désamorçage. Survie (qualifié) DD 17 pour les écarter.

CA 19 ; Réf +11, Vig +10

PV 26 (SR 13) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Prise au piège ↳ **Déclencheur.** Une créature qui n'est pas une araignée passe à travers ; **Effet.** Les toiles s'enroulent autour de la créature et collent à son corps. La créature ayant déclenché ce danger doit réussir un jet de Réflexes DD 20 ou subir un malus de circonstances de -3 m à toutes ses Vitesses jusqu'à ce qu'elle S'échappe des toiles (DD 20). En cas d'échec critique, les toiles se collent aussi au visage de

la créature ce qui la rend malade 1 et elle ne peut pas tenter de réduire cet état tant qu'elle ne S'échappe pas des toiles.

moisissure brune

CHAMPIGNON ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 21 (qualifié)

Description. Ce modeste champignon absorbe la chaleur de l'air.

Désamorçage. Survie (qualifié) DD 18 pour retirer la moisissure en toute sécurité.

Émission de froid (aura, froid) ; 1,5 m. La moisissure brune inflige 2d6 dégâts de froid aux créatures proches.

CA 18 ; Réf +5, Vig +11

PV 30 (SR 15) ; Immunités coups critiques, feu, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** froid 10

Absorption de chaleur ↳ **Déclencheur.** Du feu à moins de 1,5 m de la moisissure brune ; **Effet.** La moisissure brune s'étend sur chaque case adjacente aux cases qu'elle occupe. En grandissant, elle absorbe encore plus la chaleur de son environnement, infligeant 2d6+6 dégâts de froid (jet de Vigueur basique DD 18) aux créatures situées dans un rayon de 3 m après son expansion.

Réinitialisation. Après s'être répandue, la moisissure brune ne peut plus grandir pendant une journée.

DANGER 2

éboulis traîtres

ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 23 (qualifié)

Description. Le sol de ce terrain incliné semble stable à première vue mais les petits cailloux qui le recouvrent sont instables et peuvent glisser.

Désamorçage. Survie (qualifié) DD 20 pour trouver un chemin sûr.

Glissement de terrain ↳ **Déclencheur.** Une créature marche sur le sol instable ; **Effet.**



Les pierres se dérobent sous ses pieds. La créature ayant déclenché le danger doit tenter un jet de Réflexes DD 21 alors qu'elle chute et est entraînée par les rochers ce qui lui inflige 2d10+13 dégâts contondants.

Succès critique. La créature ne subit pas de dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et tombe à terre dans son espace.

Échec. La créature subit les pleins dégâts, tombe dans son espace et dévale jusqu'en bas de la pente.

Échec critique. Comme pour un échec mais les dégâts sont doublés.

ATTRAPE-MOUCHE TITANESQUE

DANGER 4

ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 25 (qualifié)

Description. À première vue, une attrape-mouche titanésque ressemble à une plante normale mais, sous des eaux opaques, elle dissimule une mâchoire beaucoup plus grande de 3 m de diamètre renforcée par des branches et garnie de poils paralysants.

Désamorçage. Survie (qualifié) DD 22 pour tromper les sens du poids et de la pression de l'attrape-mouche.

CA 21 ; Réf +8, Vig +15

PV 56 (SR 28) ; Immunités mental ; **Résistances** acide 20, feu 10

Occlusion rapide **Déclencheur.** Une créature de taille Petite ou Moyenne se déplace sur une case à portée des mâchoires cachées de l'attrape-mouche ; **Effet.** Les mâchoires de l'attrape-mouche se referment d'un seul coup sur la créature ayant déclenché cet effet.

Corps à corps **mâchoires, +17, Effet** engloutissement

Engloutissement. La cible est prise au piège des mâchoires de l'attrape-mouche et elle subit l'état empoigné jusqu'à ce qu'elle s'échappe (DD 21). De plus, elle est exposée à la toxine de l'attrape-mouche titanésque à cause des centaines de minuscules poils à l'intérieur des feuilles. Si la plante a obtenu un succès critique à son attaque, la cible subit un malus de circonstances de -2 à ses jets de sauvegarde contre ce poison. Tant que la cible demeure empoignée, à la fin de chacun de ses tours elle subit 3d6 points de dégât d'acide.

Toxine d'attrape-mouche titanésque (contact, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et étourdi 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et étourdi 2 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts de poison et paralysé (1 round)

Réinitialisation. 1 h (ou plus longtemps après un repas copieux).

REFLET SPECTRAL

DANGER 5

APPARITION

Discretion DD 26 (expert)

Description. Le reflet dans le miroir se déforme subtilement, affichant un rictus malveillant.

Désamorçage. Religion DD 23 (qualifié) pour exorciser l'esprit ou Vol DD 23 (qualifié) pour rapidement couvrir le miroir.

CA 19 ; Réf +10, Vig +15

Solidité 13 ; **PV** 50 (SR 25) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Empalement spectral **Déclencheur.** Une créature vivante approche à moins de 4,5 m du miroir et ce dernier est éclairé par une lumière au moins faible ; **Effet.** Des ardillons d'ombre embrochent la créature reflétée par le miroir au moment où la hantise effectue une Frappe d'ardillons d'ombre.

Corps à corps **ardillons d'ombre, +19, Dégâts** 4d8+9 négatifs plus absorption de vitalité

Absorption de vitalité. Une créature touchée par les ardillons d'ombre du reflet doit tenter un jet de sauvegarde de Vigueur DD 22 alors que l'apparition tente d'absorber dans le miroir une partie de son énergie vitale. La cible est drainée 1 si elle rate son jet de sauvegarde ou drainée 2 en cas d'échec critique.

Réinitialisation. L'apparition se reforme au bout de 1 min, en se manifestant dans n'importe quel miroir dans la zone qu'elle imprègne (voir Spécial, ci-dessous).

Spécial. Les reflets spectraux imprègnent souvent des bâtiments entiers en se manifestant dans n'importe quel miroir suffisamment grand. Les points de vie et la Solidité donnés en exemple représentent un miroir typique renforcé par l'apparition ; à votre discrétion, l'apparition peut apparaître dans des surfaces réfléchissantes plus difficiles à détruire. Vaincre la manifestation en lui infligeant des dégâts détruit cette surface et l'apparition ne peut plus l'utiliser. Si l'apparition apparaît dans une zone avec de nombreux miroirs, envisagez d'accorder aux PJ deux ou trois fois plus de PX qu'un danger simple.

CHŒUR SPECTRAL

DANGER 6

APPARITION

Discretion DD 20 (expert)

Description. Un chœur d'âmes égarées surgit du sol en interprétant un chant surnaturel qui terrifie ceux qui l'entendent et soumet leur corps à un déferlement de son.

Désamorçage. Représentation DD 28 (qualifié) pour perturber l'harmonie du chant avec un autre air ou Religion DD 28 (qualifié) pour rituellement imposer le silence aux esprits

Chant impie **Déclencheur.** Une créature approche à 3 m de la partie du sol d'où peut jaillir le chœur ; **Effet.** Le chœur s'élève et son chant inflige 4d8+18 dégâts mentaux à toutes les créatures non mauvaises situées dans un rayon de 9 m des formes spectrales. Les créatures affectées doivent tenter un jet de Volonté DD 24.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est effrayée 1.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et est effrayée 2.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts. Elle est également effrayée 3 et fuit pendant 1 round.

LIMON VERT

DANGER 9

ENVIRONNEMENTAL

Discretion DD 30 (expert)

Description. Une fine couche verdâtre de substance caustique recouvre une partie du plafond attendant qu'une proie passe dessous.

Désamorçage. Survie DD 33 (expert) pour gratter précautionneusement la substance au plafond sans la toucher.

CA 20 ; Réf +15, Vig +25

PV 200 (SR 100) ; **Immunités** coups critiques, feu, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** froid 20, feu 20

Embuscade caustique **Déclencheur.** Une créature passe sous le limon ; **Effet.** Le limon vert tombe sur la créature et tente de la dissoudre pour la transformer en pulpe nutritive. La cible doit tenter un jet de Réflexes DD 28.

Succès critique. La cible s'écarte à temps et n'est pas affectée.

Succès. La cible est éclaboussée par un peu de substance. Elle est drainée 1.

Échec. Le limon tombe sur sa cible. La cible est drainée 1 et l'intensité de cet état augmente de 1 à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle ne s'est pas débarrassée du limon. Si la cible

atteint l'état drainé 4, la prochaine fois que cette intensité devrait augmenter, elle meurt et se dissout en pulpe nutritive. Un limon couvrant sa cible ne peut plus être retiré par des tests de Survie et les dégâts infligés au limon le sont aussi à la cible (en appliquant les immunités, les faiblesses et les résistances de la cible et non ceux du limon).

Échec critique. Le limon recouvre complètement sa cible. Même effet qu'en cas d'échec mais la cible est immédiatement drainée 2, devient drainée 4 après 1 round et meurt après 2 rounds.

Réinitialisation. 1 h, le temps que le limon se nourrisse puis remonte lentement au plafond.

ABJURATEUR JALOUX

DANGER 11

APPARITION

Discretion DD 33 (maître)

Description. Un esprit vêtu d'une robe jaillit du sol en pointant un doigt accusateur.

Désamorçage. Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion (maître) DD 36 pour convaincre l'esprit que les connaissances magiques de la cible sont trop importantes pour être prises à la légère.

Déchirure magique (abjuration, arcanique) **Déclencheur.** Une créature actuellement affectée par un sort bénéfique approche dans un rayon de 9 m de l'abjurateur ; **Effet.** Jalosant la célébrité et les prouesses magiques des autres, l'abjurateur tente de provoquer une défaillance catastrophique du sort bénéfique de plus haut niveau affectant actuellement sa cible. Il tente un test de contre avec un modificateur de +26. Si ce test réussit, le sort est dissipé et la créature qu'il affectait subit 4d12+30 dégâts de force à cause de l'implosion violente du sort (jet de Réflexes basique DD 32).

Réinitialisation. 1 h

CHUTE MORTELLE

DANGER 15

APPARITION

Discretion DD 40 (maître) pour percevoir l'écho d'un objet lointain s'écrasant sur le sol

Description. Quatre esprits vengeurs saisissent des intrus et les jettent du haut d'une falaise proche de 36 m de hauteur.

Désamorçage. Athlétisme DD 40 (qualifié) pour repousser les esprits si violemment qu'ils craignent de tomber de la falaise ou Religion DD 40 (expert) pour éloigner temporairement les esprits.

Appel du vide (divine, abjuration)

Déclencheur. Une créature approche à une distance de 4,5 m d'une falaise ; **Effet.** Chaque esprit essaie de faire tomber de la falaise une créature située à une distance de 18 m de son rebord en tentant un test avec un modificateur de +26 contre la Vigueur de la cible. Si l'apparition réussit, la cible tombe de la falaise et fait une chute de 36 m.

Jusqu'à ce que l'apparition soit vaincue, chaque créature à une distance maximale de 18 m du bord de la falaise doit tenter un jet de Volonté DD 40 à chaque fois qu'elle utilise une action ou une réaction pour Arrêter une chute, Voler, Se raccrocher en extrémis ou éviter de tomber ; si le jet est raté, l'action est interrompue. L'apparition tente automatiquement de contrer les sorts tels que feuille morte permettant de ralentir la chute ou de réduire ses effets avec un modificateur de contre de +32.

Réinitialisation. 1 h

EMPRISE DES DAMNÉS

DANGER 17

APPARITION

Discretion DD 43 (maître)

Description. Ces esprits désespérés sont les échos d'individus ayant commis de grandes atrocités au nom d'une divinité maléfique. Désormais, ils ne savent qu'une seule chose, c'est que leur âme a été damnée et ils pensent pouvoir changer leur destin en offrant de puissants sacrifices à leurs maîtres fiélons.

Désamorçage. Religion DD 46 Religion (maître) pour inspirer une divinité afin qu'elle intervienne pour contrer le rituel.

Marque de damnation (mort, divine, nécromancie) **Déclencheur.**

Au moins trois créatures vivantes et conscientes de niveau au moins 13 pénètrent dans la zone de l'apparition ; **Effet.** L'apparition inflige 6d12+35 dégâts négatifs à chaque créature située dans la zone affectée et chaque créature doit tenter un jet de Volonté DD 40.

Succès critique. La créature ne subit aucun dégât et est condamnée 1.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est condamnée 1.





Échec. La créature subit les pleins dégâts, est condamnée 2 et reçoit la marque de damnation.

Échec critique. La créature subit double dégâts, est condamnée 3 et reçoit la marque de damnation.

Si une créature avec la marque de damnation meurt dans les prochaines 24 h, y compris à cause des dégâts infligés par l'apparition, son âme est immédiatement entraînée sur le plan de la divinité maléfique que servaient les esprits damnés. L'âme y est alors retenue captive par un puissant serviteur de cette divinité. Seul un *souhait* ou un effet similaire tout aussi puissant peut permettre de récupérer directement cette âme perdue ; cependant, il est aussi possible de se rendre sur le plan maléfique afin de vaincre le gardien de cette âme.

Réinitialisation. 1 jour

DANGERS COMPLEXES

Les dangers complexes déterminent leur initiative et agissent à leur tour.

FLAMME ÉTERNELLE

APPARITION | COMPLEXE

Discretion +18 (expert)

Description. Un brasier infernal surgit de nulle part et renforce toutes les créatures mortes-vivantes de la zone. Cette apparition se manifeste le plus souvent à partir des cadavres calcinés d'un groupe de trois personnes mortes brûlées, que ce soit à cause d'un accident ou d'une exécution. Leurs âmes crient vengeance et sont consumées par la colère.

Désamorçage. Diplomatie DD 27 (expert) pour apaiser temporairement la rage de l'un des trois esprits ou Religion DD 30 Religion (qualifié) pour exorciser un des esprits ; il faut obtenir trois succès pour désamorcer cette apparition.

Agonie calcinante (divination, mental) **Déclencheur.** Une créature vivante approche dans un rayon de 3 m des victimes immobilisées par le feu ; **Effet.** L'esprit de la créature est assailli par les souvenirs de l'agonie des victimes du brasier. La créature doit tenter un jet de Volonté DD 25 puis l'apparition détermine son initiative.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est malade 2.

Échec critique. La créature est malade 3 et elle est prise au dépourvu tant qu'elle reste dans la zone affectée par l'apparition et pendant 3 rounds après l'avoir quittée.

Routine (1 action). La zone hantée est ravagée par des flammes spectrales qui infligent 4d6 dégâts de feu à toute créature vivante qui s'y trouve (jet de Volonté basique DD 23). Les créatures mortes-vivantes qui se trouvent dans la zone sont imprégnées de ces flammes au round suivant. Elles gagnent le trait feu et immunité contre le feu et toutes leurs attaques infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les objets dans la zone ne sont pas affectés.

Réinitialisation. Les flammes se dissipent au bout de 1 min dès qu'il n'y a plus aucune créature vivante dans la zone. Mais, après une heure, la colère et la souffrance sont de nouveau actives et l'apparition est de nouveau prête à être déclenchée.

TRAHISON CONFONDANTE

APPARITION | COMPLEXE

Discretion +21 (expert)

DANGER 8

Description. Les alliés semblent tomber le masque et se révéler être des monstres maléfiques.

Désamorçage. Duperie DD 28 (expert) deux fois pour déconcerter l'apparition avec vos propres duperies ou Occultisme DD 28 (qualifié) deux fois pour créer une protection contre l'influence mentale de l'apparition.

Démasquer (illusion, occulte) **Déclencheur.** Au moins deux créatures entrent dans la zone de l'apparition ; **Effet.** Chaque créature voit la silhouette des créatures proches se déformer et se transformer avant de prendre l'apparence d'êtres démoniaques et effroyables assoiffés de sang. Chaque créature dans la zone d'effet doit tenter un jet de Volonté DD 30.

Succès critique. La créature rejette entièrement l'illusion et est temporairement immunisée à la routine de l'apparition pendant 1 min.

Succès. La créature n'est pas affectée par ces étranges visions.

Échec. La créature croit que les illusions sont réelles ; si elle est confuse par la routine de l'apparition, elle ne peut tenter de tests nus pour mettre un terme à l'état confus quand elle subit des dégâts.

Échec critique. Comme pour un échec mais la créature conserve une méfiance envers les autres et ne peut bénéficier d'une réaction Aider pendant 24 h.

Routine (1 action ; illusion, mise hors de combat, occulte). L'apparition continue de perturber les sens de ses victimes et de les pousser à s'entre-tuer. Chaque créature dans la zone d'effet doit tenter un jet de Volonté DD 26.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La cible est confuse pendant 1 round.

Échec critique. La cible est confuse pendant 1 min.

Réinitialisation. L'apparition se désactive 1 min après que toutes les créatures vivantes ont quitté la zone mais se réinitialise immédiatement après.

CRUE SUBITE PÉRILLEUSE

COMPLEXE | ENVIRONNEMENTAL

Discretion +22 (expert)

DANGER 10

Description. Que ce soit de l'eau se déversant dans une rue en charriant des débris dangereux ou une substance moins naturelle se déversant de son réceptacle, cette crue emporte tout sur son chemin.

Désamorçage. Trois tests d'Athlétisme, d'Artisanat ou de Survie DD 35 pour se déplacer ou construire des barricades suffisamment solides pour s'abriter de la crue. Bien que cela permette d'établir un endroit sûr où se réfugier, les créatures en dehors de cet abri peuvent toujours être en danger en fonction de la nature de cette crue.

Rupture (Déclencheur). Une créature ou un effet brise le barrage faisant obstacle à la crue ; **Effet.** Le danger détermine son initiative tandis que la crue se déverse de nouveau.

Routine (1 action). La crue avance de 18 m affectant toutes les créatures situées dans la zone. Entrainée par la crue, chaque créature doit tenter un jet de Vigueur DD 30. Le montant et le type de dégâts dépendent de la nature de la crue et certaines imposent des effets supplémentaires. En raison des eaux turbulentes, les créatures dans la zone d'effet doivent tenter un test d'Athlétisme

pour Nager afin de pouvoir se déplacer et celles qui ne réussissent pas ce test à chaque round peuvent se noyer.

Succès critique. La créature ne subit aucun dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit les pleins dégâts et est entraînée sur 3 m dans le sens d'écoulement de l'eau.

Échec critique. La créature subit double dégâts et est entraînée sur 6 m dans le sens d'écoulement de l'eau.

- Écoulement d'acide.** Le liquide caustique dissout la chair en se déplaçant, infligeant 1d12 dégâts contondants et 1d12+8 dégâts d'acide. De plus, il inflige 2d6 dégâts d'acide persistants aux créatures qui ont obtenu un échec critique à leurs jets de Vigueur.

- Vagues déchaînées.** Les eaux tumultueuses de cette crue infligent 2d12+10 dégâts contondants.

- Détritus répugnantes.** Cette crue charrie des éléments infectés et contaminés comme de la chair pourrissante ou des eaux usées des égouts. Elle inflige 2d12+8 dégâts contondants. Chaque créature exposée à la crue doit tenter un jet de Vigueur DD 29. Elle est malade 1 en cas d'échec et malade 2 en cas d'échec critique. De plus, les créatures en contact avec les eaux de la crue sont exposées à la fièvre de la fange (Vigueur DD 20, Bestiaire p. 274).

- Débris tranchants.** Les eaux charrient différents objets dont certains sont particulièrement tranchants. La crue inflige 1d12 dégâts contondants et 1d12+12 dégâts perforants.

- Substance gluante.** La substance est particulièrement visqueuse. Elle inflige 2d12+6 dégâts contondants. De plus, chaque créature affectée par la crue doit tenter à chaque round un jet de Réflexes DD 29 au début de son tour. En cas d'échec, elle subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse pendant 1 round. En cas d'échec critique, elle est à la place immobilisée pendant 1 round.

LAMES LACÉRANTES

DANGER 12

APPARITION | COMPLEXE

Discretion +25 (expert)

Description. Une tornade spectrale d'éclats de verre et d'acier lacère tout ce qu'elle touche.

Désamorçage. Vol DD 35 (maître) pour ajuster précisément les lames afin qu'elles se détruisent mutuellement ou Religion DD 38 (expert) pour affaiblir l'apparition ; quatre succès sont nécessaires pour la désamorcer.

CA 33 ; Réf +25, Vig +27, Vol +22

Solidité 20 ; PV 100 (SR 50) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** positif 15

Lames tourbillonnantes ↘ **Déclencheur.** Au moins trois créatures entrent dans la zone d'apparition ; **Effet.** Des fragments tranchants sont soulevés du sol et se mettent à tourbillonner rapidement sur une case de 1,5 m. L'apparition fait un jet d'initiative.

Routine (3 actions). La tornade de lames utilise 3 actions pour se déplacer, se déplaçant de 9 m par action et infligeant 2d10+10 tranchants. Chaque créature sur sa trajectoire doit tenter un jet de Réflexes basique DD 33.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit pleins dégâts plus 1d10 dégâts de saignement persistants.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et 1d10 dégâts de saignement persistants. Elle est également blessée 1 (ou augmente l'intensité de son état blessé de 1 si elle l'est déjà). Chaque test réussi pour désamorcer ce danger réduit le déplacement de l'apparition de 9 m et le quatrième succès la désamorce complètement.

Réinitialisation. L'apparition rassemble les fragments tranchants dans sa zone d'effet en une heure après quoi elle peut de nouveau être déclenchée.

DANSE DE MORT

APPARITION | COMPLEXE

Discretion +32 (maître)

Description. Un orchestre surnaturel force tous ceux qui l'entendent à danser jusqu'à épuisement.

Désamorçage. Intimidation DD 42 (expert) trois fois pour effrayer les danseurs et les musiciens spectraux afin qu'ils cessent de participer à cette représentation mortelle, Représentation DD 40 (maître) deux fois pour produire un rythme suffisamment discordant pour mettre un terme à cette compulsion ou Religion DD 42 (maître) trois fois pour bannir les esprits par la prière.

Prélude ↘ (audible, enchantement, mise hors de combat, occulte)

Déclencheur. Une créature approche à une distance de 9 m de l'orchestre ; **Effet.** L'orchestre oblige toutes les créatures qui peuvent l'entendre à danser. Chaque créature doit tenter un jet de Volonté DD 41 avec les conséquences suivantes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est prise au dépourvu et ne peut pas utiliser de réactions. De plus, elle doit dépenser une de ses actions à chaque round pour danser. Danser est une action de déplacement qui permet à une créature de Marcher rapidement jusqu'à la moitié de sa Vitesse.

Échec. Comme pour un Succès mais la créature doit dépenser deux actions à chaque round pour danser.

Échec critique. Comme un échec mais la créature doit dépenser trois actions à chaque round pour danser.

Routine (1 action ; audible, enchantement, mise hors de combat, occulte). L'orchestre joue un air entraînant obligeant toutes les créatures qui l'entendent à danser. À chaque round, une créature doit tenter un jet de Volonté DD 37 ; le résultat de ce test modifie le nombre d'actions que doit dépenser la créature à chaque round pour danser. Si cela devrait obliger une créature à dépenser plus d'actions qu'elle n'en a, elle subit 10d6 dégâts (ou le double en cas d'échec critique) car elle danse plus vite que ce que son corps peut supporter.

Succès critique. La créature réduit de 1 le nombre d'actions utilisées pour danser.

Succès. Aucun effet.

Échec. La créature augmente de 1 le nombre d'actions utilisées pour danser.

Échec critique. La créature augmente de 2 le nombre d'actions utilisées pour danser.

Réinitialisation. L'orchestre surnaturel passe une heure à accorder ses instruments fantasmatiques après quoi il est de nouveau prêt à être activé.

CONCEVOIR DES OBJETS

Créer votre propre objet magique ou alchimique est un moyen idéal pour personnaliser vos aventures et la manière de jouer de votre groupe, tout en ajoutant des éléments uniques sans entrer dans les détails plus complexes de la création d'une nouvelle classe ou d'un nouvel archéotype.

Les nouveaux objets font d'excellents souvenirs des précédentes aventures et comptent parmi les éléments les plus faciles à utiliser pour un personnage après les avoir gagnés comme récompense. Ce chapitre vous explique la philosophie et les statistiques de la création des objets pour que vous puissiez imaginer les vôtres rapidement !

CONCEPT ET RÔLE

Tout d'abord, définissez un concept pour l'objet en vous basant sur son rôle dans votre partie et dans l'univers de jeu. Vous pouvez placer un nouvel objet dans des ruines anciennes pour donner un indice sur leur histoire et sur celle de ceux qui y vivaient. Par exemple, il peut y avoir dans des ruines thassiloniennes un objet basé sur la magie runique tandis que dans des vestiges jistkiens on pourra trouver un objet en lien avec les golems.

Un nouvel objet magique peut devenir important un peu plus tard au cours du récit, ou son rôle peut être aussi simple qu'un objet avec le thème du loup pour un moine utilisant la Posture du loup. Garder votre concept à l'esprit pour vous guider pendant le reste du processus. Commencez à réfléchir à quel type d'objet magique il sera. Certains types d'objets ont moins de probabilités d'être utiles aux PJ. Par exemple, de nouvelles armes et armures peuvent nécessiter que les PJ renoncent à celles qu'ils possèdent déjà. Il se peut donc qu'ils hésitent plus à utiliser ces objets à moins qu'ils ne soient, de toute évidence, bien supérieurs aux leurs. Quant aux objets consommables, ils ont moins d'impact sur un récit que les objets permanents.

NIVEAU D'OBJET

Un nouvel objet aura un niveau assez proche de celui des PJ. Si son niveau est trop faible, il risque de ne pas être assez intéressant et s'il est trop élevé, il peut être trop puissant ou le prix qu'il peut rapporter trop élevé.

COMPARAISON

Tout d'abord, jetez un coup d'œil aux objets similaires. Par exemple, si vous voulez un objet permanent qui permet de voler, jetez un coup d'œil au *balai volant*, qui se déplace de sa propre volonté vers un endroit et ne peut donc pas être utilisé pour bénéficier d'un trop grand avantage en combat, ou aux *bottes ailées* qui elles offrent cet avantage. Cela vous donnera une idée de la bonne échelle de niveaux et des différentes particularités et limitations des objets existants. Il se pourrait même que vous ayez juste à modifier un peu l'un de ces objets pour obtenir ce que vous voulez.

EFFETS DES OBJETS

Ensuite, basez-vous sur le concept et le rôle de votre objet pour déterminer ses effets. C'est là que votre créativité lui donnera vie. Assurez-vous qu'il fasse quelque chose d'intéressant et soit source d'inspiration pour le roleplay. Un objet magique qui ne fait rien d'autre que d'accorder un bonus est bien moins intéressant, même s'il offre un bonus d'objet pour un élément de jeu important comme avec une arme magique. Pour déterminer la puissance de l'objet, prenez en compte les pouvoirs spéciaux

que vous lui donnez ainsi que, si vous lui en accordez, les bonus d'objet qu'il octroie.

Pour des conseils plus précis sur le type d'objet que vous créez, reportez-vous à la section Conception par type page 83.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Quand vous déterminez les pouvoirs spéciaux appropriés pour un certain niveau, il est préférable de se baser sur des sorts similaires pour en évaluer les effets. Pour la plupart des consommables, l'effet doit être moins puissant que le sort de plus haut niveau accessible à un incantateur du même niveau que l'objet. Les parchemins sont les plus efficaces que vous pouvez obtenir (ils ont le même niveau que l'incantateur), mais ils nécessitent un incantateur ayant ce sort sur sa liste et requièrent les mêmes actions que pour l'incanter normalement.

Les pouvoirs utilisables une fois par jour constituent le choix le plus simple. Dans ce cas, le niveau d'objet doit être au moins supérieur de 2 par rapport au niveau minimum auquel l'incantateur peut incanter ce sort pour la première fois. Par exemple, si votre pouvoir est à peu près aussi puissant qu'un sort de niveau 3 incanté une fois par jour (*rapidité* par exemple), alors il devrait s'agir d'un objet au moins de niveau 7. Une baguette magique basique est un bon exemple. Cependant, une baguette est flexible et peut contenir le choix le plus efficace possible pour son niveau de sort (comme des sorts avec des effets prolongés qui concrètement deviennent des sorts à effet permanent même si on ne peut les utiliser qu'une fois par jour). Aussi, un objet précis qui n'accorde pas un sort de ce type peut avoir des pouvoirs ou des bonus supplémentaires au même prix que la baguette.

Si l'objet peut être activé plusieurs fois par jour, il devrait avoir au moins 4 niveaux de plus, pour un objet de niveau 9 en reprenant notre exemple. La fréquence d'utilisation peut aller de deux fois par jour à une fois par heure ou ce que vous souhaitez entre ces deux limites. Choisissez ce qui vous paraît le plus approprié pour permettre aux joueurs d'utiliser l'objet fréquemment sans pour autant que ses effets soient constants ou son utilisation illimitée. La fréquence appropriée, ou même une potentielle activation illimitée, varie grandement en fonction des sorts. L'incantation illimitée d'un tour de magie ne pose pas de problème mais pour un effet similaire à un sort qui n'est pas un tour de magie, c'est rarement une bonne idée. Ne créez un tel objet que si vous avez bien conscience des conséquences.

Les objets qui peuvent être activés moins souvent qu'une fois par jour ne sont pas fréquents puisqu'ils sont le plus souvent liés à des pouvoirs qu'on utilise généralement en dehors des rencontres. Même s'il est préférable de se conformer à des pouvoirs utilisables une seule fois par jour, ces objets ont tendance à avoir d'autres propriétés, souvent très étranges.

POUVOIRS CONSTANTS

Si vous voulez qu'un effet soit constant, il faut définir son niveau et son prix en fonction. Par exemple, imaginons que votre groupe soit de niveau 16 et que vous voulez lui accorder un objet basé sur le thème du vol. Un sort *vol* de niveau 7 dure déjà une heure, aussi

l'incanter une fois permet de couvrir une bonne partie de la journée d'aventure. Pour rester simple, vous décidez de créer une cape de niveau 16 qui permet à son utilisateur de voler sans limitation de durée. N'oubliez pas que certains effets ne sont pas prévus pour être constants et peuvent perturber votre partie s'ils le sont.

ACTIONS D'ACTIVATION

Méfiez-vous quand vous choisissez le nombre d'actions requis pour une activation ! Une activation à 1 action qui permet d'incanter un sort qui a un temps d'incantation de 2 actions est drastiquement plus puissant au cours d'une rencontre qu'un objet avec une activation à 2 actions. Un objet de ce genre est généralement d'un niveau beaucoup plus élevé et fonctionne mieux avec des sorts « d'assistance » ou des sorts dont l'utilité est limitée plutôt qu'avec des sorts offensifs. Le meilleur choix est d'utiliser le même nombre d'actions que pour le sort.

AJUSTEMENT UTILITAIRE

Certains sorts ne sont pas très attrayants si leur niveau est trop faible. Par exemple, un objet qui incante un sort *mains brûlantes* de niveau 1 trois fois par jour peut être de niveau 5 ou 6. Le problème c'est que la mise à l'échelle des sorts a plus d'impact à bas niveau, aussi le sort n'est pas aussi efficace par rapport aux autres actions que pourrait effectuer un personnage. Privilégiez donc des activations plus rares mais plus impressionnantes.

BONUS

Si votre objet octroie des bonus d'objet, consultez la table ci-après pour déterminer le niveau d'objet minimum pour les bonus permanents en fonction des mathématiques du jeu. Un objet de niveau inférieur peut octroyer un tel bonus de manière temporaire mais faites attention à ce que cet objet, concrètement, n'ait pas un effet permanent. Si un personnage crochète généralement un maximum de trois serrures par jour, il n'y a alors aucune différence entre un objet qui accorde un bonus d'objet de +2 pour Crocheter une serrure et un objet qui octroie le même bonus trois fois par jour.

Pour les bonus d'attaque, de CA et aux jets de sauvegarde, le minimum correspond aux *armes magiques* et aux *armures magiques*. D'autres objets peuvent avoir ces bonus (comme les *bandelettes de coups puissants*) mais n'oubliez pas qu'ils sont en rapport avec des runes fondamentales.

Les bonus de compétence sont utilisés pour un panel plus large d'objets. Certains sont plus souvent utilisés, aussi un objet en rapport avec Athlétisme peut être plus onéreux qu'un objet équivalent en rapport avec Société. Bénéficier d'un bonus de Perception est particulièrement précieux par rapport à un bonus de compétence. Ce n'est pas parce qu'un objet a le niveau minimum pour bénéficier de ce bonus que ce bonus doit être son seul pouvoir. L'objet devrait et doit avoir un pouvoir supplémentaire intéressant en plus de ce bonus. De même, un objet peut avoir un niveau supérieur au niveau minimum requis mais si ce niveau est beaucoup plus élevé, ses pouvoirs peuvent rivaliser avec le bonus supérieur.

TABLEAU 2-17 : NIVEAUX POUR LES BONUS D'OBJET PERMANENTS

Statistique	+1	+2	+3
Bonus d'attaque	2	10	16
CA	5	11	18
Jet de sauvegarde (rune de résilience)	8	14	20
Compétence/Perception	3	9	17*

* C'est aussi le niveau minimum pour les objets d'apogée.

CONCEPTION PAR TYPE

Les conseils suivants s'appliquent pour les objets de différents types.

ARMES ET ARMURES

Des armes et des armures spécifiques remplacent l'ajout de runes de propriété, aussi vous avez une grande latitude pour les concevoir. Choisissez des pouvoirs qui sont cohérents avec le fait que ce sont des armes ou des armures ; par exemple, une épée ardente que vous pointez vers un ennemi pour lui lancer des projectiles de feu correspond plus à son thème qu'une épée ardente qui peut être utilisée pour incanter *mur de feu*.

L'objet spécifique doit coûter plus cher que l'armure ou l'arme de base à laquelle on aurait juste ajouté des runes fondamentales. Mais vous pouvez souvent réduire significativement le coût des composants supplémentaires puisque c'est un objet spécial. Faites attention aux armures et armes spécifiques qui incluent des runes de propriété en plus de pouvoirs spécifiques uniques. Si vous réduisez trop le coût d'un objet, ce dernier peut s'avérer significativement supérieur à un objet créé avec le système normal de runes de propriété. Ce n'est pas toujours gênant puisque cela reste une réduction des possibilités de personnalisation au profit de la puissance, et cela peut s'avérer approprié si cet objet a un rôle important dans votre histoire. Assurez-vous juste que la différence ne soit pas trop importante. Si vous voulez juste créer une armure ou une arme avec des runes et pas de pouvoirs spéciaux supplémentaires, vous pouvez le faire. Le prix d'un tel objet est égal à la somme du prix de toutes les runes et son niveau est celui de la rune de plus haut niveau de l'objet.

Quand vous choisissez des pouvoirs, vous pouvez aussi envisager d'utiliser les legs des reliques pages 96-105. Même si vous n'utilisez pas de reliques dans vos parties, ce chapitre vous offre un très grand nombre de choix classés par thème. Si vous le faites, n'oubliez pas que les pouvoirs des reliques sont généralement plus puissants pour leur niveau et que ces pouvoirs ne sont pas à la même échelle que ceux des objets magiques normaux.

BAGUETTES

Vous n'avez pas besoin de concevoir des *baguettes magiques* basiques mais vous pouvez avoir envie d'une baguette spéciale. Quand vous concevez une nouvelle baguette spéciale, son niveau sera généralement supérieur de 1 à 2 niveaux à celui de la baguette basique en fonction de la magnitude de son effet spécial. N'oubliez pas que si votre baguette est supérieure de 2 niveaux, elle rivalise avec des baguettes d'un sort de niveau supérieur, aussi son effet spécial doit en valoir le coût !

BÂTONS

Vous devez réfléchir à un thème et à une liste de sorts qui reste proche de ce thème ; généralement de un à trois sorts par niveau de sort réunis au sein d'une même liste de sorts. Un bâton a toujours au moins trois niveaux de plus que le niveau minimum requis pour un incantateur pour lancer le sort de plus haut niveau qu'il contient. Ainsi, un bâton avec des sorts de niveau 4 doit être un objet de niveau au moins 10.

BOUCLIERS

Basez-vous sur le *bouclier renforcé* comme référence pour les meilleures valeurs de Solidité, de PV et de SR pour un bouclier de ce niveau. Votre nouveau bouclier doit avoir des valeurs inférieures puisqu'il a un autre effet et vous pouvez vous baser sur l'ampleur de cette réduction pour imaginer des capacités défensives créatives.

POTIONS VS. ÉLIXIRS

Les objets alchimiques et les objets magiques ont un système de prix similaire en fonction de leur niveau mais les effets des potions peuvent être un peu larges et plus magiques. Les alchimistes peuvent également créer un très grand nombre d'élixirs à un niveau d'objet égal au niveau de l'alchimiste. Aussi si un élixir de niveau 17 rivalise en puissance avec un sort de niveau 9, un alchimiste peut disposer de l'équivalent de 40 sorts de niveau 9 et potentiellement des sorts accélérés grâce à une activation à une action.

HUILES

Les huiles sont des consommables dont vous enduisez les objets ou, plus rarement, les créatures. C'est un moyen assez intéressant d'octroyer des effets à d'autres objets. N'oubliez pas de ne pas créer une potion pour une substance qui doit être appliquée localement ; par exemple, un personnage pétrifié ne peut pas boire une potion d'anti-pétrification. Le nombre d'actions requis pour appliquer une huile dépend du soin avec lequel il faut l'appliquer. Pour une utilisation en dehors d'un combat, cela peut prendre au moins une minute.

MUNITIONS

Les munitions magiques sont des consommables ; leur utilisation les détruit. Réfléchissez au fait de leur attribuer un coût d'activation : tout effet impressionnant pour son niveau devrait en avoir un, puisque sinon cela revient à avoir un effet qui est une action gratuite en plus d'une Frappe. C'est particulièrement important pour les munitions de niveau très faible puisqu'un personnage de haut niveau pourrait utiliser ces munitions pour chacune de ses Frappes sans que cela lui coûte beaucoup d'or. Si les munitions n'infligent pas des dégâts de Frappe normaux en touchant, n'oubliez pas de l'indiquer. Infliger des dégâts est l'effet par défaut !

OBJETS ALCHIMIQUES

Les objets alchimiques sont consommables. Puisque les alchimistes peuvent en créer un grand nombre gratuitement, les objets alchimiques penchent du côté le plus faible pour leur niveau, avec des prix plus réduits. Évitez les effets alchimiques qui ressemblent trop à la magie. L'alchimie permet de réaliser des choses extraordinaires mais avec des effets qui lui sont propres ; c'est à vous de décider la limite à imposer.

Les bombes alchimiques sont comme des armes pour les alchimistes et doivent généralement infliger principalement des dégâts avec peu d'effets supplémentaires. Les bombes qui existent déjà sont d'excellents exemples. Les élixirs sont variés ; assurez-vous de ne pas reproduire des potions déjà existantes, surtout celles qui ont une forte magie. Faites attention avec les inconvénients liés aux mutagènes ; il est aisé d'en imaginer un qui n'affecte pas certains personnages. Prenons par exemple le mutagène de sérénité. Si son inconvénient n'affectait pas les sorts, les incantateurs basés sur la Sagesse qui n'utiliseraient pas d'arme ne subiraient pas cet inconvénient. Les poisons comptent parmi les objets alchimiques les plus délicats à concevoir et il est souvent préférable dans modifier légèrement un du *Livre de base* pour éviter de créer quelque chose de totalement disproportionné. Comparez avec des poisons du même type avec un délai et des durées de stades similaires puisque ceux qui ont des valeurs élevées dans ces caractéristiques font beaucoup plus de dégâts. Les instruments alchimiques sont surtout là pour ajouter une petite touche d'étrangeté. Ils peuvent être extrêmement créatifs et intéressants mais ne sont généralement pas puissants.

OBJETS PORTÉS

Les effets des objets portés sont très variés mais ils comptent comme un des 10 objets investis des personnages. N'oubliez pas de noter « porté » dans la section Utilisation de chaque objet, si cela est applicable (si vous pouvez imaginer quelqu'un portant 10 de ces objets sans difficulté, notez simplement —). L'emplacement où est porté l'objet doit généralement correspondre à sa fonction ; des chaussures aident au déplacement, des accessoires visuels aident la vision, etc. Comme pour les objets tenus, imaginez un personnage qui en soit doté pour déterminer comment il utiliserait sa magie.

Les objets d'apogée sont toujours au moins de niveau 17 et doivent avoir des pouvoirs uniques en plus de leur bonus, comme les autres objets.

OBJETS TENUS

Généralement, les objets tenus doivent être manipulés avec une activation Interagir pour être utilisés. Ce sont le plus souvent des outils, des instruments, des objets qui peuvent être lancés, etc. Imaginez un PJ en train d'utiliser l'objet et ce à quoi il peut ressembler.

N'oubliez pas que les objets tenus sont moins pratiques à utiliser pour les personnages orientés combat par rapport aux incantateurs ou à ceux qui ont les mains libres comme les moines. Un barbare peut avoir à renoncer à une arme à deux mains pour utiliser un objet tenu et il est donc moins probable qu'il le fasse. Cela signifie que vous pouvez être amené à inventer des objets tenus pour des personnages qui ne sont pas orientés combat ou des objets utilisables par les combattants hors combat.

PARCHEMINS

Vous n'aurez jamais besoin d'imaginer un nouveau parchemin mais utilisez-les comme base de comparaison quand vous concevez d'autres types de consommables. Si vous imaginez un consommable qui semble nettement supérieur à un parchemin du même niveau, ou plus rapide à activer, vous devriez sans doute augmenter le niveau de l'objet ou ajuster son effet.

POTIONS

Les potions sont véritablement des consommables, vous les consommez littéralement. Puisque l'action de boire est difficilement fragmentable, il ne faut qu'une action pour les activer. Cet avantage fait que les potions qui reproduisent les effets d'un sort sont incroyablement puissantes et c'est pour cette raison qu'elles sont généralement d'un niveau supérieur aux parchemins ayant des effets similaires.

RUNES

Les runes de propriété sont un moyen amusant et polyvalent de personnaliser des armes et des armures sans avoir à remplacer son équipement. Chacune d'elles doit être assez simple, surtout aux niveaux les plus faibles, car combiner des runes peut grandement compliquer les choses. Comparez avec d'autres propriétés pour définir le niveau adéquat.

STRUCTURES

Les structures sont évocatrices et constituent de parfaits objets tertiaires, originaux et insolites mais peu intégrés aux combats. Cela vous permet de leur octroyer un prix raisonnable mais assurez-vous qu'il n'y ait pas un élément qui puisse modifier drastiquement les rencontres. Le trait structure est prévu pour être une bonne base de départ.

TALISMANS

Puisque les talismans sont fixés par avance sur un objet et s'activent par une action gratuite, ils récompensent la prévoyance et l'organisation. Ceux qui peuvent être activés avec une action gratuite sont aussi les plus efficaces de tous les consommables en termes d'actions. De la même manière que des parchemins récompensent des incantateurs spécifiques, les conditions des talismans récompensent des types spécifiques de personnages. Un talisman peut octroyer une unique utilisation d'un don avec un effet supplémentaire si le personnage a déjà ce don. Considérez-les comme l'équivalent des parchemins pour les personnages orientés combat afin qu'ils bénéficient de plus d'options.

DÉTERMINEZ LES VALEURS

Vous avez presque terminé ! La dernière étape est de déterminer les valeurs.

DD

Choisissez le DD des pouvoirs de l'objet. Vous ne pouvez pas vous tromper en vous basant sur les DD du Tableau 2-18. Cependant, un objet ayant une fonction limitée peut avoir un DD supérieur de 2 et un objet qui contraint à un jet de sauvegarde (comme avec une aura) a généralement un DD inférieur de 2. Plus le DD est faible plus cet objet devient rapidement obsolète.

TABLEAU 2-18 : DD DES OBJETS MAGIQUES

Niveau d'objet	DD
1	15
2	16
3	17
4	18
5	19
6	20
7	23
8	24
9	25
10	27
11	28
12	29
13	30
14	31
15	34
16	35
17	37
18	38
19	41
20	43

PRIX DES OBJETS

Utilisez les principes suivants pour déterminer le prix des objets.

OBJETS PERMANENTS

Chaque niveau d'objet a une plage de prix. En vous basant sur le rôle et les pouvoirs de l'objet, déterminez à quelle valeur de cette plage il correspond. Il y a de nombreuses variations possibles et vous n'avez besoin de vous soucier du prix que si vous estimez que les PJ seront capables de le vendre.

Les objets primaires ont un coût proche de la valeur maximale de la plage de prix. Ils ont un fort impact sur les capacités de combat des joueurs. Cela inclut les armes, les armures et les objets de Perception. Le prix le plus élevé est pour des objets comme

les *armes magiques*, les *armures magiques* et les objets d'apogée. Aussi une *arme de frappe +1* a une valeur de 100 po au niveau 4.

Les objets secondaires, avec des valeurs modérées, octroient des avantages secondaires significatifs ou augmentent grandement les effets des compétences hors combat comme Médecine ou Artisanat.

Les objets tertiaires, avec une valeur faible, sont étranges ou très spécifiques et ne correspondent pas aux éléments de base d'un personnage. Des objets particulièrement étranges peuvent avoir une valeur comprise entre deux niveaux.

TABLEAU 2-19 : PRIX DES OBJETS MAGIQUES PERMANENTS

Niv.	Prix	Objets de base
1	10-20 po	
2	25-35 po	Arme +1
3	45-60 po	Objet de compétence +1
4	75-100 po	Arme de frappe +1
5	125-160 po	Armure +1
6	200-250 po	
7	300-360 po	
8	415-500 po	Armure de résilience +1
9	575-700 po	Objet de compétence +2
10	820-1 000 po	Arme de frappe +2
11	1 160-1 400 po	Armure de résilience +2
12	1 640-2 000 po	Arme de frappe supérieure +2
13	2 400-3 000 po	
14	3 600-4 500 po	Armure de résilience supérieure +2
15	5 300-6 500 po	
16	7 900-10 000 po	Arme de frappe supérieure +3
17	12 000-15 000 po	Objet de compétence +3, objet d'apogée
18	18 600-24 000 po	Armure de résilience supérieure +3
19	30 400-40 000 po	Arme de frappe supérieure +3
20	52 000-70 000 po	Armure de résilience supérieure +3

CONSOMMABLES

Les consommables ont une plage de prix légèrement plus étroite avec les objets comme les parchemins, les potions de soins optimales ou les consommables extrêmement utiles comme une *potion d'invisibilité* ayant les valeurs les plus élevées.

TABLEAU 2-20 : PRIX DES CONSOMMABLES

Niveau	Prix
1	3-4 po
2	5-7 po
3	8-12 po
4	13-20 po
5	21-30 po
6	31-50 po
7	51-70 po
8	71-100 po
9	101-150 po
10	151-200 po
11	201-300 po
12	301-400 po
13	401-600 po
14	601-900 po
15	901-1 300 po
16	1 301-2 000 po
17	2 001-3 000 po
18	3 001-5 000 po
19	5 001-8 000 po
20	8 001-14 000 po



BIZARRERIES DES OBJETS

Les bizarries des objets sont des caractéristiques particulières qui rendent ces objets uniques de la manière la plus étrange possible. Cela peut permettre à des objets, particulièrement les objets permanents, de se démarquer les uns des autres et peut leur octroyer un aspect magique qui n'est pas uniquement lié aux avantages qu'ils confèrent en termes de jeu.

Vous pouvez utiliser la table de ce chapitre pour attribuer rapidement une bizarrie à un objet, qu'il s'agisse d'un trésor ou d'un nouvel objet créé par un PJ. Au lieu d'effectuer un jet dans le tableau, vous pouvez choisir une bizarrie ou en inventer une. Les bizarries des objets n'ont généralement pas d'effet mécanique puisque leur seul intérêt est d'apporter un peu de relief à un objet et d'enrichir l'univers de jeu. Cependant, vous

pouvez lui en attribuer un si vous le désirez. De tels effets ne peuvent jamais octroyer un bonus d'objet supérieur à +1 ou un malus d'objet supérieur à -1 et même dans ce cas la statistique ou le test auquel il s'applique doit être limité. Pour une bizarrie qui permet à un objet de parler, vous choisissez la langue en vous basant sur l'histoire de l'objet ou sur celle qu'il vous évoque. C'est généralement une langue utilisée par son créateur.

TABLEAU 2-21: BIZARRERIES

d100	Bizarrie	Description
01	Mélodique	Utilisation accompagnée d'une douce musique.
02	Altérateur cutané	La couleur de peau de l'utilisateur se teinte d'une couleur vive (verte, bleue, etc.)
03	Choriste	Répète en chantant tout ce que dit l'utilisateur.
04	Teinte morale	L'humeur de l'utilisateur affecte la couleur de l'objet.
05	Bavard	Adore bavarder de tout et de rien.
06	Gâcheur	La nourriture à moins de 30 cm se gâte deux fois plus vite.
07	Amical	Demande à être présenté à toutes les personnes que rencontre l'utilisateur.
08	Atténuateur	Les sons proches sont légèrement étouffés.
09	Runique	Des runes apparaissent sur la peau de l'utilisateur.
10	Confortable	Peut servir d'oreiller ou de couverture.
11	Anti-pluie	L'utilisateur reste au sec sous la pluie.
12	Maladroit	Non porté, il renverse les autres petits objets dans un rayon de 30 cm.
13	Apparence élémentaire	Semblé constitué de flammes, d'eau ou d'une autre substance élémentaire.
14	Magnétique	Les petits objets ferreux avec un Encombrement léger ou inférieur adhèrent à sa surface.
15	Aberrant	Possède des tentacules, des dents ou d'autres éléments rebutants.
16	Dévoreur de rêve	Les créatures endormies dans un rayon de 3 m ne rêvent pas.
17	Propre	Reste impeccable dans toutes circonstances.
18	Affamé	Doit manger chaque jour, souvent des choses bizarres comme des copeaux de bois.
19	Odorant	À l'odeur du dernier aliment avalé par l'utilisateur.
20	Flamboyant	Émet des flashes de lumière, des éclats colorés ou d'autres effets.
21	Verdoyant	Des petites plantes poussent là où marche l'utilisateur et restent pendant 1 h.
22	Plaintif	Se plaint quand il n'est pas utilisé.
23	À l'affût	Repère un type d'animal ou de plante précis, comme les écureuils ou le sumac vénéneux, dans un rayon de 9 m.
24	Affabulateur	Raconte des mensonges grandiloquents et évidents.
25	Réducteur	L'utilisateur est légèrement plus petit.
26	Attentif	Se tourne pour faire face à la dernière créature qui l'a touché.
27	Soprano	La voix de l'utilisateur est plus aiguë.
28	Rétrécissant	Rétrécit quand il est utilisé.
29	Aromatique	L'air autour de l'utilisateur embaume.
30	Tempéré	L'objet dégage une douce chaleur.
31	Visqueux	En marchant, l'utilisateur laisse derrière lui une traînée de substance visqueuse qui perdure pendant 1 h.
32	Tétrachromatique	Les couleurs sont plus vives pour l'utilisateur.
33	Résonateur	Les sons proches sont légèrement plus bruyants.
34	Attractif pour les insectes	Des insectes inoffensifs gravitent autour.
35	Linguiste	Parle une langue oubliée.
36	Sanguinaire	Frémît d'excitation à la vue du sang.
37	Lustré	Surface très réfléchissante.
38	Scribe	Absorbe de l'encre pour une heure et on peut utiliser sa pointe pour écrire.
39	Sale	Toujours couvert d'une couche de crasse.
40	Altération des yeux	Modifie la couleur des yeux de l'utilisateur.
41	Préservateur	La nourriture à moins de 30 cm se gâte deux fois moins vite.
42	Feuillu	Des petites plantes poussent dessus.
43	Humide	L'objet et l'utilisateur sont toujours moites.
44	Encourageant	Encourage son utilisateur quand il rate un test.
45	Loyal	Reste toujours à moins de 1,5 m de son utilisateur comme s'il était attaché.
46	Ritualiste	Demande à son utilisateur d'effectuer un simple rituel chaque matin.
47	Agité	Se déplace et gitote lentement.
48	Déphasé	Semblé décalé par rapport à l'endroit où il se trouve.
49	Attentionné	Donne des conseils et des avis.
50	Projecteur	La lumière génère un effet kaléidoscopique.
51	Altération des cheveux	Modifie la couleur des cheveux de l'utilisateur.
52	Vigilant	Couvert d'yeux grands ouverts.
53	Généreux	Génère des petits présents.
54	Baryton	La voix de l'utilisateur est plus grave.
55	Suintant	Sécrète un fluide inoffensif.
56	Altération du goût	La nourriture a un goût différent, par exemple plus salée ou plus sucrée.

57	Rebondissant	Rebondit à chaque fois qu'il heurte quelque chose.	81	Indication horaire	Annonce l'heure actuelle.
58	Lucide	Les créatures endormies dans un rayon de 3 m voient l'objet dans leurs rêves.	82	Agrandisseur	L'utilisateur est légèrement plus grand.
59	Bienséant	Insiste pour que son utilisateur reste poli.	83	Absorbant	Absorbe un demi-litre de liquide.
60	Négligé	Semblé de mauvaise qualité ou constitué de déchets.	84	À facettes	Semblé constitué de cristal ou de gemmes.
61	Frétillant	Danse sur place quand il n'est pas utilisé.	85	Pétillant	Produit des bulles quand il est utilisé.
62	Duveteux	Couvert d'une fine fourrure.	86	Refléteur	L'utilisateur semble accompagné de son reflet.
63	Étrangement coloré	D'une couleur étrange comme une armure mauve clair.	87	Capillaire	Les cheveux de l'utilisateur poussent deux fois plus vite.
64	Sonore	Émet un son pur quand on le frappe.	88	Changeant	Son apparence change lentement.
65	Étoilé	Semblé constitué d'un ciel nocturne.	89	Moite	Devient moite et dégage une odeur acré quand on l'utilise trop souvent.
66	Compact	Peut s'emboîter sous une forme plus petite.	90	Scintillant	Scintille et brille à la lumière.
67	Brumeux	Dégage constamment de la vapeur ou de la brume.	91	Muant	Mue chaque matin.
68	Gazouilleur	Roucoule et gazouille quand il est utilisé.	92	Résonnant	Les sons autour de l'utilisateur résonnent et se réverbèrent.
69	Équilibré	Reste toujours parfaitement à la verticale.	93	Sans ombre	L'utilisateur et l'objet n'ont pas d'ombre.
70	Pare-soleil	L'utilisateur ne souffre jamais de coups de soleil.	94	Conteur	Est gravé d'une histoire ou connaît un récit qu'il peut réciter à la demande.
71	Charmeur d'animaux	Les animaux inoffensifs suivent l'utilisateur.	95	Frais	Légèrement froid au toucher.
72	Pavaneur	Force l'utilisateur à toujours se déplacer en se pavant.	96	Colorant	L'utilisateur voit tout d'une certaine couleur comme la couleur sépia ou en noir et blanc.
73	Traceur	Laisse derrière lui de fines traînées colorées.	97	Croissant	Grandit quand il est utilisé.
74	Monologueur	Récite de longs textes ou monologues.	98	Flottant	Tombe lentement quand on le lâche.
75	Voyant	Fait des prédictions mystérieuses.	99	Deux bizarries.	Effectuez deux jets dans le tableau et appliquez les deux bizarries à l'objet. Relancez sur un résultat de 99 ou de 100.
76	Adhésif	Adhère légèrement à n'importe quelle surface.	100	Trois bizarries	Effectuez trois jets dans le tableau et appliquez les trois bizarries à l'objet. Relancez sur un résultat de 99 ou de 100.
77	Lévitant	Flotte légèrement au-dessus des surfaces.			
78	Gluant	Couvert d'une fine couche gluante.			
79	Commentateur	Commente son environnement.			
80	Anesthésiant	Son utilisateur est moins sensible à la douleur.			



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

OBJETS INTELLIGENTS

Pendant des millénaires, les mythes et légendes ont évoqué des objets magiques dotés de leur propre intelligence. Intégrés à une campagne, ils peuvent devenir des personnages mémorables.

Les objets intelligents constituent une catégorie spéciale d'objets magiques située entre le trésor et le PNJ. Il peut aussi s'agir d'un autre type d'objet : un artefact (comme le *Sérithtial* page 112), un objet maudit (page 90) ou même une relique (page 94) qui se développe avec son détenteur.

Introduire un objet intelligent est une manière subtile de modifier la dynamique du groupe. Ce type d'objet fonctionne bien quand sa personnalité en fait un complément naturel de son partenaire ou même son faire-valoir : le PJ s'investissant dans son objet et interagissant avec lui. Un objet intelligent qui ne peut communiquer qu'avec ce PJ est aussi le parfait moyen de pousser les joueurs un peu discrets ou réservés à se manifester et à agir au cours d'une scène où tous les PJ peuvent parler à un PNJ particulier. Étant donné leurs capacités physiques limitées, les objets intelligents, comparés à d'autres PNJ, ont moins de risque de voler la vedette.

RÈGLES DES OBJETS INTELLIGENTS

Tous les objets intelligents ont le trait intelligent. Ils ne peuvent pas être fabriqués normalement. Ils sont généralement le fruit d'un incident, d'un acte divin ou d'un sacrifice majeur de leur créateur qui leur a octroyé l'essence mentale nécessaire à la naissance de leur conscience et dans de rares cas, l'essence spirituelle de leur âme. C'est pour cette raison, qu'un objet intelligent est toujours rare ou unique. Les statistiques et les règles normales pour porter ou utiliser un objet de ce type s'appliquent toujours. De plus, les objets intelligents ont quelques statistiques de plus.

ALIGNEMENT

Un objet intelligent a toujours un trait alignement comme les autres créatures et même s'il n'est pas totalement conscient. Très peu d'objets intelligents sont capables de faire évoluer et de modifier leur alignement et leur nature fondamentale ; dans la plupart des cas, ces éléments sont figés au moment de leur création.

PERCEPTION ET SENS

Un objet intelligent capable de percevoir le monde qui l'entoure a un modificateur de Perception. Il ne possède que les sens indiqués avec cette statistique et non l'ensemble des sens que la plupart des créatures sont présumées avoir. Si un objet intelligent remarque quelque chose que n'a pas perçu son partenaire, il peut communiquer avec lui pour l'en informer.



COMMUNICATION ET LANGUES

Les objets intelligents ont toujours un moyen de communiquer, une manière simple de démontrer leur intelligence ! Les méthodes les plus communes sont la télépathie, la faculté de parler et l'empathie. La faculté de parler et la télépathie fonctionnent de la même manière que pour les autres créatures tandis que l'empathie ne permet à l'objet que de partager des émotions. Les liens empathiques et télépathiques sont souvent limités soit au partenaire de l'objet, soit à une distance réduite.

Si un objet intelligent comprend ou parle des langues, elles sont indiquées entre parenthèses dans son onglet Communication. Si la faculté de parole n'est pas spécifiée, l'objet ne peut que comprendre les langues indiquées et non les parler.

COMPÉTENCES

Les objets intelligents peuvent avoir des modificateurs de compétences pour des compétences basées sur l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme qui correspondent à leur nature.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Les objets intelligents ont des valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Comme ce sont des objets inanimés, ils n'ont pas de valeur de Force, de Dextérité et de Constitution.

JET DE VOLONTÉ

Puisqu'ils ont leur propre esprit, les objets intelligents sont sujets aux effets mentaux qui nécessitent un jet de Volonté.

ACTIONS D'OBJET

Par défaut, les objets intelligents contrôlent leur propre magie ce qui signifie qu'une arme magique intelligente peut refuser d'utiliser les effets de ses runes fondamentales et de propriété. De plus, les objets intelligents utilisent leurs propres activations quand ils le souhaitent. Généralement, un objet intelligent peut utiliser 3 actions par tour en agissant pendant le tour de son partenaire. Ces actions sont distinctes des 3 actions de son partenaire. Ils ont une réaction si l'une de leurs activations en requiert une.

Même s'ils peuvent refuser l'utilisation de leurs pouvoirs et témoigner leur mécontentement, les objets intelligents ne peuvent influencer ou gêner leur partenaire que de manière subtile. Si l'objet est une arme ou un outil nécessaire à une action (comme des outils de voleur), il peut se montrer suffisamment gênant pour imposer un malus de circonstance de -2 aux tests associés de son partenaire, comme si ce dernier utilisait une arme ou un outil improvisé. Si un objet intelligent peut avoir un effet plus important, comme prendre le contrôle du corps de son partenaire pendant un moment, cela sera indiqué dans sa description.

CONCEVOIR DES OBJETS INTELLIGENTS

Quand vous lancez dans la création d'un objet intelligent, demandez-vous d'abord quel rôle il doit jouer dans votre partie. Contrairement aux autres objets, ceux qui sont intelligents sont des personnages à part entière et participent à la dynamique du groupe d'une manière assez similaire aux PNJ mineurs qui suivent les aventuriers en aventure. Cela signifie qu'il est important de leur définir un rôle clair. Est-ce que cet objet est un allié des PJ au cours d'une quête dangereuse ? Un confident et une âme sœur ? Un faire-valoir pour les PJ ? Un allié à la moralité ambiguë mais au grand pouvoir ? Ou peut-être un élément comique ? Une fois que vous savez ce que vous voulez faire de votre objet, vous pouvez développer sa personnalité et ses capacités en fonction de son thème.

Quand vous choisissez les valeurs de ses statistiques, il est préférable d'utiliser des valeurs qui s'accordent avec celles d'une créature du même niveau. Vous pouvez utiliser des valeurs plus faibles si vous voulez lui donner une faiblesse mais gardez à l'esprit qu'un faible modificateur de Volonté le rend particulièrement facile à contrôler ce qui pourrait être un problème si cela peut grandement compliquer la tâche de son partenaire. Puisque généralement l'objet peut activer ses pouvoirs de sa propre volonté, un objet intelligent revient à ajouter au groupe un personnage avec certaines limitations, aussi vous devez réfléchir à ses effets au cours des rencontres des PJ. Par exemple, un objet normal de haut niveau qui permet à un PJ d'incanter une *boule de feu* de niveau 3 à chaque round peut être raisonnable puisque son activation se fait avec les actions du PJ ; mais un objet intelligent ajoute l'utilisation de *boule de feu* à toutes les autres actions du PJ.

OBJETS INTELLIGENTS SPECIFIQUES

Les objets suivants, ainsi que l'artefact intelligent *Sérithtial* page 112, sont quelques exemples d'objets intelligents.

BOUCLIER DU MARTYR

RARE LB ABJURATION DIVINE INTELLIGENT

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Perception +12 ; vision précise 9 m, ouïe imprécise 9 m

Communication parole (commun et céleste)

Compétences Diplomatie +15, Religion +13

Cha +4, **Int** +0, **Sag** +2

Volonté +15

Un *bouclier du martyr* est un *bouclier renforcé inférieur* imprégné de la compassion d'un champion dévoué à une divinité de la justice, telle que lomédaë ou Vildéïs, qui s'est sacrifié pour sauver un allié. En plus de vouloir vous convertir avec bonhomie à sa religion, le *bouclier du martyr* peut utiliser 1 réaction à chaque round qui, quand il est levé, est utilisée comme un Blocage au bouclier afin de protéger un allié adjacent avec les effets du don Gardien au bouclier (Livre de base p. 112). Le *bouclier du martyr* utilise cette réaction que vous le voulez ou non. Il peut être amélioré en une version plus robuste du *bouclier renforcé* en payant la différence de coût entre son type actuel de *bouclier renforcé* et le nouveau type.

OBJET 7

DIADIÈME DU GÉNIE

RARE N APOGÉE ARCANIQUE DIVINATION INTELLIGENT

Utilisation serre-tête porté ; **Encombrement** L

Perception +22 ; vision précise 9 m, ouïe imprécise 9 m, détection de la magie constante

Communication parole (commun, draconique et huit autres langues communes)

Compétences Arcanes +34, sept compétences de Connaissance +28, Occultisme +28, Société +28

Cha +4, **Int** +8, **Sag** +0

Volonté +24

Le *diadème du génie* est un *diadème d'intellect* qui se comporte généralement comme un professeur ou un mentor arrogant, se vantant souvent d'avoir un intellect bien supérieur à votre intelligence malgré les avantages qu'il vous confère. Le *diadème du génie* vous encourage à apprendre par vous-même au lieu de Se souvenir à votre place ; cependant vos alliés et vous pouvez vous servir de son arrogance en utilisant Duperie pour le pousser à le faire. En plus de vous autoriser à l'activer, le *diadème* peut utiliser l'activation *hypercognition* du *diadème d'intellect* avec ses propres actions mais, s'il le fait, c'est le *diadème* qui en bénéficie et non vous. Seul le *diadème* peut utiliser l'activation suivante.

Activation ♦♦ (sur ordre, Interagir) **Fréquence** une fois par heure ; **Effet** Le *diadème du génie* incante débilité de niveau 7.

ÉPÉE CHANTANTE

RARE CB ENCHANTEMENT INTELLIGENT OCCULTE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Perception +11 ; vision précise 9 m, ouïe imprécise 9 m

Communication parole (commun et quatre autres langues courantes)

Compétence Représentation +15

Cha +4, **Int** +2, **Sag** +2

Volonté +13 (+17 contre les tentatives pour étouffer ses chants)

Une *épée chantante* est une *épée longue de frappe* +1 habité par la conscience d'un barde exubérant et elle passe son temps à chanter. Une *épée chantante* ne peut pas s'arrêter de chanter et ne communique que de cette manière. Un test réussi de Diplomatie ou d'Intimidation contre son DD de Volonté peut la convaincre de murmurer son chant pendant 10 min ou 20 min avec un succès critique. Mais si on le lui demande trop fréquemment, cela la contrarie profondément. L'*épée chantante* peut utiliser ses actions pour attaquer de sa propre volonté avec les effets d'une activation d'une arme *dansante* mais avec un modificateur d'attaque de +12. De plus, elle peut utiliser les activations suivantes ; chacune d'elles incante un sort de composition et en respecte les règles normales.

Activation ♦ (sur ordre) **Fréquence** une fois par minute ; **Effet**. L'*épée chantante* incante *inspiration vaillante*.

Activation ♦ (sur ordre) **Fréquence** une fois par minute ; **Effet**. L'*épée chantante* incante *inspiration défensive*.

Activation ♦ (sur ordre) **Fréquence** une fois par heure ; **Déclencheur**. Vous ou un allié situé dans un rayon de 18 m effectuez un jet de sauvegarde contre un effet audible ; **Effet**. L'*épée chantante* incante *contre-représentation*.

OBJETS MAUDITS

Bien que les objets magiques puissent être des armes puissantes dans l'arsenal d'un aventurier, la magie peut être imprévisible et n'est pas toujours sans conséquence. Les objets maudits sont des créations magiques inhabituelles qui ont des effets néfastes sur les imprudents et peuvent forcer leur possesseur à faire des choix difficiles.

Les objets maudits ne sont presque jamais créés de manière intentionnelle ; ceux qui essaient de le faire découvrent que c'est une tâche incroyablement difficile et presque impossible. Ces objets sont le résultat d'incidents magiques, de fabrications de mauvaise qualité ou de puissances sinistres qui interfèrent au moment de leur création. Pour la plupart, il est spécifié la manière dont la malédiction fonctionne mais les malédictions sont capricieuses et seul vous, en tant que MJ, décidez comment elles se comportent dans vos parties. Tout ceci implique qu'un objet avec le trait maudit est toujours rare.

Identifier les objets maudits. Les objets maudits ont souvent l'air d'objets magiques ordinaires puisque la magie dont ils sont imprégnés masque souvent leur malédiction. À moins d'obtenir un succès critique quand vous Identifiez un objet maudit, il semble être un objet utile ou bénin. Un succès critique révèle à la fois la présence d'une malédiction et sa nature exacte.

Se débarrasser des objets maudits. On ne peut pas tout simplement abandonner la plupart des objets maudits. Certains utilisent une magie qui leur permet de fusionner avec leurs porteurs qui ne peuvent plus s'en débarrasser, tandis que d'autres s'harmonisent avec eux et leur reviennent toujours même après avoir été abandonnés (dans ce chapitre nous emploierons le terme « fusion » dans les deux cas). Dans de nombreux cas, cette caractéristique ne se révèle qu'après avoir déclenché ou investi pour la première fois l'objet maudit, une fois que son utilisateur estime à tort qu'il peut être utilisé sans risque. Les objets maudits fusionnés peuvent être retirés en ciblant le propriétaire de l'objet avec *délivrance des malédictions* ou une magie similaire. Si le sort réussit, on peut se débarrasser de l'objet mais rien ne l'empêche de maudire une nouvelle fois la même créature si les conditions le permettent. Il est donc préférable de s'en débarrasser rapidement. Les objets maudits investis dont on ne peut se débarrasser comptent dans la limite d'objets investis d'un personnage même s'il ne les réinvestit pas tous les jours.

OBJETS MAUDITS SPECIFIQUES

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'objets maudits.

ANNEAU DE VÉRITÉ

RARE **ENCHANTEMENT** **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT**

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau ressemble à un *anneau de mensonges* mais, quand il est investi, un examen attentif révèle des ailes angéliques et des créatures divines cachées sur le pourtour de l'anneau. Quand vous investissez l'anneau, vous êtes incapable de mentir délibérément que ce soit en parlant ou par écrit. Si vous tentez d'omettre une vérité ou de la formuler de manière trompeuse, effectuez un test nu DD 11 ; en cas d'échec, l'anneau lui-même expose toute la vérité (telle que vous



ANNEAU DE VÉRITÉ

OBJET 10

RARE **ÉVOCATION** **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT**

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Cet habit, qui ressemble à une cape magique telle qu'une *cape elfique*, est constitué d'un tissu très inflammable. Si vous le portez et que vous subissez des dégâts de feu, vous subissez également 1d10 dégâts de feu persistants. Il n'y a pas d'effet supplémentaire si vous encaissez des dégâts de feu alors que vous subissez déjà les dégâts persistants. Vous pouvez éteindre normalement les dégâts persistants de feu.

Toute créature qui vous touche alors que vous subissez des dégâts de feu persistants subit à son tour des dégâts de feu égaux aux dégâts de feu persistants que vous avez subis le tour précédent. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, les bottes fusionnent avec vous.

CAPE EMPOISONNÉE

RARE **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT** **TRANSMUTATION**

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Cette cape à l'air anodin est associée à un type de poison déterminé à sa création. Elle ressemble souvent à une *cape de clandestinité* ou à une *cape de la chauve-souris*. Quand vous investissez la cape, vous perdez toutes vos résistances aux dégâts des poisons et à chaque fois que vous subissez des dégâts perforants ou tranchants en combat, vous êtes exposé au type de poison associé à la cape

la croyez). Rester silencieux n'active pas la malédiction de l'anneau. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, l'anneau fusionne avec vous.

ARMURE DE LA MÉDUSE

OBJET 14

RARE **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT** **TRANSMUTATION**

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 3

Cette armure d'écaillles d'adamantium +2 semble avoir une rune de fortification mais elle n'octroie aucun de ses effets. À chaque fois que vous subissez un coup critique, après avoir subi les dégâts, vous êtes pétrifié pendant 1 round. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, l'armure fusionne avec vous.

BOTTES DE DANSE EFFRÉNÉE

OBJET 11

RARE **ENCHANTEMENT** **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT**

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Ces bottes se comportent comme des *bottes elfiques supérieures* mais elles réagissent frénétiquement en cas d'intense effort physique. Tant que vous êtes chaussé de ces bottes, la malédiction s'active dès que vous tentez un test d'Athlétisme ou une action Marcher rapidement plus d'une fois au cours d'un même round lors d'une rencontre. Les bottes incantent un sort *danse incontrôlable* de niveau 8 sur vous et vous ratez automatiquement votre jet de sauvegarde. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, les bottes fusionnent avec vous.

CAPE D'IMMOLATION

OBJET 7

RARE **ÉVOCATION** **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT**

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Cet habit, qui ressemble à une cape magique telle qu'une *cape elfique*, est constitué d'un tissu très inflammable. Si vous le portez et que vous subissez des dégâts de feu, vous subissez également 1d10 dégâts de feu persistants. Il n'y a pas d'effet supplémentaire si vous encaissez des dégâts de feu alors que vous subissez déjà les dégâts persistants. Vous pouvez éteindre normalement les dégâts persistants de feu.

Toute créature qui vous touche alors que vous subissez des dégâts de feu persistants subit à son tour des dégâts de feu égaux aux dégâts de feu persistants que vous avez subis le tour précédent. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, les bottes fusionnent avec vous.

CAPE EMPOISONNÉE

OBJET 13+

RARE **INVESTI** **MAGIQUE** **MAUDIT** **TRANSMUTATION**

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Cette cape à l'air anodin est associée à un type de poison déterminé à sa création. Elle ressemble souvent à une *cape de clandestinité* ou à une *cape de la chauve-souris*. Quand vous investissez la cape, vous perdez toutes vos résistances aux dégâts des poisons et à chaque fois que vous subissez des dégâts perforants ou tranchants en combat, vous êtes exposé au type de poison associé à la cape

empoisonnée sans délai et même s'il ne s'agit pas d'un poison de blessure. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, la cape fusionne avec vous.

Type I ; Niveau 6 ; **Poison** venin de scorpion géant

Type II ; Niveau 10 ; **Poison** aconit

Type III ; Niveau 13 ; **Poison** venin de ver pourpre

Type IV ; Niveau 17 ; **Poison** ciguë

MAIN DU SINGE

COLLIER ÉTRANGLEUR

OBJET 15

RARE INVESTI MAGIQUE MAUDIT TRANSMUTATION

Utilisation collier porté ; **Encombrement L**

Ce magnifique collier semble être un objet magique semblable à un *collier à boules de feu* ou à un *pendentif des sciences occultes*. Quand il est investi, il se verrouille magiquement et très étroitement autour de votre cou avant de fusionner avec vous. Quand vous vous retrouvez dans une situation de stress extrême (à la discréption du MJ), le collier vous sert le cou et vous suffoquez (Livre de base p. 478) ; vous subissez 30 dégâts contondants à la fin de chacun de vos tours. Une fois par round, vous pouvez dépenser une action unique pour tenter un test d'Athlétisme DD 34 ou un jet de Vigueur ; en cas de succès, vous ne subissez pas les dégâts pour ce tour mais vous continuez à suffoquer. Le collier se décroche un mois après votre mort.

GANTS DE NÉGLIGENCE

OBJET 7

RARE ABJURATION EXTRADIMENSIONNEL INVESTI MAGIQUE MAUDIT

Utilisation gants portés ; **Encombrement L**

Ces gants ont l'apparence et fonctionnent comme des *gants de rangement* mais ils repoussent tous les objets qui n'y sont pas stockés. Quand vous les portez, à chaque fois que vous Interagissez pour prendre ou ramasser un objet, effectuez un test nu DD 11. En cas de succès, vous agissez normalement. En cas d'échec, l'objet est projeté violemment à une distance de 4,5 m dans une direction aléatoire. Vous pouvez utiliser une réaction pour tenter un jet de Réflexes DD 23 et, si vous réussissez, l'objet tombe à vos pieds. Retirer un objet stocké dans les gants ne déclenche pas la malédiction. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, les gants fusionnent avec vous.

MAIN DU SINGE

OBJET 20

RARE INFORTUNE MAGIQUE MAUDIT NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement L**

Cette main desséchée a les doigts serrés en poing en attendant que quelqu'un la ramasse. Quand vous ramassez la *main du singe*, elle s'ouvre révélant trois doigts flétris. La *main du singe* vous accorde trois souhaits, en repliant un doigt après chacun d'eux. Une fois que vous avez ramassé la *main du singe*, vous ne pouvez pas vous en débarrasser tant qu'elle n'a pas accordé ses trois souhaits et qu'elle n'a pas repris sa forme de poing. Toute tentative pour s'en débarrasser, même avec les effets d'un *miracle* ou d'un *souhait*, échoue et la *main du singe* réapparaît dans vos affaires après 1d4 heures ; et elle ne fonctionne pour aucune autre créature que vous pendant ce temps. La main revient même si une autre créature vous la vole. Une fois que vous avez

effectué les trois vœux, la *main du singe* utilise *changeant de plan* pour se déplacer dans un endroit aléatoire du multivers.

Dès que la main vous entend dire quelque chose qui peut être assimilé à un souhait, même si vous n'utilisez pas les mots « je souhaite », elle s'active et vous accorde une version déformée et horrible de votre souhait produisant n'importe quel effet dans les possibilités d'un sort *altérer la réalité, miracle, phénomène primordial* ou *souhait* et potentiellement un effet supérieur à la discréption du MJ.

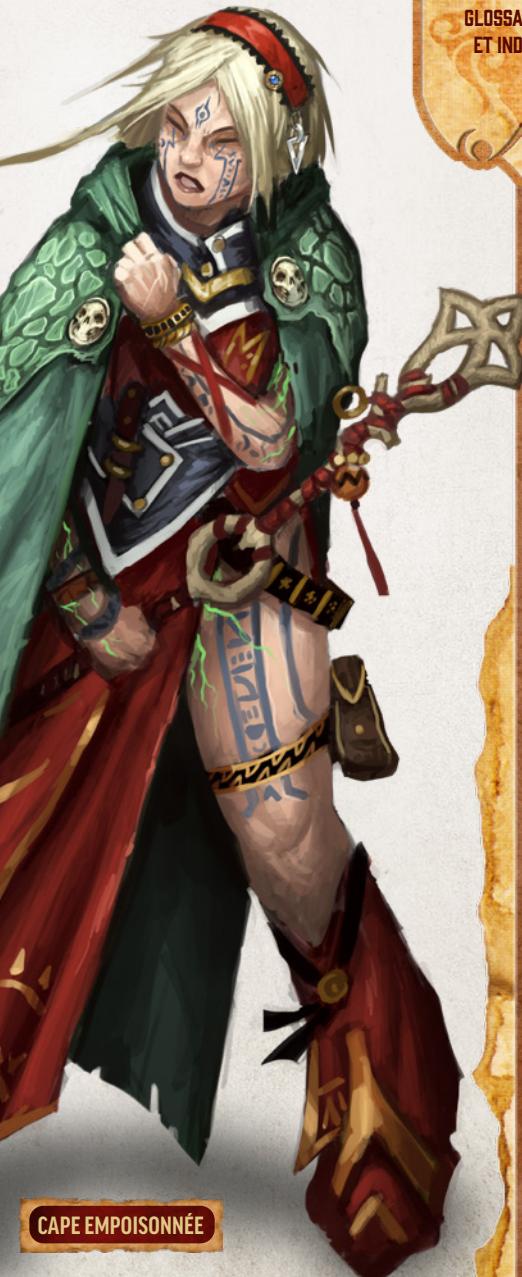
PIERRE DE LEST

OBJET 2

RARE INVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement L**

Aussi connue sous le nom de magnétite, cette petite pierre semble non magique avec un petit éclat brillant qui donne l'impression qu'elle peut avoir de la valeur ou être un objet important



CAPE EMPOISONNÉE

ou magique. Une fois que vous avez porté la pierre sur vous pendant 1 min, sa malédiction s'active ; la taille de la pierre ne change pas mais son Encombrement passe soudainement à 5. Malgré ce poids supplémentaire, la pierre n'inflige pas plus de dégâts si on la lance ou si on l'utilise comme arme. Si vous vous en débarrassez, elle réapparaît dans vos affaires au bout d'une minute. Elle ne peut pas être détruite ou jetée de manière permanente ni être placée dans un contenant qui réduirait ou annulerait son Encombrement (comme un *sac sans fond*) tant qu'elle n'a pas été soumise à un sort *délivrance des malédictions* ou à un effet similaire. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, la pierre fusionne avec vous.

SAC DES BELETTES

OBJET 4

RARE EXTRADIMENSIONNEL INVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation

tenu à 2 mains ; **Encombrement 1**

Cet objet semble être et fonctionne comme un *sac sans fond* jusqu'à ce que vous tentiez d'y prendre un objet. À chaque fois que vous prenez un objet dans un *sac des belettes*, effectuez un test nu DD 11. En cas de succès, vous récupérez l'objet normalement. En cas d'échec, l'objet que vous avez pris est transformé en belette ; cela n'affecte pas les artefacts, les objets maudits ou d'autres objets similaires difficiles à détruire.

La belette a les statistiques d'un rat géant (*Bestiaire Pathfinder* p. 295) mais elle est de Très Petite taille et irradie une aura de magie de transmutation. La belette ne vous est absolument pas loyale et tente généralement de s'enfuir aussi rapidement que possible. Si la belette est ciblée par un sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire, elle reprend la forme de l'objet affecté qui a été retiré du *sac des belettes*. Si elle meurt, la belette disparaît et l'objet est cassé de manière permanente. Puisque la belette est un objet transformé, vous ne bénéficiez d'aucun avantage pour avoir attaqué une créature, l'avoir vaincue, l'avoir blessée, et ainsi de suite. Vous gagnez cependant les bénéfices associés au fait de détruire un objet.

SAC DÉVOREUR

OBJET 7+

RARE EXTRADIMENSIONNEL INVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation

tenu à 2 mains ; **Encombrement 1**

Cet objet semble être et fonctionne comme un *sac sans fond* mais c'est en fait l'orifice par lequel s'alimente une étrange créature extradimensionnelle. Toute matière animale ou végétale placée dans le sac a un risque de susciter son intérêt. À chaque fois que vous glissez la main dans le sac pour y prendre quelque chose ou y placer un animal ou une plante (ou un élément animal ou végétal), effectuez un test nu DD 9. En cas de succès, le sac vous ignore. En cas d'échec, le sac dévore le matériau ayant suscité son intérêt et l'efface de ce plan d'existence ; le sac ne peut dévorer des artefacts ou d'autres objets similaires difficiles à détruire. Si le matériau ayant déclenché sa réaction n'est pas complètement dans le sac, comme lorsque quelqu'un y glisse simplement la main, le *sac dévoreur* tente de l'entraîner complètement à l'intérieur avec une action Saisir et un bonus d'Athlétisme déterminé par le type de sac. En cas de succès, il dévore entièrement la victime ou l'objet.

Type I ; Niveau 7 ; Bonus d'Athlétisme +15 ; agit comme un *sac sans fond* de type II

Type II ; Niveau 11 ; Bonus d'Athlétisme +21 ; agit comme un *sac sans fond* de type III



SAC DÉVOREUR

Type III ; Niveau 13 ; Bonus d'Athlétisme +24 ; agit comme un *sac sans fond* de type IV

MALÉDICTIONS DES OBJETS

La plupart des malédictions modifient un objet de base. Les malédictions des objets modifient leur objet de base, un peu comme les runes de propriété, mais elles ne peuvent être détectées ou identifiées à moins de réussir un succès critique à un test pour Identifier l'objet. Une malédiction peut être appliquée aux types spécifiques d'objets magiques indiqués dans sa statistique Utilisation. De manière générale, les malédictions ne peuvent être retirées de l'objet ou transférées ; cependant, à votre discrétion, les deux sont possibles une fois la malédiction brisée. Si les PJ parviennent à briser une malédiction, le nouvel objet qui en est désormais débarrassé peut être assez précieux.

AIMANT À FLÈCHES

MALÉDICTION 8

RARE ABJURATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation

armures ou boucliers

Un objet affecté par une malédiction *aimant à flèches* vous protège normalement, mais il attire les attaques à distance comme un aimant. À chaque fois qu'une créature dans un rayon de 36 m rate son attaque à distance, elle doit immédiatement relancer son jet d'attaque contre votre CA ; l'attaque vous affecte en fonction du résultat de ce nouveau jet. Cette malédiction ne s'active que si vous pouvez être une cible légitime. Les créatures qui tentent de rater intentionnellement leur attaque à distance n'activent pas cette malédiction. Une fois que la malédiction s'est activée pour la première fois, l'objet fusionne avec vous.

COLORANTE

MALÉDICTION 1

RARE MAGIQUE MAUDIT TRANSMUTATION

Utilisation

armes ou équipements

Cette propriété est associée à une couleur spécifique définie au moment de la création de la malédiction. À chaque fois que vous utilisez l'équipement affecté en effectuant une action de manipulation avec un autre objet, la couleur de ce dernier devient de manière permanente celle associée à la malédiction. Par exemple, si vous utilisez des *outils de crocheting colorants* jaunes pour ouvrir une porte, la serrure sera colorée en jaune de manière permanente. Ce changement de couleur ne persiste pas de manière surnaturelle, aussi on peut de nouveau modifier la couleur de l'objet par des moyens normaux ou magiques.

DÉGÉNÉRÉSCENCE

MALÉDICTION 5

RARE ACIDE MAGIQUE MAUDIT NÉCROMANCIE

Utilisation

armes

L'arme se désagrège en cas d'échec. Quand vous obtenez un échec critique à un jet d'attaque, la malédiction *dégénérescence* inflige 1d10 dégâts d'acide à l'arme en ignorant sa Solidité et ses résistances.

DÉPENDANCE

MALÉDICTION 9

RARE MAGIQUE MAUDIT TRANSMUTATION

Utilisation

armes ou équipements utilisés pour les compétences

La malédiction *dépendance* permet à un objet de fonctionner correctement uniquement dans certaines circonstances. À chaque fois que vous utilisez l'objet pour effectuer un test de compétence ou que vous utilisez l'arme en combat, votre degré de succès est réduit

d'un échelon par rapport au résultat obtenu à moins que des circonstances précises ne soient réunies. Les malédictions de *dépendance* les plus répandues sont nocturne ou diurne, l'objet ne fonctionnant correctement que la nuit ou en plein jour. Il peut cependant exister des malédictions plus restrictives comme limiter l'utilisation de l'objet au milieu souterrain ou à une saison particulière comme l'automne.

FLÉTRISSANTE

RARE MAGIQUE MAUDIT NÉCROMANCIE

Utilisation anneau, baguette ou bâton

Une malédition *flétrissante* dessèche la chair vulnérable. À chaque fois que vous activez l'objet, un de vos doigts devient noir et tombe. Vous subissez un malus de statut de -1 à vos tests de Vol et à vos jets d'attaque basés sur la Dextérité s'il vous manque deux ou trois doigts à la main ; si vous perdez plus de quatre doigts à une main, vous ne pouvez plus l'utiliser pour tenir quoi que ce soit ou pour des actions de manipulation. Ces doigts peuvent être régénérés par magie mais sinon ils sont détruits à jamais. Le MJ décide comment sont affectées des créatures avec des membres inhabituels ou un nombre différent de doigts.

GRANDILOQUENTE

RARE ENCHANTEMENT MAGIQUE MAUDIT

Utilisation armes

Des armes avec la malédition *grandiloquente* poussent leur détenteur à être trop confiant et à favoriser le style au détriment du pragmatisme. À chaque fois que vous réduisez un adversaire à 0 point de vie, vous perdez toutes vos autres actions du tour et vous êtes contraint de vous vanter, de vous auto-satisfaire, de prendre la pose ou de perdre votre temps autrement.

INCENDIAIRE

RARE ÉVOCATION FEU MAGIQUE MAUDIT

Utilisation anneau, baguette ou bâton

Une malédition *incendiaire* provoque des perturbations dans les fluctuations mystiques qui canalisent la magie dans un objet permettant à tout excès d'énergie de s'échapper sous forme d'étincelles. À chaque fois que vous activez l'objet magique, un allié déterminé aléatoirement situé dans un rayon de 9 m subit 1d10 dégâts de feu persistants. S'il n'y a aucun allié à portée, c'est vous qui subissez les dégâts. À la discréption du MJ, cette malédition peut, à la place, embraser un objet non porté ou votre environnement.

MÉLODRAMATIQUE

RARE ÉVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation armes

L'arme émet des flashes de lumière très intenses à chaque attaque. Sur un coup critique avec cette arme, vous êtes aveuglé jusqu'à la fin de votre tour et vous subissez les effets d'un sort *lueurs féeriques* jusqu'au début de votre prochain tour.

MORNE

RARE INVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation armures

Quand vous investissez cette armure, un petit nuage apparaît au-dessus de votre tête et pleut sur vous. Puis l'armure fusionne avec vous. Cela permet d'éteindre les flammes exposées et détrempe

MALÉDITION 13



les autres objets que vous transportez ou que vous tenez, ce qui peut potentiellement les abîmer. Les états de froid sont augmentés d'un échelon sous ce nuage et, à la discréption du MJ, il peut provoquer d'autres problèmes comme perturber votre sommeil.

SANGUINAIRE

RARE MAGIQUE MAUDIT NÉCROMANCIE

Utilisation armes perforantes ou tranchantes

Une arme *sanguinaire* est éveillée par la violence et les effusions de sang. Quand vous réussissez une attaque avec cette arme, elle provoque une blessure qui inflige 1d6 dégâts persistants de saignement supplémentaires (en plus de ses dégâts normaux) mais elle vous inflige également 1d6 dégâts persistants de saignement. La malédition reste dormante jusqu'à ce que l'arme touche une créature ; quand cela se produit, des épines noires jaillissent de l'arme et s'enfoncent dans votre corps ; l'arme fusionne avec vous et vous ne pouvez plus utiliser la main qui la tient pour autre chose. Si l'arme est à deux mains, elle ne s'attache qu'à une seule main (au choix du MJ).

MALÉDITION 6

TAPAGEUSE

RARE MAGIQUE MAUDIT TRANSMUTATION

Utilisation armes ou équipements

Bien qu'elle soit plus agaçante que dangereuse, une malédition *tapageuse* empêche toute subtilité. À chaque fois que vous utilisez l'objet affecté, vous devez crier ce que vous tentez de faire, rendant impossible toute discréption. Si vous ne le faites pas, ou si vous parlez sans crier, l'action entreprise se solde automatiquement par un échec critique.

MALÉDITION 3

TRAÎTRESSE

RARE ÉVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation armes

Une arme avec la malédition *traîtresse* déforme l'espace en réponse à un échec catastrophique. À chaque fois que vous obtenez un échec critique à une Frappe avec cette arme, elle se déforme (ou son projectile dévie) pour vous frapper dans le dos comme si vous vous étiez frappé vous-même. Elle vous inflige automatiquement ses dégâts maximums.

MALÉDITION 4



MALÉDITION 5

TRANSPOSITION ERRATIQUE

RARE INVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation armes

Quand elle est activée, la malédition est soumise à une magie de téléportation incontrôlable et téléporte des créatures sur le champ de bataille. Sur un coup critique avec l'arme affectée, un allié situé dans un rayon de 18 m (déterminé aléatoirement) et vous-même êtes téléportés et vous changez de place l'un avec l'autre. Si l'une ou l'autre des créatures affectées ne peut tenir dans son nouvel espace, elle réapparaît sur l'espace approprié le plus proche.

MALÉDITION 11

VORACE

RARE ÉVOCATION MAGIQUE MAUDIT

Utilisation anneau, baguette ou bâton

Une malédition *vorace* puise de l'énergie dans l'organisme de celui qui possède l'objet affecté. À chaque fois que vous activez l'objet, vous avez incroyablement faim et vous êtes immédiatement Affamé (Livre de base p. 500). Pour la journée qui suit, vous avez besoin de 10 fois plus de nourriture qu'à la normale.

MALÉDITION 1

RELIQUES

Certains objets magiques extraordinaires croissent en puissance en même temps que les personnages et gagnent des pouvoirs qui viennent renforcer la légende des aventuriers. On les appelle des reliques et en posséder une peut définir un personnage bien plus que tout autre objet magique qu'il possède.

Les reliques sont tout d'abord des objets simples, appelés des ébauches de reliques, qui sont à peine plus que des objets fonctionnels avec un effet magique mineur. Au fur et à mesure que son possesseur gagne en puissance, une relique évolue également. Elle développe des legs qui sont de nouveaux pouvoirs magiques et de nouvelles activations. Ces pouvoirs peuvent être en rapport avec le thème de la relique, du personnage ou celui de la campagne. Si une relique est transférée à un autre personnage, ce processus recommence à zéro, parfois en conférant les mêmes pouvoirs avec le temps mais aussi en révélant de nouveaux. Si quelqu'un prend la relique à son détenteur, elle va généralement fonctionner quelque temps mais perdre ses pouvoirs progressivement si elle n'est pas rendue à son propriétaire. En fonction de votre histoire, c'est à vous de déterminer comment la relique change dans ces circonstances.

Le MJ est le seul qui peut décider ou non d'ajouter des reliques à une partie. Si vous le faites, vous devrez sans doute ajuster les autres trésors en fonction. Il est aussi intéressant de

déterminer combien de joueurs pourront obtenir des reliques. En auront-ils chacun une ? Ou n'y en aura-t-il qu'une seule ou deux au thème lié à celui de la campagne.

DÉCOUVRIR UNE RELIQUE

Certaines reliques peuvent être à l'origine des objets ordinaires avec un riche héritage. Elles peuvent faire partie de l'équipement de départ d'un personnage et ne révéler leurs pouvoirs que plus tard en cours de jeu. D'autres reliques intégrées à l'histoire peuvent être acquises en cours de partie. Quelle que soit leur origine, ces puissants objets peuvent sembler anodins au début mais ils renferment le potentiel pour devenir des instruments très puissants.

Par exemple, une vieille amulette ternie découverte accrochée autour du cou d'un roi enterré peut s'avérer être un objet ayant une grande signification historique et potentiellement très puissant. Une épée familiale apparemment ordinaire, transmise de génération en génération, peut révéler un potentiel caché grâce aux exploits de son détenteur.

Les PJ peuvent immédiatement identifier une relique pour ce qu'elle est ou ils peuvent la garder avec eux un certain temps avant de découvrir sa véritable nature. L'histoire d'une relique doit être un récit de découverte. Tout d'abord, son détenteur peut ne pas comprendre pleinement ses pouvoirs ou peut être incapable de les utiliser. Il découvrira ses différentes fonctions lors d'événements fatidiques ou de découvertes fortuites. En définitive, les reliques sont de puissants outils au service de l'histoire, en étant liés au récit, mais leur évolution dépend de vous. En raison de la place qu'elles occupent dans une histoire, on ne peut pas les acheter, ni les fabriquer.

Penchez-vous sur l'historique des personnages pour y déceler des reliques potentielles et examinez votre campagne pour y trouver des éléments pouvant s'accorder avec de tels objets. Si vous envisagez d'en utiliser dans vos parties, dites-le par avance aux joueurs puisque leurs idées et leurs projets peuvent vous guider et leur permettre de vraiment s'y intéresser.

RELIQUES DE CONTEXTE

Une relique de contexte est liée à l'histoire d'un personnage. Sa forme et ses pouvoirs doivent s'inspirer de la vie du personnage ou du passé de cet objet. Elle peut être le présent d'un ami ou d'un mentor, un héritage transmis par un membre de la famille du personnage, un objet trouvé à ses débuts ou même le premier objet qu'il a fabriqué. Le joueur doit choisir la forme de la relique (une épée longue abîmée, un anneau en cuivre, une cape rouge élimée, par exemple).

RELIQUES DE CAMPAGNE

Une relique de campagne est liée à l'histoire de la campagne. Vous décidez de tout au sujet de cet objet, de sa forme à ses

aspects (voir ci-après) en fonction de l'histoire de la campagne. Utilisez des reliques de campagne pour renforcer et préfigurer les thèmes de vos parties. Après tout, elles viennent à ceux qui en ont besoin pour accomplir de grands exploits, aussi en trouver une avec les aspects parfaits pour vos futurs défis est très probable. Contrairement aux reliques historiques, les reliques de campagne ont généralement des pouvoirs magiques quand on les découvre.

ASPECTS DES RELIQUES

Chaque relique est associée à des aspects, généralement deux, qui évoquent son concept global et sa raison d'être. Pour chaque legs, il y a un aspect qui lui est associé. Vous devriez presque toujours choisir des legs qui ont un aspect correspondant à l'un de ceux de la relique. Par exemple, une dague en airain récupérée dans la cité d'Airain peut avoir les aspects feu et esprit ce qui signifie qu'elle pourrait avoir le legs trait ardent (qui a l'aspect feu) mais pas le legs géode mobile (qui a l'aspect terre).

Généralement vous pouvez facilement déterminer au moins un aspect d'une relique en consultant son histoire ou la personnalité d'un personnage. Par exemple, si un joueur décide que sa relique de contexte est une masse rouillée utilisée par sa grand-mère au cours d'une bataille contre des hordes de morts-vivants, cette masse peut avoir l'aspect vie car elle a servi à détruire un grand nombre de créatures mortes-vivantes. Cela ne pose pas de problème qu'un joueur choisisse un aspect d'une relique de contexte ; au cours du jeu l'objet révélera un autre aspect qui lui est associé. Dans le précédent exemple, la masse peut révéler qu'elle possède également des pouvoirs contre les démons, auquel cas ses aspects peuvent être céleste et vie.

ÉVOLUTION D'UNE RELIQUE

Alors que le détenteur de la relique accomplit de grands exploits et se batte une légende, la relique devient plus puissante. La progression la plus basique d'une relique est son niveau qui est toujours égal à celui de son détenteur. Les armes et les armures peuvent gagner des runes fondamentales de la manière normale. Vous décidez, s'il y a lieu, quelles runes de propriété peuvent être ajoutées à une relique donnée ; par défaut, comme tout objet spécifique, elles ne peuvent avoir de runes de propriété.

Les évolutions les plus complexes proviennent des legs. Dans le Tableau 2-22 : Legs des reliques est indiqué le nombre normal de legs que peut posséder une relique en fonction de son niveau mais ce n'est pas une règle qu'il faut respecter scrupuleusement. Les legs sont plutôt accordés en fonction du rythme de l'histoire, des besoins de la campagne et de la relation entre le personnage et sa relique. De manière générale, cela correspond à un legs tous les 4 niveaux de son détenteur mais cela peut fluctuer en fonction de la progression de la campagne. Par exemple, une relique peut gagner son premier legs au 4^e niveau quand son détenteur parvient à vaincre un puissant ennemi. Elle peut gagner son second legs au niveau 7, après un rituel spécial. La même relique peut devoir attendre le niveau 13 pour gagner un autre legs puis le niveau 16 pour en obtenir un quatrième ce qui correspond à chaque fois à une étape majeure de la vie du personnage.

Le type de legs, mineur, majeur ou grandiose, indique généralement son niveau de puissance. Encore une fois, dans le tableau est indiqué ce qui est généralement approprié à certains

niveaux mais vous pouvez passer outre si vous le désirez. Vous devriez généralement éviter de donner un legs mineur à partir du niveau 10 car il ne sera pas très impressionnant, bien que certains peuvent facilement être mis à l'échelle pour être intéressants aux plus hauts niveaux. La colonne Équivalence en pièces d'or pour chaque legs vous aide à déterminer de quelle valeur réduire les trésors quand vous utilisez des reliques (voir Ajuster les trésors ci-dessous).

TABLEAU 2-22 : LEGS DES RELIQUES

Nombre de legs	Niveau		Équivalence en pièces d'or
	minimum	Type de legs	
1	1	Mineur	20 po
2	5	Mineur	160 po
3	9	Majeur	700 po
4	13	Majeur	3 000 po
5	17	Grandiose	15 000 po

Vous décidez des legs gagnés par une relique généralement soit en choisissant un seul legs, soit en sélectionnant deux branches d'évolution pour la relique et en permettant au joueur de choisir. Cependant ce choix doit être en rapport avec l'histoire et la nature du détenteur de la relique. Une relique doit compléter son porteur en renforçant ses points forts et en l'aïdant à surmonter ses faiblesses. Dans ce cadre, vous devez tenter de rester le plus cohérent possible avec son thème.

AJUSTER LES TRÉSORS

Quand vous incorporez des reliques à vos parties, vous pouvez réduire les trésors gagnés par le groupe pour prendre en compte l'augmentation de puissance des reliques. Fondamentalement, certains des trésors du Tableau 10-9 : Le trésor du groupe selon le niveau page 509 du *Livre de base* devraient être remplacés par des ébauches et des legs de relique. Vous pouvez utiliser le niveau minimum de la relique en remplaçant un objet permanent de ce niveau ou vous pouvez vous baser sur son équivalence en pièces d'or. N'oubliez pas que les legs de relique sont souvent un peu plus puissants que d'autres objets du même prix même au début et ils se mettent à l'échelle sans coût additionnel, aussi les PJ avec des reliques seront généralement un peu plus puissants.

Si vous préférez, vous pouvez accorder des reliques en plus des autres récompenses. Cela signifie que les PJ seront beaucoup plus puissants mais vous récompensez leur implication dans l'histoire.

CONCEVOIR DES ÉBAUCHES DE RELIQUE

Une ébauche de relique peut être assez simple : imaginez un objet standard avec deux aspects et une apparence qui correspondent au thème. Vous pouvez aussi utiliser un objet magique existant pour une relique de campagne ; choisissez deux aspects et modifiez son apparence ou ses caractéristiques pour qu'il soit clairement différent des autres objets de ce type. Vous pouvez choisir une tradition pour l'ébauche et lui appliquer ce trait ainsi qu'à tous ses legs. Cette tradition peut provenir de l'histoire de l'objet ou elle peut apparaître ou changer en fonction de certains événements du récit impliquant la relique.

Si vous voulez qu'une relique ait un avantage spécial supplémentaire, vous pouvez la concevoir avec un bonus à une compétence, généralement un bonus d'objet de +1 pour une relique de niveau 3.

RELIQUES GÉRÉES PAR LES JOUEURS

Bien que ces règles partent du principe que c'est le MJ qui octroie les legs des reliques comme une forme de trésors pour les joueurs, vous pouvez aussi laisser ces derniers prendre toutes les décisions à leur sujet. Au lieu de simplement choisir les combinaisons les plus puissantes, encouragez-les à privilégier différents styles d'objets et d'aspects pour qu'ils correspondent aux thèmes de leur personnage. Que les joueurs décrivent comment leurs reliques deviennent de plus en plus puissantes au cours de l'histoire. Quels actes des précédentes sessions ont conféré à une relique ses pouvoirs ? Quelles pratiques ou méditations spéciales ont-ils accomplies pour débloquer de nouveaux legs ? Quelle impression est-ce que cela fait de voir sa relique évoluer ?

Au fur et à mesure que le personnage et son objet gagnent des niveaux, le joueur choisit les legs parmi la liste proposée lors de son changement de niveau. Vous continuez cependant à ajuster les trésors des joueurs en prenant en compte l'ajout des reliques dans vos parties. En fait, si les joueurs tentent d'optimiser les combinaisons, ils seront certainement beaucoup plus puissants qu'en utilisant la méthode normale.

LEGS DES RELIQUES

Les legs sont répartis en trois catégories. Les legs mineurs octroient des pouvoirs utiles qui se mettent souvent à l'échelle et sont accessibles très tôt au cours de la carrière d'un personnage. Les legs majeurs définissent une relique en déterminant sa véritable fonction et en lui octroyant de puissants pouvoirs. Les legs grandioses sont le summum des pouvoirs et la plupart des reliques n'en ont qu'un seul.

Plus il y a de legs d'un même aspect, plus la relique reflète cet aspect et plus cet aspect influe sur le personnage qui l'utilise. Un objet avec plusieurs legs de l'ombre peut commencer à perdre ses couleurs. Avec quatre ou cinq legs, le personnage qui l'utilise peut avoir un teint cendreux et la relique peut être entièrement constituée d'ombres.

JETS DE SAUVEGARDE ET JETS D'ATTAQUE DE SORT DES LEGS

De nombreux legs autorisent des jets de sauvegarde ou possèdent d'autres pouvoirs qui évoluent quand la relique gagne des niveaux. Le DD pour tout jet de sauvegarde provoqué par un legs est le DD de classe ou le DD des sorts de son détenteur. Le modificateur au jet d'attaque de sort d'un legs est inférieur de 10 points au DD. Le modificateur de contre d'une relique est égal au modificateur de contre de son propriétaire.

LEGS CÉLESTES

CHÂTIMENT DIVIN

LEGS MINEUR

ÉVOCATION

Aspect céleste ; Prérequis. La relique est une arme.

Activation sur ordre ; **Effet.** En puissant dans la fureur divine, vous vous focalisez sur une cible qui a infligé des dégâts à vous ou à un allié au cours du dernier round et vous dirigez contre elle la colère divine de votre relique. Effectuez une Frappe contre cet adversaire en infligeant un dé supplémentaire de dégâts si vous



touchez. Si la cible est mauvaise, elle est aussi affaiblie 1 jusqu'au début de votre prochain tour en cas de coup touché (ou affaiblie 2 sur un coup critique).

GRÂCE CÉLESTE

LEGS MINEUR

ABJURATION

Aspect céleste ; Prérequis. La relique est un objet porté.

Les forces célestes vous protègent. Tant que vous portez la relique, vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA contre les attaques des fiétons et une résistance à un type d'énergie correspondant à l'origine céleste de la relique (comme une résistance au son pour un ange du Chœur). La résistance est égale à la moitié du niveau de la relique (minimum 1).

MOT DE PIÉTÉ

LEGS MINEUR

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect céleste

Activation sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ;

Effet. En plaçant vos mains sur votre corps ou celui d'un allié, vous guérissez des blessures et renforcez l'esprit. La cible gagne 1d8 PV par niveau d'objet et réduit l'intensité d'un état effrayé de 1.

LUMIÈRE SAINTE

LEGS MAJEUR

BON | ÉVOCATION

Aspect céleste

Activation sur ordre, Interagir ; **Effet.** Votre relique brille d'une

lueur sainte. Cela génère une lumière vive dans une émanation de 9 m autour de l'objet. Les créatures mauvaises situées dans la zone sont effrayées 1 et ne peuvent réduire l'intensité de cet état en dessous de 1 tant qu'elles restent dans la lumière. La faiblesse aux dégâts bons des fiétons dans la zone d'effet est augmentée de 5. Vous pouvez maintenir cette activation un maximum d'une minute.

SOMMATION DU VERTUEUX

LEGS MAJEUR

BON | ÉVOCATION

Aspect céleste

Activation sur ordre, Interagir ;

Fréquence une fois par jour ; **Effet.**

Une magie sainte imprègne vos armes et en fait de véritables fléaux du mal. Pendant 1 min, vos armes, tant que vous les tenez, et vos attaques à mains nues gagnent la rune d'arme sainte. Si une arme a atteint sa limite de runes de propriété, vous pouvez en choisir une qui devient dormante tant que la rune sainte fait effet. De plus, toute Frappe réussie par vos alliés dans un rayon de 9 m de vous inflige 1 dégât bon supplémentaire.

VAISSEAU ANGÉLIQUE

LEGS GRANDIOSE

BON | INVOCATION

Aspect céleste

Activation sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. À votre invitation, un céleste imprègne votre corps d'une force divine. Vous gagnez 50 PV supplémentaires, en augmentant

RUNES EN TANT QUE LEGS

Vous pouvez utiliser des runes à la place des legs. Si vous choisissez d'autoriser des runes de propriété pour les reliques, vous pouvez vouloir qu'elles utilisent des emplacements de rune. Sinon, vous pouvez en accorder autant que vous le voulez comme les autres legs. Les runes sont classées en trois catégories : mineurs, majeurs et grandioses. Mais vous devriez utiliser leur niveau et leur prix normaux quand vous ajustez les trésors au lieu des niveaux et des prix du Tableau 2-22. Si vous utilisez la variante Reliques gérées par les joueurs, il est recommandé de ne pas autoriser l'option des runes en tant que legs.

AIR

Armure (Majeure) résistance à l'énergie ou résistance à l'énergie supérieure (froid ou électricité), invisibilité ; **Armure (Grandiose)** éthérée

Arme (Mineure) boomerang ; **Arme (Majeure)** dansante, foudre, tonnerre ; **Arme (Grandiose)** foudre supérieure, tonnerre supérieur

CÉLESTE

Arme (Majeure) anarchique (thème azata), axiomatique (thème archon), sainte

EAU

Armure (Mineure) résistance à l'énergie ou résistance à l'énergie supérieure (froid ou feu), glissante ; **Armure (Majeure)** glissante supérieure ou majeure

Arme (Mineure) changeante

ESPRIT

Armure (Mineure) mimétisme ; **Armure (Majeure)** invisibilité

FEU

Armure (Mineure) résistance à l'énergie ou résistance à l'énergie supérieure (feu)

Arme (Mineure) enflammée ; **Arme (Majeure)** enflammée supérieure

FIÉLON

Armure (Mineure) résistance à l'énergie ou résistance à l'énergie supérieure (acide, froid ou feu)

Arme (Majeure) anarchique (thème démon), axiomatique (thème diable), impie

MORT

Arme (Mineure) spectrale, sanglante

OMBRE

Armure (Mineure) ombre ; **Armure (Majeure)** ombre supérieure ; **Armure (Grandiose)** éthérée, ombre majeure

PLANTE

Arme (Mineure) changeante

TERRE

Armure (Mineure) résistance à l'énergie ou résistance à l'énergie supérieure (acide) ; **Armure (Majeure)** fortification ; **Armure (Grandiose)** fortification supérieure

Arme (Mineure) changeante

VIE

Arme (Mineure) perturbatrice ; **Arme (Majeure)** perturbatrice supérieure

aussi bien vos points de vie actuels que votre maximum, ainsi que faiblesse aux dégâts mauvais 10. Si la relique possède le legs sommation du vertueux, cette activation accorde également les effets de ce legs sans dépenser son activation journalière.

Vous pouvez Révoquer cet effet. Si vous le faites, vous pouvez libérer une vague de puissance sainte ; la relique incante un sort décret divin de niveau 8 en choisissant bon comme alignement.

LEGS DE L'AIR

BARRIÈRE DE VENT

AIR | AIR

Aspect air

Activation ➡ sur ordre ; **Effet.** Une barrière invisible constituée d'air dévie les attaques à distance et vous octroie un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre les attaques à distance jusqu'au début de votre prochain tour. Au niveau 13 ce bonus de circonstances est de +3 à votre CA contre les attaques à distance.

LEGS MINEUR

PAS DE PLUME

AIR | TRANSMUTATION

Aspect air ; **Prérequis.** La relique est un objet porté.

Tant que vous portez la relique, vous ne déclenchez pas les pièges dont le déclencheur est le poids ou des plaques de pression. De plus, quand vous tombez, vous réduisez les dégâts de chute par le niveau de la relique. Si cela devait réduire les dégâts de chute à 0, vous retombez sur vos pieds et vous n'êtes pas à terre. La relique octroie un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme effectués pour Sauter ; ce bonus est de +2 au niveau 9 et de +3 au niveau 17.

LEGS MINEUR

ÉCLAIR MORTEL

AIR | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Aspect air

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Un éclair jaillit de la relique vers une créature dans un rayon de 6 m. Cet éclair inflige

LEGS MINEUR

TEMPÊTE D'ÉCLAIRS

AIR | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Aspect air

Activation ➡ sur ordre ; **Effet.** La relique vous enveloppe d'une tempête de vent, de pluie et de foudre dans une émanation de 9 m. Cette tempête est un terrain difficile pour tout autre que vous. Toute créature autre que vous qui entre ou commence son tour dans la tempête subit 1d12 dégâts d'électricité avec un jet de Réflexes basique (2d12 dégâts au niveau 15). Vous pouvez maintenir cette activation un maximum d'une minute.

VENTS PORTEURS

AIR | TRANSMUTATION

Aspect air

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ;
Effet. La relique incante vol en vous ciblant.

TEMPÈTE VIVANTE

AIR | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Aspect air

La relique vous octroie une Vitesse de vol égale à votre Vitesse ou à 18 m, en choisissant la valeur la plus élevée. De plus, une créature qui vous Frappe avec une attaque de mêlée subit 5 dégâts d'électricité et vous pouvez incanter un sort éclair de niveau 5 en tant que sort inné.

LEGS DE L'EAU

COURANTS FLAGELLANTS

EAU | ÉVOCATION

Aspect eau ; Prérequis.

La relique vous octroie une Vitesse de vol égale à votre Vitesse ou à 18 m, en choisissant la valeur la plus élevée. De plus, une créature qui vous Frappe avec une attaque de mêlée subit 5 dégâts d'électricité et vous pouvez incanter un sort éclair de niveau 5 en tant que sort inné.

LEGS MAJEUR

- Les créatures avec une faiblesse à l'eau qui franchissent le rideau ou y commencent leur tour subissent un nombre de dégâts égal à leur faiblesse.

- Le rideau impose un malus de statut de -2 aux tests de Perception pour détecter des créatures ou des objets de l'autre côté.

LEGS GRANDIOSE

DÉPLACEMENT FLUIDE

LEGS MAJEUR

EAU | TRANSMUTATION

Aspect eau

Votre relique empêche l'eau de faire obstacle à vos déplacements. Vous gagnez les effets de *marche sur l'eau* et la capacité de respirer sous l'eau. Vous gagnez aussi une Vitesse de nage égale à votre Vitesse ou 4,5 m, en choisissant la plus élevée.

RÉSERVOIR SANS FOND

LEGS MAJEUR

EAU | EXTRADIMENSIONNEL | INVOCATION

Aspect eau

Activation ➡ Interagir ; **Effet.** Votre relique peut absorber et rejeter de l'eau, en la stockant dans un réservoir sans fond. Soit vous touchez avec votre relique une masse d'eau adjacente et absorbez 4 litres dans son réservoir, soit vous rejetez 4 litres de liquide. Vous pouvez ajouter une autre action à l'activation pour absorber de l'eau dans une créature touchée entièrement constituée d'eau, telle qu'un élémentaire d'eau. Si vous le faites, elle subit 1d6 dégâts par niveau de la relique (jet de Vigueur basique).

Activation ➡ Interagir ; **Déclencheur.** Vous êtes ciblé par un effet d'acide ou d'eau ; **Effet.** Votre relique tente de contrer cet effet en utilisant 4 litres d'eau stockés. À la discréption du MJ, vous pouvez utiliser ce pouvoir sur des effets provoqués par d'autres liquides comme du sang.

DÉFERLANTE

LEGS MINEUR

EAU | ÉVOCATION

Aspect eau

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Votre relique projette une sphère d'eau dense.

Effectuez un jet d'attaque de sort contre une cible dans un rayon de 9 m. En cas de succès, vous infligez 2d10 dégâts contondants plus 2 dégâts d'éclaboussure contondants. Au niveau 3 et tous les 2 niveaux suivants, augmentez les dégâts initiaux de 1d10 et les dégâts d'éclaboussure de 1.

RIDEAU DE MOUSSON

LEGS MINEUR

EAU | INVOCATION

Aspect eau

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous invoquez un rideau de pluie violente sur une zone située dans un rayon de 36 m. Le rideau est épais de 1,5 m, long de 9 m, haut de 9 m et dure 1 min. Le rideau se dresse verticalement, mais vous pouvez façonner son tracé. Le rideau a les effets suivants.

- Si un effet de feu franchit le rideau, selon la situation, soit le résultat de son jet d'attaque est réduit d'un degré de succès, soit le jet de sauvegarde de ses cibles est augmenté d'un degré de succès.



ONDULATIONS ET VAGUES

LEGS GRANDIOSE

EAU

Aspect eau

Vous êtes harmonisé avec le flux et le reflux de toutes choses. Vous gagnez perception des ondes en tant que sens précis et vous pouvez incanter *poussée hydraulique* au niveau 5 à volonté en tant que sort inné.

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Pendant 1 min, de l'eau jusqu'à hauteur de cheville s'écoule de vous en se déversant sur une émanation de 18 m centrée sur vous. Les ennemis dans la zone d'effet sans Vitesse de nage considèrent la zone affectée comme un terrain difficile pour leur déplacement au sol. Tant que cet effet persiste, tous les effets d'eau que vous génez peuvent provenir de n'importe quel endroit de cette émanation en plus de leur portée et de leur zone d'effet normales.

LEGS DE L'ESPRIT

BANQUE DE CONNAISSANCES

LEGS MINEUR

DIVINATION | MENTAL

Aspect esprit

Votre relique est imprégnée des impressions psychiques des temps anciens. Tant que la relique est sur vous, vous êtes qualifié dans trois

compétences supplémentaires de Connaissance au choix du MJ et qui sont cohérentes avec l'histoire de la relique ; ce choix est fait au moment de gagner ce legs. Si la relique est de niveau 9, vous avez à la place une maîtrise d'expert dans ces compétences de Connaissance et si la relique est de niveau 17, vous avez une maîtrise de maître.

NEXUS LINGUISTIQUE

DIVINATION | MENTAL

Aspect esprit

Votre relique vous octroie une puissante plasticité neurale et, en conséquence, vous pouvez apprendre plus facilement de nouvelles langues. Vous apprenez une langue supplémentaire de votre choix tous les deux niveaux de la relique (minimum 1). Vous pouvez bénéficier d'un réapprentissage pour l'une des langues de votre relique en une seule semaine d'intermède.

LEGS MINEUR



RECALCULER

DIVINATION | MENTAL

Aspect esprit

Activation → imaginer ; **Déclencheur**. Vous ratez un jet d'attaque ; **Effet**. L'analyse des angles, des probabilités et une myriade d'autres facteurs se déversent de votre relique dans votre esprit après une attaque ratée pour préparer la suivante. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre prochain jet d'attaque contre la cible que vous avez ratée tant qu'elle est effectuée avant le début de votre prochain tour.

LEGS MINEUR

FILTRE DE PERCEPTION

DIVINATION | MENTAL

Aspect esprit

Activation → imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Votre relique affecte les esprits des créatures proches et bloque leurs perceptions pour masquer votre présence. Pour les 10 prochaines minutes, une créature qui pénètre dans une émanation de 36 m, centrée sur vous, doit tenter un jet de Volonté secret puis cette créature est temporairement immunisée pendant 1 jour.

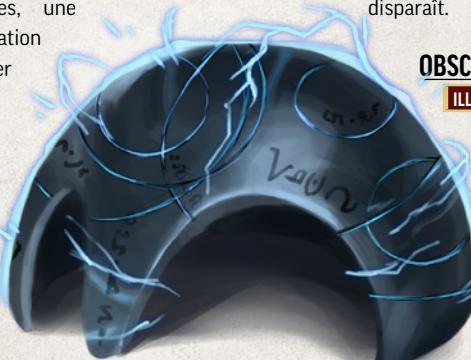
Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de -2 aux tests de Perception pour vous Chercher ou vous détecter.

Échec. Vous filtrerez tous les sens de la créature et il lui est difficile de vous remarquer.

Quand vous êtes caché ou non détecté par la créature, elle ne vous observe pas dès que vous faites quelque chose d'autre que Vous cacher, Être furtif ou Faire un pas. Si elle effectue un test de Perception pour Chercher ou vous détecter, son degré de succès est réduit d'un niveau et si vous effectuez un test de Discréption pour Vous cacher, Être furtif ou échapper à son attention d'une autre manière, votre degré de succès est supérieur d'un niveau. Si vous effectuez une action hostile contre la

LEGS MINEUR



créature, l'effet se termine pour cette créature une fois votre action hostile terminée.

Échec critique. Comme pour un échec mais l'effet ne se termine pas pour cette créature si vous effectuez une action hostile contre elle.

HURLEMENT PSYCHIQUE LEGS MAJEUR

DIVINATION | MENTAL

Aspect esprit

Activation → imaginer ; **Effet**. Vous concentrez vos pensées avant de les libérer sous forme d'un puissant hurlement télépathique. Les ennemis dans une explosion de 6 m de rayon centrée sur vous doivent tenter un jet de Volonté basique ou subir 1d10 dégâts mentaux tous les 2 niveaux de la relique. En cas d'échec critique, ils sont également stupéfiés 1 pendant 1 min.

BASTION MENTAL

MENTAL

Aspect esprit

Votre relique prend en charge certains de vos processus mentaux et en améliore d'autres. Vous gagnez télépathie ; si vous avez déjà télépathie, vous augmentez sa portée de 9 m. À chaque fois que vous subissez l'état stupéfié, réduisez son intensité de 1. Vous êtes accéléré de manière permanente et vous pouvez utiliser l'action supplémentaire pour Vous souvenir.

LEGS GRANDIOSE

FORGE DES OMBRES

INVOCATION | OMBRE

Aspect ombre

Activation → Interagir ; **Effet**. Votre relique attire les ombres proches et leur donne la forme d'une arme, d'un objet ou d'un outil comme une corde ou un pied-de-biche. L'objet créé dure jusqu'à ce qu'il soit utilisé pour une seule activation, jusqu'à ce que vous utilisez de nouveau ce pouvoir ou pendant 1 min, après quoi il disparaît.

OBSCUR

ILLUSION | OMBRE

Aspect ombre

Votre relique absorbe la lumière et déforme les ombres autour de vous pour vous dissimuler dans des ténèbres. Tant que vous êtes dans une lumière faible dans une zone d'ombres, vous pouvez tenter un test de Discréption pour Vous cacher même si vous n'êtes pas masqué contre cette créature, comme une créature dotée de vision dans le noir.

LEGS MINEUR

TÉNÈBRES ENVELOPPANTES

INVOCATION | OMBRE

Aspect ombre

L'ombre que vous projetez peut contenir des objets. Vous pouvez Interagir avec votre ombre pour stocker des objets ou les reprendre comme vous le feriez avec un réceptacle normal. Votre ombre peut contenir un Encombrement de 3 en objets qui ne compte pas pour l'Encombrement que vous pouvez supporter. Au niveau 6 et tous les



4 niveaux suivants, vous pouvez stocker un Encombrement supplémentaire de 1 dans votre ombre. Tant que ces objets sont dans votre ombre et peuvent être détectés normalement, vous gagnez un bonus de circonstances de +4 à vos tests de Discréption pour Dissimuler un objet à moins que quelqu'un pense à fouiller votre ombre pour y trouver des objets.

CHEMINS OBSCURS

INVOCATION | OMBRE | TÉLÉPORTATION

Aspect ombre

Activation ➔ sur ordre, imaginer ; **Effet.** Votre relique crée un chemin entre votre ombre et une autre ombre proche. Elle vous téléporte avec tous les objets que vous portez et que vous tenez entre votre espace actuel jusqu'à un espace inoccupé dans un rayon de 9 m que vous pouvez voir. Vous ne pouvez utiliser de nouveau ce legs avant 1d4 rounds.

Si la destination n'est pas située dans une zone de lumière vive, la portée est de 18 m. Le legs échoue automatiquement si cela devait vous faire emporter une autre créature (même si vous la transportez dans un récipient extradimensionnel).

OMBRE DANSANTE

ÉVOCATION | OMBRE

Aspect ombre ; Prérequis. La relique est une arme.

Activation ➔ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** L'ombre de votre relique se détache et danse dans les airs pour attaquer un ennemi. Quand vous activez la relique, désignez une cible. L'ombre de la relique vol sur une distance maximale de 18 m jusqu'à ce qu'elle soit adjacente à cet adversaire puis elle effectue une Frappe contre lui ; elle inflige 5d8 dégâts en cas de succès ou le double en cas de succès critique ; le type de dégâts correspond à l'un des types de dégâts infligés normalement par votre relique. L'ombre utilise votre bonus d'attaque avec la relique et elle utilise et contribue à votre malus d'attaques multiples. Tant que cette activation fait effet, vous pouvez utiliser une action unique, qui a les traits attaque et concentration, pour diriger mentalement l'ombre afin qu'elle effectue une autre Frappe contre la même cible. L'ombre perdure jusqu'à ce que la cible soit réduite à 0 PV, que cette cible s'éloigne de plus de 120 m de vous ou dans une zone où il ne peut y avoir d'ombres, telle qu'une zone de ténèbres totales.

L'ombre n'occupe aucun espace, n'autorise pas la prise en tenaille et n'a aucun autre attribut d'une créature ; elle suit automatiquement la cible choisie. L'arme ne peut effectuer aucune action autre que sa Frappe, et les dons et sorts qui affectent les armes ne s'appliquent pas à elle.

CORPS D'OMBRAL

OMBRE | TRANSMUTATION

Aspect ombre

Activation ➔ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Votre corps est imprégné d'une essence ténèbreuse et vous pouvez modeler des volutes de

LEGS MAJEUR

LEGS MAJEUR

LEGS MINEUR

FORME DE VENGEANCE

TRANSFERT

Aspect bête ; **Prérequis**. Le legs forme de furie

À chaque fois que vous utilisez l'activation forme de furie de la relique, elle peut incanter *forme aérienne* ou *forme de dinosaure* au lieu de *forme animale*. Comme forme de furie, ces sorts vous transforment en un même type d'animal à chaque fois (aussi vous pouvez avoir trois formes différentes, une pour chaque sort). Le niveau de sort est le même que celui indiqué pour forme de furie.

Tant que vous êtes transformé, vous pouvez passer d'une forme à une autre en maintenant l'activation. Cela ne change pas la durée.

LEGS DE LA TERRE

FARDEAU ALLÉGÉ

TERRE | TRANSFERT

Aspect terre

Votre relique puise sa force dans la terre afin d'alléger la charge que vous portez. Tant que votre relique est sur vous et que vous êtes en contact avec le sol, vous pouvez transporter 1 point d'Encombrement de plus avant d'être surchargé et vous augmentez de 2 votre Encombrement maximum. Au 6^e niveau puis tous les 4 niveaux supplémentaires, augmentez de 1 l'Encombrement que vous pouvez supporter avant d'être surchargé et de 2 votre Encombrement maximum.

GÉODE MOBILE

INVOCATION | TERRE

Aspect terre

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet**. La pierre et les cristaux forment une sphère qui poursuit vos adversaires. Vous créez une géode dans un espace inoccupé dans un rayon de 9 m. Vous pouvez dépenser une action unique, qui a le trait concentration, pour déplacer la géode de 9 m sur le sol. Si elle entre dans l'espace d'une créature, cette dernière doit réussir un jet de Réflexes basique ou subir 2d6 dégâts contondants ; une créature ne peut subir des dégâts de cette manière qu'une seule fois par tour même si vous faites passer plusieurs fois la géode par son espace. La géode persiste pendant 1 min ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou Révoquée ; elle a CA 5, Solidité 10 et 40 points de vie et elle immunisée contre les coups critiques et les dégâts de précision.

TERRE BRISÉE

EVOCATION | TERRE

Aspect terre

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet**. Votre relique propage des ondes sismiques dans le sol environnant en faisant remonter à la surface des fragments tranchants. Une surface de pierre ou de terre de 3 m de rayon à une distance maximale de 18 m de vous est transformée en terrain difficile. Une créature qui pénètre dans une case affectée au cours d'une action de déplacement doit réussir un test d'Acrobatie ou un jet de Réflexes sinon elle subit 1d6 dégâts perforants ; elle n'a besoin d'effectuer ce jet qu'une seule fois par action de déplacement même si elle traverse

LEGS GRANDIOSE



plusieurs cases. Au niveau 6 puis tous les 4 niveaux suivants, les dégâts augmentent de 1d6.

ABONDANCE SOUTERRAINNE

INVOCATION | TERRE

Aspect terre

Votre relique produit des métaux et des pierres pour renforcer vos armes. Chaque jour, au cours des préparatifs quotidiens, votre relique invoque un fragment magique d'argent, de fer froid, d'or ou de pierre ou de métal non magique de votre choix (comme du bronze ou du granit). Si votre relique est une arme, elle absorbe immédiatement le fragment et gagne un revêtement magique de ce métal ou de cette pierre jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Si votre relique n'est pas une arme, le fragment n'est pas immédiatement utilisé et vous pouvez le mettre en contact avec une arme en métal ou en pierre grâce à une action Interagir pour lui octroyer le revêtement magique de ce fragment pendant 10 min. Tant que l'arme possède ce revêtement, elle affecte les faiblesses, les résistances et les autres statistiques de ce type comme si elle était constituée de cette pierre ou de ce métal. Le revêtement et le fragment sont de nature magique et si vous n'utilisez pas le fragment, il disparaît lors de vos prochains préparatifs quotidiens. Au niveau 17, ajoutez l'adamantium et le mithral aux options disponibles.

LEGS MAJEUR

LEGS MINEUR

ÉRIGER DES REMPARTS

INVOCATION | TERRE

Aspect terre

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Votre relique façonne la terre autour de vous. Vous lancez un sort *mur de pierre* de niveau 5.

LEGS MAJEUR

STATUE VIVANTE

TERRE | TRANSFERT

Aspect terre

Les énergies de votre relique vous permettent de contrôler la chair et la pierre. Une fois par jour, vous pouvez incanter *chair en pierre* et *pierre en chair* au niveau 6 comme des sorts innés. Tant que vous êtes en contact avec la terre, votre corps se pétrifie quand vous êtes touché ce qui vous octroie une résistance de 5 contre les dégâts physiques (sauf adamantium). Cette résistance est de 8 dans les cavernes et les environnements souterrains.

LEGS MINEUR



LEGS DE MORT

LINCEUL DE L'AU-DELÀ

NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Aspect mort

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Vous vous enveloppez d'un pouvoir issu d'au-delà du royaume des vivants pendant 1 min. Tant que le linceul est actif, vous avez une apparence blême et vous gagnez une résistance au poison égale à la moitié du niveau de la relique ainsi qu'un bonus de statut de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets de mort,



les maladies, les effets capables de vous paralyser, le poison et les effets de sommeil. De plus, le DD de vos tests de récupération est de 9 (au lieu de 10) + votre intensité de l'état mourant.

NON MORT

NÉCROMANCIE

Aspect mort

Vous vous trouvez sur le seuil entre la vie et la mort. Si vous tentez un jet de sauvegarde contre un effet qui vous infligerait des dégâts négatifs, comme *mise à mal*, vous obtenez un résultat avec un degré de succès de plus que ce que vous avez obtenu. Si vous obtenez un succès critique et que l'effet est capable de guérir des morts-vivants, vous regagnez un nombre de PV égal à la moitié des pleins dégâts du sort. Les effets de tout sort ou effet positif qui vous soigneraient sont réduits de moitié. Tous ces effets ne s'appliquent que si vous êtes une créature vivante.

REGARD MORTEL

NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Aspect mort

Activation ➡ sur ordre, imaginer, Interagir ; **Effet.** Votre regard fait se flétrir et pourrir la chair d'une créature. Ciblez une créature que vous pouvez voir à une distance maximale de 9 m. Votre regard inflige 1d6 dégâts négatifs à la créature tous les 2 niveaux de la relique (minimum 1d6 ; jet de Vigueur basique). Une créature morte-vivante ou toute autre créature avec des soins négatifs que vous ciblez de la sorte récupère à la place 1d6 PV par niveau de la relique et est temporairement immunisée contre cet effet pendant 10 min.

MARÉE DE MORT

NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Aspect mort ; Prérequis. Le legs regard mortel

Vous pouvez activer regard mortel avec 3 actions au lieu de 2. Si vous le faites, il cible toutes les créatures vivantes sauf vous dans un rayon de 9 m. Si vous avez le pouvoir de soins négatifs, vous pouvez vous inclure parmi les cibles pour être soigné.

PAR-DELÀ LE VOILE

NÉCROMANCIE

Aspect mort ; Prérequis. Le legs non mort

La relique vous permet de percer le voile qui sépare la vie de la mort. Tant que vous portez ou tenez la relique, vous bénéficiez du pouvoir soins négatifs (comme si vous étiez un mort-vivant ; l'énergie positive vous inflige des dégâts et l'énergie négative vous soigne). De plus, à chaque fois que vous êtes soigné par un sort ou un effet négatif, vous gagnez résistance 5 à tous les dégâts (sauf force, spectrale et positif) jusqu'au début de votre prochain tour. Enfin, vous gagnez un bonus d'objet de +2 à tous vos jets de sauvegarde contre les effets de mort tant que vous êtes le détenteur de la relique ; ce bonus d'objet est de +3 au niveau 13.

LEGS MINEUR



SPECTRE SINISTRE

NÉCROMANCIE

Aspect mort

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Vous pouvez en appeler aux puissances terrifiantes qui alimentent votre relique pour vous transformer en un spectre de la mort. Vous devenez intangible, sans aucun corps physique.

Vous êtes immunisé contre les effets nécessitant un corps physique y compris les dégâts de précision ainsi que l'exposition à la plupart des maladies et poisons.

Vous avez une résistance à tous les dégâts égale à la moitié du niveau de la relique ; les dégâts de force, les attaques *spectrales*, les dégâts négatifs et les dégâts positifs ignorent cette résistance et la résistance est doublée contre les dégâts non magiques.

Vous pouvez traverser des objets solides. Quand vous vous trouvez à l'intérieur d'un objet, vous ne pouvez percevoir, attaquer ou interagir avec ce qui se trouve à l'extérieur et vous êtes toujours ralenti

1 quand vous commencez un tour dans un objet. Les créatures tangibles peuvent vous traverser mais ne peuvent terminer leur déplacement dans votre espace. Vous ne pouvez pas tenter de tests basés sur la Force contre des créatures ou des objets tangibles à moins que ces objets aient la rune de propriété *spectrale*. De même, les créatures tangibles ne peuvent tenter de tests basés sur la Force contre vous.

Vous pouvez maintenir cette activation un maximum d'une minute.

LEGS DE VIE



INSUFFLER LA VIE

POSITIF | TRANSMUTATION

Aspect vie

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Une infusion d'énergie positive provenant de votre relique peut temporairement animer un objet non vivant. Vous transformez un objet inanimé adjacent en un objet animé de même nature (ainsi, un balai devient un balai animé) avec un niveau égal à la moitié du niveau de la relique. L'objet effectue une simple et unique tâche (sauf combat) que vous lui indiquez quand vous utilisez insuffler la vie en ignorant tout autre ordre ultérieur. L'objet est dénué d'intelligence et s'acquitte obstinément de sa tâche sans créativité. L'objet reste animé pendant 1 h.

LEGS MAJEUR

TROP-PLEIN DE VIE

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

La force de vie circule en vous et l'énergie positive fait jaillir de votre corps votre essence vitale qui perle sur votre peau comme des gouttes de lumière liquide.

Vous gagnez un bonus d'objet égal à la moitié du niveau de la relique (minimum 1) aux points de vie que vous récupérez grâce aux sorts de guérison positifs ; ce bonus ne s'applique que la première fois qu'on vous lance un sort précis pour vous soigner.

LEGS GRANDIOSE

NÉCROMANCIE

Aspect mort

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Vous pouvez en appeler aux puissances terrifiantes qui alimentent votre relique pour vous transformer en un spectre de la mort. Vous devenez intangible, sans aucun corps physique.

Vous êtes immunisé contre les effets nécessitant un corps physique y compris les dégâts de précision ainsi que l'exposition à la plupart des maladies et poisons.

Vous avez une résistance à tous les dégâts égale à la moitié du niveau de la relique ; les dégâts de force, les attaques *spectrales*, les dégâts négatifs et les dégâts positifs ignorent cette résistance et la résistance est doublée contre les dégâts non magiques.

Vous pouvez traverser des objets solides. Quand vous vous trouvez à l'intérieur d'un objet, vous ne pouvez percevoir, attaquer ou interagir avec ce qui se trouve

à l'extérieur et vous êtes toujours ralenti

1 quand vous commencez un tour dans un objet. Les créatures tangibles peuvent vous traverser mais ne peuvent terminer leur déplacement dans votre espace. Vous ne pouvez pas tenter de tests basés sur la Force contre des créatures ou des objets tangibles à moins que ces objets aient la rune de propriété *spectrale*. De même, les créatures tangibles ne peuvent tenter de tests basés sur la Force contre vous.

Vous pouvez maintenir cette activation un maximum d'une minute.

LEGS MINEUR



LEGS MINEUR

POSITIF

Aspect vie

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Une infusion d'énergie positive provenant de votre relique peut temporairement animer un objet non vivant. Vous transformez un objet inanimé adjacent en un objet animé de même nature (ainsi, un balai devient un balai animé) avec un niveau égal à la moitié du niveau de la relique. L'objet effectue une simple et unique tâche (sauf combat) que vous lui indiquez quand vous utilisez insuffler la vie en ignorant tout autre ordre ultérieur. L'objet est dénué d'intelligence et s'acquitte obstinément de sa tâche sans créativité. L'objet reste animé pendant 1 h.

LEGS MAJEUR

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

La force de vie circule en vous et l'énergie positive fait jaillir de votre corps votre essence vitale qui perle sur votre peau comme des gouttes de lumière liquide.

Vous gagnez un bonus d'objet égal à la moitié du niveau de la relique (minimum 1) aux points de vie que vous récupérez grâce aux sorts de guérison positifs ; ce bonus ne s'applique que la première fois qu'on vous lance un sort précis pour vous soigner.

VAGUE DE GUÉRISON

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

Activation ➡ imaginer ; **Fréquence**. Une fois par heure ; **Effet**. Vous libérez une vague d'énergie positive dans un cône de 4,5 m. Vous, et toutes les cibles vivantes dans la zone d'effet, récupérez 1d4 PV par niveau de la relique.

LEGS MINEUR

FLAMME DE VIE

NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

Vous êtes plus difficile à tuer que les autres à cause de votre lien avec la force de vie. Vous mourez de l'état mourant à mourant 5 plutôt qu'à mourant 4. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet de mort ou négatif, il est transformé en succès critique.

LEGS MAJEUR

SIPHON DE VITALITÉ

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

Activation ➡ imaginer ; **Déclencheur**. Un allié dans un rayon de 18 m regagne plus de points de vie qu'il n'en a perdus grâce à un effet de guérison positif ciblé sans durée ; **Effet**. Votre relique sert de relais de vitalité. Vous, ou une créature volontaire adjacente, regagnez un nombre de points de vie égal à la valeur en excès par rapport aux points de vie maximum de la créature ayant déclenché cet effet ; par exemple, s'il ne manquait que 5 PV à la créature ayant déclenché cet effet et qu'elle est la cible d'un sort *guérison* lui permettant de récupérer 12 PV, vous, ou une créature volontaire adjacente, récupérez les 7 PV en excès.



LEGS MAJEUR

VIE ÉTERNELLE

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Aspect vie

Activation ➡ imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Vous libérez des quantités massives d'énergie positive. Pendant 1 min, vous libérez de l'énergie positive dans une émanation de 3 m centrée sur vous. À la fin de votre tour, vous (si vous êtes vivant), et les créatures vivantes alliées dans l'émanation, récupérez 10 points de vie. Si vous ou une créature alliée deviez mourir à cause de l'augmentation de l'intensité de l'état mourant, vous pouvez Révoquer cette activation en tant qu'action gratuite pour éviter la mort ; si vous le faites, l'intensité de l'état mourant n'augmente pas.

LEGS GRANDIOSE

LEGS DU FEU

BRUME DE CHALEUR

ABJURATION | FEU

Aspect feu

Grâce à la chaleur de votre relique, l'air autour de vous reste à une température confortable. Tant que vous la tenez ou que vous la portez, elle vous protège contre le froid important. Au 9^e niveau, elle vous protège également contre le froid extrême et, au 17^e niveau, contre le froid extraordinaire. Au niveau 4, la relique gagne également l'activation suivante.

LEGS MINEUR

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Votre relique augmente de façon erratique la température autour de vous, générant ainsi des ondes de chaleur qui troubilent votre apparence et vous octroient l'état masqué pendant 1 min. La nature de cet effet ne dissimule pas votre emplacement et vous ne pouvez donc pas en profiter pour les actions Se cacher ou Être furtif.

TRAIT ARDENT

ÉVOCATION | FEU

Aspect feu

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Effet**. Un trait de feu jaillit de la relique. Effectuez un jet d'attaque de sort avec votre relique contre une cible dans un rayon de 9 m. Le trait inflige 1d6 dégâts de feu tous les 2 niveaux de la relique (minimum 1d6).

Succès critique. Le trait inflige double dégâts ainsi que des dégâts persistants de feu égaux au niveau de la relique.

Succès. Le trait inflige la totalité des dégâts.

LEGS MINEUR

VISION INCANDESCENTE

DIVINATION | FEU

Aspect feu

Activation ➡ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Vous percevez les infrarouges et vos yeux s'adaptent aux signatures thermiques ce qui vous octroie le sens vision thermique précise pendant 1 min. Votre vision thermique peut percevoir les gradients thermiques à une distance de 9 m ce qui vous permet de repérer les créatures vivantes et les objets chauds dans le noir. Les objets chauds bloquent votre vision thermique même s'ils sont transparents (de l'eau chaude, par exemple).

PROPELLSION THERMIQUE

ÉVOCATION | FEU

Aspect feu

Activation ➡ imaginer ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet**. Des flammes de la relique sont canalisées à travers votre corps et jaillissent de vos pieds et de vos mains, ou de vos autres membres, avec suffisamment de puissance pour vous faire décoller et vous propulser dans les airs. Pendant 1 min, vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse et vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre nouvelle Vitesse ou 6 m (prendre la valeur la plus élevée). Vous devez terminer votre tour sur une surface solide ou vous chutiez.

LEGS MAJEUR

VAGUE BRÛLANTE

ÉVOCATION | FEU

Aspect feu

Activation ➡ sur ordre, Interagir ; **Effet**. Vous laissez une partie du feu que renferme votre relique jaillir dans une direction de votre choix. Vous infligez 1d10 dégâts de feu tous les 2 niveaux de la relique à toutes les créatures situées dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique). Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau vague brûlante avant 1d4 rounds.

LEGS MAJEUR

**ÂME EMBRASÉE****ÉVOCATION | FEU****Aspect feu**

Du feu magique inonde votre corps et votre âme pour vous protéger des flammes inférieures et vous permettre d'attiser les plus modestes étincelles en véritables brasiers. Vous gagnez résistance au feu 10. La première fois chaque heure que vous êtes ciblé par un effet de feu qui vous infligerait des dégâts, vous ne subissez aucun dégât et récupérez 1d8 PV pour chaque niveau de contre de l'effet.

Activation

imaginer ;

Déclencheur. Une créature dans un rayon de 18 m subit un coup critique ou obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre un effet de feu et possède encore au moins 1 PV ; **Effet.** Des flammes jaillissent de la créature ayant déclenché l'effet lui infligeant 6d6 dégâts de feu ainsi qu'à toutes les créatures situées dans une explosion de 4,5 m centrée sur elle (jet de Réflexes basique). Vous n'êtes pas affecté par cette activation mais vos alliés le sont. Si ces dégâts font tomber la créature ayant déclenché cet effet à 0 PV, elle est réduite en cendre mais ses équipements restent intacts. Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau cette activation avant 1d4 rounds.

**LEGS FIÉLONS****ASSISTANCE FIÉLONE****DIVINATION | MAUVAIS****Aspect fiélon**

Votre relique devient consciente et développe sa personnalité (généralement une personnalité qui s'oppose à la vôtre). Votre relique a un alignement correspondant au type de fiélon qui lui est associé, une vision précise et une ouïe imprécise sur 9 m, peut comprendre et parler une langue que vous connaissez et des modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de +0. Les modificateurs de Perception et de Volonté de votre relique sont égaux à vos modificateurs de maîtrise en Perception et en Volonté, respectivement. Elle est qualifiée dans les Connaissances associées avec ce type de fiélon (comme Connaissance des démons) avec un modificateur total égal à 2 + le niveau de la relique. Contrairement à la plupart des objets intelligents, la relique n'a aucune action ni réaction et ne peut utiliser ses propres activations.

OPPOSITION FIÉLONE**ABJURATION****Aspect fiélon ; Prérequis** La relique est un objet porté.

Le pouvoir fiélon de votre relique renforce vos protections contre les célestes et vous permet d'ignorer une partie de leurs attaques. Tant que vous portez la relique, vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA contre les attaques des célestes et une résistance à un type d'énergie correspondant à l'origine fiélon de la relique (comme une résistance au feu pour un diable). La résistance est égale à la moitié du niveau de la relique (minimum 1).

LEGS GRANDIOSE**PLAIE MAUDITE****MALÉDICTION | MAUVAIS | NÉCROMANCIE****Aspect fiélon ; Prérequis.** La relique est une arme.**Activation** sur ordre ; **Déclencheur.** Votre frappe avec votre relique inflige des dégâts à une créature dans un rayon de 18 m ;

Effet. Le mal qui imprègne votre arme maudit la blessure de votre ennemi pour qu'il ne puisse pas guérir. La créature ayant déclenché cet effet doit tenter un jet de Volonté ou être incapable de récupérer les points de vie perdus à cause de cette Frappe jusqu'à ses prochains préparatifs quotidiens. Si vous utilisez plaie maudite sur une créature déjà affectée par ce pouvoir, cela met un terme à l'effet précédent.

LEGS MINEUR**FERVEUR IMPIE****MAUVAIS | ÉVOCATION****Aspect fiélon****Activation** sur ordre, Interagir ;

Fréquence une fois par jour ; **Effet.** Des énergies impies transforment vos armes en les imprégnant de fureur contre tout ce qui est bon. Pendant 1 min, vos armes, tant que vous les tenez, et vos attaques à mains nues gagnent la rune d'arme *impie*.

Si une arme a atteint sa limite de runes de propriété, vous pouvez en choisir une qui devient dormante tant que la rune *impie* fait effet. De plus, toute Frappe réussie par vos alliés dans un rayon de 9 m de vous inflige 1 dégât mauvais supplémentaire.

LEGS MAJEUR**MARCHANDAGE FIÉLON****DIVINATION | MAUVAIS****Aspect fiélon**

Activation sur ordre ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous négociez avec les forces maléfiques de votre relique pour qu'elles vous accordent une faveur mais vous devez offrir quelque chose en échange. Choisissez un des avantages suivants.

- Votre relique tente de contrer un état néfaste qui vous affecte.
- Vous récupérez 3d8+16 PV. Il s'agit d'un effet de guérison.
- Vous gagnez un bonus de statut de +2 à vos jets d'attaque pendant 1 min.

En échange, après avoir bénéficié de l'avantage, vous subissez un des effets suivants, déterminé aléatoirement.

- Vous êtes stupéfié 1 pendant 1 min.
- Vous êtes maladroit 1 pendant 1 min.
- Vous perdez 1d8 points de vie.
- Vous subissez un malus de -1 à vos jets de dégâts pendant 1 min.

LEGS MINEUR**COMMANDER UNE LÉGION****INVOCATION****Aspect fiélon****Activation** sur ordre, imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Votre relique ouvre un portail en elle et submerge vos ennemis sous un assaut de fiélons. Vous incitez un sort *convocation de fiélon* de niveau 6 mais vous en invoquez deux au lieu d'un seul et vous pouvez les commander tous les deux avec 1 action pour maintenir le sort. Si la relique possède le legs ferveur impie, cette

activation accorde également les effets de ce legs sans dépenser son activation journalière. Pendant la minute qui suit, vous pouvez utiliser l'activation suivante.

Activation imaginer ; **Déclencheur**. Un des fiélons invoqués par commander une légion est banni ; **Effet**. Vous invoquez le même fiélon dans un espace adjacent. Le fiélon récupère tous ses points de vie et tous les états, les sorts et les autres effets qu'il subissait se terminent avant qu'il ne soit de nouveau invoqué. Cependant, il ne récupère pas les pouvoirs qu'il a déjà utilisés et dont l'utilisation est limitée tels que des sorts innés ou des pouvoirs avec un statistique Fréquence.

LEGS PLANAIRES

CROISSANCE D'UN ALLIÉ

PLANTE

Aspect plante

Activation sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Votre relique fait pousser rapidement et anime une plante proche pour qu'elle combatte avec vous ; elle incante *convocation de plantes et de champignons*, avec un niveau égal à la moitié du niveau de la relique arrondi au supérieur. Vous pouvez maintenir cette activation comme vous le feriez avec le sort.

LEGS MINEUR

GUÉRISON | NÉCROMANCIE | PLANTE

Aspect plante

De puissantes substances médicinales naturelles poussent sur votre relique. Toutes les nuits, deux herbes médicinales (ou d'autres plantes) poussent sur votre relique et peuvent être récoltées sans danger au cours de vos prochains préparatifs quotidiens. Une créature vivante qui consomme une herbe avec une action Interagir regagne 1d8 PV tous les 2 niveaux de la relique (minimum 1d8). Au niveau 9, la relique produit trois herbes par nuit et au 17^e niveau, elle en fait pousser quatre. Les herbes se flétrissent 1 jour après avoir été récoltées.

PULVÉRISATION DE POLLENS

ÉVOCATION | PLANTE

Aspect plante

Activation sur ordre, Interagir ; **Effet**. Du pollen et des spores empoisonnés sont projetés par votre relique infligeant 1d6 dégâts de poison (minimum 1d6) tous les 2 niveaux de la relique dans un cône de 4,5 m (jet de Vigueur basique). En cas d'échec critique, les cibles sont également éblouies pendant 1 round. Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau pulvérisation de pollens avant 1d4 rounds.

LEGS MINEUR

PLANTE | TRANSMUTATION

Aspect plante

Activation imaginer ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet**. Vous vous transformez en une nuée de pétales et de feuilles. Cela vous octroie le trait nuée, une immunité contre les dégâts de chute, une résistance 5 aux dégâts contondants et tranchants et une faiblesse 5 aux dégâts de zone et aux dégâts d'éclaboussure. Vous pouvez vous faufiler dans des espaces larges d'à peine quelques centimètres en déplaçant vos pétales dans la fissure. Vous ne gagnez pas le pouvoir esprit de la nuée vous êtes donc encore

affecté normalement par les effets mentaux. Sous forme de nuée, vous ne pouvez pas parler, incanter de sorts, utiliser d'actions manipulation nécessitant vos mains, activer vos objets magiques ou effectuer vos Frappes avec votre corps normal. Vous restez sous cette forme pendant 1 min ou jusqu'à ce que vous Révoquiez cette activation. Au niveau 13, la relique gagne une réaction qui se déclenche quand vous tombez et que vous subissez des dégâts ; cela vous permet de bénéficier des résistances, des faiblesses et des immunités aux dégâts de chute de ce legs.

VIGNES-GRAPPIN

PLANTE | TRANSMUTATION

Aspect plante

Activation Interagir ; **Effet**. Votre relique projette plusieurs vignes collantes sur une cible située à une distance maximale de 15 m. Effectuez un jet d'attaque comme si vous utilisez un grappin mais si vous obtenez un échec critique au test pour attacher les vignes vous n'obtenez qu'un échec normal. Une fois les vignes agrippées, les créatures bénéficient d'un bonus de statut de +1 à leurs tests d'Athlétisme pour les Escalader et un bonus de statut de +1,5 m à la distance qu'elles parcourent avec un test réussi pour Escalader.

Les vignes perdurent une journée ou jusqu'à ce que vous utilisez à nouveau Vignes-grappin auquel cas celles qui ont été créées précédemment se flétrissent.

LEGS MAJEUR

INVOCATION | PLANTE

Aspect plante

Activation sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Avec une impulsion d'énergie naturelle, votre relique fait pousser des plantes massives en un instant. La mégaflore est de l'un des types suivants, choisi par le MJ au moment où la relique gagne ce legs. Une mégaflore apparaît dans un espace de 3 m inoccupé dans un rayon de 9 m et elle a 50 PV, faiblesse au feu 5, CA 37, Réflexes +20 et Vigueur +30. Elle persiste pendant 1 min ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 PV.

- Fleur-charogne.** Une unique fleur dégageant une odeur de charogne pousse dans la zone ciblée. Tant que la fleur persiste, à chaque round à la fin de votre tour, toutes les créatures sauf vous dans une explosion de 6 m centrée sur la plante doivent réussir un jet de Vigueur ou être malades 2 (et étourdis 2 en cas d'échec critique). Il s'agit d'un effet de poison.

- Ronces.** Une plante couverte de ronces ou une tige de bambou de 3 m de hauteur pousse sur l'endroit ciblé. Tant qu'elle persiste, à chaque round à la fin de votre tour, des tiges pointues jaillissent du sol infligeant 6d8 dégâts perforants à toutes les créatures sauf vous dans une explosion de 6 m centrée sur la plante (jet de Réflexes basique).

- Arbre de vie.** Un grand arbre sur lequel pousse des fruits de vie pousse à l'endroit indiqué. Tant que cet arbre persiste, les créatures vivantes à portée de l'arbre peuvent utiliser une action Interagir pour cueillir un fruit et le manger ; elles regagnent 2d8+5 PV ; si on cueille un fruit sans le manger, il disparaît instantanément. C'est un effet de guérison et une même créature ne peut être soignée par l'arbre qu'une seule fois par round.

LEGS GRANDIOSE



ARTEFACTS

Une sphère de ténèbres qui annihile tout ce qu'elle absorbe. De puissantes armes créées en des temps immémoriaux et incarnant les espoirs de peuples entiers. Un simple jeu de cartes aux effets aussi bien transcendants que mortels. Ce sont des artefacts, des objets d'une incroyable puissance évoqués dans des milliers d'histoires et qu'aucune civilisation moderne ne peut recréer.

Étranges et bien plus puissants que les autres objets magiques, entre de bonnes ou de mauvaises mains, les artefacts peuvent modifier le déroulement d'une histoire. Le simple fait de trouver un artefact est un élément-clef de votre campagne et sa présence se répercute ensuite sur l'ensemble de votre jeu, affectant l'histoire autour de lui. Certaines aventures s'articulent autour d'un seul artefact !

Ajouter un artefact à votre partie ne doit jamais être pris à la légère. On ne doit pas les trouver dans un trésor normal, même au 20^e niveau et vous devez structurer des moments de votre intrigue qui sont en rapport avec la présence de l'artefact. Préparez-vous à ce que certaines rencontres soient facilement déjouées par un artefact. Cela ne signifie pas pour autant que vous ne devez pas inclure ces rencontres, puisqu'une partie du plaisir d'utiliser un artefact, c'est qu'il enfreint les règles normales ! Bien que vous deviez réfléchir avant d'introduire un artefact, vous devez lui permettre de révéler son plein potentiel pour le valoriser ainsi que votre partie.

RÈGLES DES ARTEFACTS

Chaque artefact est un objet avec le trait artefact. Ce trait signifie deux choses : l'objet ne peut être fabriqué d'une manière normale et il ne peut être endommagé par des moyens conventionnels. Les artefacts sont toujours rares ou uniques. Ceux qui sont présentés ici sont de niveau 20 ou supérieur, ce qui est normal pour un artefact. Les autres règles pour porter et utiliser un objet s'appliquent normalement.

DESTRUCTION D'UN ARTEFACT

Généralement le bloc de statistiques d'un artefact inclut un onglet destruction. Il y est expliquée la méthode extraordinaire nécessaire pour détruire cet objet. La méthode peut être extrêmement spécifique. Il peut s'agir d'entreprendre une quête ou même toute une campagne pour y parvenir. Cependant, l'histoire de votre campagne peut nécessiter quelque chose de totalement différent, aussi vous pouvez toujours modifier les conditions de destruction d'un artefact en fonction de vos besoins.

CRÉER UN ARTEFACT

Mécaniquement, un artefact fonctionne en jeu comme n'importe quel autre objet, c'est uniquement l'ampleur de ses pouvoirs qui est différente. Les artefacts peuvent et doivent faire des choses que des objets normaux ne peuvent accomplir, aussi vous n'avez pas besoin de leur appliquer les limitations normales d'une création d'objet.

Quand vous créez un artefact, commencez par définir son rôle dans l'histoire. Est-il prévu pour être une puissante arme contre les forces des ténèbres ? Une force vive et imprévisible ? Un terrible danger qui doit être détruit ? Le rôle de l'artefact

dans une partie affecte les caractéristiques que vous lui attribuez. Imaginez des rebondissements et des événements de l'histoire qui sont cohérents avec cet objet puis conférez-lui des pouvoirs qui ont permis à ces éléments d'exister. Un artefact peut avoir plus de pouvoirs qu'un objet commun, assurez-vous juste qu'ils soient cohérents avec le thème choisi.

Donnez à votre objet le trait artefact et soit le trait rare (s'il existe plusieurs objets de ce type), soit le trait unique (s'il n'en existe qu'un seul). Les autres traits fonctionnent comme pour les autres objets. Un artefact est généralement au moins de niveau 20 mais vous choisissez son niveau. Imaginez qui l'a créé et quel était le niveau de cette personne.

Bien que vous puissiez ignorer la plupart des limitations affectant les autres objets, faites attention à ne pas créer un artefact qui va saper votre récit. Si les pouvoirs de votre objet sont tellement puissants et utiles que la meilleure option à chaque combat est toujours de l'utiliser pour annihiler l'opposition, l'artefact ne sert plus votre histoire, il la vampirise. Un personnage de niveau 5 ayant accès à des sorts de niveau 10 par l'intermédiaire d'un artefact peut permettre des histoires incroyables mais si le DD est tellement élevé que ses ennemis ne peuvent obtenir que des échecs critiques contre ces sorts, à moins de faire 20 au dé, l'objet va probablement beaucoup plus parasiter le jeu que vous ne l'avez envisagé. Pour éviter cela, vous pouvez définir pour l'objet des DD, des bonus d'attaque et des niveaux de sort pour ses pouvoirs légèrement inférieurs à ce qu'ils devraient être pour un objet de ce niveau, surtout s'ils peuvent être utilisés à volonté. Vous pourriez aussi créer des artefacts qui utilisent les DD des sorts de son détenteur et non ses propres DD afin qu'ils soient utilisables avec un panel plus large de niveaux. De plus, les pouvoirs d'un artefact doivent avoir un champ d'application plus réduit ; faites en sorte que vos artefacts soient très puissants dans certaines situations plutôt qu'ils aient un panel de pouvoirs applicables plus largement. Par exemple, chaque *orbe des dragons* ne fonctionne que contre un certain type de dragons. Ces artefacts sont donc très puissants utilisés contre ce type de créatures mais pas contre tous les ennemis que rencontrent les PJ.

ARTEFACTS

D'innombrables artefacts ont été créés au fil des millénaires et seuls certains sont décrits ici.

CARTES MERVEILLEUSES

RARE ARTEFACT MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement -

Ces 22 cartes en épais vélin, généralement rangées dans une boîte ou un petit sac, affichent des images ou des glyphes représentant des symboles de puissance magique. Regarder une carte sans l'activer permet de voir la face de cette carte mais n'a aucun effet

magique. Une fois le paquet de cartes placé face cachée, les cartes se mélangeant. Si vous regardez plusieurs fois celle qui est sur le dessus du paquet, elle peut être différente à chaque fois. Toute carte retirée du paquet disparaît après quelques secondes et réapparaît dans le paquet. Voir page 108 pour des conseils afin de choisir les cartes aléatoirement.

Activation ♦ imaginer, Interagir ; **Effet.** Vous décidez combien de cartes vous allez piocher face cachée dans votre paquet puis vous piochez la première carte. L'effet de la carte est immédiat. Toutes les autres cartes doivent être piochées dans un délai d'une heure et toute carte que vous ne piochez pas volontairement se retourne toute seule et vous affecte tout de même. Vous ne pourrez plus jamais activer une nouvelle fois le même paquet de cartes merveilleuses.

Une fois une carte piochée, elle produit son effet immédiatement puis disparaît pour retourner dans le paquet qui se mélange immédiatement (l'Idiot et le Bouffon sont des exceptions comme cela est indiqué ci-après).

Les effets de chaque carte sont les suivants.

- **Balance.** Votre alignement est changé en un alignement radicalement différent. Si vous ne respectez pas cet alignement, vous perdez un niveau et tous les avantages octroyés par ce niveau. Votre total de PX ne change pas quand vous perdez un niveau de cette manière.
- **Bouffon.** Soit vous piochez deux autres cartes, soit vous gagnez 1d10×100 PX. Puis cette carte disparaît à jamais.
- **Chevalier.** Un garde de palais (page 210) arrive et vous jure fidélité.
- **Clef.** Gagnez une arme magique de niveau 12 ou supérieur. Le MJ détermine l'objet et les runes qu'il possède si nécessaire.
- **Comète.** Si vous vainquez seul la prochaine menace faible ou le ou les ennemis hostiles plus coriaces que vous rencontrez, vous gagnez assez de PX pour atteindre le niveau suivant. Sinon, cette carte ne vous apporte rien.
- **Crâne.** Vous devez immédiatement combattre une mort inférieure (Bestiaire p. 162). Si vous êtes tué au cours du combat, vous ne pouvez jamais être ramené à la vie sauf par une divinité.
- **Donjon.** Vous êtes emprisonné par un rituel emprisonnement de niveau 10. Cela utilise l'option prison et généralement vous vous retrouvez séquestré dans une région lointaine du monde. Vous perdez également tous vos objets. Vous ne piochez plus de carte.
- **Étoile.** Gagnez une prime de caractéristique que vous devez utiliser immédiatement pour une valeur de caractéristique de votre choix.
- **Euryale** (malédiction). L'image d'une méduse vous maudit avec un malus de statut permanent de -1 à tous vos jets de sauvegarde. Cette malédiction ne peut être levée que par une divinité ou la carte Les Parques.
- **Flammes.** Par colère, envie, jalousie ou pour une autre raison, vous suscitez l'hostilité d'un fiélon. Seule sa mort ou la vôtre peuvent mettre un terme à cette haine. Il vous attaque



CARTES DE SUBSTITUTION

Vous pouvez utiliser des cartes à jouer ou de cartes de tarot à la place des Cartes merveilleuses.

Carte	Cartes à jouer	Carte de tarot
Balance	2 de pique	XI. La Justice
Bouffon	Joker (rouge)	XII. Le Pendu
Chevalier	Valet de cœur	Valet d'épées
Clef	Dame de cœur	V. Le Pape
Comète	2 de carreau	2 d'épées
Crâne	Valet de trèfle	XIII. La Mort
Donjon	As de pique	4 d'épées
Étoile	Valet de carreau	XVII. L'Étoile
Euryale	Dame de pique	10 d'épées
Flammes	Dame de trèfle	XV. Le Diable
Fou	Joker (noir)	0. Le Fou
Gemmes	2 de cœur	7 de coupes
Idiot	2 de trèfle	2 de deniers
Le Néant	Roi de trèfle	8 d'épées
Les Parques	As de cœur	3 de coupes
Lune	Dame de carreau	XVIII. La Lune
Ruine	Roi de pique	XVI. La Tour
Serres	As de trèfle	Reine de deniers
Soleil	Roi de carreau	XIX. Le Soleil
Traître	Valet de pique	5 d'épées
Trône	Roi de cœur	4 de bâtons
Vizir	As de carreau	IX. L'Hermite

ou tente de vous contrer dans un délai de 1d20 jours. Le MJ détermine les détails concernant ce fiélon.

- **Fou.** Vous perdez 1d10x100 PX à moins de piocher deux autres cartes.

• **Gemme.** Gagnez 25 joyaux de votre choix d'une valeur de 200 po chacun ou 50 gemmes valant chacune 100 po.

• **Idiot.** Perdez immédiatement 1d4+1 points d'Intelligence. Vous pouvez alors piocher une carte supplémentaire et la carte de l'Idiot disparaît à jamais.

• **Le Néant.** Votre esprit est emprisonné à jamais. La carte est capricieuse mais elle emprisonne souvent l'esprit dans un objet situé sur une planète ou un plan lointain. Un *souhait* ou une magie similaire peut révéler l'endroit où est emprisonné votre esprit mais cela ne permet pas de le libérer. Votre corps comateux continue à vivre. Vous ne piochez plus de carte.

• **Les Parques.** Les Parques altèrent la fabrique de la réalité pour vous sauver de n'importe quelle situation de votre choix. Cela peut modifier un événement passé et vous pouvez prendre cette décision immédiatement même si cet événement vous tuerait. Vous êtes le seul à pouvoir être sauvé par cette intervention, personne d'autre n'est affecté par cet événement. Cet effet peut être utilisé quand vous le souhaitez sans aucune limite de temps.

• **Lune.** Lancez 1d4 pour déterminer le nombre de souhaits accordés par cette carte, ce qui affecte aussi la phase de la lune représentée sur la carte (1 : quartier de lune ; 2 : demi-lune ; 3 : lune gibbeuse ; 4 : pleine lune). Il faut une action pour formuler chacun de ces vœux et ils ont le même effet qu'un sort *souhait*.



- Ruine.** Vous perdez toutes vos possessions non magiques y compris vos objets de valeur et vos propriétés.
- Serres.** Tous vos objets magiques disparaissent de manière permanente à l'exception des cartes merveilleuses et tout artefact d'un niveau supérieur aux cartes.
- Soleil.** Gagnez 1 000 PX et un objet magique permanent bénéfique de niveau 6 à 11 déterminé par le MJ.
- Traître.** Un allié PNJ ressent soudain une profonde haine contre vous et devient à jamais votre ennemi. Le PNJ peut garder cette haine secrète jusqu'au moment opportun.
- Trône.** Vous gagnez un bonus de statut de +4 permanent à vos tests de Diplomatie et vous possédez désormais un petit château dans la région dégagée de votre choix. Vous devez choisir sa localisation dans un délai d'une heure.
- Vizir.** À votre demande, vous pouvez obtenir la solution à n'importe quel problème ou la bonne réponse à n'importe quelle question sauf si cette information est dissimulée par une divinité. Cette solution ne vous donne pas nécessairement le moyen d'agir. Vous avez un an pour solliciter le conseil du vizir après quoi vous perdez cet avantage.

Destruction. Piéger la Faucheuse pour qu'elle pioche la carte Crâne.

CORNES DE NARAGA

UNIQUE | ARTEFACT | INVESTI | MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Utilisation couvre-chef porté ; **Encombrement** 2

Ce heaume imposant est doté des cornes d'un puissant dragon noir. Tant que vous portez les *cornes de Naraga*, vous gagnez vision dans le noir supérieure et une immunité contre l'acide. Si vous êtes un mort-vivant, vous gagnez résistance 40 aux dégâts positifs. Si vous n'êtes pas un mort-vivant, le heaume draine rapidement votre essence de vie et vous inflige 10d6 dégâts négatifs par round. Si vous mourez à cause de ces dégâts, vous devenez un mort-vivant de même niveau au bout de 1d4 rounds.

Activation imaginer ; **Déclencheur.** Vous touchez une créature lors d'une attaque à mains nues ou un jet d'attaque de sorts au corps à corps ; **Effet.** La créature subit 5d6 dégâts négatifs. Si vous êtes un mort-vivant, vous regagnez un nombre de points de vie égal aux dégâts négatifs subis par la créature.

Activation sur ordre ; **Fréquence**

une fois par jour ; **Effet.** Les *Cornes de Naraga* se transforment en Naraga, un dragon noir vénérable (Bestiaire p. 113). Naraga



OBJET 26

DISTILLATEUR PHILOSOPHAL

OBJET 28

RARE | ARTEFACT | ÉVOCATION | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Encombrement 8

Cette machine étrange est un assemblage complexe de flasques, de tubes et d'autres équipements alchimiques. Le *distillateur philosophal* est conçu pour créer les mixtures alchimiques ultimes. Il fonctionne comme des outils d'alchimiste exceptionnels octroyant un bonus d'objet de +4 aux tests d'Artisanat en lien avec l'alchimie. Quand on utilise le distillateur pour Fabriquer un objet alchimique ou avec des réactifs imprégnés au cours de préparatifs quotidiens, vous pouvez créer des objets alchimiques parfaits. Un objet alchimique parfait utilise toujours la valeur chiffrée maximale pour tous les jets qui lui sont liés. Par exemple, le feu grégeois inflige les dégâts maximums ou l'élixir de vie restaure le nombre maximum de points de vie. Si l'objet parfait a une durée, il dure deux fois plus longtemps. Enfin, un objet alchimique parfait n'a jamais d'inconvénient.

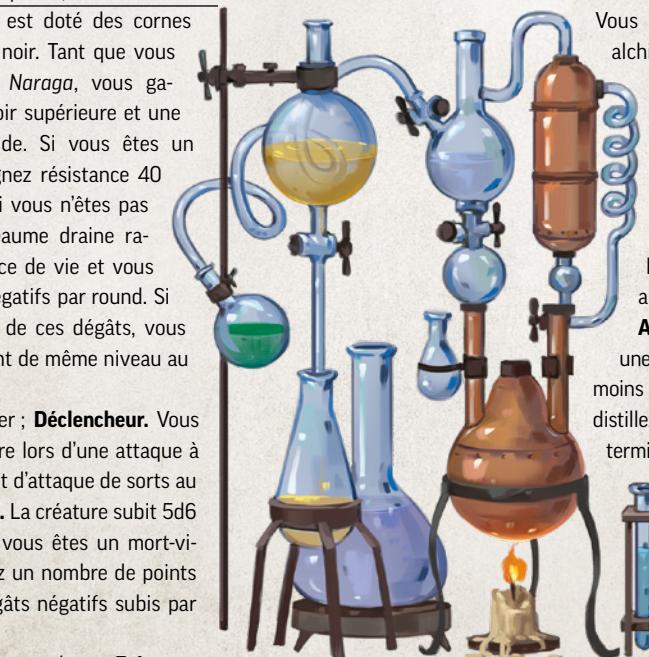
Activation Interagir ; **Fréquence** une fois par minute ; **Effet.**

Vous utilisez le distillateur pour créer un objet alchimique de votre niveau ou d'un niveau inférieur dont vous connaissez la formule. Le distillateur peut créer un total de 56 niveaux d'objets par jour de cette manière. Par exemple, le distillateur pourrait créer deux elixirs de vie ultimes (niveau 19) et deux elixirs de vie moyens (niveau 9) ou huit elixirs de compréhension (niveau 7) et ainsi de suite.

Activation 1 h (Interagir) ; **Effet.** Vous prenez

une bonne partie du corps d'une créature (au moins les deux tiers de sa masse d'origine) que vous distillez grâce au distillateur. Une fois le processus terminé, le *distillateur philosophal* crée un mutant de transfiguration qui transmet à celui qui le boit l'essence de la créature. Le distillateur peut créer jusqu'à 10 mutants de transfiguration simultanément en utilisant la même activation si on utilise une masse suffisante. Boire une potion de transfiguration vous octroie un

des pouvoirs uniques de la créature pendant 1 h. Cela peut vous permettre d'utiliser un des pouvoirs d'un dragon, par exemple, comme



son souffle, sa vision dans le noir, sa capacité de voler, sa présence terrifiante ou son immunité contre le sommeil. Le pouvoir fonctionne comme avec la créature d'origine mais avec le DD de votre classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux) au lieu du DD de la créature. Le mutagène n'accorde que des pouvoirs basés sur la physiologie de la créature et jamais des pouvoirs en lien avec la magie tels que des sorts innés ou pouvoirs d'incantation. C'est le MJ qui décide quel pouvoir est accordé par le mutagène de transfiguration.

Contrairement aux mutagènes normaux et aux effets de métamorphose, vous pouvez boire plusieurs mutagènes de transfiguration et bénéficier de tous leurs avantages. Quand vous buvez des mutagènes de transfiguration fabriqués à partir de différentes créatures, vous recevez des pouvoirs de chaque créature. Quand vous buvez des mutagènes de transfiguration provenant du même type de créature, comme plusieurs mutagènes issus d'un troll, vous gagnez un pouvoir supplémentaire pour chaque mixture consommée et la durée des pouvoirs de ce type de créature est augmentée de 1 h pour chaque décoction supplémentaire que vous buvez.

Cependant, ces pouvoirs supplémentaires ne sont pas sans risque ; si vous buvez un mutagène de transfiguration alors qu'au moins un autre est toujours actif, vous devez réussir un test nu avec un DD égal au nombre total de mutagènes de transfiguration encore actifs que vous avez consommés. En cas d'échec, vous vous transformez en un membre de l'espèce correspondant au dernier mutagène de transfiguration que vous avez avalé et vous devenez presque toujours berserk à cause de ce changement. Cependant, malgré cette transformation, il se peut que vous conserviez une partie de votre personnalité et de votre mémoire, à la discréction du MJ.

Destruction. Si on alimente en même temps le *distillateur philosophal* avec une portion importante d'un éon, d'un ange, d'un archon, d'un azata, d'un daémon, d'un démon, d'un diable, d'un protéen et d'un psychopompe, au moins de niveau 14, et avec une *pierre philosophale*, l'appareil surchauffe et explose. Les créatures situées dans un rayon de 18 m de l'explosion doivent réussir un jet de Réflexes DD 55 ou être couvertes d'une boue alchimique qui les transforme en un horrible amalgame d'au moins deux des créatures utilisées pour détruire la machine.

HACHE DE SEIGNEURS NAINS

OBJET 26

UNIQUE ARTEFACT INVOCATION MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 3

La lame de cette hache de guerre naine de frappe majeure acérée *boomerang rapide* +4 est gravée de motifs complexes représentant d'innombrables générations de guerriers et seigneurs nains. La hache a le trait d'arme de jet 9 m en plus des traits d'arme normaux pour une hache de guerre naine. Les Frappes avec cette hache infligent 1d6 dégâts supplémentaires contre les orcs. Tant que la hache est en votre possession, vous gagnez un bonus d'objet de +4 pour vos tests d'Artisanat pour fabriquer des armures, des joyaux, des pièges artisanaux, des pièges et des armes, pour le travail des métaux et la Taille de pierre. Si vous êtes un nain, vous gagnez vision dans le noir supérieure (*Livre de base p. 465*) tant que vous tenez la hache. Si vous n'êtes pas un nain, vous êtes stupéfié 4 tant que vous tenez la hache et si vous êtes un orc, vous êtes aussi drainé 4 et affaibli 4.



Activation ➤➤➤ imaginer, Interagir ; **Fréquence**. Une fois par semaine ; **Effet**. La hache incante un sort *convocation d'élémentaire* de niveau 10 pour invoquer une avalanche élémentaire d'élite (*Bestiaire p. 6, 152*). Le sort est automatiquement maintenu, ne nécessitant aucune action de votre part mais vous permettant tout de même de commander l'élémentaire à chacun de vos tours. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Destruction. Si un orc décapite un roi nain avec la *Hache des Seigneurs Nains*, elle rouille et tombe en poussière.

MIROIR DE SORSHEN

OBJET 25

UNIQUE ARTEFACT ENCHANTEMENT MAGIQUE

utilisation lié (voir ci-dessous) ; **Encombrement** L

Le verre argenté de ce miroir ovale montre des reflets attrayants. Son cadre en bois foncé est incrusté de petites gemmes vertes et est gravé avec la silhouette d'un homme d'un côté et celle d'une femme de l'autre.

Le miroir peut tisser un lien avec un incantateur qui a une maîtrise légendaire en Arcanes ou en Occultisme ; il devient alors le propriétaire du miroir. Où que soit le miroir, tant que ce lien perdure, son propriétaire sait tout ce qu'il reflète et peut utiliser ses activations.

Quand une créature intelligente regarde dans le miroir, elle voit l'image d'une personne, d'une créature ou d'un objet irrésistible, généralement une image qu'elle trouve attrayante. L'image précise varie en fonction de l'observateur, même quand plusieurs créatures regardent dans le miroir en même temps. Les observateurs sont fascinés par les images à moins de réussir un jet de Volonté DD 35 à chaque round. En cas d'échecs, ils continuent à regarder le miroir, le regard vide, tant qu'il reste dans leur ligne de vue. S'il n'est plus dans leur ligne de vue, ils continuent à regarder là où il se trouvait pendant encore plusieurs minutes. C'est un effet d'émotion, d'enchantement, de mise hors de combat et visuel. Les créatures fascinées par le miroir sont tellement envoûtées que l'état fasciné n'est pas automatiquement neutralisé même si une créature entreprend des actions hostiles contre elles ou contre leurs alliés ; au lieu de cela, elles peuvent tenter un jet de Volonté DD 30 pour mettre un terme à cette fascination. À la discréction du MJ, une créature vraiment innocente ou qui a renoncé aux plaisirs de la vie peut être immunisée contre la fascination du miroir.

Activation ➤➤➤ imaginer (émotion, enchantement, mise hors de combat, visuel) ; **Effet**. Vous forcez une créature regardant le miroir à tenter un jet de Volonté supplémentaire contre son effet de fascination même si elle a déjà réussi son jet de sauvegarde.

Activation ➤➤➤ sur ordre (émotion, enchantement, mise hors de combat) ; **Conditions**. La cible doit être fascinée par le miroir ;

Effet. Vous contrôlez la cible pendant 30 jours avec l'effet d'un échec critique à un jet de sauvegarde contre *domination*. Si la victime voit de nouveau le miroir à n'importe quel moment avant la fin de cette durée, le contrôle se prolonge de 30 jours supplémentaires à partir du moment où elle a de nouveau regardé dans le miroir. Bien qu'il n'y ait aucun jet de sauvegarde initial, le DD pour se libérer à cause d'un ordre contraire à la nature de la créature est de 35.

Destruction. Le miroir de Sorshen se brise en milliers de fragments si une créature intelligente et complètement innocente résiste à sa fascination avant de le laisser tomber accidentellement.

ORBE DES DRAGONS

UNIQUE ARCANIQUE ARTEFACT ENCHANTEMENT

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Chacun des légendaires *orbes des dragons* contient l'essence et la personnalité d'un puissant dragon et chacun des 10 orbes les plus célèbres y préserve l'esprit d'un type différent de dragon chromatique ou métallique. Certains pensent qu'il existe des orbes pour d'autres types de dragons véritables mais cette théorie n'a jamais été confirmée.

Tant que vous tenez un *orbe des dragons*, vous êtes immunisé contre le souffle du type de dragon auquel il correspond. Un *orbe des dragons* vous octroie aussi un certain nombre de sens supplémentaires. Vous pouvez communiquer verbalement et visuellement avec les détenteurs des autres orbes comme si vous étiez tous dans la même pièce. Vous savez en permanence s'il y a un dragon dans un rayon de 15 km autour de vous ; ce rayon est de 150 km pour le type de dragons associé à l'orbe. Si un dragon du type associé à l'orbe se trouve à 1,5 km de vous, vous savez de quelle direction il vient ainsi que son âge (jeune, adulte ou vénérable par exemple). Chaque orbe octroie un sort inné arcanique de niveau 10 qui lui est spécifique et que vous pouvez incanter à volonté.

Un *orbe des dragons* peut vous permettre d'utiliser les sorts innés des autres orbes, ainsi que leurs pouvoirs d'activation, mais il ne peut vous accorder chacun de ces pouvoirs qu'une seule fois par jour. De plus, le détenteur de l'orbe d'or peut utiliser son activation de 3 actions pour tenter d'incanter *domination* sur le détenteur d'un autre orbe s'il se trouve dans un rayon de 1,5 km, comme s'il était un dragon du type associé situé dans un rayon de 150 m. Cependant, selon les dernières informations concernant l'*orbe d'or des dragons* sur Golarion, cet artefact aurait été détruit. Les MJ faisant jouer une campagne dans un autre environnement que l'âge des Prédictions perdues peuvent décider que l'orbe est encore intact.

Posséder un *orbe des dragons* vous vaut l'inimité éternelle (et même si vous perdez l'orbe plus tard) de toutes les espèces draconiques puisque vous avez profité du dragon emprisonné dans l'orbe.

Sort accordé (DD 40) dragon blanc (*mur de glace*) , dragon bleu (*terrain hallucinatoire*), dragon de bronze (*contrôle de l'eau*), dragon de cuivre (*fou rire*), dragon d'airain (*communication avec les animaux*), dragon d'argent (*détection de l'alignement* [mauvais uniquement]), dragon noir (*ténèbres*), dragon rouge (*mur de feu*), dragon vert (*enchevêtrement*)

Activation sur ordre ; **Fréquence** une fois par round ; **Effet**.

Vous lancez un sort *domination* de niveau 10 (DD 40) sur un dragon du type associé à l'orbe situé dans un rayon 150 m mais cet effet dure 1 mois au lieu d'être illimité. Le dragon ne bénéficie pas de ses bonus de statut aux jets de sauvegarde contre la magie. Puis le dragon est temporairement immunisé contre la domination de l'orbe pendant 24 h.

Activation imaginer, sur ordre ; **Fréquence** trois fois par jour ;

Effet. Vous soufflez une explosion élémentaire qui inflige 25d6 dégâts (jet de Réflexes basique DD 40) soit dans un cône de 18 m, soit dans une ligne de 30 m (vous choisissez). Les dégâts

OBJET 25

de souffle sont du type correspondant au souffle du type de dragon associé à l'*Orbe des dragons* (acide pour l'orbe noir, électricité pour l'orbe bleue, etc.).

Destruction. Un *orbe des dragons* se fracasse et explose quand il est exposé au souffle d'un dragon qui est un descendant du dragon emprisonné dans l'orbe. L'explosion inflige les dégâts de l'activation à 2 actions indiquée précédemment à toutes les créatures situées dans un rayon de 27 m.

PRISME DES ESSENCES

OBJET 28

UNIQUE ARTEFACT TRANSMUTATION

Encombrement 5

Cet énorme prisme aux multiples facettes est normalementposé sur un support et réfléchit de multiples lumières colorées même sans source de lumière. En réalité, le prisme réfléchit les quatre essences magiques dans le spectre visible (voir page 300 du *Livre de base* pour plus d'informations sur les quatre essences). Une créature adjacente au prisme peut ajuster ces facettes avec une action Interagir pour modifier sa polarité. Deux essences s'écoulent de deux flux d'entrée dans le prisme qui les combine en un seul flux de sortie ; sinon, une seule essence s'écoule par un seul flux d'entrée dans le prisme et il est scindé en deux flux de sortie. Une créature qui entre et qui reste dans un flux d'entrée d'essence pendant 1 min est lentement enfermé dans de la magie solide, auquel cas elle est paralysée jusqu'à ce que quelqu'un inverse le flux du prisme ou termine l'activation de l'artefact. Une créature voulant pénétrer dans un flux de sortie d'essence est doucement repoussée hors de ce flux.

Activation Interagir ; **Conditions.** Le prisme n'a qu'un seul flux d'entrée ; **Effet.**

Vous modifiez et réorganisez les facettes du *prisme des essences*, modifiant les essences pour choisir une seule qualité qui peut être associée avec l'essence de l'esprit, comme un trait de personnalité ; avec l'essence de la matière, comme une qualité physique ; avec l'essence de vie, comme une croyance ou un instinct ; ou avec l'essence d'âme, comme une composante d'un alignement telle que bon ou loyal. Vous devez réussir un test de compétence secret DD 30 avec une compétence associée à une tradition magique qui utilise l'essence que vous avez choisie (par exemple Arcanes ou Occultisme pour l'essence de l'esprit, la magie arcanique ou occulte utilisant l'essence de l'esprit). En cas d'échec, accidentellement vous réglez le prisme sur une qualité différente.

Activation 1 min (Interagir) ; **Conditions.** Le prisme n'a qu'un seul

flux d'entrée et une créature est prisonnière de la magie dans le flux d'entrée ; **Effet.** Au cours de l'heure qui suit, la créature dans le flux d'entrée voit ses essences réfractées par le prisme ce qui génère deux cocons de magie dans les flux de sortie qui contiennent chacun une nouvelle créature. À la fin du processus, la créature d'origine a disparu et les deux nouvelles créatures se libèrent de leur cocon. Chacune de ces créatures est une partie intégrante de celle d'origine et elles sont séparées en fonction de la dernière qualité définie lors de la première activation du prisme. Par exemple, si vous réglez le prisme sur « bon », une des créatures aura tous les aspects bons de la créature d'origine



et l'autre tous ses aspects mauvais. À moins de choisir une qualité physique, les deux nouvelles créatures ont l'apparence de la créature d'origine. Les nouvelles créatures ont généralement 2 niveaux de moins que l'originale mais si la qualité que vous avez choisie pour cette dernière penchait nettement en faveur d'une de ses deux composantes (par exemple en choisissant de séparer le bon et le mauvais d'un rédempteur), la créature la plus forte aura 1 niveau de moins et la plus faible au minimum 3 niveaux de moins. Si le prisme est correctement calibré, cette activation peut également inverser les effets de la troisième activation.

Activation 1 min (Interagir) ; **Conditions.** Le prisme a deux flux d'entrée et une créature est prisonnière de la magie dans chaque flux d'entrée ; **Effet.** Au cours de l'heure qui suit, les essences des deux créatures dans les flux d'entrée sont réfractées par le prisme ce qui génère un cocon de magie dans le flux de sortie qui contient une nouvelle créature. À la fin du processus, les créatures d'origine ont disparu et une nouvelle créature se libère de son cocon. La nouvelle créature est un amalgame des deux premières avec une nouvelle personnalité basée sur les deux précédentes. Cette créature a généralement 1 ou 2 niveaux de plus que la créature d'origine de plus haut niveau sauf si celle qui avait le plus bas niveau était beaucoup plus faible. Cette activation inverse également l'effet de la seconde activation.

Destruction. Forcer le *prisme des essences* à combiner deux demi-dieux incompatibles le détruit, bien que cela puisse créer une nouvelle divinité.

PROJECTILE DU PREMIER COFFRE

RARE ARTEFACT DIVINE ÉVOCATION

Munition toutes

Selon la légende, une divinité oubliée a volé le premier lot de *Projectiles du Premier coffre* dans le dépôt d'Abadar. Depuis, les projectiles réapparaissent un par un à travers le multivers. Quand vous prenez un *projectile du Premier coffre*, il se transforme immédiatement pour pouvoir être utilisé avec n'importe quelle arme de tir et vous considère comme son propriétaire jusqu'à ce qu'une autre créature le ramasse. Tant qu'il vous appartient, vous pouvez utiliser l'activation à une action du projectile après l'avoir tiré.

Au lieu de lancer des dés de dégâts, un *projectile du Premier coffre* inflige 25 dégâts plus tout bonus ou dégâts additionnels comme s'il avait obtenu 25 au dé de dégâts ; le type de dégâts correspond au type de dégâts normalement infligé avec l'arme. Dès qu'il endomme une créature, le *projectile du Premier coffre* se fragmente et ses éclats ricochent pour toucher tous les autres ennemis situés dans un rayon de 9 m en effectuant des jets d'attaque avec le même bonus d'attaque. Les fragments restent logés dans les créatures qu'ils ont endommagées ; ces créatures sont maladroites 2 tant que les fragments les affectent. Un total de 3 actions, avec le trait manipulation, est nécessaire pour retirer les fragments de son corps ou de celui d'une créature adjacente ; sinon, on peut utiliser une action unique et réussir un test de Médecine DD 30. Un échec critique à ce test de Médecine inflige 10 dégâts persistants de saignement à la créature affectée par les fragments.

Activation ♦ sur ordre ; **Effet.** Vous rappelez le *projectile du Premier coffre*, qui se recharge automatiquement dans votre arme. Si le projectile s'est fragmenté, ses fragments s'arrachent violemment à leurs cibles infligeant 15 dégâts persistants de saignement à chaque créature qu'ils affectaient. Puis les fragments

OBJET 23

se réunissent pour reconstituer le *projectile du Premier coffre* qui se recharge automatiquement dans votre arme.

Activation ♦♦♦ Interagir ; **Conditions.** Le projectile est chargé dans votre arme à distance ou à portée de main si votre arme à un recharge de 0 ; **Effet.** Vous effectuez une attaque parfaitement alignée avec le Premier coffre. Vous Frappez une créature puis le *projectile du Premier coffre* tente d'emporter votre cible avec lui alors qu'il essaie de retourner dans le Premier coffre. À moins que votre jet d'attaque soit un échec critique, la créature doit tenter un jet de Réflexes DD 45 ; cet effet a le trait mise hors de combat. Quel que soit le résultat, le *projectile du Premier coffre* retourne dans le Premier coffre.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est déplacée de 1d20x15 m dans la direction de votre tir. Si elle percute un obstacle solide, elle subit 50 dégâts contondants.

Échec. La créature est transportée dans un lieu déterminé aléatoirement du plan d'Axis.

Échec critique. La créature est transportée dans le Premier coffre. À moins qu'elle soit capable de déjouer les protections d'Abadar, il est peu probable qu'elle parvienne à en sortir seule.

Destruction. Si 10 *projectiles du Premier coffre* sont tous tirés contre le même groupe de protéens ke'ktars ou izfiitars à un intervalle de 1 min les uns des autres, que chaque tir touche et que les projectiles sont ensuite rappelés alors ils se percutent en essayant de se reconstituer et tombent en poussière.

SCEAU DES ANCIENS

RARE ABJURATION ARTEFACT OCCULTE

Utilisation

tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cette tablette en pierre est gravée du symbole d'un rameau à cinq branches. Il n'y a qu'un nombre limité de *sceaux des anciens* et à chaque fois que l'un d'eux est détruit, la fin de l'univers se rapproche inexorablement. Réciter un des trois mantras occultes (test d'Occultisme DD 20 pour le faire correctement) permet trois activations différentes. Ces trois pouvoirs ne fonctionnent que sur une créature en lien avec les Mythes des Anciens ou une horreur cosmique telle qu'un wendigo ou un gug ; elles sont appelées des « créatures surnaturelles » dans les activations.

Activation ♦♦ sur ordre, imaginer, Interagir ; **Effet.** Le *sceau des anciens* incante un sort *bannissement* de niveau 10 sur une créature surnaturelle. Même si la créature n'est pas extraplanaire, le *sceau des anciens* peut la bannir en la renvoyant dans l'endroit du plan matériel dont elle est originaire. Si la créature est un Grand Ancien, le *sceau des anciens* la bannit automatiquement (comme si elle avait obtenu un échec critique à son jet de sauvegarde) mais il est détruit à tout jamais.

Activation ♦♦ sur ordre, imaginer, Interagir ; **Effet.** Le *sceau des anciens* incante un sort *dissipation de la magie* sur un effet d'une créature surnaturelle, avec un niveau de contre de 10 et un modificateur de +30 pour le jet.

Activation ♦♦ sur ordre, imaginer, Interagir ; **Effet.** Le *sceau des anciens* incante un sort *verrou dimensionnel* mais qui ne protège que contre les voyages des créatures surnaturelles. À chaque fois que le *sceau des anciens* incante *verrou dimensionnel* de cette manière, le précédent sort *verrou dimensionnel* se termine.

Destruction. Le seul moyen de détruire un *sceau des anciens* est de l'utiliser pour bannir un Grand Ancien.

OBJET 25

SCEAU DU PÈRE DES FORGES

RARE ABJURATION ARTEFACT DIVINE

Utilisation gravée sur une armure

Cette rune a été créée par Torag, le dieu de la forge, de la protection et de la stratégie, qui l'a partagée avec ses plus grands artisans et guerriers. Torag a créé un petit nombre de ces sceaux qu'il a offerts à des divinités bonnes alliées ; ils sont presque identiques mais ont tous un effet de sort différent quand on utilise leur activation de réaction ; par exemple, le sceau de Sarenrae incante *explosion de lumière* au lieu de *tremblement de terre*.

Un sceau résonne constamment du son d'un marteau frappant une enclume quand il est gravé sur une pierre runique. Un *sceau du père des forges* ne peut être appliqué que sur une armure qui peut accepter au moins deux runes de propriété et il est si puissant qu'il utilise deux de ces emplacements. En portant une armure gravée du *sceau du père des forges*, vous gagnez résistance au feu 40. Vous ignorez les malus aux tests et à la Vitesse de l'armure (s'il y en a) ; si l'armure est légère ou intermédiaire, augmentez son bonus d'objet à la CA de 1. De plus, tout bouclier dont vous êtes équipé récupère automatiquement 10 PV au début de votre tour à chaque round.

Activation Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ;

Déclencheur. Vous êtes touché par une attaque ; **Effet.** Le *sceau du père des forges* brille et votre armure tremble en absorbant le coup. Les dégâts de l'attaque sont réduits de 100 et vous incitez *tremblement de terre* (DD 40) centré directement sur la créature ayant déclenché cet effet. Vous décidez de la zone du *tremblement de terre* quand vous incitez le sort ; elle peut être aussi réduite que la taille de la créature et aussi grande qu'une explosion de 18 m.

Activation Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Vous faites appel aux pouvoirs restaurateurs du sceau pour réparer un objet à portée. La rune restaure immédiatement tous les points de vie de l'objet, même s'il a été détruit, en utilisant les effets d'un sort *recréer* tant qu'il reste la majorité des éléments de l'objet pour le reconstituer. Le sceau peut même restaurer des objets magiques et des artefacts de son niveau ou d'un niveau inférieur. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, le pouvoir du sceau de réparer automatiquement les boucliers est inactif jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Activation imaginer ; **Déclencheur.** Vous n'avez

pas encore agi au cours de votre tour ; **Effet.** Vous enappelez à Torag pour défendre vos alliés et ceux qui vous entourent au prix de votre sacrifice. Les créatures de votre choix dans un rayon de 18 m récupèrent tous leurs points de vie. Les créatures mortes sont ramenées à la vie avec la moitié de leurs points de vie maximum. Les créatures choisies gagnent également un bonus de statut de +4 à leur CA et à leurs jets de sauvegarde ainsi que guérison accélérée 15 pendant 1 h. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour ramener à la vie une créature qui ne pourrait l'être que par un *miracle* ou une intervention divine tant que vous ne choisissez aucune autre créature dans un rayon de 18 m. Une fois que vous avez utilisé cette activation, vous êtes transformé en une statue parfaite constituée de pierre ou de métal qui vous représente dans une pose glorieuse pour honorer votre sacrifice

OBJET 24

et vous ne pourrez plus jamais être restauré. Le *sceau du père des forges* reste sur la statue et peut être transféré normalement sur une autre armure ou une *pierre runique*.

Destruction. Utiliser le pouvoir du *sceau du père des forges* pour ramener à la vie un demi-dieu mauvais fait se briser le sceau dans une explosion violente. Le sceau est anéanti ainsi que la statue de celui qui s'est sacrifié et toute mention de l'existence de ce dernier est effacée des mémoires. Par contre, le demi-dieu mauvais est bien ramené à la vie.

SÉRITHTIAL

UNIQUE LB ABJURATION ARTEFACT DIVINE INTELLIGENT

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Perception +28 ; vision et ouïe normales sur 18 m

Communication empathie (partenaire uniquement)

Compétences Connaissance de lomédae +29, Connaissance de Zon-Kuthon +29, Religion +26

Cha +2, **Int** +2, **Sag** +2

Volonté +30

La légendaire épée *Sérithtial* aurait été forgée par lomédae, déesse de l'honneur, de la justice et de la bravoure. C'est une épée bâtarde sainte de *frappe majeure* +4 intelligente. Bien que l'épée soit constituée d'acier, *Sérithtial* est aussi considérée comme

une arme en fer froid et en argent (*Livre de base* p. 573), ce qui lui permet d'infliger plus de dégâts contre certaines créatures surnaturelles. Elle luit avec l'intensité d'une torche mais vous ou *Sérithtial* pouvez inhiber ou réactiver cet effet avec une action unique qui a le trait concentration. De plus, des Frappes avec *Sérithtial* infligent 2d6 dégâts supplémentaires contre les créatures qui vénèrent Zon-Kuthon et tant que vous brandissez *Sérithtial* vous bénéficiez constamment des effets des sorts *protection contre la mort* et *liberté de mouvement* qui ne fonctionnent que contre des effets générés par les fidèles de Zon-Kuthon.

Sérithtial a été forgée comme une épée bâtarde et elle reprend cette apparence quand personne ne la brandit mais elle peut aussi détecter quelle sorte de lame son actuel détenteur préfère et, dès qu'elle est brandit, prendre cette forme (choisissant entre une dague, une épée courte, une épée longue, un cimeterre, un cimeterre à deux mains, une épée à deux mains, une rapière ou une épée bâtarde) en utilisant une action. Par empathie, n'importe quel détenteur de *Sérithtial* peut lui faire comprendre de se transformer avec une action unique qui a le trait concentration après quoi *Sérithtial* utilise une action pour se transformer.

Sérithtial peut travailler avec un partenaire de presque n'importe quel alignement tant que ce dernier se consacre à la défaite du grand dracosire Kazavon et des forces de Zon-Kuthon. Si vous ignorez ces menaces et que vous poursuivez vos propres objectifs, très rapidement *Sérithtial* tente de prendre le contrôle de votre corps (jet de Volonté DD 45 pour lui résister) bien qu'elle n'exerce généralement ce contrôle que le temps de trouver un partenaire digne d'elle. Vous pouvez tenter un nouveau jet de Volonté chaque jour pour reprendre le contrôle de votre corps.

Activation imaginer ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** *Sérithtial* dépense le nombre approprié d'actions et lance un sort *guérison* ou zone de vérité de niveau 9 (DD 45 pour les deux sorts).

Destruction. Si Kazavon ou un dragon d'ombre grand dracosire qui vénère Zon-Kuthon utilise son souffle sur *Sérithtial* alors qu'elle est non portée, l'épée fond en une flaque de métal conventionnel.

OBJET 23





INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

SPHÈRE D'ANNIHILATION

RARE ARTEFACT MAGIQUE TRANSMUTATION

Encombrement –

Une sphère d'annihilation est une sphère noire flottante qui aspire toute la matière qu'elle touche dans le néant en la détruisant à tout jamais. Toute chose ou tout être vivant détruit par la sphère ne peut être ramené que par une intervention divine directe. La sphère ne peut être contrée par un sort *dissipation de la magie* ou un effet similaire.

La sphère est totalement immobile à moins d'être déplacée par une créature qui la contrôle. Prendre le contrôle de la sphère nécessite de réussir à une tentative pour l'activer. Un talisman de la sphère (voir ci-dessous) facilite le contrôle de la sphère.

Activation ♦ sur ordre ; **Conditions.** Vous vous trouvez dans un rayon de 12 m de la sphère ; **Effet.** Vous tentez un test d'Arcanes ou d'Occultisme DD 30 pour prendre le contrôle de la sphère. Si quelqu'un d'autre la contrôle déjà, ce test utilise son DD de volonté s'il est supérieur. Si vous réussissez, vous prenez le contrôle de la sphère. Si vous échouez, la sphère se rapproche de 3 m de vous (de 6 m en cas d'échec critique). Vous gardez le contrôle tant que vous restez dans un rayon de 24 m de la sphère et que vous Maintenez l'activation à chaque round.

Quand vous Maintenez l'activation, vous devez tenter un test d'Arcanes ou d'Occultisme DD 30. Si vous réussissez, vous poussez la sphère à se déplacer de 3 m en ligne droite (ou de 6 m en cas de succès critique). En cas d'échec, vous perdez le contrôle et la sphère se rapproche de 3 m de vous en ligne droite (de 6 m en cas d'échec critique).

OBJET 27

Destruction. Quand un sort *portail* est incanté de manière à ce que la déchirure se superpose à une sphère d'annihilation, lancez un d%. Sur un résultat de 1-50, la sphère est détruite ; sur un résultat de 51-85, la sphère est interrompue ; et sur un résultat de 86-100, tout ce qui se trouve dans une émanation de 54 m de la sphère est projeté sur un autre plan à travers une déchirure du tissu de la réalité.

Si un sceptre d'annulation (Manuel des joueurs règles avancées) touche une sphère, les deux objets explosent infligeant 14d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 35) à tout ce qui se trouve dans une explosion de 18 m centré sur le point de destruction.

TALISMAN DE LA SPHÈRE

RARE ARTEFACT ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation

tenu à 1 main ; **Encombrement –** Cette boucle en adamantium peut être attachée à une chaîne ou portée comme un collier mais elle doit être tenue pour conférer ses avantages. Une créature qui ne peut incanter ni sorts arcaniques, ni sorts occultes subit 8d6 dégâts mentaux juste en ramassant cet objet et elle subit à nouveau ces dégâts au cours de chacun de ses tours tant qu'elle le tient.

Si le porteur peut utiliser des sorts arcaniques ou occultes, il peut utiliser le talisman de la sphère pour contrôler plus facilement une sphère d'annihilation. Cela réduit de 10 le DD du test de contrôle de la sphère et celui pour Maintenir l'activation.

Destruction. Le talisman de la sphère est détruit s'il entre en contact avec une sphère d'annihilation.

OBJET 20



GEMMES ET ŒUVRES D'ART

De nombreuses personnes apprécient les gemmes pour leurs couleurs brillantes et, pour certaines, pour leurs propriétés alchimiques et magiques. Quant à la valeur et la nature des œuvres d'art, elles varient énormément en fonction des cultures. Il peut s'agir de versions plus élégantes d'objets utiles ou simplement des œuvres qu'on admire et qu'on convoite.

Comme les monnaies, les gemmes et les objets d'art sont des devises de valeur qui valent la totalité de leur Prix quand ils sont vendus. Quand vous créez un trésor, vous pouvez également choisir des gemmes ou des objets d'art ou déterminer aléatoirement la nature de ce trésor.

GEMMES

Les gemmes sont des minéraux précieux ayant généralement une forme cristalline ou, dans de rares cas, des matériaux organiques comme l'ambre, les coraux et les perles. Les gemmes, à l'exception des plus grosses, pèsent deux fois moins lourd que des pièces de monnaie, aussi l'Encombrement sera de 1 pour 2 000 gemmes. Non taillée, le Prix d'une gemme est réduit de moitié et peut servir comme minimum de matériau brut nécessaire pour Fabriquer une gemme taillée. Les pierres semiprécieuses inférieures sont des objets de niveau 0, les pierres semi-précieuses moyennes et supérieures sont des objets de niveau 1, les pierres précieuses inférieures et moyennes sont des objets de niveau 4 qui nécessitent une maîtrise d'expert en Artisanat et les pierres précieuses supérieures sont des objets de niveau 7 qui nécessitent une maîtrise de maître en Artisanat.

TABLEAU 2-23: GEMMES

d100	Pierres semi-précieuses inférieures	Prix
1-7	Agate	1d4×5 pa
8-14	Albâtre	1d4×5 pa
15-21	Azurite	1d4×5 pa
22-28	Coquillage	1d4×5 pa
29-35	Hématite	1d4×5 pa
36-42	Lapis-lazuli	1d4×5 pa
43-49	Malachite	1d4×5 pa
50-56	Obsidienne	1d4×5 pa
57-63	Œil-de-tigre	1d4×5 pa
64-70	Perle irrégulière, eau douce	1d4×5 pa
71-77	Pyrite	1d4×5 pa
78-84	Quartz, cristal de roche	1d4×5 pa
85-92	Rhodochrosite	1d4×5 pa
93-100	Turquoise	1d4×5 pa
d100	Pierres semi-précieuses moyennes	Prix
1-7	Chrysoprase	1d4×25 pa
8-14	Citrine	1d4×25 pa
15-21	Cornaline	1d4×25 pa
22-28	Héliotrope	1d4×25 pa
29-35	Ivoire	1d4×25 pa
36-42	Jaspe	1d4×25 pa
43-49	Onyx	1d4×25 pa
50-56	Péridot	1d4×25 pa
57-63	Pierre de lune	1d4×25 pa
64-70	Quartz, laiteux, rose, or fumée	1d4×25 pa
71-77	Sardoine	1d4×25 pa
78-84	Sardonyx	1d4×25 pa

d100	Pierres semi-précieuses moyennes	Prix
85-92	Spinelle, rouge ou verte	1d4×25 pa
93-100	Zircon	1d4×25 pa
d100	Pierres semi-précieuses supérieures	Prix
1-10	Ambre	1d4×5 po
11-20	Améthyste	1d4×5 po
21-30	Chrysobéryl	1d4×5 po
31-40	Corail	1d4×5 po
41-50	Grenat	1d4×5 po
51-60	Jade	1d4×5 po
61-70	Jais	1d4×5 po
71-80	Perle, eau de mer	1d4×5 po
81-90	Spinelle, bleu	1d4×5 po
91-100	Tourmaline	1d4×5 po
d100	Pierres précieuses inférieures	Prix
1-25	Aigue-marine	1d4×50 po
26-50	Opale	1d4×50 po
51-75	Perle, noire	1d4×50 po
76-100	Topaze	1d4×50 po
d100	Pierres précieuses moyennes	Prix
1-25	Diamant, petit	1d4×100 po
26-50	Émeraude	1d4×100 po
51-75	Rubis, petit	1d4×100 po
76-100	Saphir	1d4×100 po
d100	Pierres précieuses supérieures	Prix
1-25	Diamant, gros	1d4×500 po
26-50	Émeraude, verte brillante	1d4×500 po
51-75	Rubis, gros	1d4×500 po
76-100	Saphir étoilé	1d4×500 po

OBJETS D'ART

Ces œuvres d'art ont un prix indiqué mais ils peuvent avoir une plus grande valeur pour un collectionneur ou un individu qu'elles intéressent particulièrement. Quand vous incluez des objets d'art, déterminez si les PJ peuvent découvrir ce type d'information afin d'obtenir une plus grande récompense. Par exemple, une couronne naine peut valoir 1 000 po pour sa qualité artisanale mais beaucoup plus pour les nains qui ont perdu il y a bien longtemps la couronne de leur première reine. Cet objet peut aussi être au cœur d'une aventure ultérieure.

D'un autre côté, les matériaux utilisés pour fabriquer un objet d'art, comme la peinture et le la toile pour un tableau, valent beaucoup moins que l'objet fini. Certains objets d'art du Tableau 2-24 sont en partie constitués de matériaux précieux rares ou peu courants mais généralement pas en quantité suffisante pour les utiliser dans d'autres créations. Si vous déterminez ces objets d'art de manière aléatoire et que vous ne voulez pas d'un matériau rare ou peu courant, effectuez un nouveau jet pour modifier la description de l'œuvre (par exemple, dans la liste des objets d'art majeurs vous pouvez transformer la couronne de mithral en couronne d'or).

TABLEAU 2-24 : EXEMPLES D'OBJETS D'ART

d100	Objets d'art mineurs	Prix
1-5	Poupée en tissu raffiné	1d4 po
6-10	Os de baleine sculpté	1d4 po
11-15	Livre illustré	1d4 po
16-20	Statuette de taureau en cuivre	1d4 po
21-25	Coffret de jeu en bois sculpté	1d4 po
26-30	Jeu de six dés en ivoire	1d4 po
31-35	Anneau de cuivre ciselé	1d4 po
36-40	Pendentif en lapis-lazuli	1d4 po
41-45	Miroir à main avec cadre décoré	1d4 po
46-50	Demi-masque en velours coloré	1d4 po
51-55	Service de table en céramique peinte	1d4 po
56-60	Flacon en cuir avec un symbole caydenite	1d4 po
61-65	Coupe en bronze décorée de vagues peintes	1d4 po
66-70	Bracelet de cheville en airain	1d4 po
71-75	Chaudron en fer avec des têtes de gargouille	1d4 po
76-80	Symbol religieux en argent	1d4 po
81-85	Brasero en bronze avec des décos asmodéennes	1d4 po
86-90	Encensoir en airain	1d4 po
91-95	Sculpture simple	1d4 po
96-100	Tableau simple	1d4 po
d100	Objets d'art inférieurs	Prix
1-5	Tenue de cérémonie en soie	1d4×10 po
6-10	Crâne de crocodile gravé	1d4×10 po
11-15	Manuscrit enluminé	1d4×10 po
16-20	Serre-tête simple en argent	1d4×10 po
21-25	Statuette de salamandre en cuivre	1d4×10 po
26-30	Coffret de jeu en albâtre et en obsidienne	1d4×10 po
31-35	Éventail en soie décoré de turquoises	1d4×10 po
36-40	Dague de cérémonie avec un manche en onyx	1d4×10 po
41-45	Amphore décorée de scènes somptueuses	1d4×10 po
46-50	Tapisserie pastorale colorée	1d4×10 po
51-55	Symbol en Chrysobéryl d'un œil maléfique	1d4×10 po
56-60	Idole en albâtre	1d4×10 po
61-65	Masque en soie décoré de citrines	1d4×10 po
66-70	Service d'assiettes en porcelaine peinte	1d4×10 po
71-75	Aiguière gravée en cuivre	1d4×10 po
76-80	Sceptre d'airain avec une tête en améthyste	1d4×10 po
81-85	Calice en bronze incrusté de pierres de lune	1d4×10 po
86-90	Brasero en fer et en cristal de roche	1d4×10 po
91-95	Sculpture de qualité d'un artiste anonyme	1d4×10 po
96-100	Tableau de qualité d'un artiste anonyme	1d4×10 po
d100	Objets d'art moyens	Prix
1-5	Poupée en porcelaine avec des yeux d'ambre	1d4×25 po
6-10	Autel en marbre	1d4×25 po
11-15	Armure de cérémonie avec des fioritures	1d4×25 po
16-20	Diadème en argent avec des péridot	1d4×25 po
21-25	Coffret de jeu en pierre de lune et en onyx	1d4×25 po
26-30	Anneau en or et grenat	1d4×25 po
31-35	Épée courte de cérémonie avec des spinelles	1d4×25 po
36-40	Statuette en argent d'un corbeau	1d4×25 po

d100	Objets d'art moyens	Prix
41-45	Vase en porcelaine incrusté d'or	1d4×25 po
46-50	Énorme tapisserie d'une grande bataille	1d4×25 po
51-55	Collier en or décoré de péridot	1d4×25 po
56-60	Flûte de virtuose en argent	1d4×25 po
61-65	Idole en corail d'un seigneur élémentaire	1d4×25 po
66-70	Miroir en argent avec un cadre doré	1d4×25 po
71-75	Flacon en argent gravé de champs	1d4×25 po
76-80	Boîte à puzzle en cuivre incrustée de spinelles	1d4×25 po
81-85	Petit chaudron en fer froid avec de l'onyx	1d4×25 po
86-90	Encensoir en argent et en jade	1d4×25 po
91-95	Sculpture grandeur nature réalisée par un expert	1d4×25 po
96-100	Grand paysage peint par un expert	1d4×25 po
d100	Objets d'art supérieurs	Prix
1-5	Tenue de cérémonie dorée	1d4×250 po
6-10	Crâne de dragon vénérable gravé de	1d4×250 po
11-15	Manuscrit original d'un	1d4×250 po
16-20	Diadème en or et en aigue-marine	1d4×250 po
21-25	Statuette de dragon en or	1d4×250 po
26-30	Coffret de jeu en jais et en or blanc	1d4×250 po
31-35	Rapière en or avec incrustée d'améthystes	1d4×250 po
36-40	Urne en or avec des scènes d'un jugement	1d4×250 po
41-45	Lyre splendide d'un artiste mondialement connu	1d4×250 po
46-50	Monocle avec une monture en platine	1d4×250 po
51-55	Masque en or d'un grand prêtre	1d4×250 po
56-60	Service de table en cristal, argenterie raffinée	1d4×250 po
61-65	Bracelet en or et en opale	1d4×250 po
66-70	Boîte à musique finement ouvragée en or et en argent	1d4×250 po
71-75	Planétaire des plans incrusté de joyaux	1d4×250 po
76-80	Sceptre doré incrusté de saphirs	1d4×250 po
81-85	Longue-vue de qualité en or	1d4×250 po
86-90	Calice en or incrusté de perles noires	1d4×250 po
91-95	Grande statue de maître	1d4×250 po
96-100	Célèbre tableau de maître	1d4×250 po
d100	Objets d'art majeurs	Prix
1-5	Autel en or incrusté de joyaux	1d4×1 000 po
6-10	Os d'un saint gravé de textes sacrés	1d4×1 000 po
11-15	Grimoire perdu	1d4×1 000 po
16-20	Couronne en mithral incrustée de joyaux	1d4×1 000 po
21-25	Statuette de dragon en platine	1d4×1 000 po
26-30	Anneau en platine incrusté de diamants	1d4×1 000 po
31-35	Collier en saphir étoilé	1d4×1 000 po
36-40	Violon en ébénite légendaire	1d4×1 000 po
41-45	Image en platine d'une noble fée	1d4×1 000 po
46-50	Boîte à puzzle en or incrustée de joyaux	1d4×1 000 po
51-55	Cœur de dragon cristallisé	1d4×1 000 po
56-60	Flamme vivante ayant la forme d'un phénix	1d4×1 000 po
61-65	Tapisserie en soie éthérée de phase	1d4×1 000 po
66-70	Moment de temps figé	1d4×1 000 po
71-75	Chope appartenant à Cayden Cailéan	1d4×1 000 po
76-80	Lentilles de pensée d'essence astrale	1d4×1 000 po
81-85	Œuvre d'art créée par Shélyn	1d4×1 000 po
86-90	Chandelier ouvragé à partir de rêves	1d4×1 000 po
91-95	Énorme sculpture	1d4×1 000 po
96-100	Tableau majeur d'un artiste légendaire	1d4×1 000 po



AFFLICTIONS

Là où il y a de la vie, il y a des périls insidieux qui menacent la santé et le bien-être des créatures vivantes. Certaines de ces afflictions, y compris de nombreuses maladies, sont propres au monde naturel. D'autres, telles que les drogues, sont fabriquées par des gens pour une utilisation récréative, malhonnête ou pour d'autres intentions. Et certaines, les malédictions étant les plus notoires, n'existent que pour tourmenter les autres.

Les afflictions affectent les créatures avec des effets puissants et, bien souvent, qui s'aggravent. Vous trouverez ici un éventail de malédictions, de maladies et de drogues à utiliser dans vos parties. Vous trouverez un large panel de poisons à partir de la page 583 du *Livre de base* et les règles sur les afflictions sont présentées à partir de la page 457.

En fonction de l'ambiance de la campagne, le MJ peut vouloir effectuer des jets de sauvegarde secrets pour les PJ frappés d'afflictions. C'est particulièrement efficace quand l'affliction est un élément d'une partie mettant l'accent sur la survie ou sur l'horreur ou quand elle est en lien avec un mystère.

DROGUES

Les drogues octroient des avantages à court terme avec des effets secondaires néfastes et des conséquences à long terme. Ces avantages à court terme, comme l'euphorie, poussent bon nombre de gens à essayer les drogues mais, à cause de l'addiction, ceux qui en consomment ne peuvent plus s'en passer bien après leur première dose. Un personnage peut volontairement rater son jet de sauvegarde initial contre la drogue mais, pour chaque dose qu'il consomme, il doit tenter un jet de sauvegarde contre l'addiction, une maladie qui représente l'envie de consommer cette drogue et le sevrage. L'addiction est unique à chaque drogue, aussi un personnage peut être affecté par plusieurs addictions en même temps.

Certaines drogues altèrent les effets de l'addiction en ajoutant le trait virulent, en limitant le stade maximum que peut atteindre un personnage ou en ajoutant des stades au-delà de ceux indiqués pour l'affliction de base.

ADDICTION

MALADIE, NIVEAU VARIABLE

Notez le stade maximum que vous atteignez pour chaque addiction à une drogue. Ce stade maximum est distinct de votre stade actuel d'addiction pour cette drogue. Le stade maximum ne peut être réduit même si vous vous débarrassez complètement de cette maladie. Quand vous consommez la drogue, il se passe deux choses : vous tentez un jet de sauvegarde contre l'addiction et vous inhibez les effets de l'addiction pendant 1 jour. Un échec au jet de sauvegarde contre l'addiction provoqué par la drogue vous fait atteindre le stade supérieur au stade maximum que vous aviez précédemment atteint (2 stades de plus en cas d'échec critique). Si vous souffrez d'addiction au moment où vous prenez la drogue, vous ne pouvez pas améliorer votre stade ; si vous réussissez votre jet de sauvegarde, le stade reste le même qu'auparavant.

Quand vous tentez votre jet de sauvegarde contre l'addiction chaque semaine, le stade que vous avez atteint actuellement ne peut pas s'aggraver, il ne peut que rester le même ou s'améliorer. Vous ne pouvez pas vous débarrasser des états associés à l'addiction tant que vous êtes affecté par cette addiction et inhiber l'addiction en

tenant de la drogue ne vous permet que d'éviter ses effets, pas de vous débarrasser de la maladie.

Jet de sauvegarde Vigueur (DD égal à celui de la drogue) ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** fatigué 1 (1 semaine) ; **Stade 2** fatigué et malade 1 (1 semaine) ; **Stade 3** fatigué, drainé 1 et malade 1 (1 semaine) ; **Stade 4** fatigué, drainé 2, malade 2 et stupéfié 2 (1 semaine)

ALCOOL

OBJET 0

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **DROGUE** **INGÉRÉ** **POISON**

Prix 1 pc ou plus

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

L'alcool est une substance commune disponible en très grande variété. Le prix d'une dose d'alcool dépend de chaque breuvage. Vous ne pouvez pas vous remettre de l'état malade provoqué par l'alcool tant que vous êtes affecté.

Si vous ratez un jet de sauvegarde contre l'alcool autre que le jet initial, le stade d'affliction n'augmente pas ; le seul moyen d'augmenter le stade d'affliction de l'alcool est de consommer encore plus d'alcool.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 12 ; **Délai** 10 min ; **Stade 1** bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur (10 min) ; **Stade 2** pris au dépourvu, bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur (10 min) ; **Stade 3** maladroit 1, pris au dépourvu, stupéfié 2 (10 min) ; **Stade 4** maladroit 2 et malade 2 (10 min) ; **Stade 5** maladroit 2, malade 2 et stupéfié 2 (10 min) ; **Stade 6** inconscient (8 h) ; **Stade 7** mort

CAFÉ ŒIL-SANGLANT

OBJET 0

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **DROGUE** **INGÉRÉ** **POISON**

Prix 5 pa

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Mélange puissant incluant plusieurs épices répandues dans l'empire padishah du Kélesh, le café œil-sanglant est la boisson matinale favorite des habitants de la mer Intérieure. Le stade d'addiction maximum de ce breuvage ne progresse jamais au-delà du stade 1.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 14 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximale** 8 h ; **Stade 1** bonus d'objet de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde pour lesquels vous avez des malus à cause de l'état fatigué (10 min) ; **Stade 2** stupéfié 1 (1 h) ; **Stade 3** vous ne pouvez récupérer de l'état fatigué (1 jour après quoi l'effet de la drogue s'estompe)

ÉREINTANTE

OBJET 0

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **DROGUE** **INGÉRÉ** **INHALÉ** **POISON**

Prix 1 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

L'éreintante est une plante relativement commune bien que ses effets modérément euphorisants en fumant ses feuilles séchées sont amplifiés si la plante a été spécialement cultivée à cette intention.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 12 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximale**

4 h ; **Stade 1** bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux (1 h) ; **Stade 2** fatigué et bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux (1 h) ; **Stade 3** fatigué et stupéfié 1 (1 h) ; **Stade 4** fatigué, effrayé 2, stupéfié 2 (1 h)

PESH RAFFINÉ

OBJET 1

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | INHALÉ | POISON

Prix 2 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Quand il est mangé ou fumé, le pesh confère à son utilisateur un sentiment de bien-être qui s'accompagne parfois d'hallucinations, d'une certaine agressivité et de fatigue.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 12 ; **Délai** 1 min ; **Durée**

maximale 6 h ; **Stade 1** stupéfié 1 et bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur (1 min) ; **Stade 2** 1 point de vie temporaire par niveau (la première fois que vous atteignez ce stade uniquement), bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur, maladroit 1 et stupéfié 1 (1 min) ; **Stade 3** maladroit 2 et stupéfié 2 (1 h)



SÈVE SANGLANTE

OBJET 1

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | POISON

Prix 4 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Cette puissante drogue est distillée à partir de vignes tropicales pour produire un sirop rouge sang qui, avec le temps, colore d'une teinte rouge vif les lèvres de ceux qui en consomment.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 16 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximale**

3 h ; **Stade 1** drainé 1, bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque avec des armes ou à mains nues, aux tests d'Acrobates et aux tests d'Athlétisme (10 min) ; **Stade 2** ralenti 1 (1 h)

GRELOTTE

OBJET 3

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | POISON

Prix 10 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Composée à partir du venin hallucinogène de certaines araignées, la grelotte est assez fréquente au marché noir. L'addiction à la grelotte a le trait virulent.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 4 h ; **Stade 1** à chaque fois que vous êtes effrayé, réduisez l'intensité de cet état de 1 (10 min) ; **Stade 2** maladroit 2 (1 h) ; **Stade 3** endormi (1 h)

THÉ DES SONGES

OBJET 4

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | POISON

Prix 13 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Ce thé citronné issu de rares herbes et fleurs vudraines est fréquemment consommé au sein des cercles occultes dont les participants

LES DROGUES EN JEU

Les drogues sont socialement complexes et les ajouter à vos parties peut déranger certains de vos joueurs, notamment ceux qui ont eu des problèmes d'addiction ou qui ont des amis ou des membres de la famille touchés par ces substances.

Comme tout sujet délicat, vous devez discuter avec vos joueurs du rôle des drogues dans vos parties et vous assurer que cela ne gêne aucun d'eux ; si ce n'est pas le cas, évitez le sujet.

Si vous incluez des drogues dans vos parties, réfléchissez au rôle qu'elles auront. Dans certaines campagnes, elles peuvent être uniquement un élément d'ambiance et un outil que des personnages utilisent pour atteindre leurs objectifs ; dans d'autres, les effets secondaires et les risques associés à leur utilisation peuvent être de terribles prix à payer. Les règles proposent une voie intermédiaire avec des drogues addictives qui octroient un avantage à court terme mais qui ont des conséquences. Pour que les drogues soient plus facilement utilisables dans vos parties, supprimez les stades les plus graves d'addiction. Pour les rendre encore plus dangereuses, ajoutez le trait virulent à l'affliction de l'addiction, ajoutez d'autres stades avec des effets de plus en plus graves ou augmentez le DD du jet de sauvegarde contre l'addiction de 1 par utilisation de la drogue. Ce DD redevient normal avec le temps après avoir cessé d'utiliser la substance.

veulent transcender les limites de la réalité. Le jet de sauvegarde pour l'addiction au thé des songes a un DD de 19.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 21 ; **Durée maximale** 30 min ; **Stade 1** stupéfié 2 (1 min) ; **Stade 2** inconscient et peut poser une question avec l'effet de augure avec un DD de 10 pour le test nu (10 min)

ZERK

OBJET 4

ALCHIMIQUE | BLESSURE | CONSOMMABLE | DROGUE | POISON

Prix 20 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Cette pâte amère est utilisée dans certains cercles de gladiateurs pour ses avantages à court terme lors d'un combat.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 20 ; **Durée maximale** 1 h ; **Stade 1** bonus d'objet de +2 aux jets de Perception pour l'initiative et si vous avez une addiction au zerk, vos attaques avec vos armes de mêlée et à mains nues infligent 2 dégâts supplémentaires au cours du premier round de combat d'une rencontre (1 min) ; **Stade 2** drainé 1 (1 h)

ABSINTHE ELFIQUE

OBJET 5

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | POISON

Prix 25 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Des spécialistes du Kyonin préparent ce breuvage couleur émeraude.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 20 ; **Délai** 1 h ; **Durée maximale** 1 jour ; **Stade 1** bonus d'objet de +1 aux tests de Diplomatie et de Représentation (1 h) ; **Stade 2** drainé 2 (1 h) ; **Stade 3** stupéfié 4 (1 h)

**CYTILLESH****OBJET 5**

PEU COURANT | ALCHEMIQUE | CONSUMMABLE | DROGUE | INGRÉ | POISON

Prix 30 po**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement L****Activation** ♦ Interagir

Les deros utilisent le cytillesh de différentes manières et certains habitants de la surface recherchent ce champignon pour leur propre usage. Les souvenirs perdus à cause du cytillesh peuvent être récupérés grâce à *modification de mémoire*. Le jet de sauvegarde pour l'addiction au cytillesh a un DD de 20 et cette addiction a le trait virulent.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 8 h ; **Stade 1** stupéfié 1 (1 min) ; **Stade 2** perte de tous les souvenirs de l'heure précédente (1 h)

ÉRODE**OBJET 8**

PEU COURANT | ALCHEMIQUE | CONSUMMABLE | DROGUE | INGRÉ | INHALÉ | POISON

Prix 80 po**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement L****Activation** ♦ Interagir

Cette poudre granuleuse augmente votre réactivité mais trouble vos pensées et vous laisse affaibli. Le jet de sauvegarde contre l'addiction à l'érode a un DD de 30 et l'addiction a le trait virulent.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 25 ; **Délai** 1 h ; **Durée maximale** 6 h ; **Stade 1** stupéfié 2 et bonus d'objet de +2 aux jets de Réflexes et aux tests de compétence basés sur la Dextérité (1 h) ; **Stade 2** fatigué (1 h) ; **Stade 3** drainé 2 et fatigué (1 h)

MALADIES

L'exposition à des maladies peut être un danger comme lorsque les PJ sont en contact avec un cadavre pestiféré ; de tels dangers octroient des PX comme des dangers simples du niveau de la maladie. Quand une maladie inflige un état malade qui ne peut être réduit tant qu'elle n'a pas terminé son cycle, cela signifie généralement qu'elle s'accompagne de symptômes comme une difficulté à avaler, une perte d'appétit ou des nausées qui rendent difficile mais pas impossible le fait de s'alimenter et de boire. Malgré les problèmes d'alimentation et d'hydratation liés à cet état, une créature peut toujours manger et boire doucement tant qu'elle n'est pas dans une rencontre.

LÈPRE DES MARAIS**MALADIE 0****MALADIE**

Parfois appelée pied des marais, la lèpre des marais est due au fait de passer trop de temps les pieds dans l'eau. En plus des autres possibilités de soigner une affliction, cette maladie peut être guérie par l'amputation du membre affecté.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 13 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** maladroit 1 (1 jour) ; **Stade 2** maladroit 1 et malus de statut de -1,5 m à la Vitesse (1 jour) ; **Stade 3** maladroit 2 et malus de statut de -3 m à la Vitesse (1 jour)

FIÈVRE ÉCARLATE**MALADIE 1****MALADIE**

La légère irritation de la gorge provoquée par cette maladie pousse bon nombre de ses victimes à l'ignorer comme un simple rhume mais la fièvre écarlate peut s'avérer mortelle si elle n'est pas traitée. Vous ne pouvez pas réduire l'état malade tant que vous êtes affecté.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 13 ; **Délai** 2 jours ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** malade 2 (1 jour) ; **Stade 3** malade 3 et incapable de parler (1 jour) ; **Stade 4** mort

TÉTANOS**MALADIE 1****MALADIE**

Infection que l'on attrape à cause des plaies ouvertes, le tétanos peut tout d'abord provoquer une certaine rigidité des muscles puis des spasmes suffisamment violents pour casser des os et enfin la mort.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 14 ; **Délai** 10 jours ; **Stade 1** maladroit 1 (1 semaine) ; **Stade 2** maladroit 2 et incapable de parler (1 jour) ; **Stade 3** paralysie avec des spasmes (1 jour) ; **Stade 4** mort

TUBERCULOSE**MALADIE 1****MALADIE**

Maladie affectant tout le système respiratoire, la tuberculose peut être particulièrement problématique pour les incantateurs et certains artistes à cause des quintes de toux qu'elle provoque.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 15 ; **Délai** 1 semaine ; **Stade 1** porteur sain (1 semaine) ; **Stade 2** une forte toux nécessite que vous réussissiez un test nu DD 5 pour Lancer un sort avec une composante verbale ou pour Activer un objet avec un composant sur ordre (1 semaine) ; **Stade 3** fatigué, vous ne pouvez pas récupérer de l'état fatigué et à cause de la toux vous devez réussir un test nu DD 15 pour Lancer un sort avec une composante verbale ou pour Activer un objet avec une composante sur ordre (1 semaine) ; **Stade 4** inconscient (1 semaine) ; **Stade 5** mort

MALARIA**MALADIE 2****MALADIE**

Maladie pernicieuse propagée par les insectes se nourrissant de sang, la malaria peut parfois être dormante pendant de longues périodes. Si vous attrapez la malaria, vous pouvez être régulièrement affecté par la maladie même après avoir été guéri. Vous ne pouvez pas réduire l'état malade tant que vous êtes affecté.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 16 ; **Délai** 10 jours ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** malade 2 (1 jour) ; **Stade 3** malade 2 et la maladie récidive tous les 1d4 mois même si vous êtes guéri (1 jour) ; **Stade 4** inconscient (1 jour) ; **Stade 5** mort

PESTE BUBONIQUE**MALADIE 3****MALADIE**

Cette maladie très répandue peut balayer des communautés entières en contaminant la majorité de la population. Le premier symptôme de la maladie est une inflammation caractéristique des glandes. Dans certains cas, la maladie peut affecter vos poumons (peste pneumonique) ou votre sang (peste septique) ce qui la rend encore plus fatale. Si vous avez la peste bubonique, vous ne pouvez vous débarrasser de l'état fatigué tant que vous n'êtes pas guéri.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 17 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** fatigué 1 (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 2 et fatigué (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 3, fatigué et 1d6 dégâts persistants de saignement toutes les 1d20 minutes (1 jour)

LÈPRE POURPRE**MALADIE 4****MALADIE** | **VIRULENT**

La lèpre pourpre est redoutée pour ses effets dévastateurs qui broient les os et les organes et dont il est quasiment impossible de

se remettre. Les dégâts infligés par la lèpre pourpre ne peuvent être soignés tant que la victime n'est pas guérie.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** 2d6 dégâts contondants (1 jour) ; **Stade 2** dégâts contondants et à chaque fois que vous subissez l'état blessé, augmentez l'intensité de l'état de 1 (1 jour) ; **Stade 3** 4d6 dégâts contondants et vous ne pouvez soigner des dégâts à vos point de vie (1 jour)

OS DE GLACE

MALADIE | NÉCROMANCIE | PRIMORDIALE

Si vous êtes blessé et exposé à un froid persistant, vous pouvez contracter la maladie des os de glace.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 20 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** maladroit 1 (1 jour) ; **Stade 2** maladroit 2 et vous ne pouvez soigner les dégâts de froid tant que la maladie n'est pas guérie (1 jour) ; **Stade 3** maladroit 3 et tous les effets des températures froides sont augmentés d'un échelon pour la victime (*Livre de base* p. 517) (1 jour) ; **Stade 4** paralysé et tous les effets des températures froides sont augmentés d'un échelon pour la victime (1 jour)

MALADIE 5

(1 jour) ; **Stade 3** 4d6 dégâts tranchants, fatigué et à chaque fois que vous subissez des dégâts tranchants, vous devez réussir un jet de Volonté contre le DD de la maladie ou être effrayé 2 (1 jour) ; **Stade 4** 6d6 dégâts tranchants, fatigué et à chaque fois que vous subissez des dégâts tranchants, vous devez réussir un jet de Volonté contre le DD de la maladie ou être paralysé pendant 1 round (1 jour) ; **Stade 5** 6d6 dégâts tranchants et inconscient

VERS CÉRÉBRAUX

MALADIE | VIRULENT

Les érudits pensent que ces parasites du cerveau ne sont pas originaires de notre monde et sont de nature extraplanéaire. Bien qu'elle soit transmise par la morsure d'une créature infectée, la maladie

MALADIE 11



MORT SUFFOCANTE

MALADIE

Cette maladie est capable de balayer des nations entières et même des continents. Il reste quelques foyers de cette maladie en lobarie, ce qui explique que cette région soit peu peuplée.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 22 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** voix enrouée mais pas d'autres symptômes (1 jour) ; **Stade 2** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 3** drainé 2 et incapable de parler (1 jour) ; **Stade 4** mort

MALADIE 6

MAL AVEUGLANT

MALADIE

Endémique aux jungles de l'Étendue du Mwangi, le mal aveuglant est transmis par les eaux sales ou la morsure de certaines créatures.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 23 ; **Stade 1** porteur sain (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 2 (1 jour) ; **Stade 4** affaibli 2 et aveugle permanent (1 jour) ; **Stade 5** affaibli 4 (1 jour) ; **Stade 6** inconscient (1 jour) ; **Stade 7** mort

MALADIE 7

TROUBLE DES ÉGOUTS

MALADIE | VIRULENT

De nombreux guérisseurs et alchimistes pensent que le trouble des égouts a une origine surnaturelle étant donné son lien avec des otyughs particulièrement puissants.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 23 ; **Délai** 2 jours ; **Stade 1** stupéfié 2 (1 jour) ; **Stade 2** drainé 2 et stupéfié 2 (1 jour) ; **Stade 3** drainé 3 et stupéfié 3 (1 jour)

MALADIE 7

FIÈVRE DU CAUCHEMAR

MALADIE | NÉCROMANCIE | OCCULTE

Provocée probablement par une malédiction de guénaude noire, la fièvre du cauchemar vous inflige de terribles cauchemars et vous vous réveillez avec les blessures qui vous ont été infligées dans vos rêves. Certaines versions vous font rêver que vous êtes blessé par des armes perforantes ou contondantes auquel cas c'est ce type de blessures que vous subissez. Les dégâts et l'état fatigué provoqués par la maladie ne peuvent être soignés jusqu'à ce que la maladie soit guérie.

Jet de sauvegarde Volonté DD 25 ; **Stade 1** 2d6 dégâts tranchants et fatigué (1 jour) ; **Stade 2** 4d6 dégâts tranchants et fatigué

MALADIE 8



reste relativement rare ; la plupart des hôtes sont tués par ses effets avant de pouvoir la transmettre. Tant que vous êtes infecté, à chaque fois que vous attaquez à cause de la confusion, vous mordez votre cible (si vous n'avez pas d'attaque de mâchoires ou de crocs, vous infligez des dégâts perforants avec une attaque à mains nues en infligeant des dégâts égaux à votre plus faible attaque à mains nues).

Jet de sauvegarde Vigueur DD 28 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** stupéfié 2 (1 jour) ; **Stade 2** stupéfié 2 et à chaque fois que vous subissez des dégâts, vous devez réussir un jet de Volonté contre le DD de la maladie ou être confus pendant 1 round (1 jour) ; **Stade 3** stupéfié 3 et à chaque fois que vous subissez des dégâts, vous devez réussir un jet de Volonté contre le DD de la maladie ou être confus pendant 1 min (1 jour) ; **Stade 4** stupéfié 4 et confus, les dégâts ne mettent pas un terme à l'état confus (1 jour) ; **Stade 5** inconscient (1 jour) ; **Stade 6** mort

LIMON POURPRE

MALADIE | VIRULENT

Cette mycose dévastatrice infecte votre main et peut être guérie en amputant le membre touché avant que la maladie n'atteigne le stade 4.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 34 ; **Stade 1** maladroit 1 (1 jour) ; **Stade 2** maladroit 2 et utiliser la main infectée inflige 3d6 dégâts persistants de saignement (1 jour) ; **Stade 3** maladroit 2, stupéfié 2 et la main infectée est inutilisable (1 jour) ; **Stade 4** maladroit 3, stupéfié 3 et la main infectée est inutilisable de manière permanente (1 jour) ; **Stade 5** confus et les dégâts ne mettent pas un terme à l'état confus (1 jour) ; **Stade 6** mort

MALÉDICTIONS

Une malédiction est la manifestation d'une puissante volonté maléfique. Les malédictions ont généralement un seul effet qui se déclenche après un jet de sauvegarde raté et dure un certain temps ou ne peut être neutralisé que si le personnage effectue certaines actions ou remplit certaines conditions. Rarement, les malédictions auront des étapes ; dans ce cas, elles suivent les règles des afflictions.

Les malédictions peuvent être dues à une action malveillante comme le toucher paralysant de la liche ou le sort d'un incantateur maléfique. Les gardiens d'un tombeau ou d'un trésor peuvent protéger leur charge contre les voleurs avec une malédiction. Dans de rares cas, une malédiction peut se manifester en réponse à un acte horrible comme un massacre. Quand vous utilisez une malédiction dans vos parties, assignez-la à un objet, un lieu, une situation ou à un élément similaire. Puis, décidez de son déclencheur comme, par exemple, une créature qui tente de voler un livre protégé, de détruire une œuvre d'art ou de tuer une créature spécifique. Une malédiction peut même être liée à un endroit précis, auquel cas elle fonctionne comme un danger simple. Une fois le déclencheur activé, elle affecte la ou les créatures responsables de ce déclenchement. Chaque créature affectée doit tenter un jet de sauvegarde contre la malédiction ; en cas d'échec, la victime est soumise à ses effets.

MALÉDICTION CAUCHEMARDESQUE

ILLUSION | MAGIQUE | MALÉDICTION | MENTAL

Cette malédiction vous inflige de terribles cauchemars dès que vous vous endormez, ce qui vous empêche de vous reposer correctement.

MALADIE 15

Jet de sauvegarde Volonté DD 16 ; **Effet**. Vous devez vous reposer 12 h au lieu de 8 pour éviter d'être fatigué et vous ne bénéficiez pas des avantages d'un repos ou d'un repos long. Vous pouvez toujours effectuer vos préparatifs quotidiens.

VOL DE PENSÉES

ENCHANTEMENT | MAGIQUE | MALÉDICTION | MENTAL

Cette malédiction protège un livre et s'active contre toute créature qui le Vole.

Jet de sauvegarde Volonté DD 18 ; **Effet**. Vous commencez à ne plus vous souvenir de certains détails mais aussi d'une partie de votre mémoire procédurale. Une fois maudit, la première fois que vous tentez un test en utilisant une compétence dans laquelle vous êtes au moins qualifié, votre rang de maîtrise dans cette compétence est réduit de un rang tant que vous êtes maudit.

HANTISE MEURTRIERE

ILLUSION | MAGIQUE | MALÉDICTION | VISUEL

Vous êtes hanté par tous ceux que vous avez tués.

Jet de sauvegarde Volonté DD 19 ; **Effet**. Toutes les créatures autour de vous prennent l'apparence de celles que vous avez tuées, avec leurs blessures encore bien visibles. Vous ne pouvez identifier, Vous souvenir ou Interagir avec ces créatures d'aucune manière nécessitant de voir leur véritable forme sans avoir d'abord réussi un jet de Volonté contre le DD de la malédiction pour ignorer l'illusion. En cas d'échec critique à ce jet de Volonté, vous êtes effrayé 1.

IRRÉPRESSIBLE COUARDISE

ENCHANTEMENT | MAGIQUE | MALÉDICTION | MENTAL | TERREUR

Vous ne possédez plus une once de courage. Dès que vous voyez quelque chose d'effrayant, vous fuyez de terreur ou restez figé sur place.

Jet de sauvegarde Volonté DD 20 ; **Effet**. Au début de votre tour, si vous êtes effrayé, vous choisissez entre être immobilisé ou fuir de terreur jusqu'à la fin de votre tour.

MALÉDICTION DU VORACE

MAGIQUE | MALÉDICTION | TRANSMUTATION

Cette malédiction atroce vous tue à cause d'une faim constante. Vous devenez décharné et ne cessez de grincer des dents.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 20 ; **Effet**. Quelle que soit la quantité de nourriture que vous ingurgitez, vous n'êtes jamais rassasié. Après 1 journée, vous êtes Affamé (Livre de base p. 500). Chaque semaine, vous bénéficiez d'un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction.

MALÉDICTION 2

SCEAU DU MAGE

ABJURATION | MAGIQUE | MALÉDICTION

Un sceau de mage est placé sur un livre, généralement un grimoire. Si vous endommagez le livre, vous devez tenter un jet de sauvegarde contre l'effet de la malédiction.

Jet de sauvegarde Volonté DD 22 ; **Effet**. Vous subissez 5d6 dégâts du même type que les dégâts infligés au livre et ces dégâts ne peuvent être soignés tant que dure la malédiction. Remettre le livre en état, en remplaçant si nécessaire un texte effacé, met fin à cette malédiction.

MALÉDICTION 3

MALÉDICTION 4

MALÉDICTION 5

MALÉDICTION 6

SERMENT DE LA CHAIR**ABJURATION** | **MAGIQUE** | **MALÉDICTION**

Quand vous prêtez un serment, vous devez le respecter ou subir de terribles conséquences.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 23 ; **Effet.** À chaque fois que vous faites une promesse à quelqu'un, un symbole représentant cette promesse est magiquement gravé sur votre chair. Brisez une promesse transforme le symbole gravé en une plaie béante ce qui vous inflige 3d6 dégâts tranchants ; ces dégâts ne peuvent être soignés tant que la malédiction est encore active.

FOLIE DU COMBATTANT**ÉMOTION** | **ENCHANTEMENT** | **MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **MENTAL**

Même le plus expérimenté des soldats vétérans devient aussi témoaire qu'une jeune recrue quand il est victime de la folie du combattant.

Jet de sauvegarde Volonté DD 26 ; **Effet.** Vous êtes submergé par le chaos du combat. À chaque fois que vous effectuez un jet d'initiative pour une rencontre de combat, vous devez tenter un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction ; en cas d'échec, vous êtes confus pendant 1 round. Il s'agit d'un effet de mise hors de combat.

MALÉDICTION DU SOMMEIL**MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **MISE HORS DE COMBAT** | **NÉCROMANCIE** | **SOMMEIL**

Cette malédiction légendaire rend votre sommeil très semblable à la mort.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 28 ; **Effet.** Vous vous endormez pendant 1 round (ou de manière permanente en cas d'échec critique) et vous semblez mort ; une créature doit réussir un test de Médecine DD 30 pour déterminer que vous êtes vivant. Le bruit ne vous réveille pas mais si vous subissez des dégâts, vous avez le droit à un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction.

IMPRÉCATION DE LA TERRE**MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **MORT** | **NÉCROMANCIE**

Cette malédiction se manifeste souvent dans des zones précises comme une ville en ruine, le domaine d'un nécromancien ou des lieux similaires.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 30 ; **Effet.** Quand vous entrez dans cette zone, vous êtes condamné 1 ou condamné 2 en cas d'échec critique.

ANCRE SPIRITUELLE**MALÉDICTION 13****MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **NÉCROMANCIE** | **NÉGATIF**

Cette malédiction empêche votre âme d'accéder à l'au-delà après votre mort.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 31 ; **Effet.** Si vous mourez alors que vous êtes affligé par cette malédiction, votre esprit est ancré au plan matériel et vous devenez un fantôme ou une autre créature intangible.

SOIF INSATIABLE**MALÉDICTION 15****MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **TRANSMUTATION**

Cette malédiction provoque votre mort par déshydratation, un peu comme avec malédiction du vorace, mais de manière très rapide.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 32 ; **Effet.** L'eau ou d'autres liquides ne vous accordent aucun bénéfice et vous commencez à mourir de soif (Livre de base p. 500). Chaque jour vous bénéficiez d'un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction.

MALÉDICTION 7**IMPRÉCATION DE LA NATURE****ÉMOTION** | **ENCHANTEMENT** | **MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **MENTAL**

Cette malédiction transforme le chasseur en proie en attisant la colère des animaux où que vous alliez.

Jet de sauvegarde Volonté DD 38 ; **Effet.** Les créatures de l'ordre naturel vous détestent. Dès qu'un animal remarque votre présence, il doit tenter un jet de sauvegarde contre la malédiction. En cas d'échec, il vous attaque et combat jusqu'à la mort.

MALÉDICTION 18**CHÂTIMENT DU VOLEUR****INVOCATION** | **MAGIQUE** | **MALÉDICTION**

Ce châtiment vous fait perdre quelque chose auquel vous tenez à chaque fois que vous perpétrez un vol. Si vous n'avez rien à perdre, la malédiction se venge sur votre corps.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 39 ; **Effet.** À chaque fois que vous voyez quelque chose, vous perdez autre chose d'encore plus précieux, cet objet disparaît et ne peut plus être retrouvé. Généralement, il s'agit d'un objet ayant une valeur monétaire supérieure mais il peut s'agir d'un objet plus précieux d'une autre façon, comme un objet auquel vous êtes sentimentalement attaché ou dont vous avez besoin pour accomplir une tâche. Si vous n'avez rien sur vous ayant une valeur supérieure au moment du vol, vous perdez un de vos membres à la place en subissant 10d6 dégâts tranchants et en perdant l'usage de ce membre. Ces dégâts ne peuvent être soignés et le membre ne peut être restauré, même avec des sorts comme régénération, tant que l'objet volé n'a pas été rendu

MALÉDICTION 19**ÉPÉE D'ANATHÈME****DIVINE** | **ÉVOCATION** | **MALÉDICTION**

Grâce à une intervention divine, les fidèles d'une divinité peuvent infliger cette malédiction à un ennemi de leur foi.

Jet de sauvegarde Volonté DD 40 ; **Effet.** Vous êtes marqué par la divinité invoquée comme un ennemi de son église. Vous subissez faiblesse 10 contre les dégâts infligés par les fidèles de cette divinité.

MALÉDICTION 20**MALÉDICTION DU TOMBEAU** | **MALÉDICTION, NIVEAU VARIABLE****MAGIQUE** | **MALÉDICTION** | **NÉCROMANCIE**

Une malédiction du tombeau vous punit pour avoir pillé une tombe ou un autre lieu de sépulture.

Jet de sauvegarde jet de Volonté avec un DD des sorts élevé pour un monstre de ce niveau (page 65) ; **Effet.** Vous êtes traqué par des créatures mortes-vivantes du même niveau que celui de la malédiction. Toutes les nuits, vous devez tenter un test nu DD 15. En cas d'échec, un mort-vivant intangible se manifeste pour vous tourmenter et vous harceler pendant toute la nuit ; il bat en retraite avant de subir trop de dégâts et vous empêche le plus souvent de profiter d'une bonne nuit de repos. À chaque fois que vous entrez dans un cimetière ou une autre zone où sont enterrés des corps, vous devez réussir le même test nu ou un cadavre s'anime en tant que mort-vivant tangible (généralement un squelette ou un zombie) pour vous attaquer.

Ces morts-vivants sont temporaires et n'existent que pour vous harceler ; si vous prenez le contrôle du mort-vivant, que vous quittez les lieux ou que vous évitez ses attaques, un mort-vivant intangible se désincarne et un mort-vivant tangible redevient un cadavre ordinaire. La malédiction peut être levée en remettant les objets volés dans la sépulture

CONCEVOIR DES MONDES

En tant que MJ, vous gérez tous les détails du monde qu'explorent vos joueurs. L'environnement de campagne des Prédictions perdues est un contexte permettant d'innombrables aventures mais il se peut que vous préfériez découvrir de nouveaux mondes dont vous définirez le moindre aspect.

Concevoir votre propre monde de campagne peut être un processus créatif extrêmement gratifiant puisque cela vous permet de donner vie à l'univers que vous avez imaginé. Cela vous autorise aussi une plus grande souplesse puisque vous n'avez besoin de prévoir que ce dont vous avez l'utilité pour les prochaines aventures et vous pouvez adapter votre monde à la volée pour qu'il réponde aux besoins de votre histoire. Vous en contrôlez également tous les aspects, ce qui vous permet de concevoir avec précision l'environnement dont vous avez besoin pour votre histoire. Enfin, cela vous permet d'ignorer certains problèmes liés au fait de jouer dans un environnement de campagne déjà existant dans lequel vos créations peuvent être en contradiction avec les éléments officiels publiés ou dont certains secrets majeurs peuvent être connus des joueurs. Quelle que soit votre raison de concevoir un monde, ce chapitre vous guide étape par étape à travers ce processus.

MÉTHODES DE CONCEPTION

Il y a différentes manières de concevoir un monde mais, fondamentalement, cela se résume à une préférence. Commencez-vous à une échelle globale avant d'aborder les détails, ou commencez-vous à une toute petite échelle avant d'élargir vos horizons ? Ce chapitre se focalise principalement sur une approche allant du global vers les détails, une approche « descendante », mais vous pouvez tout à fait faire l'inverse en débutant par la fin du chapitre et en inversant l'ordre des différentes étapes. Quoi qu'il en soit, vous pouvez aussi aborder les différentes sections dans l'ordre de votre choix en fonction de votre inspiration.

Quand on conçoit un monde, il y a un risque d'être submergé par le grand nombre de décisions à prendre. N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire de prendre toutes ces décisions en même temps. Concentrez-vous d'abord sur les éléments dont vous avez l'utilité pour votre histoire et votre jeu puis complétez en fonction de vos besoins et de vos envies. Vous voudrez peut-être aussi que vos joueurs contribuent à votre univers. Les sessions de jeu les plus mémorables sont celles durant lesquelles le récit est partagé par tous les participants (voir page 32 pour la contribution des joueurs à l'aspect narratif du jeu).

Avant de décider quoi que ce soit d'autre, cependant, vous devez définir votre concept et vos objectifs. Envisagez-vous un univers steampunk imprégné de magie dans lequel les humains sont minoritaires ? Un monde dans lequel la seule magie qui existe provient de panthéons de divinités qui se querellent et dont les fidèles sont victimes de leurs luttes pour le pouvoir ? Une étrange ville isolée d'un monde inconnu qui s'étend audelà d'une vaste et impénétrable forêt d'arbres squelettiques baignés de brume ? Imaginez-vous un monde pour une campagne qui s'étalera sur plusieurs années ou simplement pour une seule aventure ? Avoir une idée en tête vous aidera à orienter vos choix au cours du processus de création et définir vos objectifs vous permettra de vous focaliser sur ce dont vous avez besoin.

APPROCHE DESCENDANTE

L'approche descendante est parfaite si vous avez beaucoup de temps à consacrer à la création de votre monde. Quand vous concevez un univers de cette manière, vous vous focalisez d'abord sur son aspect global. Il se peut que vous ayez déjà une idée des personnages influents de votre monde ou de votre multivers. Vous pouvez vouloir chroniquer au moins 1 000 ans d'histoire de cet univers. Il se peut aussi que vous ayez déjà réalisé une première esquisse de sa géographie avec ses continents, ses nations et ses principales routes commerciales. Cette approche débute par des généralités que vous affinez au fur et à mesure de votre processus créatif et de vos parties.

APPROCHE ASCENDANTE

Avec une approche ascendante, vous débutez à une échelle très limitée et locale. Focalisez-vous sur la localisation de départ et les besoins immédiats de votre campagne puis élargissez vos horizons au fur et à mesure que se déroule votre histoire. Cette stratégie est efficace pour ceux qui n'ont pas beaucoup de temps à consacrer au développement d'un monde puisque vous n'avez besoin de préparer que quelques détails pour inciter vos joueurs à partir à l'aventure avant de développer leur environnement au fur et à mesure de vos besoins.

LE MONDE

Bien que la conception d'un univers puisse nécessiter bien plus que la création d'une seule planète, la plupart des aventures se déroulent sur un seul monde. Il est bon d'avoir une idée générale de ce monde dans sa globalité.

ÉLÉMENTS DE BASE D'UNE PLANÈTE

En définissant les éléments physiques de votre monde, vous devez déterminer sa forme et la répartition générale de ses continents. Vous pouvez aussi en déterminer la taille bien que cela ait généralement peu d'influence sur les aventures qui s'y déroulent.

FORME

Dans un univers de fantaisie, votre monde n'a pas besoin de respecter les lois de la physique et d'être rond. Il peut avoir la forme que vous souhaitez et il n'est pas nécessaire que ce soit une planète !

Globe : sauf en cas de catastrophe, les mondes dans notre réalité sont à peu près ronds à cause de la gravité.

Monde creux : et si les continents et les civilisations d'un monde s'étaient développés sur la surface interne d'une sphère creuse ? Avec un tel monde, l'horizon serait très différent et pourrait permettre à des créatures de voir des sites géographiques à d'incroyables distances. La lumière peut provenir d'un soleil qui brille comme un orbe au centre de la sphère, de plusieurs autres sources magiques et naturelles ou même être totalement inexistante.

Irégulière : et si votre monde était plat, toroïdal ou en forme de cylindre, de cube ou d'un autre polyèdre ? Et s'il était encore plus étrange ? Avec une forme aussi inhabituelle, vous pouvez avoir à décider comment fonctionnent l'atmosphère, la gravité ou d'autres détails.

TERRES ÉMERGÉES

L'étape suivante consiste à esquisser les océans et les principales terres émergées de votre monde. Sur Terre, ces éléments géographiques sont dus à l'activité des plaques tectoniques. Dans un univers de fantaisie, cependant, les océans ont pu être creusés dans la terre par des titans ou les terres émergées être façonnées par une divinité. Vous trouverez ci-après quelques types communs de terres émergées.

Archipel : une étendue océanique parsemée de chaînes de petits groupes d'îles, d'atolls et d'îlots.

Îles majeures : une région de l'océan dominée par de grandes îles, chacune d'elles pouvant avoir une taille de plusieurs centaines de kilomètres.

Île Continent : une île énorme, presque de la taille d'un continent, entourée par l'océan.

Continent : une masse continentale d'une taille substantielle qui (généralement) repose sur une plaque tectonique qui se déplace.

Supercontinent : une immense masse continentale constituée de la fusion de tous les continents de ce monde.

ENVIRONNEMENT

L'environnement et le terrain d'une région peuvent être aussi périlleux pour un groupe d'aventuriers que les adversaires qu'ils doivent affronter. La section suivante reprend les catégories d'environnements définis à partir de la page 512 du *Livre de base*.

ENVIRONNEMENTS COMMUNS

Les environnements suivants sont suffisamment communs pour apparaître sur n'importe quel monde et dans n'importe quelle aventure.

Aquatique : les océans, les lacs et les autres grandes étendues d'eau sont des environnements aquatiques.

Arctique : les environnements arctiques se situent généralement aux pôles sud et nord d'un monde bien qu'on puisse en trouver ailleurs à cause d'altitudes extrêmes, de géographies inhabituelles ou de forces surnaturelles.

Désert : les déserts peuvent se former n'importe où sur un monde, dans les régions avec peu de précipitations et même le long de certains océans. Toute masse terrestre suffisamment grande dépourvue d'étendue d'eau sera très probablement désertique.

Forêt : la composition d'une forêt dépend du climat et de son altitude avec des jungles épaisses plus communes près de l'équateur, des forêts d'arbres feuillus dans les régions tempérées et des forêts de conifères à plus haute altitude et à des latitudes supérieures. Sur la plupart des mondes, il existe une limite des arbres, une altitude au-dessus de laquelle les arbres ne peuvent pas pousser.

Montagne : les plus hauts sommets d'un monde peuvent s'élever à plusieurs milliers de mètres au-dessus du niveau de la mer. Cette catégorie inclut également les collines qui généralement ne dépassent pas 300 m d'altitude.

Plaines : principalement plates et sans relief, les plaines sont souvent situées à faible élévation mais on peut aussi en trouver à des altitudes élevées sur des plateaux.

Urbain : les cités et les communautés sont des environnements urbains. Ces zones sont détaillées dans Communautés, à partir de la page 132.

Marais : on peut trouver de vastes plaines inondables, des lacs peu profonds et des marais peuvent apparaître à n'importe quelle latitude.

ENVIRONNEMENTS EXTRÊMES

Certaines aventures mènent aux confins du monde ou du multivers, des régions fantastiques rarement visitées par les mortels.

Aérien : un monde peut abriter un royaume aérien d'îles flottantes et de châteaux dans les nuages.

Glacier : structures massives de glace dense, se déplaçant constamment à cause de leur poids, les glaciers sont des terres gelées truffées d'arrêtes de glace effilées et de crevasses couvertes de neige.

Volcanique : des terres infernales de lave en fusion, de cendres brûlantes et de températures incandescentes extrêmement dangereuses.

Sous-marin : sous-catégorie de l'environnement aquatique, les environnements sous-marins se situent sous la surface de la mer.

Souterrain : certains mondes sont dotés de profondes cavernes naturelles tandis que d'autres abritent de grands réseaux de tunnels et de vastes royaumes souterrains.

CARTOGRAPHIER UN MONDE

De nombreux maîtres de jeu aiment avoir une carte de la région, de la nation ou même du monde dans lequel ils organisent leurs parties. Le premier objectif de cette carte est de situer les lieux importants de la campagne ; il est inutile de détailler chaque hameau ou chaque forêt mais avoir une idée des éléments géographiques majeurs peut vous aider vous et vos joueurs à visualiser le monde dans lequel vous jouez.

Étape 1. Côtes : la première étape, et la plus simple, est de séparer les terres des océans. Les cartes régionales peuvent n'avoir qu'une seule côte et même aucune. À une échelle plus grande, vous pouvez placer les principales îles, les archipels, les atolls et les îlots. Pour une carte du monde, il faut déterminer la taille et la position des continents.

Étape 2. Topographie : tracez au crayon les contours de chaque chaîne de montagnes de la région. Les chaînes de montagnes sont communes le long des côtes là où les plaques continentales se rencontrent. Si elles s'étendent dans la mer, ces chaînes forment généralement des groupes d'îles. Indiquez les collines de la région adjacentes aux montagnes et dans les autres endroits pour représenter les différentes élévations de terrain. Les terrains non marqués sur une carte terrestre sont généralement des plaines.

Étape 3. Cours d'eau : il est important de ne pas oublier que les rivières s'écoulent à partir des reliefs vers la mer, de l'amont vers l'aval, et toujours en empruntant le chemin qui offre le moins de résistance. De puissants cours d'eau peuvent creuser des canyons ou des gorges au fil des millénaires mais pas à travers des chaînes de montagnes. De même, les cours d'eau ne se

RÉFÉRENCE DE CAMPAGNE

Avant le début de la campagne, vous pouvez vouloir définir les grandes lignes de votre campagne : un document que vous pouvez facilement consulter et annoter en cours de jeu et qui récapitule les principaux éléments géographiques, factions, histoires, personnages et intrigues de votre campagne.

séparent pas, ce sont leurs affluents qui s'y mêlent en s'écoulant vers l'aval.

Étape 4. Terrain et environnement : indiquez les éléments intéressants du terrain comme les forêts, les déserts ou les toundras. Vous pouvez les différencier en séparant les forêts de conifères et de décidues des jungles tropicales et des taïgas arctiques. Les étendues dont la nature n'est pas spécifiée sur une carte sont généralement par défaut des sortes de prairies.

Étape 5. Civilisation : vous êtes maintenant prêt à placer les différents éléments de la civilisation. Les grandes villes doivent généralement se trouver à proximité des sources d'eau douce et de ressources naturelles. Les routes majeures relient les communautés les plus grandes en contournant les forêts et les autres environnements difficiles mais elles peuvent serpenter à travers les montagnes si cela a un intérêt commercial. Ajoutez les communautés les plus petites le long des routes, également reliées entre elles par des routes plus petites et des pistes. Enfin, tracez les frontières politiques et indiquez les autres sites intéressants.

CIVILISATION

Une fois les terrains et les éléments géographiques majeurs de votre monde définis, vous pouvez vous pencher sur les nations et les communautés les plus importantes.

Quand il s'agit de définir ses différentes cultures, vous pouvez d'abord vous focaliser sur les régions que le groupe sera appelé à explorer en premier. Cela vous permet de détailler le peuple d'une région avant de vous occuper des autres. Cela ne signifie pas pour autant que vous ne devez pas avoir la moindre d'idée des autres cultures au-delà de la communauté de départ mais simplement que vous n'avez pas à décider de tous les détails de toutes les cultures en même temps.

Comme toujours, il n'est pas nécessaire de délimiter tous les royaumes de votre monde ou d'y placer toutes les villes, hameaux et bosquets. Concentrez-vous sur ce dont vous avez besoin pour votre histoire et votre aventure ; laisser des terres inexplorées et inconnues peut vous permettre d'imaginer d'autres aventures tandis que le groupe s'éloigne de plus en plus de son foyer.

CRITÈRES SOCIÉTAUX

Les points suivants peuvent vous aider à établir certains éléments clefs de votre monde dans sa globalité. À partir de là, vous n'avez plus qu'à décider des détails s'appliquant à certains groupes culturels y compris s'ils s'écartent de ces standards globaux.

TECHNOLOGIE

À travers l'histoire, les progrès technologiques dans les domaines de la guerre, de l'agriculture et de l'industrie ont toujours été un des principaux moteurs de l'évolution des sociétés. Les catégories suivantes sont une approximation des différents

niveaux technologiques du monde réel mais votre monde peut avoir suivi une évolution différente. Quel niveau technologique la civilisation a-t-elle atteint ? Certains groupes ont-ils évolué plus vite ou moins vite ?

Primitif : les armes et les outils sont fabriqués avec des os, du bois et de la pierre. La découverte du travail de la pierre permet à des civilisations de fabriquer des murs et des bâtiments en pierre.

Ancien : les progrès dans l'extraction minière et la métallurgie permettent de fabriquer des armes et des outils en bronze. La rotation de cultures et le stockage des denrées dans des greniers permettent de survivre en période de famine. Le commerce se développe le long des rivières et des côtes grâce à des navires propulsés par des voiles ou des rames. Les chars à deux roues sont fortement utilisés en temps de guerre.

Classique : des tactiques militaires supérieures et des routes permettent un déploiement rapide de l'infanterie équipée d'armes en fer et soutenue par des unités de cavalerie. Les progrès dans le domaine de l'irrigation et la construction d'aqueux permettent l'amélioration des récoltes et de l'hygiène de la population.

Médiéval : les combattants de cette époque sont équipés d'armures en fer, d'arbalètes et d'armes forgées en acier.

Les Lumières : l'invention de la poudre noire et des pistolets à un coup à chargement par la bouche modifient grandement l'art de la guerre et les armures de plate deviennent quasiment obsolètes. De plus grands navires permettent de traverser les océans et de commercer avec des terres lointaines. L'imprimerie permet de répandre la littérature et de disséminer de nouvelles idées.

Vapeur : les moteurs à vapeur remplacent les moyens de transport tractés par des animaux ou à voiles ce qui conduit à une hausse de l'exploitation du charbon comme carburant à la place du bois. De nouveaux progrès scientifiques mènent à l'invention des dirigeables et des ballons d'observation. Les armes à feu simples sont remplacées par des pistolets à répétition et des fusils à verrou.

IMPLICATION DIVINE

Quelle est la nature des divinités ? Existent-elles ? Si oui, sont-elles omnipotentes et omniscientes ? Comment leurs fidèles sollicitent-ils leurs faveurs ? Les réponses à ces questions vous aideront à déterminer l'impact de la foi divine sur les civilisations de votre monde.

Aucune : il n'y a pas de divinités dans votre monde ou si elles existent elles ne se soucient guère des affaires des mortels. Si elles existent, elles ne dévoilent pas leur présence et n'accordent aucun pouvoir à leurs fidèles.

Limitée : les divinités existent mais elles restent à l'écart du monde des mortels et ne se manifestent qu'en présence de quelques rares élus.

Acceptée : l'influence divine est un fait accepté dans la vie de tous les jours. Leur volonté s'exprime par la bouche de leurs prêtres et de leurs religions organisées. Les avatars divins peuvent apparaître sur le monde dans des circonstances extrêmes.

Omniprésente : les divinités vivent parmi les mortels, exprimant directement leur volonté divine. Elles règnent sur des nations entières exigeant de leurs fidèles une obéissance absolue.



MAGIE

La magie existe-t-elle ? Si oui, quelles traditions sont accessibles ? Quelle est la source des pouvoirs des incantateurs et comment canalisent-ils cette magie ?

Pas de magie : aucune forme de magie n'existe dans ce monde. Les sorts et les effets magiques ne fonctionnent pas. Envisagez la variante page 196 pour gérer l'absence d'objets magiques.

Magie faible : la magie est mystérieuse et tabou. Les rares pratiquants des arts mystiques sont crants et rejetés. Encore une fois, envisagez la variante page 196 pour gérer la rareté relative des objets magiques.

Commune : la magie est un fait accepté de la vie quotidienne même si ses mystères sont inaccessibles pour la plupart des gens. Les portails magiques peuvent transporter les gens dans d'autres régions du monde ou même à l'autre bout de l'univers.

Magie élevée : la magie et les objets magiques sont très répandus dans la société. Il peut être aussi facile d'apprendre la magie que d'étudier une nouvelle langue. Les objets magiques reproduisent diverses technologies modernes.

CONCEVOIR DES NATIONS

Pour toute nation que vous incorporez à votre univers, il vous faut au moins une petite description, son concept de base. Les détails supplémentaires que vous ajouterez dépendent des besoins de votre histoire. Il vous faut suffisamment d'informations pour pouvoir définir un bloc de statistiques (page 130) pour la nation dont proviennent vos aventuriers, pour celles

dans lesquelles ils peuvent passer du temps et pour les principales nations alliées ou ennemis s'il est probable qu'elles jouent un rôle dans votre intrigue.

Quand vous créez une nation, n'oubliez pas que ses différents éléments doivent être en rapport avec l'histoire de cette région et de ses peuples, ses liens avec les nations proches et ses actuels habitants. Cette interconnexion vous aidera à enrichir votre histoire et vos intrigues tout en étant un élément immersif pour vos joueurs.

Mis à part ces détails de base, les considérations suivantes peuvent vous aider à étoffer les nations de votre univers.

LOCALISATION, TAILLE ET POPULATION

Les limites géographiques majeures, telles que les montagnes, les mers et les fleuves, définissent souvent les frontières naturelles d'un royaume. En fonction de son gouvernement, de sa culture et de ses ressources, un pays peut être aussi petit qu'une simple cité-état ou aussi grand qu'un empire s'étalant sur tout un continent. Sans modes de déplacements ou de communication technologiques ou magiques, la plupart des nations restent relativement petites (quelques centaines de kilomètres) car il est tout simplement trop difficile pour un pouvoir centralisé de superviser et maintenir la cohérence d'une nation trop grande.

Les populations d'une nation évoluent en fonction d'une multitude de facteurs. Les progrès sanitaires, la médecine et l'agriculture peuvent permettre une très forte croissance de la population tandis que la guerre, la famine ou les épidémies peuvent la réduire. En règle générale, les plus petits étatsnations ont une

CONCEPTION DES CULTURES

Imaginer des cultures dans un univers de fantaisie est un sujet délicat car on peut facilement créer une culture basée sur des stéréotypes ou simplement une vision simpliste de groupes culturels du monde réel. Créer toute une culture basée sur un stéréotype comme les « sauvages de la jungle » ou « les nobles samouraïs » ne fait que caricaturer ces cultures du monde réel et perpétuer les stéréotypes qui leur sont associés. S'inspirer du monde réel est une bonne chose, notre monde regorgeant d'une incroyable diversité de cultures et de peuples, mais vous devez le faire en étant prudent et en respectant vos sources d'inspiration.

population d'environ cent mille personnes tandis qu'un empire continental peut être peuplé de plus de cent millions d'individus.

La taille de la population n'est qu'une partie de l'équation. Définir les différentes ascendances d'une population, et réfléchir à leurs interactions, peut souvent permettre d'avoir des idées intéressantes pour vos histoires ou au moins des idées sur la manière dont cette nation s'est constituée et s'est développée au cours de son histoire.

CARACTÉRISTIQUES CULTURELLES

Quels sont les éléments culturels prédominants d'une nation ? Elle peut avoir un point de vue inhabituel au sujet de la religion, une démographie spécifique, des caractéristiques naturelles particulières, des orientations politiques intéressantes ou tout autre élément unique qui la différencie des autres nations de la région. Ces caractéristiques peuvent vous aider à déterminer bien d'autres de ses aspects.

HISTOIRE

Comment est née cette nation ? Existe-t-elle depuis des temps immémoriaux, véritable havre de stabilité dans un monde qui change constamment ? Peut-être a-t-elle été érigée sur les ruines d'une autre civilisation détruite par une calamité oubliée. Ou peut-être est-ce une jeune nation, récemment constituée dans un monde où règne la dissension. Quels vestiges du passé peuvent-on y trouver ou est-ce que le passé a été délibérément effacé ? Comment ses habitants se sont adaptés aux changements et est-ce qu'ils en ont rejeté certains ?

ORIENTATIONS POLITIQUES ET ÉCONOMIQUES

Déterminez les principales ressources et industries qui sont la base de l'économie de cette nation. La disponibilité de ressources naturelles peut déterminer les frontières nationales, l'industrie locale et les autres éléments de cette société. Par exemple, une région avec peu de ressources peut avoir donné naissance à une société nomade tandis qu'une nation riche en ressources peut être à l'origine d'une opulente classe marchande.

Ces ressources peuvent aussi affecter les relations internationales. Une région qui en est démunie peut avoir établi une forte relation commerciale avec un état voisin qui n'en manque pas ou elle peut être en guerre avec lui ! Les nations peuvent aussi être en désaccord sur leurs structures politiques, leurs politiques publiques, leur religion et sur bien d'autres points.

Il vous faut aussi déterminer qui sont les PNJ majeurs de chaque nation. Cela inclut son dirigeant officiel mais également les individus les plus influents qu'ils agissent publiquement ou dans l'ombre.

CONCEVOIR DES COMMUNAUTÉS

Dans Pathfinder, les communautés sont les lieux où les aventuriers peuvent se reposer, refaire le plein d'énergie, s'entraîner et se consacrer à des activités d'intermède, le tout dans une relative tranquillité. Généralement, un groupe d'aventuriers se constitue dans une communauté qu'il s'agisse d'un petit hameau niché le long d'une frontière avec des terres sauvages ou d'une cité portuaire bourdonnante d'activité en plein cœur d'une nation. Certaines aventures se déroulent entièrement dans une communauté. D'autres ne sont visitées que brièvement par le groupe qui ne s'y rend qu'entre deux expéditions dans les régions sauvages.

La première chose à laquelle vous devez réfléchir en concevant une communauté c'est son rôle dans votre histoire. S'agit-il d'une métropole majeure dans laquelle les héros se rendront fréquemment au cours de leurs aventures ? Un village dans un coin perdu où débute l'aventure ? La lontaine capitale d'une nation où un tyran fait régner l'oppression ? Le rôle de la communauté dans votre campagne déterminera bon nombre de vos décisions sur cet endroit.

Une fois que vous savez pourquoi vous avez besoin de cette communauté, réfléchissez à la raison de son existence dans votre univers. Les communautés sont généralement établies à proximité d'une source d'eau potable ; le plus souvent sur la berge d'une rivière ou tout endroit où l'on peut avoir accès à des puits ou à des sources. Il faut aussi qu'elles aient une voie de communication avec d'autres endroits, que ce soit des routes ou des voies navigables. Bien qu'il puisse être plus facile de créer un village ou une ville pour répondre uniquement aux besoins des personnages, déterminer d'autres éléments qui ne les concernent pas directement peut en renforcer la vraisemblance et vous donner des idées d'aventures.

Dans la section consacrée aux communautés, page 132, sont décrits les éléments des blocs de statistiques que vous devriez définir pour chaque site que vos aventuriers sont susceptibles de visiter. Ce processus vous aide à étoffer votre communauté.

DRESSER LA CARTE D'UNE COMMUNAUTÉ

Dessiner le plan des communautés majeures, comme celle où commence votre aventure, peut s'avérer très utile. Il n'est pas nécessaire que ce soit un plan détaillé et à l'échelle mais plutôt un aperçu qui permet d'avoir une idée de ses contours, de sa taille et de son agencement général. Assurez-vous de mettre en valeur certaines structures pour la campagne. Reportez-vous à Dessiner des cartes (page 52) pour plus d'informations à ce sujet.

Etape 1. Agencement de la ville : l'agencement d'une communauté est aussi unique que le terrain sur lequel elle est érigée. Tout d'abord, déterminez sa principale route commerciale. C'est généralement une rivière qui sert à la population à se déplacer rapidement mais aussi de source d'eau douce et de poissons. Les villes les plus grandes peuvent se développer en ayant accès à des ports en eaux profondes ou à des routes commerciales majeures. Même les communautés conçues avec un plan d'aménagement très rigide ont tendance à s'étendre le long des routes commerciales avant de se répandre vers l'extérieur.

Etape 2. Quartiers : les villes avec une population supérieure à mille personnes ont généralement des remparts. Au fur et à

mesure qu'une communauté se développe en taille et en population, de nouvelles fortifications en pierre sont souvent construites à sa périphérie qui la segmentent en quartiers ou en districts. Une métropole, par exemple, peut avoir plusieurs quartiers bien distincts : le quartier du Château, le quartier de la Noblesse, la colline du Temple, les Jardins, le district des Érudits, l'esplanade des Artisans, les docks, les bas quartiers, et ainsi de suite.

Étape 3. Marchés et boutiques : réservez un ou plusieurs espaces dégagés d'une communauté pour sa place du marché. Généralement, cette zone commerciale se trouve au centre de la ville le long d'une route majeure croisant la principale route commerciale. Les commerces permanents vendant des marchandises et des services plus chers sont alignés le long du périmètre de la place commerciale envahie de tentes et d'étales temporaires. Ici, dans le cœur commercial de la ville, les aventuriers peuvent s'armer et s'équiper pour leurs futures expéditions ou revendre ce qu'ils ont récupéré au cours de leurs aventures.

Étape 4. Auberges et tavernes : les héros ont besoin d'un endroit où faire la fête et récupérer entre deux aventures. En plus de logements publics ou privés, les auberges d'une communauté proposent des plats et des boissons. Comme pour la place du marché, les auberges sont souvent construites au centre de la ville là où se croisent les routes commerciales. Dans votre campagne, les auberges et tavernes sont les endroits idéaux pour glaner des rumeurs, présenter des PNJ notables et initier des quêtes. Pour le bon prix, les aubergistes peuvent louer des coffres-forts où entreposer l'argent et les autres biens précieux des aventuriers.

Étape 5. Sites et monuments : pour personnaliser votre ville et lui conférer une certaine ambiance locale, imaginez quelques sites et monuments emblématiques que les PJ peuvent visiter. Des noms mémorables rendent ces endroits encore plus intéressants. Visiter un simple observatoire peut être intéressant mais se rendre à la Tour de guet céleste est plus intriguant et peut même conduire à une aventure.

RELIGION

Les plus grandes histoires des mythes et légendes parlent d'immortels dotés d'incroyables pouvoirs de création et de destruction. Certains se mêlent des affaires des mortels, donnant à leur guise naissance à des héros, tandis que d'autres restent à l'écart du monde. Quel que soit le monde que vous créez, la religion (ou même son absence) a une influence sur sa population et sur vos histoires.

THÉOLOGIE

Les traditions religieuses sont fréquemment définies en fonction du nombre de divinités qu'elles comportent.

Polythéisme : cette tradition religieuse postule l'existence de plusieurs divinités. Les divinités d'un panthéon polythéiste sont généralement rattachées à un domaine d'intérêt donné et ont souvent l'apparence de ceux qui les vénèrent. La principale philosophie religieuse de l'âge des Prédications perdues est le polythéisme.

Dualisme : cette philosophie est basée sur le conflit éternel opposant deux forces cosmiques diamétralement opposées ; le

plus souvent le bien et le mal ou la loi et le chaos. Les acolytes des deux fois se considèrent presque toujours comme étant dans leur bon droit et que les croyances de ceux qui s'opposent à eux sont fausses.

Monothéisme : une doctrine monothéiste ne reconnaît l'existence que d'une seule véritable divinité. La divinité suprême peut exhiber plus d'un aspect mais reste une seule entité, comme Gozreh dans l'âge des Prédications perdues.

Panthéisme : le pouvoir divin provient de l'univers lui-même ou de la manifestation de la puissance collective de nombreuses divinités partageant un aspect commun, constituant dans les deux cas une vaste entité divine qui englobe tout. Parfois, les fidèles se consacrent ou font appel à certains aspects fondamentaux de l'univers.

Animisme : au lieu de vénérer des divinités associées aux âmes et à l'essence spirituelle de l'au-delà, l'animisme se base sur la force vitale qui existe dans chaque élément du monde, qu'il s'agisse de celle des arbres d'une ancienne forêt ou de celle d'une immense cascade. Un exemple d'animisme dans l'âge des Prédications perdues est le lien entre le peuple des Shoantis et leurs totems avec lesquels ils tissent une étroite relation à l'âge adulte.

Athéisme : dans certains univers de campagne, les divinités sont mortes, ont abandonné leurs fidèles ou n'ont jamais existé. Les mortels de ces univers peuvent toujours se raccrocher à des croyances et établir des religions mais aucune véritable divinité ne répond à leurs prières.

PANTHÉONS

Dans les traditions polythéistes, un panthéon est une hiérarchie divine de plusieurs (ou même de toutes) les divinités.

Universel : toutes les divinités de l'univers appartiennent à un même panthéon. Différentes cultures peuvent avoir des noms différents pour le dieu de la magie, par exemple, mais c'est la même divinité qui répond à leurs prières.

Ancestral ou régional : chaque région ou chaque espèce vénère son propre panthéon distinct. Ces panthéons coexistent au sein de la même cosmologie mais contrôlent différents royaumes divins. À travers le cosmos, plusieurs dieux de différents panthéons peuvent partager le même centre d'intérêt mais ils se disputent rarement leurs fidèles.

Compétitif : le monde abrite plusieurs panthéons régionaux plus petits qui se disputent l'adoration des mortels. Parmi tous ces panthéons, une seule divinité d'un même domaine d'intérêt peut atteindre un niveau supérieur de puissance. Aussi, ces divinités n'ont généralement aucune loyauté envers leur panthéon et peuvent servir les intérêts d'un panthéon rival si cela lui permet de gagner de nouveaux fidèles.

Aucun : les divinités de ce multivers n'ont aucun lien entre elles ni projets communs et agissent individuellement.

DIVINITÉS

La très grande puissance et l'influence de ces entités immortelles sont alimentées par la foi et les âmes des fidèles mortels. Dans Pathfinder, les divinités dictent également les pouvoirs des champions et des prêtres qui canalisent leur puissance. Quand vous concevez des divinités, vous devez indiquer les statistiques divines et les avantages des fidèles détaillés ci-après.

RANG DIVIN

Les divinités sont généralement classifiées au sein d'une hiérarchie divine allant des nouvelles divinités jusqu'aux dieux créateurs tout puissants à la puissance inimaginable.

Dieu : au sommet de la pyramide divine, les dieux disposent de ressources et d'une puissance presque illimitées. Leurs congrégations de mortels sont importantes et (généralement) riches.

Demi-dieu : les demi-dieux disposent d'une grande puissance mais souvent par la grâce d'une autre divinité ou simplement d'une magnitude inférieure à celui d'un véritable dieu.

Quasi-divinité : rang le plus faible de divinités, bon nombre des quasi-divinités sont des mortels qui viennent d'accéder au statut divin après un rituel d'apothéose ou des habitants de plans qui ont obtenus eux-mêmes leurs pouvoirs divins.

STATISTIQUES DIVINES

Dans Pathfinder, les divinités sont non seulement un élément narratif de l'univers mais aussi un élément de la mécanique du jeu pour certaines classes.

Alignement : l'alignement d'une divinité reflète son sens moral et éthique. Dans l'univers des Prédictions perdues, la plupart des divinités ont des royaumes liés aux plans extérieurs qui correspondent à leur alignement.

Domaines d'intérêt : chaque divinité a un ou plusieurs domaines d'intérêt sur lesquels elle exerce son influence divine. Ils concernent généralement des concepts universels comme l'honneur, la nuit ou la tranquillité. Les divinités avec des domaines d'intérêt similaires peuvent collaborer ou s'opposer en fonction de leurs objectifs et de leur rang divin.

Dogmes : chaque divinité a des dogmes, qui sont des principes fondamentaux que leurs fidèles doivent respecter et promouvoir à travers le monde, notamment ceux dont les pouvoirs sont d'essence divine comme les champions et les prêtres. Une divinité a généralement un à trois dogmes simples et clairs.

Anathèmes : les anathèmes sont l'opposé des dogmes et sont réprouvés par la divinité. Les champions et les prêtres doivent éviter les anathèmes de leur divinité sous peine de perdre leurs pouvoirs divins et même les fidèles de base se sentent coupables quand ils commettent de tels actes puisque cela leur sera reproché dans l'au-delà. Comme les dogmes, les divinités ont généralement deux ou trois anathèmes simples et directs.

Alignements des fidèles : les champions et les prêtres ne peuvent recevoir leurs pouvoirs divins que si leur orientation morale est compatible avec celle de leur divinité. Généralement, ces alignements autorisés incluent celui de la divinité et ceux à un échelon de cet alignement ; notez cependant que les divinités NB, LN, CN ou NM acceptent rarement de champions et prêtres N. Les divinités moins restrictives sont plus rares et généralement elles ont plusieurs aspects ou une vision plus large des choses.

AVANTAGES DES FIDÈLES

Les divinités accordent un statut privilégié et des pouvoirs spéciaux à leurs fidèles les plus fervents et les plus influents.

Source divine : les prêtres canalisent la puissance divine de leur divinité sous forme d'une source d'énergie positive ou négative. Le plus souvent, les divinités avec un alignement bon accordent guérison tandis que les divinités mauvaises accordent

mise à mal et les divinités neutres le choix entre les deux. Cependant, l'énergie positive n'a rien de fondamentalement bon et l'énergie négative de fondamentalement mauvais, aussi la source divine d'une divinité donnée peut varier en fonction de ses domaines d'intérêt.

Compétence divine : les champions et prêtres gagnent automatiquement le rang de maîtrise qualifié dans la compétence divine de leur divinité. Assignez à la divinité une compétence qui représente bien son domaine d'intérêt. Par exemple, Intimidation serait appropriée pour un dieu de la tyrannie ou Duperie pour une déesse de la tromperie.

Arme de préférence : les prêtres ont accès à l'arme de préférence de leur divinité avec un rang de maîtrise qualifié ; les prêtres combattants ont des avantages supplémentaires. Chaque divinité a une arme de préférence. Puisque les avantages d'avoir une arme de préférence évoluée sont importants, vous devez vous limiter à des armes simples ou des armes de guerre à moins que le thème de la divinité soit étroitement lié avec celui d'une arme évoluée.

Domaines : chaque divinité octroie un certain nombre de domaines qui sont le reflet de ses domaines d'intérêt divins. Les champions et les prêtres peuvent apprendre ces sorts de domaine. Les divinités de Pathfinder ont toutes quatre domaines et bon nombre d'entre elles ont au moins un domaine alternatif. Bien que cela suffise généralement à illustrer la nature de la divinité et donne aux joueurs suffisamment d'options, vous pouvez donner à vos divinités autant de domaines que vous le souhaitez.

Sorts de prêtre : quand il prépare ses sorts, un prêtre peut choisir des sorts spécifiques accordés par sa divinité en plus de ceux de la liste de sorts divins. Une divinité accorde toujours un sort de niveau 1 et généralement deux autres, qui sont tous choisis à partir de listes de sorts non divins. Le nombre exact qu'une divinité accorde peut varier (une divinité de la magie peut accorder un sort par niveau) mais cela ne devrait pas excéder un sort par niveau.

COSMOLOGIE

De nombreuses civilisations sont hantées par la question de savoir ce qui se trouve au-delà du ciel nocturne. Quelqu'un nous observe-t-il sur la lune là-haut ? Où vivent les divinités et qu'est-ce que cela fait de se trouver en leur présence ? Le monde des mortels est-il le centre de l'univers ou est-ce que la vie est absolument insignifiante ? Ces questions d'ordre spirituel sont au cœur des systèmes de croyances d'un monde. En tant que bâtisseur d'univers, vous devrez y répondre en imaginant un multivers dans toute son inexplicable grandeur. Voici quelques aspects de votre cosmologie auxquels vous devez réfléchir ; mais en faisant vos choix, déterminez également quels sont les détails de cette cosmologie qui sont connus sur votre monde et par qui.

L'UNIVERS

La réalité dans laquelle les mortels vivent leur courte existence est connue sous de nombreux noms par les sages et les érudits : l'univers, le plan matériel ou le royaume des mortels, parmi d'autres. La structure de l'univers physique peut correspondre à n'importe lequel des modèles suivants ou elle peut être totalement différente.

Vaste : l'univers est un espace infini parsemé d'étoiles, de planètes et d'autres corps célestes.

Limité : l'univers physique de votre campagne est plus limité mais bien plus fantasiste. Par exemple, dans l'hindouisme, le cosmos est porté sur le dos de quatre éléphants qui sont eux-mêmes juchés sur la carapace d'une tortue de la taille d'un monde tandis que dans la mythologie nordique, il est constitué de neuf mondes reliés entre eux par un arbre immense.

Bizarre : parfois l'univers est plus étrange que dans les deux premières catégories ou niché au sein de multiples réalités. Et si l'univers que les PJ découvrent est en fait une simulation magique ou mécanique d'une telle complexité que ses habitants ne savent même pas qu'ils existent sous forme de consciences artificielles ?

COMPOSITION DE L'ESPACE EXTÉRIEUR

L'espace qui s'étend entre les étoiles peut aussi avoir une influence sur les récits de ce monde.

Vide : dans l'astronomie conventionnelle, l'espace est un immense vide spatial. Dans certains univers, y compris l'âge des Prédictions perdues, où il est connu sous le nom de la Sombre Tapisserie, les étendues inquiétantes entre les étoiles abritent uniquement des entités terrifiantes d'une malveillance inconcevable.

Ciel éternel : et si le ciel bleu s'étendait à l'infini ? Il suffirait alors de voler suffisamment haut et suffisamment loin pour atteindre un autre monde.

Sphères célestes : les anciens grecs estimaient que les planètes et les étoiles étaient enchaînées comme des joyaux dans des orbes célestes de quintessence nichées les unes dans les autres.

SYSTÈME SOLAIRE

Quelle est la forme et la structure du système solaire dans lequel se trouve votre monde ?

Héliocentrique : les lois de la physique impliquent que toutes les planètes tournent autour du soleil.

Géocentrique : et si votre monde était le centre du système solaire ou même le centre de l'univers connu ?

Sphère de Dyson : peut-être que le système solaire est contenu au sein d'une structure artificielle conçue pour canaliser la puissance du soleil.

PLANÈTES ET LUNES

Pendant l'antiquité, les astronomes ont remarqué que certaines lumières scintillantes dans le ciel nocturne se déplaçaient différemment des autres. Au fil du temps, on découvrit que ces lumières mobiles étaient des planètes dont la plupart avaient leurs propres lunes. Y a-t-il d'autres planètes en orbite autour de votre soleil ? Est-ce que ce sont des planètes terrestres, des géantes gazeuses ou quelque chose de moins fréquent ?

Combien y a-t-il de lunes ? Il se peut que les personnages ne s'y rendent jamais mais les corps célestes peuvent avoir une forte influence sur une culture et vous aident à décrire votre monde d'une manière évocatrice et en le distinguant des autres.

LE MULTIVERS

Dans Pathfinder, l'univers physique de votre monde est un plan qui fait partie d'un multivers beaucoup plus vaste. Page 136 est expliqué comment fonctionnent les plans et le multivers de l'âge des Prédictions perdues mais vous pouvez adapter ces plans à votre histoire et à votre monde ou même créer votre propre multivers ! Peut-être n'y a-t-il que deux plans au-delà de l'univers physique, des plans diamétralement opposés qui se disputent les âmes des mortels ou il se peut aussi que le multivers soit constitué de réalités alternatives infinies. Vos options ne sont limitées que par votre imagination et l'histoire que vous voulez raconter.





NATIONS

De la plus petite des cités-états aux empires couvrant tout un continent, les nations définissent le contexte politique d'un environnement ainsi que sa culture et ses traditions. Connaître les détails d'une nation peut vous aider en tant que MJ que ce soit parce que vos parties tournent autour de rivalités internationales ou tout simplement parce que vous voulez savoir la langue qu'on y parle le plus.

Les nations sont extrêmement variées allant des empires massifs aux royaumes insulaires isolés, et leurs caractéristiques peuvent apporter ambiance et profondeur à votre histoire ainsi qu'aux aventures des PJ. Une rencontre dans la ténébreuse Nidal, où l'allégeance à ZonKuthon a littéralement obscurci le soleil dans le ciel, sera très différente d'une rencontre dans une Thuvie baignée de soleil. La population d'une nation où l'on essaie de balayer des générations de comportements xénophobes, comme celle de Kyonin, peut avoir une réaction très différente vis-à-vis des aventuriers par rapport à celle d'un empire ancestral tel que le Taldor. Un voyage dans une nouvelle nation peut permettre aux héros de rencontrer de nouvelles populations (s'ils se rendent dans la nation hobgobeline d'Oprak), de nouvelles philosophies (comme les Prophéties de Kalistrade matérialistes de Druma) ou de nouveaux adversaires (comme le découvriront bien vite les visiteurs du Pays des Tombes, infesté de morts-vivants).

Les nations peuvent aussi être des sources d'inspiration pour des aventures. Quand les héros se retrouvent en plein milieu d'un conflit entre deux nations, leurs problèmes nationaux deviennent les leurs. En apprendre plus au sujet de l'histoire ou des pratiques d'une nation peut conduire à une grande découverte ou permettre de mettre à jour une pratique répugnante que vont vouloir éradiquer les héros. Le groupe peut se retrouver mêlé aux machinations politiques des élites d'une nation ou ils peuvent être disgraciés et être pourchassés par les forces de l'ordre.

Une nation influence aussi l'histoire d'un personnage sur un plan personnel. Elle peut permettre de définir la généalogie d'un personnage, la langue qu'il parle et influencer le choix de la divinité qu'il vénère. En tant que MJ, cette relation entre un personnage et sa nation peut vous permettre de mieux cerner la manière dont il va s'intégrer à votre campagne. Ce personnage a-t-il toujours vécu ici ? Ou vient-il d'ailleurs et pourquoi ? Un personnage qui a fui des persécutions politiques peut avoir d'anciens ennemis tandis qu'un héros qui est parti à cause de désaccords idéologiques peut avoir des amis ou des membres de sa famille qui espèrent son retour au sein de leur communauté.

BLOC DE STATISTIQUES DES NATIONS

Le bloc de statistiques d'une nation synthétise les informations de base qui la concernent.

NOM DE LA NATION

ALIGNEMENT | AUTRES TRAITS

Comme pour tous les blocs de statistiques, celui d'une nation permet de cerner d'un coup d'œil ses différentes caractéristiques. La plus significative est son alignement qui est l'alignement global de cette nation et de son gouvernement. Cela n'est cependant pas nécessairement le reflet de l'alignement de sa population. Il est rare que toute

NATION

la population d'une nation partage le même et celui du peuple peut être très différent de l'alignement global de la nation.

Tous les autres traits d'une nation reflètent ses caractéristiques principales et générales. Par exemple, la nation elfique du Kyonin a le trait elfique qui indique qu'elle a été créée par les elfes et qu'ils en sont les principaux habitants. De même, une nation avec une particularité extrêmement prononcée peut avoir un trait qui y correspond comme Galt qui a le trait révolutionnaire.

Une brève description de la nation est indiquée après les traits.

Gouvernement. Indique le nom du gouvernement officiel et sa structure telle que monarchie héréditaire, conseil élu ou dictature théocratique

Capitale. C'est le siège du gouvernement de cette nation avec sa population entre parenthèses.

Population. Les races de cette nation sont indiquées ici, de la plus nombreuses à la moins commune.

Langues. Les langues couramment parlées dans la nation sont indiquées ici par ordre alphabétique.

Religions. Ici sont indiquées les religions et philosophies couramment pratiquées dans la nation. Si la nation a une religion d'état, c'est indiqué entre parenthèses après le nom de cette religion. Si certaines religions ou philosophies y sont interdites, elles sont signalées par une note Prohibées qui suit l'onglet Religions.

Autres caractéristiques. Une nation peut avoir des éléments particuliers qui la distinguent par rapport aux autres, comme la prédominance des armes à feu à Alkenastre. Chacun de ces éléments y est détaillé mais une nation en a rarement plus d'un ou deux et la majorité n'en ont pas.

Principales exportations. Ici sont indiqués les principaux produits exportés par cette nation tels que les matières premières, les produits finis, les services et les autres ressources. Si la nation n'exporte aucune denrée notable, cet onglet est omis.

Principales importations. Comme pour les exportations, ici sont indiquées les principales ressources importées par la nation. Si la nation n'importe aucune denrée notable, cet onglet est omis.

Alliés. Ici sont indiquées les autres nations et grandes organisations alliées. Cet onglet est omis si cette nation n'a pas d'alliés significatifs.

Ennemis. Les autres pays (et parfois les organisations), opposés à cette nation. Cet onglet est omis si cette nation n'a pas d'ennemis significatifs.

Factions. Toute organisation ou faction significative qui opère au sein de cette nation.

Menaces. Ici sont indiquées les menaces majeures qui peuvent affecter la nation comme les désastres naturels, l'instabilité économique, les anomalies magiques et ainsi de suite.

PNJ notables. Enfin, le dernier élément du bloc de statistiques d'une nation présente ses PNJ les plus importants y compris son dirigeant. Il ne s'agit pas forcément des individus les plus puissants ou les plus influents mais de ceux qui ont le plus de chances d'être connus par la population à l'intérieur ou en dehors de ses frontières.



LES NATIONS DES PRÉDICTIOMS PERDUES

Ci-après sont présentés les blocs de statistiques de deux nations de l'environnement de campagne des Prédictions perdues. Vous pouvez vous en inspirer pour définir les blocs de statistiques de vos propres nations.

ANDORAN

NB

Jeune démocratie en quête de la liberté pour tous.

Gouvernement. Le conseil du Peuple (démocratie parlementaire)

Capitale Almas (76 600)

Population humains (taldorien), halfelins, kobolds, nains

Langues commun, osirien

Religions Abadar, Cayden Cailean, Érastil, Iomédae, Shélynn

Principales exportations anciens trésors et artefacts, crédits financiers, bois, minerais

Ennemis gouvernements autocratiques inquiets d'éventuelles révoltes au sein de leur population, Chéliax, Katapesh, esclavagistes

Factions réseau Campanule, Chevaliers de l'Aigle, consortium du Bois

Menaces agression de plus en plus nombreuses du Chéliax, représailles des esclavagistes, corruption au sein des élus

Andira Marusek (humain [f]) Homme d'armes, LB) Élue-Suprême du Bureau exécutif et maire d'Almas

Reginald Cormoth (humain [h], commandant, LB) commandant en chef des Chevaliers de l'Aigle

Felandriel Morgethai (elfe [f], magicien, CB) doyenne de l'université d'Almas

NATION

RAHADOUM

LN

Nation du désert unifiée par une vision humaniste du monde et le rejet des religions.

Gouvernement. Conseil des Anciens (conseil représentatif)

Capitale Azir (72 370)

Population humains (garundi, mauxi)

Langues commun, osirien

Religions lois de la Mortalité ; **Prohibées** toutes les religions divines

Antireligieux. La loi rahadoumienne interdit la vénération des divinités. Les objets et symboles religieux sont confisqués et le prosélytisme est sanctionné par de lourdes amendes. Les citoyens rahadoumiens ne se soignent qu'avec des moyens conventionnels ou de la magie non divine.

Principales exportations métaux de base, tissu de qualité, pierres précieuses, herbes médicinales, innovations mécaniques, produits alimentaires, sel, outils

Principales importations bois, pesh

Ennemis pirates des Chaînes, Mantes rouges, groupes religieux

Factions Consortium de l'Aspis, Légion pure

Menaces conflit entre les nations voisines, monstres du désert, maladies, accélération rapide de la désertification

Malduoni (humain [h] politicien, LN) Gardien de la première loi, élu par le conseil des Anciens

Kassi Aziril (humain [f] docteur, NB) « Mère de la médecine moderne », chercheuse en médecine renommée et philanthrope

Salim Ghadafar (humain [m] inquisiteur, LN) ancien capitaine de la Légion pure contraint de servir Pharsma

COMMUNAUTÉS

Les aventures doivent commencer quelque part et tout le monde a besoin d'un semblant de foyer. Les communautés sont les lieux où les aventuriers peuvent se reposer, refaire le plein d'énergie, s'entraîner et se consacrer à des activités d'intermède, le tout dans une relative tranquillité. Mais les communautés peuvent aussi receler leurs propres dangers et intrigues et être ainsi sources d'aventures.

Pour certains joueurs, une communauté peut n'être rien d'autre qu'un endroit pratique où acheter des équipements et vendre leurs butins. Pour d'autres, il peut s'agir d'un lieu qu'ils aiment et pour lequel ils sont prêts à tout risquer pour le protéger. Et parfois, toute une campagne peut se dérouler à l'abri des murs d'une seule ville.

LES COMMUNAUTÉS DANS LE JEU

Étant donné la grande variété de rôles que peut jouer une communauté dans une aventure, un MJ devrait savoir comment elle fonctionne en termes de jeu et la meilleure manière de l'utiliser. La quasi-totalité des communautés utilisent les règles des environnements urbains présentées page 515 du *Livre de base Pathfinder*. Cependant, ces règles sont principalement prévues pour le mode rencontre, aussi le guide qui suit peut vous aider à utiliser une communauté de la meilleure manière possible pour l'intégrer au panorama plus large de votre récit.

AVENTURES DANS DES COMMUNAUTÉS

Concevoir des aventures dans une communauté suit généralement les mêmes règles présentées dans Concevoir des aventures page 40. Cependant, la plus grande densité de population d'une communauté autorise un certain nombre d'éléments et de styles d'aventures qui ne sont pas aussi fréquents en dehors des murs d'une ville.

Les rencontres sociales sont les interactions les plus communes au sein d'une communauté, des gardes aux portes de la ville jusqu'à une audience avec sa souveraine. Les sous-systèmes d'influence et de réputation (respectivement pages 151 et 164) peuvent faciliter ces interactions pour qu'elles soient plus structurées. Les scènes de poursuite, en utilisant les règles à partir de la page 156, sont des éléments iconiques des aventures au sein d'une communauté, surtout dans les plus grandes cités où la densité des bâtiments et la diversité des structures permettent de générer des obstacles intéressants. Une communauté est aussi l'endroit idéal pour qu'un groupe mène une opération d'infiltration (page 160). Puisque la plupart des bibliothèques, des archives et des dépôts de connaissances similaires se trouvent dans des communautés, vous pouvez y utiliser les règles de recherche (page 154). Les personnages ambitieux peuvent vouloir créer leur propre organisation en utilisant le sous-système de commandement (page 168).

MODES DE JEU

À l'instar des autres sites d'aventures, les trois modes de jeu sont utilisables au sein d'une communauté. Puisque, par rapport aux autres environnements, on y trouvera bien plus d'opportunités de se livrer à des activités n'ayant rien à voir avec le combat, les personnages peuvent vouloir y passer la majeure partie de leur temps en mode exploration. Les intermèdes se produisent presque toujours dans des communautés.

MARCHÉS

Là où il y a des gens, il y a du commerce. Le chapitre consacré à l'Achat et à la Vente, page 24, propose plusieurs pistes pour vous aider à gérer le commerce dans vos parties, mais il peut aussi être utile de connaître la puissance économique et les ressources en objets propres à une communauté.

Dans une communauté donnée, un personnage peut généralement acheter n'importe quel objet ordinaire (y compris des formules, des objets alchimiques et des objets magiques) d'un niveau inférieur ou égal à celui de la communauté. Généralement, il y aura moins d'objets du plus haut niveau possible ; vous pouvez utiliser le Tableau 10-9 : Le trésor du groupe selon le niveau page 509 du *Livre de base* comme guide pour déterminer combien des objets de plus haut niveau sont disponibles en utilisant les onglets Objets permanents et consommables pour un objet dont le niveau est inférieur de 1 à celui de la communauté. Les habitants d'une communauté peuvent généralement acheter des objets aux PJ tant que ces objets sont d'un niveau inférieur ou égal à celui de la communauté avec les mêmes limitations que pour l'achat des objets du plus haut niveau possible. Si la population d'une communauté est significativement plus réduite que ne le laisse supposer son niveau, sa capacité à fournir et à acheter des objets peut être plus limitée.

Si le niveau d'un personnage est supérieur à celui de la communauté, ce personnage peut généralement utiliser son influence pour acquérir des objets de plus haut niveau puisqu'il parvient à convaincre les marchands d'effectuer des commandes spéciales ou des artisans de lui confectionner des biens personnalisés. Cependant, il peut leur falloir un peu de temps pour honorer ces commandes.

Des services d'incantations de sorts sont disponibles dans de nombreuses communautés. Mis à part un éventuel puissant PNJ incantateur de la ville dont les PJ pourraient négocier les services, un personnage peut trouver quelqu'un capable d'incanter des sorts ordinaires jusqu'à un niveau qui pourrait être incanté par un PJ du niveau de la communauté. Par exemple, un personnage dans une ville de niveau 9 peut généralement trouver et payer quelqu'un capable de lancer un sort de niveau 5, le sort de plus haut niveau accessible à un incantateur de niveau 9.

Certaines communautés ont accès à des objets, formules et sorts peu courants. Si on peut raisonnablement considérer qu'une communauté respecte la caractéristique Accès d'un objet ou d'un sort, cet objet, ou ce sort, est disponible comme un objet ordinaire. Par exemple, la communauté naine de Kraggdon dispose de très nombreuses armes naines.

STRUCTURES DU POUVOIR

En dehors des limites de la ville, les aventuriers sont autonomes la plupart du temps et ils ne sont soumis qu'à leur propre code moral. Mais dans une communauté, les héros font partie d'un plus grand système avec ses propres lois et procédures



INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

codifiées et ses propres moyens pour les faire respecter. Les détails des structures du pouvoir d'une communauté définissent les interactions du groupe au sein de ce lieu.

GOUVERNEMENT

Le gouvernement d'une communauté en reflète souvent la nature. Une ville loyale et militariste aura probablement un gouvernement très hiérarchisé avec un seul individu à sa tête. Une ville au carrefour d'importantes routes commerciales peut être contrôlée par ses plus grandes familles marchandes. Une communauté agricole peut tout simplement être dirigée par ses plus vieux habitants et uniquement quand cela est nécessaire.

Cependant, le dirigeant légitime et reconnu d'une communauté n'est pas toujours celui qui décide. Il peut être la marionnette d'une entité secrète qui tire les ficelles dans l'ombre. Certaines communautés sont gouvernées par des cabales cachées allant d'étranges sectes religieuses à des guildes de voleurs. Une collectivité peut aussi être influencée par de puissants habitants influents comme un vizir occulte ou un haut prêtre très habile en politique. Dans certains cas, l'autorité légitime peut sembler être aux commandes mais avoir été remplacée par un traqueur sans visage, un diable déguisé ou un autre puissant métamorphe.

CODES JURIDIQUES

La plupart des civilisations acceptent le fait que les lois sont nécessaires pour assurer le fonctionnement d'une société. Les

lois spécifiques varient d'une communauté à une autre et elles peuvent être aussi simples que l'interdiction du meurtre ou aussi complexes que des régulations exceptionnellement alambiquées allant jusqu'à dicter la manière de s'habiller. Que ces lois soient connues ou non peut être un élément intéressant pour les interactions du groupe avec cette communauté puisqu'il est plus facile de s'y retrouver dans un système de lois bien documenté qu'un système dans lequel les règles ne s'apprennent que par l'expérience et le bouche à oreille.

Comme pour les gouvernements, le code juridique est le reflet de la nature globale et de l'alignement d'une communauté. Généralement, plus une communauté est loyale, plus ses lois seront nombreuses et complexes. Inversement, une communauté plus laxiste aura moins de lois et elles seront plus simples.

RESPECT DE LA LOI

La plupart des communautés disposent de moyens pour faire respecter la loi et maintenir l'ordre. Dans un petit village, les habitants peuvent faire la police eux-mêmes en se considérant mutuellement responsables de leurs biens communs. Les villes et les plus grandes communautés disposent de gardes, que ce soient des volontaires qui se relaient ou des professionnels payés par le gouvernement pour maintenir l'ordre. Un système de sanctions pour punir les criminels existe dans la plupart des communautés, qu'il s'agisse d'amendes, de punitions publiques ou de peines d'emprisonnement et des individus sont chargés de prononcer ces sentences.



PNJ COMMUNS

Plusieurs catégories de PNJ sont assez communes dans les communautés même si on peut les rencontrer ailleurs. Les informations suivantes issues de la Galerie de PNJ de ce supplément présentent des statistiques et des informations utiles pour gérer des communautés.

- **Agents de l'ordre** (page 206). Les agents de l'ordre sont chargés de faire régner l'ordre au sein d'une communauté.
- **Courtisans** (page 210). C'est dans les plus grandes communautés que l'on pourra trouver le plus souvent le gratin de la société.
- **Érudits** (page 220). La plupart des archives de connaissances se trouvent dans des communautés.
- **Gens de métier** (page 226). Les gens de métier sont ceux qui ont les compétences pour faire vivre une communauté et satisfaire à tous ses besoins.
- **Magistrats** (page 230). Ces fonctionnaires définissent et font respecter la loi.
- **Publicains** (page 240). Presque toutes les communautés ont au moins un lieu où peut se réunir la population ainsi que ses habitués.
- **Saltimbanques** (page 242). C'est dans les communautés où l'on peut trouver un public nombreux que l'on trouve le plus souvent les saltimbanques.

ORGANISATIONS, ÉGLISES ET FACTIONS

Le gouvernement n'est pas le seul facteur influent dans une communauté. Des organisations prestigieuses, des églises ayant pignons sur rue et des factions spécialisées peuvent aussi être influentes et sont souvent en conflit entre elles ou avec le gouvernement. Les congrégations religieuses ont généralement beaucoup de pouvoir là où la population est très pratiquante. Un magicien, un ensorceleur ou un bard, même avec des compétences magiques modérées, peut être un rare et prestigieux membre de la société dans les petites communautés. Une organisation peut influencer ouvertement une communauté où elle est installée ou la contrôler subtilement comme la Société des Éclaireurs à Absalom. D'autres factions notables peuvent inclure des maisons nobles, des marchands riches, des aubergistes ainsi que des soldats ou des aventuriers à la retraite.

CORRUPTION

Dans toute communauté, il est possible que des officiels fassent passer leurs propres intérêts avant ceux du peuple qu'ils servent. Cette corruption peut se limiter à un employé acceptant un dessous-de-table pour accélérer une procédure ou être aussi sinistre que la vente de civils à des marchands d'esclaves.

BLOC DE STATISTIQUES DES COMMUNAUTÉS

Le bloc de statistiques d'une communauté synthétise les informations de base qui la concernent.

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

COMMUNAUTÉ (NIVEAU)

ALIGNEMENT | TYPE | AUTRES TRAITS

Les premiers éléments du bloc de statistiques d'une communauté sont son nom et son niveau. Le niveau d'une communauté est une estimation de sa taille et de sa capacité économique ; il indique également le niveau maximum approximatif des PNJ que l'on peut y trouver, sans tenir compte des PNJ importants indiqués ci-après. En règle générale, tout objet ordinaire avec un niveau inférieur ou égal

à celui de la communauté peut y être acheté (bien qu'un personnage de plus haut niveau puisse généralement dénicher ou commander des objets de plus haut niveau). De plus, le niveau de la communauté est utilisé pour déterminer le niveau maximum d'une tâche que l'on peut entreprendre pour Gagner de l'argent (*Livre de base* p. 505). Cependant, ce ne sont que des indications et le MJ est libre de faire des exceptions en fonction de ses besoins.

Puis sont indiqués les traits d'une communauté. Le premier est celui son alignement. Ce trait correspond à l'alignement global du gouvernement de la communauté et de sa population et même s'il indique une tendance, il ne détermine pas l'alignement de tous les habitants. Après l'alignement est indiqué le trait correspondant au type de communauté : village, ville, cité ou métropole. Ce trait illustre généralement la taille de la communauté qui correspond souvent à son niveau. Un village est souvent de niveau 0-1, une ville de niveau 2-4, une cité de niveau 5-7 et une métropole de niveau 8 ou plus. Cependant, la présence de nombreux habitants de plus haut niveau ou riches peut modifier le niveau d'une de ces collectivités.

Une communauté peut avoir d'autres traits que ceux qui définissent son alignement ou son type. Par exemple, la Citadelle céleste naine de Kruggodan a le trait nain puisqu'elle a été bâtie par les nains et qu'ils en sont les principaux occupants. La cité de Lepidstadt en Ustalav a le trait académique puisqu'elle est centrée autour de la prestigieuse Université de Lepidstadt.

Les traits d'une communauté sont suivis par une courte description et son rôle dans l'histoire ou dans la région.

Gouvernement. Indique qui gouverne la communauté que ce soit un maire, un ancien, un conseil élu et ainsi de suite.

Population. La population totale de la communauté est indiquée ici. La répartition des races est indiquée entre parenthèses.

Langues. Les langues couramment parlées dans la communauté sont indiquées ici par ordre alphabétique.

Religions. Ici sont indiquées les religions et philosophies couramment pratiquées dans la communauté. Si elle a une religion officielle, elle est signalée entre parenthèses. Si certaines religions ou philosophies y sont interdites, elles sont signalées par une note Prohibées qui suit l'onglet Religions.

Menaces. Ici sont indiquées les menaces majeures qui peuvent affecter la communauté comme la famine ou les inondations, les troubles politiques, les activités criminelles et ainsi de suite.

Autres caractéristiques. Une communauté peut avoir des éléments distinctifs qui affectent ses habitants ou ses visiteurs, comme une activité commerciale particulière qui permet à certains objets d'être plus fréquents.

PNJ notables. Enfin, le dernier élément du bloc de statistiques d'une communauté présente ses PNJ les plus importants. Il inclut généralement le chef de cette collectivité si elle n'est dirigée que par une seule personne. Y sont aussi indiquées les principales personnes influentes, les célébrités locales et les personnes intéressantes pour des aventuriers.

EXEMPLES DE PROPRIÉTÉS DES COMMUNAUTÉS

Voici quelques propriétés communes dont peuvent être dotées des communautés et que vous pouvez utiliser pour personnaliser vos propres créations.

Havre artistique : les habitants de la cité apprécient particulièrement les arts. Il y est plus facile de trouver des tâches de haut niveau en rapport avec la Représentation ou l'art ainsi que des acheteurs disposés à payer plus cher des objets d'art.

Cité d'artisans : il est possible d'y trouver des objets supérieurs de 4 niveaux pour lesquels la communauté est réputée, comme des armes et des armures.

Enseignement magique : la communauté s'enorgueillit d'enseigner la magie et ses habitants savent apprendre leur art aux autres. Choisissez une tradition magique (ou plusieurs) appropriée pour votre communauté. Quand un PJ paie un PNJ pour lui enseigner un nouveau sort de cette tradition, le PNJ l'aide et octroie un bonus de circonstances supplémentaire de +2 à son test pour Apprendre un sort.

Tendance religieuse : cette communauté est particulièrement affiliée à une religion précise. Toute personne visiblement adepte de cette divinité gagne un bonus de circonstances de +1 à ses tests de Diplomatie pour Faire bonne impression, Solliciter et Recueillir des informations. Un personnage qui est visiblement un fidèle d'un des adversaires de cette divinité subit un malus de circonstances de -1 aux mêmes actions.

Érudition : une abondance de bibliothèques publiques et d'autres lieux de connaissance accessibles dans cette communauté implique que dans un délai de 1d4 heures, un personnage peut avoir accès à une revue scientifique concernant un sujet courant et pertinent (*Livre de base* p. 291) avant de tenir un test de Se souvenir.

MODIFIER UNE COMMUNAUTÉ

Parfois les personnages restent longtemps dans une même communauté. Il peut s'agir de leur lieu de résidence où ils passent leurs intermèdes entre deux aventures ou bien peut-être que toute une aventure s'y déroule. Dans ce cas, il se peut que vous estimiez devoir mettre à jour les statistiques de cette communauté puisqu'elle peut évoluer avec le temps.

Plusieurs éléments du bloc de statistiques sont simples à modifier ; s'il y a plus ou moins d'habitants, vous modifiez la population en conséquence et si les dirigeants changent, vous n'avez qu'à modifier leurs noms. Mais vous pouvez aussi effectuer des modifications en fonction des aventures des PJ. Si les héros ont éliminé une menace majeure à laquelle était confrontée la communauté, elle doit être retirée du bloc de statistiques. Mais si, ce faisant, ils ont provoqué la colère d'un nouvel ennemi, cette nouvelle menace doit être ajoutée ! Vous pouvez aussi mettre à jour les propriétés du bloc de statistiques si les PJ ont une grande influence sur cette communauté. Par exemple, si le groupe (en utilisant le sous-système de commandement de la page 168) a établi une école de magie spécialisée dans la fabrication d'objets magiques, vous pouvez ajouter une propriété au bloc de statistiques de la communauté qui augmente la disponibilité des objets magiques dans ses marchés.

LES COMMUNAUTÉS DES PRÉDICTIONS PERDUES

PORT-PÉRIL

CN MÉTROPOLE



Cité pirate et capitale du marché noir des Chaînes

Gouvernement. Reine de l'Ouragan (suzeraine)

Population. 43 270 (65 % humains, 10 % demi-elfes, 8 % demi-orcs, 5 % gnomes, 5 % halfelins, 7 % autres)

Langues commun, kéléshite, osirien

Religions Besmara, Cayden Cailean, Gozreh

Menaces politique anti-pirates de la région de la mer Intérieure, forces pirates ennemis, tempêtes surnaturelles de l'Œil d'Abendego

Ville-pirate. Port-Péril prospère grâce au marché noir et aux marchandises volées. Les objets qui pourraient être difficiles à obtenir ou à revendre dans les autres communautés à cause de leur légalité peuvent y être achetés ou vendus plus facilement. Les PNJ commencent avec une attitude un échelon inférieur à la normale envers les personnages affichant ostensiblement des signes ou symboles d'organisations de maintien de l'ordre ou d'affiliation à une nation loyale et des iconographies religieuses de divinités loyales.

Phérias Jakar (elfe [f], troubadour, CN) maîtresse marchande et contremaîtresse associée de Port-Péril

Sabas Odabio (humain [h], administrateur, LN) comptable et contremaître associé de Port-Péril

Tessa Fairwind (demi-elfe [f], seigneur pirate, CN) reine de l'Ouragan des Chaînes

Tsojmin Kreidores (nain [h] magicien, LM) capitaine de port et contremaître associé de Port-Péril

OTARI

N VILLE

Ville forestière et port commercial avec un passé historique et bon nombre de sinistres secrets.

Gouvernement. Maire (chef élu)

Population. 1 240 (60 % humains, 8 % halfelins, 7 % demi-elfes, 6 % elfes, 5 % nains, 5 % gnomes, 3 % demi-orcs, 2 % gobelins, 4 % autres)

Langues commun, elfique, gnome, halfelin, nain

Religions Cayden Cailean, Érastil, Gozreh, Néthys, Sarenrae

Menaces horreurs aberrantes, apparitions surnaturelles, kobolds, contrebandiers

Commerce de petits objets. Depuis très longtemps, Otari ravitaille les aventuriers et on peut trouver dans ses marchés et ses commerces, des objets consommables jusqu'au niveau 10.

Lardus Longueselle (humain [h] soldat, CN) capitaine grossier et irascible du guet de la ville

Oseph Menhemes (humain [h], maire, N) maire actuel d'Otari, patriarche de l'une des trois compagnies d'exploitation forestière locales

Vandy Banderdash (halfelin [f], prêtre, NB) prêtrisse bavarde de Sarenrae et historienne de la ville particulièrement instruite

Wrin Sivinxi (tieffelin [f], marchand, CB) personne excentrique à la fois receleuse d'objets occultes, artisan et collectionneuse d'histoires et de rumeurs

COMMUNAUTÉ 11

COMMUNAUTÉ 4



LES PLANS

Au-delà du monde de Golarion et du vide de l'espace s'étendent les vastes plans d'existence connus collectivement sous le nom du Grand Au-Delà. Souvent étranges et dangereux, la plupart de ces plans incarnent un aspect fondamental de la réalité, un des éléments clefs qui constituent le reste du multivers, un type d'énergie fondamentale ou un alignement. Chaque plan a sa propre réalité avec ses propres lois d'existence et ses propres habitants qui peuvent se rendre sur Golarion pour y accorder des bienfaits à ses habitants ou au contraire y semer le chaos.

Explorer les plans offre la possibilité de vivre de grandes aventures mais aussi de découvrir les secrets de la création.

TRAITS PLANAIRES

Chaque plan, chaque dimension et chaque demi-plan possèdent ses propres propriétés et attributs. Les traits planaires peuvent être répartis en six catégories : alignement, étendue, gravité, temporalité, morphique et essence planaire. La combinaison de ces traits définit les lois et la nature du plan. Ces caractéristiques sont indiquées dans l'onglet traits du plan bien que tous les traits qui correspondent à ceux du plan matériel (un trait normal comme indiqué ci-après) soient omis.

AMPLIFICATION OU RESTRICTION MAGIQUE

Certains plans amplifient certaines magies et restreignent les effets opposés. Un plan qui amplifie un type de magie octroie à quiconque Lance un sort avec ce trait un bonus de circonstances de +1 au DD des sorts ou au jet d'attaque de sort. Une magie restreinte implique qu'un personnage qui Lance un sort ou Active un objet avec le trait spécifié doit réussir un test nu DD 6 ou perdre ce sort ou cette activation.

TRAIT D'ALIGNEMENT

Certains plans, notamment ceux de la Sphère extérieure, sont harmonisés avec un alignement. La plupart de ses habitants partagent cet alignement, même les puissantes créatures comme les divinités. Les plans avec le trait d'alignement neutre sont plus généralement des environnements où se mêlent les alignements plutôt qu'un plan fortement neutre. Quant aux plans sans affinité pour un alignement, au lieu d'être neutres ils n'ont tout simplement pas de trait alignement. Les alignements sont abrégés (*Bestiaire Pathfinder* p. 345), et sont indiqués en premier dans la liste des traits d'un plan.

Les sorts qui partagent un des traits d'alignement d'un plan sont amplifiés et ceux avec les traits opposés sont restreints. Par exemple, dans les Abysses chaotiques mauvais, les sorts chaotiques et mauvais sont amplifiés et les sorts loyaux et bons sont restreints.

TRAIT ÉTENDUE

La plupart des plans sont tellement immenses qu'il est impossible d'en déterminer l'étendue. Que ces plans qu'on ne peut mesurer soient infinis ou non est sujet à débat au sein des communautés des philosophes et des érudits. Comme beaucoup d'entre eux ne peuvent être mesurés, généralement, dans ce cas, on omet le trait étendue. Sinon, un plan peut avoir le trait fini ou sans limite.

Fini. Les plans finis ont une surface limitée.

Immensurable. Ces plans ont une taille impossible à mesurer et potentiellement infinie.

Sans limite. Les plans sans limite forment une boucle repliée sur elle-même quand une créature atteint ses « limites ».

TRAITS GRAVITÉ

De nombreux plans ont une gravité inhabituelle.

Normale. Les centres de gravité sont déterminés par les corps les plus massifs et les objets sont attirés par ces centres avec une force dépendant de la taille de ces corps.

Forte gravité. Comme une gravité normale, les centres de gravité sont déterminés par les corps les plus massifs mais la force d'attraction est bien supérieure à celle exercée sur le plan matériel. L'Encombrement de toutes les créatures et de tous les objets est doublé, ce qui signifie que les créatures acclimatées à la gravité normale ont un potentiel d'encombrement réduit de moitié. Leur Vitesse est également réduite de moitié ainsi que leurs distances de saut. Les attaques à distance physiques sont impossibles au-delà du troisième facteur de portée (au lieu du sixième). Les créatures qui tombent en étant soumises à une forte gravité subissent des dégâts contondants égaux à 10/3 de la distance dont ils sont tombés.

Faible gravité. Comme une gravité normale, les centres de gravité sont déterminés par les corps les plus massifs mais la force d'attraction est bien plus faible que celle exercée sur le plan matériel. L'Encombrement de toutes les créatures et de tous les objets est réduit de moitié, ce qui signifie que les créatures acclimatées à la gravité normale ont un potentiel d'encombrement doublé et peuvent sauter deux fois plus loin. Les attaques à distance physiques sont possibles jusqu'au douzième facteur de portée (au lieu du sixième). Les créatures qui tombent dans un environnement à faible gravité ne subissent pas de dégâts pour les 3 premiers mètres, puis elles subissent des dégâts en ne prenant en compte que le quart de la distance restante.

Microgravité. Il n'y a quasiment aucune gravité sur le plan. Les créatures flottent sur place à moins de pouvoir prendre appui sur une surface ou d'utiliser une force quelconque pour se propulser à travers le plan.

Gravité étrange. Tous les corps dotés d'une masse exercent un centre de gravité avec une force à peu près identique. Une créature peut se tenir debout sur n'importe quel objet solide aussi grand ou plus grand qu'elle.

Gravité subjective. Tous les corps dotés d'une masse peuvent exercer un centre de gravité avec une force à peu près identique mais uniquement si une créature qui n'est pas dénuée d'intelligence le souhaite. Les objets non portés, les objets et les créatures dénuées d'intelligence considèrent ce plan comme étant soumis à une microgravité. Les créatures sur un plan avec une gravité subjective peuvent se déplacer normalement sur une surface solide en imaginant le « bas » au niveau de leurs pieds. Définir cette direction vers le bas est une action gratuite qui a le trait concentration. Si elle est dans les airs, une créature peut « voler » en définissant un « bas » et en « tombant » dans cette direction en se déplaçant à sa Vitesse ou à sa Vitesse de vol. Ce pseudo-vol utilise l'action Voler.

TRAITS DE TEMPORALITÉ

Le temps s'écoule différemment sur de nombreux plans.

Normale. Le temps s'écoule de la même manière que sur le plan matériel. Une heure sur un plan avec une temporalité normale équivaut à 1 h sur le plan matériel.

Erratique. Le temps ralentit et accélère, aussi un individu peut perdre ou gagner du temps en voyageant entre les plans. Quand une créature se déplace d'un plan avec une temporalité erratique à un plan avec une temporalité normale, il effectue un test nu DD 11. Les créatures qui quittent ensemble ce type de plan partagent le même résultat.

Succès. Le temps s'est écoulé normalement sur le plan à la temporalité erratique.

Échec. Par heure passée sur le plan à la temporalité erratique, il s'est passé une journée sur le plan à la temporalité normale.

Échec critique. Par round passé sur le plan à la temporalité erratique, il s'est passé une journée sur le plan à la temporalité normale.

Fluide. Le flux du temps est significativement plus lent ou plus rapide. Une créature peut se rendre sur un de ces plans, y passer un an et découvrir qu'il ne s'est écoulé qu'une heure sur le plan matériel ; inversement, elle peut passer une minute sur ce plan et découvrir qu'il s'est écoulé une heure sur le plan matériel.

Intemporel. Le temps s'écoule toujours mais ses effets sont réduits. Les créatures sur un tel plan ne ressentent pas la faim, la soif ou les autres effets du vieillissement ou de la guérison naturelle. Les effets du poison, des maladies et d'autres types de soins peuvent aussi être réduits sur certains plans intemporels. L'énergie des sorts et des autres effets se dissipent toujours, aussi la durée de ces sorts et effets reste normale. Le danger de ce trait, c'est quand une créature quitte un plan intemporel et entre dans un plan avec un autre trait temporalité, les effets de la faim, de la soif, du vieillissement ou d'autres effets ralentis ou suspendus par le trait intemporel se produisent rétroactivement au moment de la transition. Aussi une créature peut immédiatement être affamée ou mourir de vieillesse.

TRAITS MORPHIQUES

Ce trait indique avec quelle facilité la nature physique d'un plan peut être modifiée. Le plan matériel est la norme mais d'autres plans peuvent s'altérer de leur propre chef ou être manipulés par des créatures extrêmement puissantes.

Normale. Les objets restent où ils sont (et ce qu'ils sont) à moins d'être affectés par une force physique ou magique. Les créatures peuvent modifier leur environnement immédiat par un effort tangible comme en creusant un trou.

Métamorphique. Les choses se transforment par d'autres moyens sans être affectées par une force magique ou physique. Parfois, des sorts ont des effets morphiques. D'autres fois, la nature même du plan est contrôlée par une divinité ou une autre puissance ou le plan se modifie aléatoirement.

Conscient. Le plan se modifie de sa propre volonté.

Statique. Les visiteurs ne peuvent affecter d'aucune manière les habitants vivants du plan ou les objets que ces derniers transportent. Les sorts qui affecteraient normalement les habitants du plan n'ont aucun effet à moins que le trait statique soit supprimé ou neutralisé.

TRAITS ESSENCE PLANAIRE

Le trait essence planaire d'un plan définit sa nature fondamentale. Par exemple, de nombreux plans de la Sphère intérieure sont imprégnés d'un élément ou d'une énergie qui

affecte la magie sur ces plans, comme le plan de l'ombre avec l'ombre. Les plans extérieurs sont fondamentalement constitués de quintessence, un matériau philosophiquement aligné avec un potentiel infini de formes et de caractéristiques qui se conforment à des croyances puissantes et dominantes.

Air. Les plans avec ce trait sont principalement constitués d'espaces ouverts et de couches d'air avec différents niveaux de turbulences mais ils abritent aussi de rares îlots de rochers flottants et d'autres éléments et énergies. Les plans de l'air ont généralement une atmosphère respirable même si cette atmosphère peut contenir des nuages de gaz acides ou toxiques. La magie de l'air est amplifiée et la magie de la terre restreinte. Les créatures de la terre sont souvent désavantagées dans les plans de l'air et s'y sentent au moins mal à l'aise puisqu'il y a peu de surfaces solides qui leur permettent de s'orienter.

Eau. Ces plans sont principalement liquides. Les visiteurs qui ne peuvent pas respirer sous l'eau ou atteindre une poche d'air risquent de se noyer. La magie de l'eau est amplifiée et la magie du feu restreinte. Les créatures avec une faiblesse à l'eau subissent des dégâts égaux au double de cette faiblesse à la fin de chaque round.

Feu. Les plans avec ce trait sont constitués de flammes qui brûlent continuellement sans combustible. Les plans du feu sont extrêmement hostiles pour les créatures qui ne sont pas liées à cet élément.

Le bois, le papier, les tissus et les autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés s'embrasent presque immédiatement ; les créatures portant des vêtements inflammables non protégés s'enflamme et subissent généralement 1d6 dégâts persistants de feu. Les créatures extraplanaires subissent des dégâts de feu environnementaux modérés à la fin de chaque round (parfois des dégâts environnementaux mineurs dans des zones plus sûres ou des dégâts majeurs ou massifs dans les secteurs les plus ardents). La magie du feu est amplifiée et la magie de l'eau restreinte. Les créatures de l'eau sont extrêmement mal à l'aise sur un plan de ce type et toutes les résistances naturelles contre le feu qu'elles peuvent posséder ne fonctionnent pas contre ces dégâts environnementaux de feu.

Terre. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs arrivant sur un plan de la terre risquent de suffoquer s'ils n'atteignent pas une grotte ou une poche d'air dans la matière solide du plan. Les créatures qui ne peuvent creuser sont enterrées vivantes dans la substance du plan et doivent tenter de creuser pour atteindre une poche d'air. La magie de la terre est amplifiée et la magie de l'air restreinte. Les créatures de l'air se sentent mal à l'aise puisqu'elles ont rarement assez d'espace pour se déplacer librement même dans les cavernes les plus spacieuses.

Négatif. Les plans avec ce trait sont de vastes étendues vides qui drainent la vie des vivants. Ce sont des plans hantés où règnent une effroyable solitude et une totale absence de couleurs. Ils sont balayés par des vents charriant les plaintes de ceux qui y sont morts. À la fin de chaque round, une créature vivante subit au moins des dégâts négatifs environnementaux mineurs. Dans les secteurs les plus dangereux de ces plans, elle subit des dégâts négatifs modérés ou majeurs à la fin de chaque round. Ces dégâts ont le trait mort et si une créature vivante est réduite à 0 PV par ces dégâts négatifs et qu'elle est tuée, elle tombe en poussière et peut devenir une âme-en-peine (*Bestiaire* p. 17). La magie négative est amplifiée et la magie positive restreinte.



Positif. Ces plans sont saturés de l'énergie de la vie. Les couleurs sont plus vives, les feux plus chauds, les bruits plus forts et les sensations plus intenses. À la fin de chaque round, une créature morte-vivante subit au moins des dégâts positifs environnementaux mineurs. Dans les secteurs les plus dangereux de ces plans, elle subit des dégâts positifs modérés ou majeurs à la fin de chaque round. Bien qu'ils puissent paraître sûrs pour des créatures vivantes, les plans positifs les exposent à un danger différent. Les créatures vivantes regagnent une quantité de points de vie à chaque round égal aux dégâts environnementaux subis par les morts-vivants dans la même zone. Si à cause de cela la créature vivante gagne plus de points de vie que son maximum, les points en excès deviennent des PV temporaires. Contrairement à la normale, ces PV temporaires se cumulent et durent jusqu'au moment où la créature quitte le plan. Si les PV temporaires d'une créature d'un plan positif excèdent son maximum de PV, elle explose dans une déflagration d'énergie positive qui se répand dans toute la zone pour donner naissance à de nouvelles âmes. La magie positive est amplifiée et la magie négative restreinte.

Ombre. Les plans avec ce trait sont baignés d'ombres et de lueurs obscures. Sur un plan de l'ombre, le rayon de lumière de toutes les sources lumineuses et la zone d'effet des sorts de lumière sont réduits de moitié. La magie des ténèbres et de l'ombre est amplifiée et celle de la lumière restreinte.

BLOC DE STATISTIQUES DES PLANS

Chacun des plans décrits ci-après est présenté par un court bloc de statistiques contenant les informations importantes qui

s'y rapportent. Le type de plan (s'il s'agit d'un plan, d'un demi-plan ou d'une dimension) apparaît dans l'intitulé du bloc de statistiques et il est suivi des traits qui définissent ce plan. Les entrées suivantes fournissent également des informations sur chaque plan.

Catégorie. Cela indique s'il s'agit d'un plan intérieur, d'un plan extérieur d'un plan transitoire ou d'une dimension.

Divinités. Une liste de toutes les divinités, demi-divinités ou autres puissances qui vivent sur ce plan.

Habitants natifs. Un exemple des habitants de ce plan. Sont également indiqués les pétitionnaires de ce plan, les âmes de mortels décédés qui ont été jugées et ont été envoyées sur celui qui reflète le mieux la vie qu'elles ont vécue. Vous trouverez plus d'informations sur les pétitionnaires dans le *Bestiaire 2*.

PLANS DE LA SPHÈRE INTÉRIEURE

Les plans de la Sphère intérieure forment le cœur du cosmos. Ils sont l'origine de la vie mortelle, le principal centre d'intérêt des divinités, la source des âmes mortelles et le point d'origine du grand cycle de quintessence qui alimente la stabilité et l'évolution de la réalité. Disposés par couches, comme la peau d'un oignon, les plans de la Sphère intérieure incluent, de l'extérieur vers l'intérieur : les plans élémentaires du feu, de la terre, de l'eau et de l'air ; l'univers du plan matériel ; et au cœur de cet ensemble cosmologique, les forces brutes de la création et de la destruction des plans de l'énergie positive et négative.

PLAN MATÉRIEL

N

Catégorie. Plan intérieur

PLAN

Divinités. Panthéon des Mythes des Anciens, Gozreh
Habitants natifs elfes, gnomes, gobelins, halfelins, humains, nains et d'innombrables autres espèces

Le plan matériel est l'univers normal et le foyer de la vie mortelle. D'innombrables galaxies abritent d'innombrables étoiles avec leurs planètes, chaque système offrant un environnement unique pour une campagne avec Golarion comme exemple classique. Les autres mondes remarquables, comme Castrovel, Akiton et Éox, sont situés dans le système solaire de Golarion. Et dans le vide vaste et silencieux, au-delà de ce système, en orbite autour d'étoiles lointaines ou dans d'autres galaxies, se trouvent des mondes comme Androffa, Carcosa ou même la Terre.

Mais malgré les merveilles et la grande diversité de vie qu'abrite le plan matériel, dans les secteurs les plus obscurs entre les étoiles, ce qui est appelé la Sombre Tapisserie, guettent les divinités hostiles connues sous le nom de dieux Extérieurs et des Grands Anciens, le sinistre collectif du Sombre Domaine.

Le plan matériel est la destination des âmes pré-incarnées, chaque mortel naissant, vivant et mourant avant que son esprit ne soit envoyé dans les plans de la Sphère extérieure pour être jugé. Le plan matériel est donc le principal centre d'intérêt des divinités et chacune d'elles cherche à favoriser ses fidèles et à influencer le monde matériel.

PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

N GRAVITÉ SUBJECTIVE | **N**ÉGATIF | **S**ANS LIMITÉ

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Aucune

Habitants natifs âmes-en-peine, scéaduinars et d'autres morts-vivants

Le vaste plan de l'énergie négative est une effroyable étendue sans lumière de destruction et de néant. Sapant et consommant l'énergie vitale de toute créature vivante exposée à ses énergies, il corrode et désintègre les objets matériels qui tombent en morceaux puis en poussière avant de cesser d'exister. Et pourtant, ce néant abrite des formes de vie. Là où elles sont le plus concentrées, les énergies du plan s'agrègent en étranges structures floconneuses cristallines noires et ces anomalies générèrent spontanément les scéaduinars natifs de cet environnement. Vivant dans de magnifiques cités mortelles dérivant dans les ténèbres, ces rapaces du vide sont incapables de créer véritablement quoi que ce soit et ils accusent leurs rivaux du plan de l'énergie positive d'en être responsables. Les scéaduinars se montrent violents non seulement vis-à-vis des créatures alimentées par l'énergie positive mais également vis-à-vis des morts-vivants qu'ils considèrent comme des parasites anormaux indignes des énergies de leur plan.

Les ténèbres opaques grouillent aussi de morts-vivants, des créatures condamnées à une parodie de vie à cause de l'interaction entre leur âme et l'énergie entropique de ce plan. Pourtant, malgré toutes les horreurs générées par cet environnement, par ses habitants et ses victimes mortes-vivantes, ses profondeurs recèlent de rares refuges pour les voyageurs planaires. Pour un certain prix, la forteresse de Malikar offre l'hospitalité à ceux qui sont disposés à négocier avec la liche qui y règne. Ailleurs se cachent des mondes perdus, comme Duromak la Déchue, ou des mystères mortels tels que le Seuil de l'éternité, une sphère de verre morte vivante de la taille d'une planète.

PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

N GRAVITÉ SUBJECTIVE | **P**OSITIF | **S**ANS LIMITÉ

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Aucune

Habitants natifs jyotis, pétitionnaires (illuminés)

Connu sous le nom de la forge de la Création, le plan de l'énergie positive est à la fois la source de l'énergie positive qui alimente la vie, l'origine des âmes pré-incarnées des mortels et, paradoxalement, le plus hostile de tous les plans. Bien que l'énergie positive soit mortelle pour les morts-vivants et bénéfique aux êtres vivants, son intensité est telle qu'une trop longue exposition finit par incinérer n'importe quelle créature extraplanaire qui ne dispose pas de protections suffisantes. Le cœur d'une étoile incandescente est sans doute la meilleure manière de concevoir ce plan. D'ailleurs, le cœur ardent de toutes les étoiles du plan matériel possède des portails naturels menant vers le plan d'énergie positive afin de favoriser les déplacements des âmes pré-incarnées vers la première étape du cycle de la vie et de la mort.

Brillant et aveuglant, l'intérieur du plan est peu peuplé et ses habitants, les jyotis apparentés aux phénix, sont extrêmement xénophobes. Vivant dans d'éclatantes cités cristallines telles qu'Arudrelli-siir, ils se considèrent comme les jardiniers et les gardiens des âmes qui naissent de l'ardente quintessence de leur royaume. Se méfiant des divinités et de leurs serviteurs, on peut cependant négocier avec les jyotis et ils acceptent fréquemment de veiller sur des entités emprisonnées ou des artefacts considérés trop dangereux pour être gardés sur d'autres plans.

PLAN DE L'AIR

N AIR | **G**RAVITÉ SUBJECTIVE

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Seigneurs élémentaires de l'air

Habitants natifs djinns, dragons des nuages, élémentaires de l'air, pétitionnaires (pneumas de l'air)

Le plan de l'air, le plus intérieur des plans élémentaires, est un vaste royaume de vents, de tempêtes et de ciels. Illuminé par de grands globes artificiels de flammes et l'éclat distant des étoiles de l'univers matériel, ce plan est peuplé d'élémentaires de l'air, de dragons, de méphites et d'un grand empire de djinns. Bien qu'il soit principalement constitué de nuages et de vastes étendues de ciel, ce plan n'est pas entièrement dépourvu de surfaces solides. On y trouve des rochers et de la glace, créés par ses habitants ou importés dans leur royaume à partir du lointain plan de la terre ou de son voisin, le plan de l'eau, mais aussi d'étranges sphères d'airain et de fer qui dérivent dans ses courants. Si ses habitants se disputent férolement la roche et la glace, sur lesquelles se dressent les cités du vaste empire des djinns, les sphères sont presque toutes abandonnées. Ceux qui vivent sur ce plan croient qu'elles sont maudites et qu'y sont emprisonnés d'anciens ennemis oubliés qui ont autrefois ravagé leur domaine.

Les djinns règnent à partir de leur étincelante capitale d'Armun Kelisk érigée sur une série de sept îles flottantes. Ils ont organisé un vaste réseau commercial, qui s'étend à travers les cieux et jusqu'aux autres plans, grâce au vol naturel ou magique y compris de grands vaisseaux volants qui permettent aux visiteurs de rapidement traverser les cieux en toute sécurité. Les djinns sont des hôtes accueillants et courtois envers les voyageurs extraplanaires et les aventuriers, ce qui n'est pas le cas d'Hshurha la Duchesse de tous les vents, la maléfique souveraine élémentaire de l'air.

PLAN DE L'EAU

N EAU | **G**RAVITÉ SUBJECTIVE

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Seigneurs élémentaires de l'eau

Habitants natifs dragons de saumure, élémentaires de l'eau, mairides, pétitionnaires (pneumas de l'eau)

PLAN



Au-delà des cieux du plan de l'air, les nuages se font plus sombres et se condensent pour former la grande strate sphérique et liquide du plan de l'eau. Ses étendues presque illimitées d'eaux douces, salées et saumâtres foisonnent de vie et sont illuminées à leur frontière avec le plan de l'air avant de s'assombrir en s'enfonçant vers leur frontière avec le plan élémentaire de la terre. Si ce plan est un environnement convenant parfaitement aux créatures pouvant respirer dans l'eau, celles qui ont besoin d'air doivent disposer de leurs propres réserves d'air ou d'un moyen magique pour respirer. Les bulles renfermant une atmosphère respirable sont relativement rares et étroitement surveillées. Elles sont ancrées sur des sites commerciaux abritant des extérieurs à l'instar de la grande cité Vialesk fondée par des immigrants ondins. Les océans du plan, parsemés de vastes forêts d'algues, de courants magiques et d'étranges phénomènes, abritent des empires d'hommes-poissons, de diables des mers expansionnistes et hostiles ainsi que les domaines des grands dragons de saumure.

Bien que les marides contrôlaient autrefois presque la totalité de ce plan, leur empire s'est effondré il y a bien longtemps. Leurs cités ravagées se sont enfoncées dans les profondeurs et leurs domaines d'aujourd'hui ne sont plus que les vestiges de ce qu'ils étaient autrefois. Kélyzandre l'Empereur salé, le maléfique seigneur élémentaire de l'eau qui a provoqué leur ruine, règne sur les sombres profondeurs salées, se repaissant de tous ses rivaux et veillant jalousement sur les vastes richesses qu'il a volées dans les cités marides déchues. Contrairement aux autres plans soumis à une gravité subjective, sur le plan de l'eau une créature se déplace en fonction de sa Vitesse de nage et doit utiliser des actions pour nager s'il n'en a pas.

PLAN DE LA TERRE

N TERRE

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Seigneurs élémentaires de la terre, Nivi Rhomboéblouissante

Habitants natifs dragons de cristal, élémentaire de terre, pétitionnaires (pneumas de la terre), shaitans

Épaisse strate de roche située entre le plan du feu et le plan de l'eau, l'Enfouissement éternel abrite une écologie variée et unique de créatures qui vivent dans ses profondeurs rocaillées. Loin d'être une éternelle étendue solide, le plan de la terre est sillonné de grands réseaux de cavernes et de grottes, de caves artificielles et de vastes géodes cristallines mais aussi d'océans souterrains et de coulées de magma là où il jouxte les plans voisins. Contenant des richesses incommensurables en gemmes et en veines de métaux précieux, le plan de la terre est un environnement attrant pour les voyageurs planaires en quête de richesses et prêts à braver le danger et la colère des élémentaires, des shaitans et des autres habitants qui n'aiment pas que l'on pille leur royaume.

Bien que les élémentaires n'aient pas de véritable société organisée, l'Empire Sans-Pareil des génies shaitans règne sur une grande partie de ce plan à partir de sa capitale, la Voûte d'opale, une cité illuminé par un arc-en-ciel au milieu d'une grotte géode de 45 km de diamètre. Cela fait très longtemps que les shaitans sont en guerre avec les éfrits du plan du feu voisin et bien que les génies de la terre ne pratiquent pas l'esclavagisme comme leurs rivaux, les shaitans ne tolèrent pas la dissidence et leur règne peut être brutal. Cependant, ils sont plutôt accueillants en comparaison d'Ayrzul le Roi fossilisé, le maléfique seigneur élémentaire de la terre qui règne sur une vaste étendue de roche à partir de son domaine empoisonné par les radiations, le Labyrinthe caniculaire.

PLAN DU FEU

N FEU

Catégorie. Plan intérieur

Divinités. Seigneurs élémentaires du feu, Féronia

Habitants natifs azers, dragons de magma, éfrits, élémentaire de feu, pétitionnaires (pneumas du feu)

Telle une grande boule de feu brillante située au cœur du plan astral, le plan du feu est le plan le plus à l'extérieur de la sphère intérieure. Océan perpétuel de feu avec des cieux de fumée et des tempêtes de cendres, ainsi que des lacs et rivières de magma s'écoulant le long de sa frontière avec le plan élémentaire de la terre, ce plan est incroyablement hostile pour ceux qui ne se sont pas préparés à affronter ses dangers naturels. Pourtant, il abrite une des cités les plus connues et les plus visitées de tous les plans : la cité d'Airain, la capitale du Domaine des flammes. Flottant au-dessus d'une mer de feu sur une grande demi-sphère d'airain magique, la Cité d'Airain est un monument aussi bien à la grandeur cosmopolite des éfrits qu'à leur tyrannie, une tyrannie incarnée par le grand sultanat des éfrits. En dehors des quartiers marchands, des palais et des temples des génies du feu, on trouve dans la cité une très importante caste inférieure d'esclaves principalement constituée de salamandres mais aussi d'autres créatures dont certaines viennent des autres plans.

Les éfrits ne règnent pas sur l'ensemble du plan et, dans d'autres régions, il existe des nations de méphites du feu ainsi que ce qui reste d'un ancien empire azer. Bien qu'ils n'aient formé aucune véritable nation organisée, les élémentaires du feu sont dirigés par la plus puissante entité de ce plan, Yméri la Reine du brasier, la maléfique souveraine élémentaire du feu dont le règne n'a jamais été contesté depuis l'emprisonnement d'Atréia, sa rivale d'alignement bon, il y a des millénaires.

PLANS TRANSITOIRES

Au minimum, chaque plan transitoire coexiste avec au moins un autre plan. Cependant, il serait exagéré de penser que les plans transitoires sont juste utilisés pour aller d'un plan à un autre. Les brumes du plan éthétré se superposent aux plans de la Sphère intérieure tandis que les limites du plan astral jouxtent tous les autres plans d'existence comme s'il était les coulisses du cosmos. Miroirs lumineux et sombres du plan matériel, le Premier Monde et le plan de l'ombre chevauchent le monde des mortels de manière toutefois souvent étrange comme, par exemple, quand une distance relativement courte dans l'un peut s'avérer être une vaste étendue dans l'autre. Les téméraires, les sages ou les désespérés peuvent utiliser ces plans pour éviter des obstacles dans le plan matériel ou traverser rapidement de vastes distances en voyageant beaucoup plus rapidement.

PLAN ASTRAL

N GRAVITÉ SUBJECTIVE | INTEMPOREL

Catégorie. Plan transitoire

Divinités. Alséta, Apsu

Habitants natifs enfants lumineux, pétitionnaires (autonomes)

La mer d'Argent enveloppe les plans de la Sphère intérieure et les sépare de ceux de la Sphère extérieure. Le plan astral est la toile sur laquelle la Rivière des âmes s'écoule à partir du plan matériel, charriant les esprits des défunt vers le jugement dernier. Loin d'être un vide absolu, la substance argentée de l'astral bouillon de courants et des tempêtes provoquées par la chaleur métaphysique du plan du feu. Et là où il touche le chaos du Maelstrom, les remous

PLAN

qui en résultent interagissent avec les souvenirs des morts et engendrent des simulacres éphémères et même des demi-plans.

La Rivière des âmes attire les daemons traqueurs d'âmes et les opportunistes guenaudes noires comme l'odeur du sang attire les requins. Dirigé par des psychopompes, un groupe constitué de représentants de presque tous les types de célestes et de veilleurs, ainsi que quelques fiélons, surveillent le flux des âmes et le protège contre ces prédateurs. Dans le sens inverse de celui de la Rivière des âmes s'écoule le flux de quintessence non alignée appelé l'Antipode et canalisé par les éons vers le plan de l'énergie positive.

Ceux qui voyagent dans l'astral découvrent que le plan n'est pas affecté par le passage du temps, une propriété qu'exploitent de nombreux mortels redoutant la vieillesse. Cependant, il est difficile d'échapper au temps et dès qu'elle quitte le plan astral, une créature doit lui payer sa dette et peut, en quelques instants, vieillir jusqu'à tomber en poussière.

PLAN DE L'OMBRE

N OMBRE

Catégorie. Plan transitoire

Divinités. Démagogues velstracs, Zon-Kuthon

Habitants natifs calignis, d'ziriaks, dragons ombraux, kayals (chapardeurs), pétitionnaires (les mutilés), velstracs

Le plan de l'ombre se superpose au plan matériel dont il est le reflet imparfait, déformé et obscur. Il sert de conduit ou de zone intermédiaire entre ce plan matériel et celui de l'énergie négative. Le plan de l'ombre est perpétuellement baigné dans la pénombre avec un environnement semblable à celui du plan matériel qu'il enveloppe mais avec un aspect déformé et perverti. Les villes du plan matériel peuvent exister sur le plan de l'ombre, parfois en ruines et parfois sous forme d'épouvantables copies effrayantes. Les ténèbres renferment aussi des sites de beauté et de relative sécurité à l'instar de la cité d'Absalom d'ombre. Cette lugubre réplique de la cité d'Absalom de Golarion est un comptoir commercial inter-planaire dont l'activité est facilitée par un portail permanent unidirectionnel qui permet de quitter l'obscurité.

Le plan de l'ombre est peuplé par les versions altérées et obscures des créatures du plan matériel dont la plupart sont des immigrantes qui se sont adaptées aux ombres après s'être retrouvées piégées sur ce plan pendant des générations. Les natifs des ombres connus sous le nom de kayals, également appelés des chapardeurs, étaient autrefois des humains qui ont été altérés par des milliers d'années d'exposition au plan de l'ombre et par des croisements avec d'étranges entités. Les velstracs, qui ont fui les Enfers il y a bien longtemps, se sont installés sur ce plan en y répandant leur horrible doctrine de perfection par la mutilation au service de leur victime et de leur protecteur, le dieu Zon-Kuthon. À l'inverse, les d'ziriaks sont originaires du plan de l'ombre ainsi que les dragons ombraux qui règnent sur des domaines qu'ils se sont constitués au sein des ombres. Le plus puissant d'entre eux est Argrinyxia qui règne sur Absalom d'ombre.

PLAN

PREMIER MONDE

N ERRATIQUE MÉTAMORPHIQUE

Catégorie. Plan transitoire

Divinités. Les Aïnés

Habitants natifs fées, linnorms

Le Premier Monde est la première ébauche du plan matériel, façonnée par des divinités pour tester leurs matériaux de création et leurs palettes de couleurs métaphoriques avant de la mettre de côté pour réaliser la seconde version de leur œuvre. Royaume des extrêmes – sauvage, primitif et magnifique – avec des couleurs et de sensations plus vives et plus intenses que celles du monde normal créé après, le Premier Monde est peuplé de fées et d'entités divines connues sous le nom des Aïnés. À l'image des fées capricieuses et à l'humeur inégale, les lois de la nature du Premier Monde changent constamment. Les distances et le temps sont particulièrement inconstants et un voyageur mortel peut passer une heure ou une journée dans le Premier Monde avant de découvrir qu'il s'est écoulé un siècle ou à peine quelques secondes dans son propre plan.

Le Premier Monde est exclu du cycle des âmes, ce que les fées appellent le Grand Abandon, sauf pour quelques rares fidèles des Aïnés dont les âmes s'y réincarnent en fées. Cependant, la proximité de ce plan avec celui de l'énergie positive fait qu'il foisonne de toutes sortes de formes de vie étranges et qu'il n'existe pas de mort véritable pour les fées à moins qu'elles ne le quittent, comme l'ont fait les gnomes. Des portails naturels dans les régions sauvages du royaume des mortels s'ouvrent sur le Premier Monde. Ces portails sont souvent utilisés par les fées pour se rendre dans le plan matériel ou capturer des mortels pour satisfaire leurs caprices.

PLAN ÉTHÉRÉ

N GRAVITÉ SUBJECTIVE

Catégorie. Plan transitoire

Divinités. Alazhra

Habitants natifs araignées de l'éther, guenaudes noires, pétitionnaires (terrorisés)

Le plan éthéré est un vaste royaume brumeux enveloppant tous les plans intérieurs. Formé par l'interaction entre les forces de la création

PLAN

et de la destruction des plans de l'énergie positive et négative, ce plan est parcouru de courants et de tourbillons de brumes. Il est illuminé par les pulsations erratiques de la douce luminescence verte et de la lumière à peine visible des plans qu'il enveloppe, visible mais intangible. Tandis que les mortels utilisent le plus souvent le plan éthéré pour se déplacer, se mouvant par la force de la volonté en absence de gravité pour franchir des obstacles sur leur propre plan, le plan éthéré abrite des dangers et des merveilles, des choses perdues ou abandonnées dans ses brumes et d'autres issues de la protomatière éthérée de ses tourbillons. L'Espace entre les Espaces est hanté par des prédateurs monstrueux, des araignées de l'éther, des guenaudes noires et leur déesse Alazhra et toutes sortes de morts-vivants intangibles.

Tandis que les voyageurs, sans points de repère, peuvent facilement se perdre dans les brumes, le plan abrite quelques structures permanentes qui peuvent s'avérer accueillantes ou dissuasives pour des aventuriers. L'un de ces lieux, la Demeure de l'âme itinérante, héberge les âmes rebelles ou égarées en leur offrant le moyen de ne pas se transformer en morts-vivants tout en évitant l'attraction de la Rivière des âmes. La grande cathédrale sert également d'étape et de point de repère aux voyageurs planaires, étant donné sa sûreté et la présence de nombreux esprits amicaux disposés à servir de guides dans les brumes environnantes.

PLAN

PLANS DE LA SPHERE EXTÉRIEURE

Les plans de la Sphère extérieure sont des royaumes incarnant les alignements ; chaos, mal, bon, loi, neutre et leurs combinaisons. Ils sont peuplés de célestes, de fiélons, de veilleurs et d'autres créatures qui encouragent ces concepts moraux. Ces plans sont la destination de la Rivière des âmes et c'est ici que le cycle des âmes des mortels atteint son apparente conclusion.



Les plans extérieurs sont des régions de stabilité qui dérivent dans la quintessence brute et chaotique du Maelstrom primordial, ses courants rongeant perpétuellement leurs abords tandis que les âmes des mortels leur permettent de perdurer. Les Abysses se manifestent sous la forme de failles dans le tissu de la Sphère extérieure tandis que dans la cosmopolite Axis se dresse la flèche du Cimetière, l'endroit où les âmes des mortels sont jugées et envoyées vers leur destination finale où elles seront récompensées, souffriront ou tomberont dans l'oubli. Les plans extérieurs abritent des splendeurs, des merveilles, des terreurs et des dangers surpassant tout ce que des aventuriers mortels peuvent découvrir ailleurs.

ABADDON

NM

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Ahriman, annonciateurs daemons, Cavaliers de l'Apocalypse, Fumeiyoshi, Lao Shu Po, Urgathoa, Zyphus

Habitants natifs daemons, guenaudes noires, pétitionnaires (les traqués)

Les terres dévastées et lugubres d'Abaddon sont dominées par une éclipse perpétuelle qui diffuse une étrange pénombre sur un environnement de marais toxiques infestés de maladies, de terres volcaniques, de forêts enveloppées de brume et des longs méandres dévoreurs de mémoire du Styx. Le plan est baigné d'un silence surnaturel uniquement troublé par les plaintes des pétitionnaires qui tombent du ciel comme des étoiles filantes hurlantes ou par les gémissements de ceux qui sont déjà à terre et qui tentent désespérément de trouver un abri qui n'existe pas. Les daemons, les incarnations physiques de la mort et du néant, errent librement sur ces terres et ne prêtent allégeance qu'aux quatre Cavaliers de l'Apocalypse : Mort, Famine, Pestilence et Guerre. Dans les cours des Cavaliers et dans les zones neutres des cités commerciales telles que Dévoration-Programmée, le commerce des âmes sert la faim daémonique et l'industrialisation du néant. Les guenaudes noires et les autres créatures participent à ce commerce ou prospèrent en marge de la société daémonique en cherchant à éviter d'être dévorées par les maîtres nihilistes de ce plan. Urgathoa et Zyphus revendiquent des domaines divins et leurs pétitionnaires sont préservés de toute forme de prédateur. Mais quelque chose de bien pire darde son regard maléfique sur ces divinités et les Cavaliers. L'éclipse perpétuelle d'Abaddon pourrait bien être l'œil comateux et fermé du Prince attaché, le Premier Cavalier, trahi et renversé par les Quatre, oublié par le cosmos mais bien trop puissant pour être détruit et qui, affamé, attend et observe.

PLAN

qlipposhs avant eux, les Abysses et les êtres qui en sont originaires n'existent que pour ravager et détruire. Tandis que les démons sacagent régulièrement les autres plans quand leur domaine génère une grande faille planaire, les habitants des Abysses sont désunis et autodestructeurs. Les seigneurs démons comme Dagon, Pazuzu et Zura, et même des divinités telles que le seigneur démon Lamashtu, la Mère des Monstres, s'affrontent pour régner sur les Abysses bien plus qu'ils ne menacent les autres plans. Bien que dangereux, tous les royaumes des Abysses ne sont pas immédiatement hostiles aux voyageurs préparés. La cité d'Aleshinyrra dans les îles de Minuit, fief de Shamira, et la cité-bibliothèque de Diavenga du royaume de Plémora, fief d'Abrazas, peuvent s'avérer accueillantes à leur manière. Cependant, même ceux qui survivent à un voyage à travers les Abysses doivent inévitablement résister à sa corruption.

AXIS

LN

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Abadar, Brigh, Chaldira, inévitables primordiaux, Irori, Lissala, Milani, Norgorber, panthéon halfelin

Habitants natifs éons, inévitables, pétitionnaires (remodelés)

Axis est le royaume de la loi pure et absolue, libre des concepts mortels de bien et de mal. Le plan a la forme d'une vaste cité étincelante parfaitement structurée. Construite à la base de la Tour de Pharsma, la Cité parfaite est un rempart contre le chaos du Maelstrom et des Abysses avec de vastes armées mécaniques d'inévitables explorant, cataloguant et cherchant à pacifier un univers imparfait et turbulent. Axis est aussi le foyer des axiomites ; des êtres constitués de mathématiques et d'équations vivantes qui ont participé à la création des premiers inévitables. Les axiomites continuent à entretenir les inévitables mais tournent de plus en plus leur attention vers la cité d'Axis ; car comme toutes les cités, celle-ci a besoin d'être constamment entretenue et améliorée pour résister aux ravages du temps. Les natifs d'Axis sont loin d'être les seuls habitants de ce royaume cosmopolite. Les diables et les archons s'y rendent souvent ainsi que les pétitionnaires, les voyageurs mortels et quelques représentants de presque tous les autres types d'entités extraplanaires. Abadar et les autres divinités loyales vivent ici. L'ancien domaine abandonné d'Aroden y dépérit tandis que sous les rues s'étend le domaine de Norgorber, une cité souterraine labyrinthique.

PLAN

ABYSSES

CM

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Camazotz, Dame Nanbyo, Droskar, Ghlaunder, Gyronna, héros divins gobelins, Lamashtu, seigneurs démons, seigneurs démons naissants, seigneurs qlipposhs

Habitants natifs démons, pétitionnaires (larves), qlipposhs

Comme une pourriture corrosive dans les racines de la Sphère extérieure, ou une réalité rivale antithétique échouée dans le Maelstrom à l'aube des temps, les Abysses constituent un lieu d'horreur et de destruction alimenté par les péchés des mortels. Chacune de ses innombrables strates est une itération unique de chaos et de mal avec son propre épouvantable environnement torturé dominé par une seule maxime : les forts survivent et les faibles souffrent et sont détruits. Dirigés par les démons, et par les cauchemardesques

PLAN

CIMETIÈRE

N INTemporel

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Achaékek, Groétus, guides psychopomps, Pharsma

Habitants natifs pétitionnaires (les morts), psychopomps

Le Cimetière est une tour de quintessence étincelante impossiblement haute qui grandit sans cesse et qui s'enfonce dans le vide argenté du plan astral. Étant la destination de la Rivière des âmes, le Cimetière est le lieu où arrivent les âmes des mortels pour être jugées avant d'être orientées vers leur au-delà respectif par Pharsma et ses serviteurs psychopomps. Le domaine de Pharsma est réparti en huit cours, chacune d'elles correspondant à l'un des autres plans de la Sphère extérieure et collectant les âmes à destination de ce plan. Toutes les âmes ne sont pas attribuées automatiquement à un plan, certaines alimentant des débats entre des mandataires des divinités et des plans, débats tranchés par Pharsma en personne.

Même si Pharsma règne sans partage sur le Cimetière, elle n'y est pas la seule divinité. Les guides psychopomps sont des



INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

143

demi-divinités qui sont à son service et Achaékek est un dieu qui vit dans les racines de la tour. Haut au-dessus de la tour, avec la forme d'une lune au visage squelettique, veille Groétus, le dieu de la fin des temps, dont l'orbite se dégrade progressivement en un lent compte à rebours jusqu'aux derniers jours du cosmos.

Les cours de Pharsma et le Cimetière des âmes, qui s'étend autour, ne sont pas les seuls éléments que l'on trouve au sommet de la tour. Au-delà du Cimetière, sur les Terres de la tour se manifestent des environnements semblables à ceux des mondes du plan matériel où se regroupent des pétitionnaires neutres qui n'ont nulle part où aller, n'ayant été réclamés par aucune divinité et n'étant alignés sur aucune philosophie.

ÉLYSÉE

PLAN

CB

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Kofusachi, Milani, Nocticula, panthéon des géants, panthéon elfique, seigneurs empyréens

Habitants natifs azatas, pétitionnaires (les choisis)

Verdoyant, sauvage et affranchi de toute loi, royaume où la passion et la création sont encouragées et récompensées, l'Élysée est un lieu à la beauté naturelle sauvage et idéalisée. La Terre Promise, ainsi que ce plan est surnommé, et ses habitants incarnent une grande variété de bienfaits consentis librement et ils sont fréquemment disposés à aider directement les visiteurs même si, le plus souvent, ils servent d'inspirations et de muses pour favoriser les changements positifs et les succès personnels. Les pétitionnaires de l'Élysée, connus sous le

nom des choisis, apparaissent sous la forme idéalisée de leur apparence de mortels, chacun d'eux faisant ses propres choix pour trouver sa voie afin de rejoindre les rangs des célestes de ce plan.

Les azatas, les principaux habitants du plan, sont organisés en cours éphémères et rivales, chacune d'elles récompensant l'héroïsme et la créativité par-dessus tout. L'Élysée abrite un certain nombre de divinités dont Calistria et le panthéon elfique, Cayden Cailean, Desna, Gorum et différents seigneurs empyréens. Des visiteurs venus de différents plans y sont attirés par la Cité errante de la Chanson d'émeraude, une cité mobile, éphémère et changeant constamment. Cette œuvre des azatas lillendes est organisée par leur princesse, Anduarine la Muse, et la ville regorge d'arts, de créations artisanales, de festivités, de chants et d'opportunités commerciales.

ENFERS

PLAN

LM

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Archidiables, Asmodeus, Dahak, ducs infernaux, Érécura, Général Susumu, Minderhal, reines de la nuit, Yaezhing, Zursvaater

Habitants natifs diables, molosses infernaux, pétitionnaires (les damnés)

Les Enfers sont le royaume des diables, le siège multiversel de la tyrannie et de la loi malveillante et le domaine divin d'Asmodeus, le Prince des Ténèbres. Ici, chaque action doit être autorisée, calculée, archivée et s'intégrer parfaitement à la vaste machine d'horlogerie alimentée par des souffrances méthodiques et lubrifiée par la douleur et la purification. Les neuf strates inversées des Enfers s'opposent violemment au tissu même du Maelstrom environnant,

et chacune de ces strates est à l'image de l'archidiable qui y règne. C'est dans les étendues volcaniques d'Avernum, sur lesquelles règne Barbatos, que se rassemblent les armées des Enfers et où les âmes récemment damnées sont emprisonnées et soumises à leur tourment. La strate de Dis, dirigée par Dispater, est une immense cité de fer : brutale, magnifique et terrible. La strate d'Érèbe comprend à la fois les égouts de Dis, les chambres fortes et les salles des trésors des Enfers. Elle est dirigée par Mammon, un grand genius loci constitué des richesses mises sous clef dans les coffres des Enfers. Dirigé par Bérial, la strate de Phlegethon abrite les forges des Enfers tandis que le royaume aqueux de Stygie de Géryon renferme ses bibliothèques. Le royaume des forêts couvertes de cendres de Malebolge, sur lequel règne Moloch, est le terrain d'entraînement des armées infernales tandis que les étendues gelées de Cocytus, régies par Baalzébul, tourmentent les damnés qui y sont emprisonnés et affamés. Méphistophélès règne sur la strate de Caina, un royaume de torture et de cages suspendues au-dessus d'une fosse de ténèbres affamées. Enfin, au fond du gouffre infini des Enfers, sur son trône de Nessus, Asmodeus règne sans partage.

MAELSTROM

PLAN

CN MÉTAMORPHIQUE

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Besmara, Hanspur, Hei Feng, Nadéri, Nalinivati, Néthys, Orateurs des Abîmes, panthéon orc, seigneurs protéens, Sivanah, Sun Wukong, Yamatsumi, Ydersius

Habitants natifs pétitionnaires (les informes), protéens

Le Maelstrom, infini et ancien, a engendré les autres plans extérieurs au cours de la préhistoire cosmologique et il les enveloppe tel un vaste océan métaphorique, qu'il était littéralement aux origines, de quintessence brute et chaotique. Là où le Maelstrom jouxte ces autres plans, sa structure en prend les caractéristiques mais de manière chaotique et imprévisible. Mais au-delà de ces Fiches, cependant, le Maelstrom reprend sa véritable nature, celle du Vide céruleen : une étendue liquide infinie sans aucune stabilité et sans aucun élément permanent où les sinuex protéens créent et détruisent avec une profonde frivolité. Paradoxalement, les protéens sont organisés en chorales discrètes chacune d'elles ayant sa propre philosophie et ses propres objectifs au service du Maelstrom. Bouillonnant de bizarries et de magie sauvage, dépourvu de lois et de structure, le Maelstrom sert également de conduit entre les autres plans extérieurs utilisé par des armées d'entités extraplanaires, des hordes de démons se déversant des Abysses, et par d'innombrables chorales de protéens cherchant à ramener les autres plans dans le chaos et la véritable liberté dont ils sont issus. Une magie suffisamment puissante peut stabiliser quelque temps le chaos, permettant ainsi la création de demi-plans et d'îles stables. Dérivant dans ce chaos, la massive cité commerciale planaire de Galisemni est le plus célèbre de ces îlots de stabilité.

NIRVANA

PLAN

NB

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Daikitsu, Gruhastha, Kazatal, Kurgess, Qi Zhong, Sarenrae, seigneurs empyréens, Shélynn

Habitants natifs anges, pétitionnaires (les purs)

Le paradis pastoral du Nirvana est le royaume de la bonté pure, un plan qui promet un sanctuaire à ceux qui sont las et l'illumination et la transcendance à ceux qui les recherchent. Abritant de magnifiques étendues de tout type en parfaite harmonie avec ses occupants, les

régions sauvages du Nirvana sont le foyer des anges et d'autres créatures. Les pétitionnaires du plan, connus sous le nom de purs, prennent le plus souvent la forme d'animaux sauvages intelligents et glorifiés mais bon nombre d'entre eux abandonnent leur existence insouciante pour aider les autres, se transcendant pour aider les œuvres de bienfaisance des anges. Se vouant à guider et à aider les mortels, les anges sont souvent chargés de transmettre des messages importants qui expriment la volonté de divinités bienfaisantes.

Plusieurs divinités résident dans les étendues sauvages du Nirvana, y compris des seigneurs empyréens mais surtout Sarenrae et Shélynn. Bien que les grandes cités du Haut Ninshabur et de Llourith accueillent des visiteurs, la plupart des mortels se rendant dans le Nirvana peuvent être témoins de la beauté de ce plan et de son ambiance de paix surnaturelle. Cependant, ils rencontrent peu de ses habitants puisque le plan lui-même cache une bonne partie de ce qu'il renferme aux yeux de tous, à l'exception des plus altruistes et de ceux qui ont le cœur pur. L'arrière-pays évoque des mystères cachés y compris des légendes selon lesquelles le plan serait le refuge de héros disparus d'innombrables mondes et qui y dormiraient jusqu'à ce que leurs peuples aient besoin d'eux.

PARADIS

PLAN

LB

Catégorie. Plan extérieur

Divinités. Éasivra, Érastil, Iomédae, Panthéon nain, seigneurs empyréens, Shizuru, Torag, Tsukiyo

Habitants natifs archons, pétitionnaires (les élus)

La grande montagne du Paradis est le royaume de la bienveillance structurée et incarnée. Organisée en sept degrés, la montagne apparemment solide est en fait malléable, permettant ainsi la création d'un vaste assemblage d'environnements variés pour accommoder aussi bien les célestes qui y vivent que les âmes qui y migrent. Se consacrant à la défense des innocents et à la lutte contre les impies, les archons du Paradis dirigent de vastes armées commandées par leurs propres seigneurs empyréens. Les anges collaborent avec les légions d'archons mais, plus généralement, sont au service direct des divinités du Paradis, les plus importantes d'entre elles étant Iomédae, Érastil et Torag.

Les pétitionnaires, appelés les élus, se manifestent à la base de la montagne et leur ascension vers des hauteurs apparemment infinies et inaccessibles est un voyage aussi bien littéral que métaphorique. Cette progression illustre le développement personnel et la purification spirituelle tandis que les pétitionnaires s'acclimatent peu à peu à ce plan. De même, progresser d'un degré à un autre est souvent impossible sans la permission des archons ou un alignement spirituel avec le Paradis. La plupart des visiteurs arrivent à la cité de Berge du Paradis, un site ouvert aussi bien aux marchands qu'aux pèlerins ayant de bonnes intentions. Franchir ses remparts lourdement gardés pour accéder à la montagne est difficile et gravir la montagne elle-même est quasiment impossible. Au sommet de la montagne se trouve la strate ultime du Paradis, le Jardin. Livré à lui-même et vide, le Jardin est un mystère transcendant et magnifique même pour les divinités qui y vivent et c'est la source de l'appel d'auto-perfection adressé par le plan aux pétitionnaires.

DIMENSIONS

Existant dans les espaces métaphoriques entre les plans transitoires et les demi-plans finis plus petits, les dimensions sont une catégorie à part entière échappant à la classification précise

des érudits et des aventuriers planaires. Apparemment infinies, pas forcément dans le même sens spatial que les plans, et superposées à tous les autres plans en même temps, y compris elles-mêmes, les dimensions se différencient principalement des plans par la manière dont ces deux catégories s'affectent mutuellement. Bien que certains érudits incluent au sein des dimensions des royaumes extraplanaires, il n'existe que deux dimensions qui sont unanimement considérées comme telles. Les Terres du rêve, aussi connues sous le nom de dimension des Rêves, sont facilement accessibles par les rêveurs mortels tandis que la Dimension du temps est réputée aussi bien pour la quasi-impossibilité d'y accéder que pour ses restrictions étranges et souvent mortelles.

DIMENSION DU TEMPS

N | ERRATIQUE | STATIQUE

Catégorie. Dimension

Divinités. Tawil at'Umr, Yog-Sothoth

Habitants natifs. Chiens de Tindalos, pétitionnaires (les affranchis)

Parmi les plans d'existence les plus obscurs, il est presque impossible d'accéder à la Dimension du temps en utilisant des méthodes conventionnelles de voyage planaire. Au lieu de cela, les voyageurs doivent effectuer des rituels complexes et difficiles décrits dans les pages de grimoire extraordinairement rares comme le *Necronomicon* et le *Livre des serpents, de la cendre et des graines : les Ombres de ce qui Fut et de ce qui sera*. S'ajoutant à la complexité de ce plan, l'expérience de chaque voyageur semble unique et la plupart de ceux qui ont tenté ce voyage ne sont jamais revenus. Toute forme de magie qui interagit avec le plan attire immanquablement l'attention de créatures comme les chiens de Tindalos. Le bon écoulement du temps, et sa continuité, semble s'auto-corriger, souvent avec violence, quand quelqu'un tente de l'affecter.

Les rares individus ayant réussi à y pénétrer et à en revenir le décrivent comme un plan de tempêtes tourbillonnantes d'images floues, l'amalgame de millions de chronologies temporelles entremêlées autour de la leur, avec un unique passage permettant d'accéder à son propre passé. Les voyageurs se manifestent eux-mêmes sous la forme d'images transparentes mais le plan semble s'opposer à toute tentative de modification du passé, quelle que soit la manière utilisée et l'intention de celui qui essaie. Ces tentatives valent le plus souvent à la personne ayant perpétré cet outrage de se voir effacée de l'existence ou emprisonnée dans une boucle temporelle afin de limiter les dégâts qu'elle a infligés au flux du temps.

Il semblerait qu'au cœur de la dimension, tel l'œil du cyclone, se trouve le royaume légendaire de Stéthélos et son terrible occupant, Tawil at'Umr. Les récits concernant ce royaume évoquent uniquement une grande cité, une vaste prairie verte et le grondement d'un océan se déversant d'une immense et terrifiante cascade.

TERRES DU RÊVE

N | FLUIDE

Catégorie. Dimension

Divinités. Panthéon des Mythes des Anciens

Habitants natifs araignées de Leng, habitants de Leng, pétitionnaires (rêveurs), rêves animés

Créé et soutenu par les rêves collectifs des mortels endormis, les Terres du rêve (aussi appelées la dimension des Rêves) se superpose au plan éthétré. Quand une créature rêve, où que se trouve son corps physique, elle interagit directement avec les Terres du rêve.

DIMENSION

Les créatures endormies se projettent sur ce plan sous forme d'avatars idéalisés connus sous le nom de corps lucides et leur environnement onirique est préservé des influences extérieures usant de magie conventionnelle comme *changeement de plan*. Pour y pénétrer, il faut avoir recours à des sorts obscurs et spécialisés. Les rêveurs de chaque monde de mortels génèrent un amas d'environnements oniriques, comme des bulles dérivant au-dessus d'un océan de rêves permanents formé par la masse collective de désirs assoupis, de songes de rêveurs particulièrement puissants et des rêves d'entités anciennes et ténébreuses, notamment les divinités des Mythes des Anciens. Bien que la plupart des environnements oniriques soient sans danger, ceux qui voyagent dans les songes permanents et plus profonds sont confrontés à des rêves animés vivants et aux gueules noires du plan éthétré ainsi qu'à des entités étranges issues du cœur même de cette dimension.

Certains érudits estiment qu'il existe au sein de cette dimension une région distincte pour les cauchemars, un peu comme la partie intérieure plus stable de la dimension est séparée des environnements oniriques transitoires des rêveurs mortels. D'autres situent cette région de cauchemars dans le demi-plan de Leng, tandis que d'autres encore rejettent cette notion mais avancent l'hypothèse selon laquelle Leng serait accessible aux rêveurs qui veulent s'y rendre.

DEMI-PLANS

Les demi-plans sont beaucoup plus petits et limités que les plans ou les dimensions et ils se forment plus facilement. Ils peuvent se manifester naturellement là où le chaos brut du Maelstrom bouillonne aux limites de l'Astral, se cristalliser autour des souvenirs des mortels décédés alors que leurs âmes voyagent pour être jugées ou s'amalgamer dans les brumes du plan éthétré à cause de l'influence des forces des plans de l'énergie positive et de l'énergie négative. Ils peuvent aussi être façonnés par la force de volonté et une puissante magie afin de répondre aux besoins de leur créateur. Innombrables, chacun d'eux est fini et possède sa propre nature et ses propres règles définies au moment de sa création.

Le royaume demi-planaire de Desna, Cynosure, est littéralement l'étoile du nord de Golarion. Il est visible dans le ciel nocturne et abrite en son cœur les serviteurs et les pétitionnaires de la divinité. D'autres demi-plans sont créés par des mortels tels que le Refuge de Nex, façonné par l'archimage du même nom qui était en quête de solitude et de repos, ou la Tapisserie de Hao-Jin, un demi-plan contenant la collection de sa créatrice et auquel on accède par une tapisserie, un artefact qu'elle a créé comme porte d'entrée.

Créé ni par des divinités, ni par des mortels, le demi-plan des Archives akashiques existerait dans l'Astral et abriterait les connaissances et les souvenirs du cosmos. Immuable et extrêmement protégé, il est tellement difficile d'y accéder que certains doutent de son existence. D'autres demi-plans ont été conçus pour des raisons plus sinistres et il est peut-être préférable de les oublier même si les mystères qu'ils abritent tentent souvent les ignorants, les fous ou les désespérés. La Prison du fiélon hilare renferme son énigmatique et divin occupant, Tégrésin le fiélon hilare. Il y a été emprisonné par des divinités sans nom dont la nature et les motivations changent en fonction des récits. Le Caveau mort a été créé au cœur de Golarion par les dieux pour emprisonner à jamais Rovagug, la Bête Hirsute, afin d'éviter qu'il ne s'échappe et ne dévore tout ce qui existe.



CHAPITRE 3 : SOUS-SYSTÈMES

Lorsque le jeu s'aventure en des contrées inexplorées ou que vous souhaitez mettre l'accent sur un élément de jeu que l'on ignore d'ordinaire ou que l'on résume par un unique test, vous pouvez recourir à un sous-système. Comme leur nom l'indique, les sous-systèmes forment une extension du système de règles principal vous permettant d'explorer un sujet ou un style de jeu particulier.

Les sous-systèmes sont un excellent moyen d'ajouter de la profondeur aux aspects du jeu qui ne concernent pas le combat, mais s'accompagnent tout de même d'enjeux élevés. Nous commencerons par les points de victoire, une structure qui sert de charpente pour une grande partie de ce chapitre et vous aide à bâtir vos propres sous-systèmes. Ensuite viennent les sous-systèmes les plus fréquemment utilisés en jeu, avec des conseils pour les utiliser et les modifier. Ce chapitre est organisé comme suit.

- **Points de victoire** (p. 148). Offre une structure sur laquelle bâtir vos propres sous-systèmes, en détaillant la trame que Pathfinder utilise pour ses sous-systèmes.
- **Influence** (p. 151). Propose des règles pour des rencontres sociales plus développées impliquant des PNJ influents.
- **Recherche** (p. 154). Montre comment construire une structure intéressante pour les scènes où les PJ cherchent des informations.
- **Poursuites** (p. 156). Sous-système conçu pour représenter le rythme effréné d'une scène de course-poursuite.
- **Infiltration** (p. 160). Vous permet de concevoir des scènes d'infiltration ou de cambriolage où les PJ tirent avantage d'une planification savamment orchestrée et se tirent adroitement de situations complexes.
- **Réputation** (p. 164). Donne vie au monde du jeu en permettant aux divers groupes de PNJ de réagir de façon favorable ou défavorable aux actes des PJ et à la réputation des PJ auprès de ces groupes de changer.
- **Duels** (p. 166). Offre une architecture simple pour gérer les confrontations entre deux adversaires.
- **Commandement** (p. 168). Permet aux PJ de rallier des gens à leur cause, ce qui place des cohortes et des organisations sous leur responsabilité.
- **Hexapłoration** (p. 170). Vous enseigne comment construire une carte d'exploration sur une grille d'hexagones pour que vos PJ puissent ressentir un frisson d'exaltation en découvrant des secrets en territoire inexploré ou peu familier.
- **Véhicules** (p. 174). Vous permet de diriger des rencontres mettant en scène des véhicules et de capitaliser sur leurs capacités à aider les PJ à partir en exploration à grande échelle à un rythme plus rapide.

QUAND UTILISER UN SOUS-SYSTÈME

Lorsque vous disposez d'un sous-système passionnant, il est tentant de l'utiliser dès que possible (par exemple, en intégrant le sous-système d'influence à chaque scène sociale). Cependant, les sous-systèmes sont bien plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés dans un but bien précis. Ils fonctionnent mieux lorsqu'ils servent de composant pour un aspect du jeu devant occuper une portion importante d'une session de jeu. Avant d'appliquer un sous-système, demandez-vous si vous voulez utiliser un style de jeu différent de l'ordinaire, car c'est pour cela que les sous-systèmes sont faits. Vous devriez éviter d'utiliser un sous-système donné s'il déplaît à plusieurs joueurs ou si son usage pousse les joueurs à faire toute une série de jets de dé qui n'aident en rien à raconter une histoire passionnante.

Il est important de consacrer du temps et de l'énergie mentale à donner un air spécial au sous-système, à ce que tous ses éléments prennent vie dans le monde du jeu. Un sous-système dépouillé de vie et de profondeur narrative devient facilement une simple quantité de jets de dé et la dernière chose que nous voulons, c'est qu'il perde sa magie, surtout si les joueurs l'apprécient. Parfois, la meilleure façon de gérer une scène consiste simplement à faire un test ! Les sous-systèmes sont là lorsque vous avez besoin de pimenter une aventure ou d'ap- profondir un élément ou une scène.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

COMBINER DES SOUS-SYSTÈMES

Certains sous-systèmes de ce chapitre interagissent de manière intéressante une fois combinés. Par exemple, le sous-système d'influence peut faire partie de votre mécanisme d'acquisition de réputation ou jouer un rôle dans un plan d'infiltration. Ou vous pouvez mener une poursuite d'hexapłoration avec un groupe rival et rencontrer des obstacles dans chaque hexagone alors que les camps se précipitent vers la récompense... tout en utilisant des véhicules pour accélérer le rythme ! Au final, c'est à vous de décider comment gérer les interactions entre deux sous-systèmes combinés pour raconter une histoire donnée à votre groupe, mais en règle générale il est bon d'avoir un sous-système comme trame de fond que vous suivez sur le long terme et sur lequel le sous-système à court terme vient s'appuyer.



POINTS DE VICTOIRE

Souvent, vous vous rendrez compte que le jeu sera plus simple à gérer si vous avez un moyen de noter la progression vers un objectif plutôt que tout garder dans votre tête. Cette section vous explique comment construire votre propre sous-système de suivi de progression via les points de victoire. Bien d'autres sous-systèmes de ce chapitre les utilisent aussi, mais souvent sous un autre nom.

Les points de victoire (PVic) sont un puissant outil dans votre arsenal de MJ car ils vous permettent de suivre la progression des PJ via un sous-système ne se limitant pas au résultat d'un seul test. Les points de victoire sont polyvalents : vous pouvez les suivre et connaître leur résultat au cours d'une rencontre ou les comptabiliser au fil d'une campagne entière pour déterminer la fin de l'histoire.

NOMMER LES POINTS DE VICTOIRE

Vous pouvez vous amuser à renommer vos points de victoire afin qu'ils reflètent au mieux le sous-système qu'ils comptabilisent. Le terme « points de victoire » est très vague, alors n'hésitez pas à leur donner un autre nom qui reflète le thème de votre aventure et aide les joueurs à sentir qu'ils participent au type d'activité représenté par vos points de victoire. Voici quelques exemples de PVic renommés : points d'influence (p. 151), points d'infiltration (p. 160), points de recherche (p. 154) et points de réputation (p. 164). Le nom doit être représentatif et les joueurs doivent comprendre à quoi il fait référence. Vous pouvez omettre le mot « point » si vous le désirez, bien que nous le conservions généralement dans cette section pour décrire l'utilisation des points de victoire.

LES STRUCTURES DES SOUS-SYSTÈMES DE POINTS DE VICTOIRE

Le suivi des points de victoire peut se faire selon quelques structures communes sur lesquelles baser votre nouveau sous-système. Vous pouvez utiliser une structure fondée sur l'un des sous-systèmes donnés plus loin ou en inventer une complètement différente si celles proposées ne correspondent pas à votre style de jeu. Le plus important consiste à savoir comment les PJ ou leurs adversaires gagnent ou perdent des points de victoire.

ACCUMULER LES POINTS DE VICTOIRE

La structure la plus utilisée permet d'accumuler les points de victoire, soit en s'arrêtant une fois le seuil de succès atteint, soit en engrangeant autant de points que possible dans un laps de temps déterminé puis en comparant le résultat avec une échelle de réussite. Le sous-système d'influence page 151 est un excellent exemple de ce type de structure : chaque PJ a



un certain nombre de chances d'influencer divers PNJ, un PNJ étant convaincu une fois que le PJ a accumulé un nombre de points de victoire donné auprès de lui.

Une variante de cette structure permet aux adversaires des PJ d'accumuler eux aussi des points de victoire, ce qui donne un objectif mouvant aux PJ : soit atteindre leur objectif avant leurs ennemis, soit avoir plus de points qu'eux au bout d'un certain laps de temps. C'est une excellente solution quand quelqu'un s'oppose aux PJ, meilleure que de faire accumuler des points de victoire aux PJ pendant que leurs adversaires

s'efforcent de réduire leur total car cela pourrait déboucher sur une impasse.

Vous pouvez utiliser un sous-système à grande échelle, sur toute une aventure ou une campagne par exemple, en donnant des points de victoire aux PJ quand ils atteignent des objectifs difficiles ou prennent une décision essentielle.

Ces sous-systèmes demandent généralement de comparer les points de victoire que les PJ ont accumulés avec des seuils sur une échelle, chaque seuil ayant une conséquence sur l'histoire une fois atteint. Normalement, plus les PJ ont de points, plus le résultat est positif, mais il arrive qu'un succès trop retentissant ait des répercussions inattendues, par exemple si les PJ sont si efficaces en essayant de convaincre des ouvriers de soutenir une révolte qu'ils incitent toute une population à se rebeller. Si vous créez votre propre sous-système, vous n'êtes pas obligé de définir précisément ces échelons, vous pouvez déterminer le résultat à la fin.

ACCUMULER LES JETS

Lorsque les PJ ont besoin de faire des tests pour gagner des points de victoire, c'est à vous de décider du nombre qu'ils obtiennent en fonction de leur degré de succès. L'échelle par défaut indiquée ci-après fonctionne dans la majorité des cas.

Succès critique. Les PJ gagnent 2 points de victoire.

Succès. Les PJ gagnent un point de victoire.

Échec critique. Les PJ perdent 1 point de victoire.

Cela signifie que le résultat du test d'un PJ fait généralement gagner 1 ou 0 point de victoire, mais des PJ spécialisés ont de grandes chances de gagner 2 points, tandis que des plans farfelus risquent fort de leur en faire perdre 1.

RÉDUIRE LES POINTS DE VICTOIRE

Avec cette méthode, les PJ commencent avec un certain nombre de points de victoire et, au lieu d'en accumuler, ils

doivent éviter d'en perdre. Ils tentent peut-être d'empêcher des œufs de dragon de se briser ou de minimiser des dégâts, des pertes ou un danger. Cette variante est moins répandue, mais elle permet de transcrire l'urgence d'une situation au fur et à mesure que les PJ perdent des points. Il est parfois nécessaire d'ajouter ce sentiment de tension à ce sous-système ! Généralement, lorsque les PJ perdent tous leurs points de victoire, un événement négatif se produit. S'il y a un chronomètre, il se peut que plus ils ont conservé de points, plus le résultat soit positif.

JETS RÉDUCTEURS

En utilisant cette structure, les PJ perdent généralement des points lorsqu'ils ratent un test, mais aussi s'ils prennent une mauvaise décision ou se comportent imprudemment. Là aussi, adaptez les conséquences de façon sensée, mais voici les degrés de succès par défaut.

Succès critique. S'il est possible de récupérer du terrain, les PJ gagnent 1 point de victoire. Sinon, comme pour un succès.

Succès. Les PJ ne perdent pas de point de victoire.

Échec. Les PJ perdent 1 point de victoire.

Échec critique. Les PJ perdent 2 points de victoire.

SOUS-SYSTÈMES À POINTS MULTIPLES

Dans un sous-système à points multiples, vous avez plusieurs systèmes de points, chacun mesurant un élément différent. Par exemple, dans une course sur longue distance, les PJ et leurs adversaires s'efforcent tous de gagner leurs propres points de marathon, celui qui arrive le premier à 10 remportant la course !

En p. 160, l'infiltration propose un sous-système de points de victoire différent, avec plusieurs types de points. Les PJ tentent de gagner un certains nombre de points d'infiltration pour se faufiler quelque part tout en évitant d'essuyer des échecs donnant des points de vigilance à leurs ennemis.

Vous pouvez associer les points multiples avec un facteur temps, par exemple pour une infiltration où les PJ augmentent automatiquement les points de vigilance ennemis au fil du temps.

OBSTACLES ET DD

Lorsque vous préparez votre sous-système, pensez aux obstacles que les PJ devront surmonter et aux pistes qu'ils pourront exploiter pour y progresser. Définissez quelques DD à l'avance, en utilisant les règles habituelles. Pour tout le reste, vous pourrez improviser. Si vous pensez que, dans l'ensemble, vos DD seront supérieurs, choisissez une valeur faible lorsque vous définissez le nombre de points de victoire nécessaires (voir Choisir une échelle, plus loin).

Réfléchissez à des possibilités plus difficiles et d'autres plus simples. À qui vos PJ s'opposent-ils et quels points faibles exploitables possède cette opposition ? Pour eux, fixez un DD plus faible ou donnez plus de PV quand les PJ parviennent à les exploiter. Des PJ qui effectuent des recherches ou inventent une stratégie rusée devraient surmonter les épreuves plus facilement.

CHOISIR UNE ÉCHELLE

Le nombre de points requis pour atteindre un objectif affecte fortement le ressenti lié au sous-système en cours de partie. Si

LES POINTS DE VICTOIRE ENNEMIS

En plus de donner aux PJ et à leurs adversaires des points de victoire, comme indiqué p. 149, il peut être plus cohérent de faire gagner ou perdre des points de victoire aux ennemis uniquement et non aux PJ. Bien que les PNJ entreprennent aussi des actions, il vaut généralement mieux augmenter ou réduire leurs points de victoire en fonction des seuls actes des PJ, car les joueurs auront bien plus l'impression d'influer sur le jeu. Dans les rares cas où un ennemi agit directement contre les PJ, vous pouvez modifier ses points de victoire en fonction de ses actes et de ceux des PJ.

Pour ce type de sous-système, il faut parfois inverser les jets habituels. Par exemple, si les PJ tentent de réduire l'influence que l'ennemi exerce sur une faction, elle diminue de 2 s'ils remportent un succès critique, de 1 sur un succès tandis qu'un échec critique donne quelque chose à exploiter à l'adversaire qui augmente son influence de 1.

Cela fonctionne comme l'accumulation de jets, mais « endommage » les PVic ennemis au lieu d'en faire gagner aux PJ. Mécaniquement, cela ressemble beaucoup au gain de PVic des PJ, mais la thématique convient bien mieux à une histoire basée sur une intrigue.

vous voulez utiliser le sous-système pour une seule scène, par exemple lors de négociations avec un puissant PNJ, définissez une valeur inférieure à celle requise pour un sous-système couvrant la majorité ou la totalité d'une session de jeu. Le tableau 3-1 (ci-dessous) indique des valeurs possibles pour une échelle de points de victoire. L'échelle « aventure » n'est pas prévue pour les sous-systèmes intégrés à une unique rencontre, mais plutôt pour une longue narration et donne des points de victoire lorsque les PJ sortent vainqueurs de rencontres entières ou de donjons complets.

Elle est conçue pour les sous-systèmes sur lesquels les PJ se concentrent beaucoup. Un sous-système fonctionnant en arrière-plan lors d'une aventure devrait utiliser une échelle inférieure. Il s'agit généralement de la valeur définie pour « aventure, activité secondaire ». Elle peut être encore plus basse, par exemple lors d'une aventure dans un donjon offrant plusieurs opportunités d'interagir avec une tribu kobolde pour obtenir de petits avantages. Bien que ces occasions se profilent tout au long de l'aventure, vous devriez utiliser une valeur faible car l'accumulation de ces PVic est une part mineure de l'histoire. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de vous servir d'un sous-système de PVic. Le tableau donne aussi des valeurs pour un ou plusieurs seuils. Elles indiquent quand les PJ obtiennent un bénéfice partiel (ou, pour un système réducteur, subissent un revers). Vous devriez accorder un avantage partiel lorsque les PJ atteignent un certain seuil ou introduire des rebondissements dans le sous-système afin que les joueurs continuent à se sentir concernés et récompensés au fil du temps.

TABLEAU 3-1 : ÉCHELLES DE POINTS DE VICTOIRE

Durée du défi	PVic finaux	Seuils de PVic
Rencontre rapide	3-5	—
Rencontre longue	7-10	4
Majorité d'une session	15-25	5, 10, 15
Aventure, activité secondaire	15-20	5, 10, 15
Aventure, activité principale	25-50	10, 20, 30, 40



Ces valeurs dépendent aussi d'autres facteurs. Elles peuvent tenir compte des DD, du nombre de chances que les PJ ont de gagner des points de victoire et de la flexibilité dont les PJ disposent pour accomplir des tâches (par exemple, si tous les PJ sont contraints de faire quelque chose pour quoi ils ne sont pas forcément qualifiés, ils peuvent essuyer des échecs critiques). Elles peuvent aussi tenir compte des efforts que les PJ doivent déployer pour accomplir des tâches ne leur donnant pas directement de points de victoire, comme des tests pour Découvrir des informations à propos de PNJ en utilisant le sous-système d'influence. Gardez tout cela en mémoire lorsque vous décidez de la valeur finale des points de victoire.

UTILISER VOTRE SOUS-SYSTÈME

Lorsque vous utilisez votre nouveau sous-système, assurez-vous de maintenir un certain challenge en recourant à diverses compétences et options pour encourager la créativité et la coopération plutôt que de faire répéter encore et toujours le même test, qui devrait rapporter de moins en moins aux PJ. Vous pouvez aussi utiliser un timer pour encourager chaque PJ à participer ou même créer vos propres mécanismes pour encourager directement chaque PJ à participer, par exemple en imposant un malus si un même PJ tente des tests de façon répétée ou si deux PJ s'essaient au même test.

Vous pouvez même décider de défis qui obligent tous les PJ à participer. Par exemple, si l'hôte du groupe accueille chaque PJ individuellement, ils devront tous faire bonne impression par leurs propres moyens ou, pendant une infiltration, chaque PJ sera obligé de tester sa capacité à se déguiser ou être furtif. Certaines approches devraient se solder par un succès automatique si elles sont particulièrement adaptées à la tâche ou par un échec automatique si elles sont hautement irréalistes.

RÉCOMPENSES

La manière dont vous structurez les récompenses de votre sous-système dépend beaucoup de son envergure. Un sous-système résolu lors d'une seule session donne généralement des PX pour une réussite, à moins qu'il ne soit particulièrement exigeant et ne soit considéré comme une rencontre à grande échelle. Les sous-systèmes s'étalant sur plusieurs sessions ou sur une campagne entière devraient générer des XP de réussite à divers paliers significatifs de l'aventure. Si vous avez un sous-système très discret qui fonctionne en coulisse ou qui n'est pas orienté par les succès, comme un sous-système définissant le type de dirigeant que le protecteur des PJ deviendra en fonction de leurs décisions, vous ne devriez pas donner de PX directement à partir de ce sous-système étant donné que le « succès » est alors indéfini.

INFLUENCE

Lorsque les PJ ont besoin de gagner les faveurs d'un PNJ ou de le rallier à leur cause pour atteindre leurs objectifs, il se peut qu'un simple test de Duperie, Diplomatie ou d'Intimidation ne suffise pas. Dans ce cas, intégrez le sous-système d'influence à votre rencontre sociale.

L'influence est un sous-système à court terme permettant aux PJ d'accumuler des points d'influence lors d'une rencontre sociale avec un PNJ pour représenter l'accroissement de leur influence auprès de lui. Ces rencontres sont une course contre la montre pour atteindre un seuil de points d'influence permettant de rallier le PNJ au groupe. Ce sous-système fonctionne parfaitement pour les rassemblements sociaux, qu'il s'agisse de participer à une fête, négocier un traité ou persuader divers membres d'un jury. Comme les PJ peuvent utiliser un vaste panel de compétences d'influence et recourir à la Perception pour découvrir des informations, ils ont tous quelque chose à apporter, ce qui n'est pas le cas d'une situation où un seul personnage use de Diplomatie.

Le sous-système d'influence divise une rencontre sociale en rounds, le nombre de rounds représentant la durée de l'événement. Un round dure le temps que vous décidez, en fonction des besoins de la narration, mais il fait généralement entre 15 min et une heure. À chaque round, chaque PJ peut agir une fois pour influencer ou Découvrir.

INFLUENCER

CONCENTRATION | LINGUISTIQUE

Vous tentez de faire une impression favorable sur un PNJ pour le convaincre de se rallier à votre cause. Choisissez un PNJ et faites un test de compétence pour l'impressionner. Le DD et les possibilités de succès dépendent des préférences du PNJ (généralement indiquées dans son bloc de statistiques d'influence).

Succès critique. Vous gagnez 2 points d'influence auprès du PNJ choisi.

Succès. Vous gagnez 1 point d'influence auprès du PNJ choisi.

Échec. Vous ne gagnez aucun point d'influence auprès du PNJ choisi.

Échec critique. Vous perdez 1 point d'influence auprès du PNJ choisi.

Échec critique. Choisissez une information à découvrir. Cela fonctionne comme un succès, mais l'information obtenue est erronée. Par exemple, vous pourriez croire que le PNJ est sensible aux flatteries alors qu'en réalité il leur est résistant.



DÉCOUVRIR

CONCENTRATION | SECRET

Vous observez ou étudiez un PNJ pour en apprendre plus sur ses préférences. Choisissez un PNJ et faites un test de Perception ou de compétence approprié (à déterminer par le MJ). Le DD se trouve généralement dans le bloc de statistiques d'influence du PNJ.

Succès critique. Choisissez deux options détaillées dans Succès, plus loin. Vous pouvez choisir la même à plusieurs reprises pour apprendre deux informations de la même catégorie.

Succès. Choisissez l'une des options suivantes : vous découvrez la compétence susceptible d'influencer le PNJ possédant le DD le plus bas (en omettant celles que vous connaissez déjà), l'un des penchants du PNJ, l'une de ses résistances ou l'une de ses faiblesses.

Échec. Vous n'apprenez aucune information.

EXEMPLE DE BLOC DE STATISTIQUES

Dans cet exemple, les PJ essayent de convaincre un vieux seigneur de ne pas expulser une troupe de comédiens d'un bâtiment délabré lui appartenant. C'est un défi de niveau 3. Le seigneur est un homme occupé et pragmatique qui leur laisse seulement 45 min (3 rounds) pour exposer leur cas.

DANPHY MOLLWETHER

LM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Seigneur avare

Perception +9

Vol +12

Découverte Connaissance commerciale DD 13, Perception DD 18, Société DD 16

Compétences d'influence Connaissance comptable DD 16 (pour souligner comment le théâtre peut générer des profits), Artisanat DD 16 (pour se porter volontaire pour restaurer le bâtiment), Intimidation DD 20, Représentation DD 20, Diplomatie DD 22, Duperie DD 24

Influence 4. Monsieur Mollwether laisse une semaine à la troupe pour lui payer le loyer, avec les intérêts, avant de l'expulser.

Influence 6. Monsieur Mollwether donne un mois à la troupe pour lui payer son loyer avant de l'expulser.

Influence 8. Monsieur Mollwether autorise la troupe à rester, réduit son loyer et annule la moitié de la dette.

Résistances. Le seigneur est un homme pragmatique, sans la moindre patience pour les « bons à rien » de la troupe. Si les PJ font appel à sa seule compassion, le DD du test augmente de 2.

Faiblesses. Monsieur Mollwether se rendait souvent au théâtre quand il était enfant : si l'on chante l'une de ses chansons favorites ou joue l'une des pièces préférées de son enfance, les larmes lui montent aux yeux et le DD de Représentation diminue de 2.

Historique. Mollwether fut élevé par de riches parents qui aimait les arts et l'emmenaient souvent au théâtre. Un scandale ruina la famille et Danphy dut se battre pour retrouver un train de vie décent. Devenu une sorte de propriétaire terrien des bas-fonds, il possède à présent plusieurs domaines et garde l'impression qu'il doit exploiter les autres pour survivre.

Apparence. Vieil homme avec des habits d'apparence élégante, mais bon marché, monsieur Mollwether a tout de l'homme qui n'a jamais éprouvé le moindre amour pour qui que ce soit.

Personnalité. Impatient, grincheux, sceptique

Malus. Si les PJ irritent monsieur Mollwether en le « sermonnant » ou en lui « faisant perdre son temps », il écourt la discussion qui passe de 3 rounds à 2.

BLOC DE STATISTIQUES D'INFLUENCE

Les PNJ du sous-système d'influence n'ont guère besoin de la majorité des statistiques que l'on trouve d'ordinaire dans les profils des créatures. Cependant, il peut être utile de préparer la rencontre sociale en créant un bloc de statistiques pour chaque

PNJ important. Ce n'est pas indispensable, si vous arrivez à garder toutes ces informations en tête vous pouvez omettre cette étape ou simplement noter les trois premières catégories pour avoir les chiffres sous la main.

Les blocs de statistiques d'influence sont flexibles et contiennent seulement les éléments essentiels pour jouer le PNJ lors d'une rencontre sociale, rien d'autre. Parmi les statistiques principales, les seules qui comptent ici sont les modificateurs de Perception et de Volonté.

NOM DU PNJ

TRAITS

Une description succincte du PNJ, comme « musicien célèbre » ou « baron populaire ».

Perception. Le modificateur de Perception du PNJ, plus éventuellement les sorts pertinents comme *vision lucide*.

Volonté. Le modificateur de Volonté du PNJ, plus d'éventuels ajustements spécifiques.

Découverte. Le DD du test de Perception pour Découvrir des informations sur le PNJ, ainsi que les éventuels tests de Découverte permettant d'apprendre leur DD.

Compétences d'influence. Les compétences que les PJ peuvent utiliser pour influencer un PNJ sont indiquées ici, avec leur DD, du DD le plus bas (la compétence qui fonctionne le mieux) au plus élevé. Si une compétence ne figure pas sur la liste, mais qu'un joueur vous donne une explication narrative très pertinente pour l'utiliser, vous pouvez l'ajouter avec un DD approprié (généralement le plus élevé de la liste). La Diplomatie figure généralement sur la liste, mais représente rarement le meilleur choix pour Influencer un PNJ, afin d'encourager et récompenser l'utilisation de Découvrir pour apprendre quels sont les centres d'intérêt d'un PNJ et les exploiter.

Seuil d'influence. Le nombre de points d'influence nécessaire pour influencer le PNJ et les avantages qui en découlent. Certains PNJ ont plusieurs seuils d'influence qui donnent des avantages ou accordent des faveurs supplémentaires aux PJ à chaque fois qu'ils en atteignent un.

Résistance. Certains PNJ résistent à certaines tactiques, ont des préjugés envers un type de personne ou se mettent sur la défensive lorsque l'on aborde un sujet donné. Les PJ ont alors plus de mal à les convaincre. Un PNJ peut par exemple trouver les flatteries stupides, détester les magiciens ou se mettre en colère dès que l'on mentionne son ex-femme. Généralement, la résistance d'un PNJ augmente le DD du test d'influence associé de 2 (voire de 5 pour les résistances les plus fortes), mais elle peut avoir des conséquences plus graves, comme faire perdre des points d'influence ou énervé le PNJ à tel point qu'il est ensuite impossible de l'influencer de nouveau.

Faiblesse. La plupart des PNJ ont au moins une faiblesse qu'un PJ rusé et observateur peut exploiter, qu'il s'agisse d'un profond sentiment d'insécurité, d'une grande soif de pouvoir, d'un loisir favori, de préjugés à l'égard d'un certain groupe ou d'un secret que les PJ pourraient menacer de révéler au grand jour. Lorsqu'un PJ exploite la faiblesse d'un PNJ, le DD du test d'influence associé diminue généralement de 2 (voire de 5 pour une grande faiblesse), mais cela peut avoir des conséquences plus importantes, comme de donner automatiquement des points d'influence ou même d'influencer automatiquement le PNJ quel que soit le nombre de points d'influence obtenus jusque-là.



INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

Après le bloc de statistiques d'influence, vous pouvez noter les informations importantes qui vous aideront à incarner le PNJ et l'intégrer à votre rencontre d'influence. Notez les détails suivants s'ils sont pertinents pour votre PNJ : son histoire (une brève biographie se concentrant sur les informations liées à la rencontre), son apparence, sa personnalité (éventuellement juste une liste d'adjectifs), ses affiliations, ses objectifs publics, ses objectifs cachés, le malus s'il devient l'ennemi des PJ (ou s'ils n'arrivent pas à l'influencer, selon la structure de votre rencontre).

FIXER UN DD

Lorsque vous fixez un DD, il convient souvent de commencer par décider d'un « niveau social » pour le PNJ puis de fixer un DD correspondant. Utilisez comme d'habitude l'ajustement de DD, p. 504 du *Livre de base*. Vous pouvez commencer par fixer le modificateur de Volonté du PNJ, puis prendre ce DD et l'ajuster en fonction des compétences qui ont plus ou moins de chances de fonctionner.

Par exemple, pour un défi de niveau 3, vous pourriez donner un modificateur de Volonté de +12 au PNJ et utiliser un DD de 22 comme base. Vous pourriez considérer qu'il s'agit du DD de Diplomatie avant de préciser que ce PNJ ne se laisse pas facilement intimider et d'appliquer l'ajustement de difficulté difficile aux tests d'Intimidation pour un total de 24. Vous pouvez aussi décider qu'il adore différentes sortes

de vin, ce qui donne un ajustement de DD incroyablement facile pour les tests de Connaissance de l'alcool qui passent à 12.

DIRIGER UNE RENCONTRE D'INFLUENCE

Lorsque vous dirigez une rencontre d'influence, laissez les PJ faire preuve de créativité et utiliser un éventail de compétences variées dès que possible. Soyez ouvert à l'improvisation et modifiez la structure de la rencontre si les joueurs vous proposent quelque chose d'intéressant. C'est aux PJ de donner le rythme et de choisir avec qui ils interagissent. À vous de vous assurer que chaque PNJ soit particulier, de faire réagir les PNJ en fonction de leurs interactions avec les PJ et de structurer la rencontre en veillant à ce qu'elle ressemble à un événement vivant et pas à une simple série de tests.

Réfléchissez à la manière dont les rounds de la rencontre sociale s'intègrent à l'événement global. Par exemple, si vous avez un banquet avec quatre plats et six rounds, vous pouvez avoir un round de présentations avant le début du service, un round par plat et un dernier round de conversation après le dessert. Les PNJ peuvent arriver et repartir au compte-gouttes, devenir indisponibles s'ils sont accaparés par une tâche ou se montrer particulièrement désireux de discuter avec un PJ. Ces changements rendent les PNJ un peu plus réels et brisent les répétitions qui risquent de survenir dans une rencontre.

RECHERCHE

Lorsque les PJ tentent de découvrir une information importante, mais sont limités par le temps ou un autre rebondissement intéressant, le sous-système de recherche est idéal pour donner plus de poids à leurs efforts et traduire le sentiment d'urgence.

Dans ce sous-système, les PJ accumulent des points de recherche et apprennent une nouvelle information ou obtiennent un bénéfice à chaque fois qu'ils atteignent un certain seuil. Utilisez ce système si les PJ font face à une contrainte horaire, à un groupe de recherches rival ou à toute autre forme de pression extérieure susceptible de mettre un terme à leurs efforts. Sinon, vous pouvez tout simplement utiliser les règles du *Livre de base*, étant donné que les PJ peuvent continuer à faire des jets jusqu'à ce qu'ils aient découvert tout ce qui existe.

Dans ce sous-système, le temps s'écoule en rounds couvrant de plusieurs heures à une journée de recherches. À chaque round, les personnages utilisent l'activité d'exploration Recherche pour gagner des points de recherche (PR). Alors que le temps passe et que le groupe gagne des PR, il engrange des connaissances et des récompenses, mais doit aussi faire face aux conséquences de ses recherches ou à des événements. Certains d'entre eux peuvent interrompre un round de l'activité de Recherche avec un autre type de rencontre, comme une rencontre sociale avec un livre intelligent ou une rencontre de combat avec un gardien.

RECHERCHE

CONCENTRATION | **EXPLORATION** | **LINGUISTIQUE**

Vous étudiez diverses informations pour en apprendre plus sur le sujet qui vous intéresse. Choisissez votre sujet de recherche, une section de bibliothèque ou tout autre segment dépendant de votre champ d'étude et faites un test de compétence. Les compétences à utiliser et le DD du test dépendent de vos choix.

Succès critique. Vous gagnez 2 PR.

Succès. Vous gagnez 1 PR.

Échec critique. Vous faites une fausse découverte et perdez 1 PR.

CONSTRUIRE UNE BIBLIOTHÈQUE

« Bibliothèque » est le terme générique que nous utilisons dans le sous-système de recherche pour désigner l'environnement dans lequel les PJ effectuent leurs recherches. Malgré son nom, la bibliothèque n'est pas forcément un endroit calme regorgeant de livres. Ce peut être un palais des souvenirs astral, une collection d'œuvres d'art iconographiques ou même un groupe que les PJ interrogent. Dans la plupart des cas, pour que le groupe entier participe et prenne des décisions, vous devriez intégrer au moins une variable ou une

subdivision à votre sujet de recherche ou votre bibliothèque que vos PJ devront gérer de la manière qui leur convient. Par exemple, vous pouvez donner trois sujets de recherche à étudier aux PJ, chacun demandant des compétences différentes et offrant des récompenses particulières. La bibliothèque peut être divisée en plusieurs pièces ou sections, chacune présentant des défis de recherche différents, ce qui vous permet de récompenser les PJ ne possédant pas de compétences d'ordinaire associées aux recherches. Par exemple, les livres sur l'aéromancie pourraient tous flotter au-dessus des plus hautes étagères d'immenses bibliothèques, exigeant un round de tests d'Athlétisme pour gravir les échelles, les attraper et atteindre le premier seuil. Diverses compétences et décisions, ainsi que des descriptions vivantes et non une série de jet de la part du magicien, voilà la clef d'une session de recherche passionnante et mémorable.

CHOISIR UN SEUIL

Une fois que vous avez choisi l'apparence de votre bibliothèque ainsi que sa structure et celle de ses options de recherche, il est temps de définir des seuils de recherche pour chaque sujet. Les seuils vous permettent de révéler de nouvelles informations intrigantes et d'introduire de nouveaux types de défis. Chaque seuil doit fournir des informations intéressantes. Si ce n'est pas le cas, vous devriez sûrement réduire le nombre de seuils. Un seuil peut changer

l'état de la bibliothèque (le premier seuil consiste peut-être simplement à nettoyer et organiser la bibliothèque, afin que les PJ trouvent facilement les livres désirés), révéler une information, donner une récompense aux PJ (par exemple, donner accès à un don ou un sort ancien et peu courant ou rare découvert dans les entrailles de la bibliothèque), déclencher une rencontre, modifier le DD ou les compétences des prochaines recherches ou tout ce que vous pouvez imaginer, mais il doit toujours avoir un effet.

Si votre bibliothèque couvre plusieurs sujets, chacun possède sa propre série de seuils. Dans ce cas, exigez d'ordinaire moins de points de recherche pour atteindre chacun de ces seuils et utilisez moins de seuils par sujet.

Pensez aux contraintes qui empêchent les PJ de se livrer à leurs recherches aussi longtemps



qu'ils le désirent et utilisez-les pour déterminer le nombre de points de recherche qu'ils doivent obtenir pour atteindre chaque seuil. Nul besoin d'espacer régulièrement les seuils, vous pouvez exiger très peu de points de recherche pour découvrir des indices cruciaux que vous voulez fournir à coup sûr aux PJ et en demander énormément pour atteindre le seuil final qui donne une récompense spéciale.

BLOC DE STATISTIQUES D'UNE BIBLIOTHÈQUE

Lorsque vous construisez une bibliothèque, vous pouvez utiliser un bloc de statistiques pour organiser vos informations. Dans les aventures publiées, il se présentera comme suit. Vous pouvez vous dispenser des entrées qui ne s'appliquent pas à votre bibliothèque.

NOM DE LA BIBLIOTHÈQUE

TRAITS

Nom et description de la division. Qu'il s'agisse d'une portion de bibliothèque physique, d'un sujet que les PJ étudient parmi plusieurs ou de quelque chose de plus créatif, voici le nom de l'une des divisions de la bibliothèque. Si chaque division concerne un sujet distinct, chacune possède ses propres seuils, mais s'il s'agit de zones séparées traitant du ou des mêmes sujets, chaque zone peut à la place avoir un nombre de PR maximum au-delà duquel les PJ ont épuisé toutes les informations qu'elle contenait. Répétez ces sections pour les autres divisions de la bibliothèque. Si vous utilisez des maximums de PR, veillez à ce que les divisions rapportent assez de points pour atteindre le seuil final.

Tests de recherche. Les tests de compétences ou autres que les PJ peuvent effectuer pour faire des Recherche dans la division sont indiqués ici avec leur DD, du plus bas (la compétence qui fonctionne le mieux) au plus élevé. Si une compétence ne figure pas sur la liste, mais qu'un joueur vous donne une explication narrative très pertinente pour l'utiliser, vous pouvez l'ajouter avec un DD approprié (généralement le plus élevé de la liste). Connaissance universitaire et Connaissance des bibliothèques sont souvent indiquées dans ces entrées

Seuil de recherche. Chaque seuil indique le nombre de PR requis pour l'atteindre, ainsi que l'effet produit une fois le seuil atteint. Les seuils sont présentés dans l'ordre, du premier (celui demandant le moins de PR) au dernier (celui possédant le seuil le plus élevé).

Sous le bloc de statistiques, vous pouvez noter tous les événements qui se produisent selon un timing et non en fonction des PR totaux du groupe (comme un message menaçant arrivant le troisième jour), ainsi que des détails importants.

DIRIGER LES RECHERCHES

Lorsque vous dirigez le sous-système de recherche, pensez aux deux facteurs qui donnent le rythme de la rencontre et n'hésitez pas à les séparer : la durée de chaque round et les seuils de recherche. Utilisez-les en tandem pour donner de la vie à votre session et immerger les joueurs dans le monde du jeu. Dans l'idéal, les PJ sont conscients de la pression qui les pousse à terminer rapidement leurs recherches et la tension devrait donc grimper au fil des rounds. Tant que les PJ parviennent à récolter les informations pour lesquelles ils sont venus, ce n'est pas grave s'ils ne découvrent pas tout le savoir que renferme la bibliothèque. Vous pouvez même créer délibérément une situation où les PJ ne pourront obtenir qu'une partie des récompenses spéciales, ce qui les oblige à prioriser celles qu'ils préfèrent.

EXEMPLE DE BLOC DE STATISTIQUES

Dans cet exemple, les PJ effectuent des recherches sur des secrets occultes ayant trait aux guenaudes et seulement connus des fées d'une curieuse bibliothèque sylvestre. C'est un défi de niveau 7. Si vous voulez utiliser cet exemple pour un sujet différent, changez simplement le résultat de chaque seuil et remplacez les tests de Recherche d'Occultisme par d'autres plus appropriés à votre propre sujet !

CLAIRIÈRE DES TEMPS OUBLIÉS

BIBLIOTHÈQUE 7

FÉE | PRIMORDIAL

Champ des fleurs livresques. Des tiges de 1,5 m portent des corolles de livres de pétales colorés ; **Maximum PR 10**

Tests de recherche. Connaissance universitaire ou Connaissance des bibliothèques DD 18, Occultisme DD 23

Arbre de la connaissance-mère. Une puissante intelligence sommeille dans ce vieux chêne et se réveille si l'on communique avec lui ou joue de la musique ; **Maximum PR 15**

Tests de recherche. Nature DD 23, Occultisme DD 25, Représentation DD 21

Nuée d'esprits follets. Des milliers d'esprits follets iridescents papillonnent de-ci de-là, ravis de donner quelques informations qui ne sont malheureusement pas toujours fiables ; **Maximum de PR 5**

Tests de recherche. Diplomatie DD 23, Occultisme DD 23, Perception DD 28, Société DD 25

5 points de recherche. Les PJ apprennent des légendes féeriques apocryphes disant que les premières guenaudes étaient jadis de cruelles reines des fées perverties par leur corruption intérieure. Ils découvrent des détails sur la reproduction des guenaudes, les changelins et l'Appel de la mère guenaude.

10 points de recherche. Les PJ découvrent l'emplacement d'un ancien bosquet aux arbres torturés, dans le Premier Monde, supposé renfermer un trésor secret lié aux guenaudes. L'acquisition d'un tel savoir a un prix : la malveillance des guenaudes se matérialise sous la forme de deux feux follets et anime quelques végétaux de la clairière qui se meuvent en un grand tertre. Ces trois créatures attaquent les PJ de concert.

15 points de recherche. Les PJ apprennent des techniques de divination occultes populaires censées révéler la présence de guenaudes voisines. Parmi elles se trouve un sort peu courant fonctionnel : *lire les présages*.

20 points de recherche. L'arbre de la connaissance-mère frémît et s'éveille partiellement, lançant un sinistre avertissement aux PJ à propos des connaissances qu'ils cherchent. Remplacez le test de Représentation de l'arbre de la connaissance-mère par un test de Diplomatie DD 28 pour convaincre l'arbre d'en dire plus.

25 points de recherche. Le silence s'abat sur la clairière et les PJ sentent leurs coeurs se serrer. Ils touchent au but, mais le DD des tests de Recherche augmente de 2.

30 points de recherche. Les PJ apprennent de nouvelles connaissances ésotériques sur les guenaudes. Cependant, ils ont attiré l'attention d'un cercle de guenaudes annis qui se matérialisent pour détruire le groupe et leur savoir. Si les PJ sont à court de temps avant d'atteindre ce stade, le cercle efface toutes les informations restantes avant d'attaquer les PJ par simple malveillance.



POURSUITES

Lorsque les PJ poursuivent une proie ou un adversaire en fuite (ou que quelqu'un les poursuit), il suffit d'ajouter quelques rebondissements pour générer un peu de suspens et rendre l'issue plus incertaine qu'en se basant sur la Vitesse seule. Le sous-système de poursuite vous aide à créer des scènes visuelles où les PJ doivent surmonter des obstacles au plus vite, qu'il s'agisse de suivre quelqu'un dans un marché grouillant de monde ou de porter un message désespérément urgent au-delà d'une dangereuse passe montagneuse.

Les règles régissant la Vitesse dans le *Livre de base* fonctionnent très bien pour les sprints en terrain dégagé. Mais sur une distance plus longue dans un environnement plus complexe, le trajet est rarement rectiligne. Le sous-système de poursuite ne met plus l'accent sur la Vitesse brute, mais sur la capacité à surmonter les obstacles imprévisibles susceptibles de survenir lors d'une poursuite un peu plus longue, pour créer une scène de course-poursuite palpitante.

Les poursuites forment un type de rencontre spécial. À chaque round, le ou les personnages poursuivis agissent en premier, puis vient le tour des poursuivants. D'ordinaire, pour réduire les écarts, les PJ font des tests pour progresser tandis que leurs adversaires avancent à un rythme constant, mais si vous voulez mettre en avant la nature mouvante d'une poursuite particulière, vous pouvez faire lancer les dés aux deux camps. Les personnages d'un même groupe agissent dans l'ordre qu'ils désirent, chacun jouant à son tour. Un personnage doit agir lors de son tour. S'il passe ou se trouve dans l'incapacité de faire quelque chose, il se révèle incapable d'aider son groupe qui perd automatiquement 1 point de poursuite.

Selon l'échelle de votre poursuite, définissez dès le début le nombre de rounds qu'elle prendra, afin que les PJ sachent ce qu'ils ont le temps d'accomplir pendant la course. Est-ce qu'elle se déroule en tours de trois actions ou prend-elle des minutes, des heures ou des jours ?

OBSTACLES

Lors d'une poursuite, tous les personnages doivent surmonter une série d'obstacles représentant un défi (une porte verrouillée, des marais traîtres...) lors des différentes étapes de la course. Ces obstacles ne sont pas séparés par une distance spécifique, cette distance est narrative et peut varier entre les obstacles selon les besoins de l'histoire que vous racontez. Le temps de trajet entre les obstacles peut varier aussi. L'échelle de temps choisie détermine la manière dont les PJ agissent pour surmonter un obstacle.

Il faut accumuler un certain nombre de points de poursuite pour surmonter chaque obstacle, en général 1 par membre du groupe pour un obstacle standard, mais les obstacles plus ardu sont en demande plus (comme indiqué dans l'entrée Points de poursuite de l'obstacle). D'ordinaire, il y a plusieurs manières de surmonter un obstacle, par exemple en esquivant un garde ou en lui donnant un pot-de-vin pour qu'il détourne le regard. Chaque approche nécessite généralement un test de compétence ou de Perception, mais parfois un jet de sauvegarde ou d'attaque ou quelque chose d'encore plus inhabituel, comme un sort donné (indiqué dans l'entrée Surmonter).

Quand c'est au tour d'un PJ, son joueur décrit ce qu'il fait pour aider son groupe à franchir l'obstacle. Ensuite il lance les dés ou accomplit l'action demandée si son choix n'implique

pas de test. S'il lance les dés, le résultat détermine le nombre de points de poursuite qu'il obtient.

Succès critique. Les PJ gagnent 2 points de poursuite.

Succès. Les PJ gagnent 1 point de poursuite.

Échec critique. Les PJ perdent 1 point de poursuite.

Si la méthode employée pour franchir un obstacle fonctionne automatiquement sans faire de test, par exemple en utilisant un sort approprié, le PJ gagne généralement 1 point de poursuite. Vous pouvez même lui en accorder 2 si vous avez trouvé l'action particulièrement utile.

Les points de poursuite représentent la capacité de tout un groupe à franchir un obstacle. Un personnage qui remporte un succès critique aide les autres à progresser, tandis que celui qui essaie un échec critique a besoin d'un coup de main. Les joueurs ont souvent des idées pour franchir les obstacles qui ne figuraient pas dans les choix que vous aviez prévus. Si leur idée est applicable, déterminez le DD et la compétence ou les autres statistiques à utiliser pour la mettre en œuvre. C'est parfait tant que le processus reste créatif, mais prenez garde à ce qu'un personnage légendaire dans une compétence ne cherche pas à justifier par tous les moyens pourquoi il l'utilise systématiquement, par exemple, en utilisant Acrobaties pour tous les esquiver d'une cabriole. Vous pouvez décider que certaines tactiques ne fonctionnent pas contre certains obstacles, ou qu'elles aident un seul personnage, mais pas les autres et ne sont donc guère utiles.

Une fois que les PJ ont accumulé assez de points de poursuite pour franchir l'obstacle, ils passent au suivant. Les points en trop ne sont pas applicables à l'obstacle suivant, chacun dispose de son propre nombre de points à accumuler pour passer. En revanche, toute personne qui n'a pas encore agi à son tour au cours de ce round peut le faire contre le nouvel obstacle. Le personnage le plus apte à surmonter l'obstacle actuel devrait donc agir en premier, sachant que les autres seront peut-être plus qualifiés pour franchir le suivant. Le nombre de points de poursuite d'un PJ ne peut pas tomber au-dessous de 0.

Les obstacles sont plus simples à utiliser une fois sous forme de bloc de statistiques. Dans une aventure officielle, ils se présenteront généralement sous la forme suivante.

FOULE

Points de poursuite 4 ; Surmonter Acrobaties ou Athlétisme DD 15 pour se faufiler ou passer en force, Société DD 13 pour suivre le flot de gens

Une foule de gens encombre les rues et complique la poursuite.

OBSTACLE 1

Points de poursuite 4 ; Surmonter Acrobaties ou Athlétisme DD 15 pour se faufiler ou passer en force, Société DD 13 pour suivre le flot de gens

Une foule de gens encombre les rues et complique la poursuite.

CONSTRUIRE UNE POURSUITE

Lorsque vous préparez une poursuite, commencez par construire vos obstacles, puis décidez de l'avance dont disposent

le ou les personnages poursuivis et de l'allure à laquelle les PNJ avancent. Un obstacle par round constitue un bon rythme, mais cela varie en fonction de la situation. Les obstacles qui se franchissent avec plus d'un point de poursuite par personnage devraient être plus espacés.

Choisissez ou créez des obstacles mettant en valeur différentes compétences et d'autres options, afin que chaque membre du groupe ait une occasion de briller. Lorsque vous décidez des compétences permettant de surmonter un obstacle, veillez à laisser un éventail de plusieurs solutions. Si vous choisissez la Discréction comme méthode de franchissement de l'obstacle, vous n'offrirez pas d'opportunité de réussite aux autres types de personnages si vous ajoutez le Vol comme deuxième option vu que les gens doués pour le Vol sont très probablement les mêmes que les spécialistes de la Discréction. En revanche, si vous laissez l'Athlétisme comme alternative, un champion sans la moindre Discréction pourra tout de même apporter son aide. Le groupe peut aider un personnage qui a plus de mal à franchir un obstacle donné, mais les joueurs s'amuseront plus s'il y a des options vraiment différentes pour surmonter chaque obstacle.

Utilisez les conseils suivants pour déterminer le nombre d'obstacles à semer sur l'itinéraire de la poursuite. Ce nombre est conçu pour une poursuite où les individus traqués peuvent atteindre un endroit précis à la fin de la course (voir Terminer une poursuite). S'il n'y pas d'échappatoire, il vous faudra peut-être prévoir plus d'obstacles.

Courte. 6 obstacles, 10-20 min de temps de jeu

Moyenne. 8 obstacles, 15-25 min de temps de jeu

Longue. 10 obstacles, 20-30 min de temps de jeu

FIXER LE DD DES OBSTACLES

Lorsque vous déterminez le DD d'un obstacle, vous utilisez normalement des DD simples. Si vous voulez un obstacle plus ardu, utilisez un rang de maîtrise approprié au niveau du PJ. Comme indiqué précédemment, optez pour différentes méthodes de franchissement de l'obstacle. L'un des tests au moins devrait avoir un ajustement facile ou très facile, l'autre ayant un DD standard ou difficile. Parfois, vous pouvez vous servir d'autre chose qu'un simple DD : par exemple, si un PNJ a posé une barrière magique, utilisez son DD de sort. Cela peut donner des DD élevés, voire même des obstacles infranchissables alors faites attention !

Si un PJ improvise une manière de franchir l'obstacle différente de celles prévues, fixez le DD comme vous le feriez pour n'importe quel DD déterminé à la volée. Ne vous inquiétez pas de l'ajustement facile ou très facile du DD étant donné que le PJ sera probablement doué dans la compétence qu'il a choisi d'utiliser.

RACCOURCIS ET SÉPARATIONS

Vous pouvez construire une poursuite avec divers chemins qui se séparent et se rejoignent, afin de créer un raccourci (avec des DD plus faciles ou moins d'obstacles) ou des itinéraires plus attractifs pour certains types de personnage. Par exemple, un obstacle pourrait permettre à un PJ obtenant une réussite critique sur un test de Perception de trouver un chemin plus rapide longeant un canal et dépourvu des obstacles d'une rue bondée. C'est sympa, mais cela divise le groupe. Familiarisez-vous avec l'encadré sur les poursuites en solo pour apporter les modifications requises à un groupe qui se scinde.

POURSUITE EN SOLO

Parfois, vous devrez gérer une poursuite où chaque PJ progresse individuellement et non avec ses compagnons, si le groupe se sépare par exemple. Un joueur peut facilement être frustré si son personnage se retrouve coincé devant un obstacle qu'il a très peu de chances de franchir, quelle que soit l'option choisie, et qu'aucun allié ne peut venir à la rescoufle. Dans ce cas, vous pouvez décider qu'un unique succès suffit à un personnage pour franchir un obstacle et qu'un succès critique donne un bonus de circonstances de +2 au premier test contre l'obstacle suivant.

TERMINER UNE POURSUITE

Une fois que vous avez vos obstacles, choisissez les conditions terminant la course. Une poursuite se termine souvent lorsque le poursuivant atteint le même obstacle que sa proie, ce qui déclenche une rencontre de combat ou une autre scène. Mais il n'est pas évident de savoir quand terminer la poursuite autrement. Vous pouvez décider d'un obstacle marquant la fin de la poursuite, la proie s'envolant tant qu'elle le franchit avant de se faire capturer. Cela vaut souvent mieux que de terminer la poursuite après un certain nombre de rounds, car d'un point de vue narratif il y a plus de sens à atteindre une cachette et parce que vous ne pouvez pas savoir quelle distance les proies vont parcourir pendant ces rounds, ce qui risque de vous laisser à court d'obstacles. Vous pouvez aussi terminer la poursuite en faveur des proies si elles parviennent à mettre un certain nombre d'obstacles entre elles et leurs poursuivants (généralement trois), ces derniers perdant simplement leur trace. Cependant, au cas où cela n'arrive jamais, vous devriez toujours avoir une zone où la poursuite se termine.

TYPES DE POURSUITES

- Traque.** Les PJ poursuivent leurs adversaires. Ils sont en second pour l'initiative étant donné qu'ils sont les poursuivants. Faites commencer leurs ennemis avec un obstacle d'avance sur eux (ou au même endroit pour une poursuite courte) et terminez la poursuite s'ils les rattrapent ou si les ennemis atteignent une zone symbolisant la sûreté ou une échappatoire.
- Fuite.** Les PJ tentent de fuir. Comme ils jouent les proies, ils sont premiers à l'initiative. Il vaut généralement mieux les faire débuter avec un obstacle d'avance sur leurs adversaires et terminer la poursuite s'ils atteignent une zone donnée ou ont trois obstacles d'avance sur leurs ennemis à la fin d'un round.
- Contre la montre.** Les PJ tentent de franchir tous les obstacles avant la fin d'un certain nombre de rounds, par exemple s'ils tentent de distancer une catastrophe naturelle ou disputent une course en temps limité. Le nombre d'obstacles est d'ordinaire égal au nombre de rounds.
- Compétition.** Les PJ et leurs adversaires poursuivent la même proie ou tentent d'atteindre le même lieu. Les premiers arrivés l'emportent. Cela fonctionne comme une traque, mais les deux camps peuvent gagner. Comme il y a plusieurs groupes de poursuivants, les PJ et leurs rivaux peuvent lancer les dés pour l'initiative à chaque round afin de voir qui commence (tous les PNJ avançant tout de même à un rythme constant).



DIRIGER UNE POURSUITE

Lorsque vous dirigez une poursuite, narrez la scène et donnez une description colorée des obstacles qui se dressent devant les PJ au lieu de vous contenter de lire une liste de compétences et de commencer de suite à faire lancer les dés aux joueurs. Une poursuite est un cadre de roleplay, pas un simple jeu de dés. Encouragez les PJ à vous décrire ce qu'ils font et comment ils aident leurs camarades à franchir chaque obstacle.

En général, il vaut mieux annoncer aux joueurs le DD des options par défaut, afin qu'ils prennent leurs décisions en connaissance de cause. Vous devriez au moins leur indiquer la difficulté relative des chemins évidents. Les PJ sont des aventuriers, ils ont donc de l'expérience pour déterminer quel chemin sera le plus facile ou le plus dur.

Essayez de donner le sentiment que les PJ participent vraiment à une scène de course-poursuite, comme dans un film. Alors que les deux camps progressent, décrivez comment ils prennent de l'avance ou rattrapent leur retard. Des PJ loin de leurs ennemis pourraient entendre des cris dans le lointain. Alors qu'ils se rapprochent, ils commencent à les apercevoir, jusqu'à ce qu'ils les talonnent et les voient enfin vraiment. Pensez aussi à la manière dont les rebondissements de la poursuite affectent l'environnement. Prenons l'exemple d'un kaiju poursuivant les PJ. Une fois que les PJ ont franchi un obstacle consistant en un épais bosquet, décrivez comment le kaiju écrase les arbres sous ses pas alors qu'il les poursuit.

AIDES VISUELLES

Vous pouvez aider vos joueurs à visualiser la poursuite en représentant les lieux avec des cartes ou une ébauche de plan (comme la carte d'une ville à grande échelle au lieu d'une grille de 1,5 m). Utilisez une figurine ou un jeton pour représenter chaque camp. Vous pouvez placer des cartes avec des obstacles représentés, face cachée, et les révéler au fur et à mesure que les PJ les atteignent, en laissant un PJ jeter un œil à la carte suivante s'il pu l'observer de loin.

SI LES PJ SONT COINCÉS

Parfois, malgré tous leurs efforts, les PJ restent bloqués derrière un obstacle. Dans la plupart des cas, s'ils luttent toujours au bout de 3 rounds contre un obstacle demandant simplement le nombre de points de poursuite standard, il suffit de dire qu'ils ont trouvé un autre moyen de le contourner. Si l'obstacle exige plus de points ou moins, changez le nombre de rounds nécessaires avant de les laisser passer. S'il n'y a aucun sens à trouver un autre moyen de contourner l'obstacle, par exemple si une barrière sphérique bloque complètement le groupe, un PNJ ou une autre force extérieure peut intervenir pour les aider à passer, mais cela leur coûtera cher.

EXEMPLES D'OBSTACLES

Vous pouvez utiliser les obstacles suivants lors de vos poursuites. Ils sont classés par environnement. Le nom est suivi du niveau du groupe pour lequel l'obstacle est le plus approprié et beaucoup comportent une version basique pour un groupe de niveau inférieur ainsi qu'une version de plus haut niveau.

OBSTACLES EN PLEINE NATURE

Boue profonde (1^{er})	Athlétisme DD 15 pour patauger au travers, Perception DD 13 pour trouver un chemin ; Horrible marécage (5^e) Athlétisme DD 20, Perception DD 18
Collines escarpées (1^{er})	Athlétisme DD 13 pour les gravir, Perception DD 15 pour trouver un chemin plus simple ; Montagne abrupte (5^e) Athlétisme DD 20, Perception DD 18
Déluge (1^{er})	Vigueur DD 13 pour avancer malgré tout, Nature DD 15 pour prévoir la météo ; Tempête magique (5^e) Vigueur DD 30, Nature DD 25
Nuée de guêpes (1^{er})	Vigueur DD 15 pour supporter les piqûres, Survie DD 13 pour les enfumer ; C'est pas des guêpes ! (5^e) Vigueur DD 20, Survie DD 18
Pont de corde (1^{er})	Acrobaties DD 15 pour traverser prudemment, Artisanat DD 13 pour faire des réparations ; Corde élimée isolée (11^e) Acrobaties DD 25, Artisanat DD 30
Torrent (1^{er})	Athlétisme DD 15 pour traverser à la nage ou en sautant sur des pierres, Survie DD 13 pour trouver un gué ; Crue éclair (5^e) Athlétisme DD 20, Survie DD 18
Forêt enchevêtrée (2^e)	Perception DD 17 pour trouver son chemin, Survie DD 13 pour créer un chemin ; Forêt enchantée (5^e) Perception DD 20, Survie DD 18

OBSTACLES SOUTERRAINS

Couloir croulant (1^{er})	Acrobaties DD 13 pour éviter de toucher les murs, Artisanat DD 15 pour les consolider ; Couloir sismique (11^e) Acrobaties DD 25, Artisanat DD 30
Cube gélatineux errant (1^{er})	Occultisme DD 18 pour identifier ses faiblesses, Discréction DD 15 pour passer sans se faire repérer ; Pouding noir errant (7^e) Occultisme DD 24, Discréction DD 19
Fosse (1^{er})	Athlétisme DD 13 pour sortir rapidement en grimpant, Perception DD 15 pour repérer le piège avant de le déclencher ; Fosse exceptionnelle (5^e) Athlétisme DD 20, Perception DD 18
Grotte aux champignons (1^{er})	Vigueur DD 15 pour résister aux spores empoisonnées, Survie DD 13 pour éviter les champignons ; Champignons virulents (5^e) Vigueur DD 20, Survie DD 18
Piège à pendule (5^e)	Réflexes DD 20 pour esquiver les lames, Vol DD 15 pour désamorcer le piège ; Série de pendules (12^e) Réflexes DD 30, Vol DD 28
Tunnel effondré (5^e)	Athlétisme DD 20 pour creuser au travers, Perception DD 18 pour trouver une porte secrète permettant de le contourner ; Ancien effondrement (12^e) Athlétisme DD 30, Perception DD 28
Herse de bois (8^e)	Acrobaties pour se faufiler au travers, Athlétisme DD 20 pour soulever la herse ; Herse de fer (11^e) Acrobaties DD 25, Athlétisme DD 30

OBSTACLES URBAINS

Barrière en bois (1^{er})	Athlétisme DD 13 pour passer par-dessus, Vol DD 15 pour ouvrir un portillon ; Haute barrière en fer (8^e) Athlétisme DD 20, Vol DD 25
Charrette de fruits (1^{er})	Athlétisme DD 13 pour sauter par-dessus ou passer au travers, Intimidation DD 15 pour que le marchand la déplace ; Pavillon marchand (5^e) Athlétisme DD 20, Intimidation DD 22
Chien de garde (1^{er})	Nature DD 14 pour le calmer, Discréction DD 16 pour passer discrètement ; Roc de garde (9^e) Nature DD 26, Discréction DD 28
Foule (1^{er})	Acrobaties ou Athlétisme DD 15 pour se frayer habilement un chemin ou passer en force, Société DD 13 pour suivre le flot ; Festival (4^e) Athlétisme DD 20, Société DD 18
Toits abimés (1^{er})	Acrobaties DD 15 pour franchir les fils de linge, Athlétisme DD 13 pour sauter de toit en toit ; Toits croulants pentus (5^e) Acrobaties DD 18, Athlétisme DD 20
Dédale d'allées (2^e)	Perception DD 17 pour trouver son chemin, Société DD 13 pour se souvenir de la cartographie ; Dédale sur plusieurs étages (7^e) Perception DD 22, Société DD 20
Gang de voyous (2^e)	Duperie DD 13 pour les tromper, Discréction DD 15 pour passer discrètement ; Criminels endurcis (12^e) Duperie DD 28, Discréction DD 30





INFILTRATION

Une aventure ne se résout pas toujours par la force des armes ou d'une magie mortelle. Parfois, il faut se montrer subtile pour contourner un ennemi ou atteindre son objectif. Quand les personnages doivent compter sur leurs capacités d'improvisation et de réflexion rapide pour s'infiltrer dans une forteresse ou une organisation pour remporter la victoire, le sous-système d'infiltration offre une excellente structure d'aventure.

Pour s'infiltrer, les héros doivent se montrer rusés et subtils, afin d'atteindre un ou plusieurs objectifs sans affronter directement leurs ennemis. Ils peuvent essayer de se glisser dans un repaire de voleurs pour les délester de leurs biens mal acquis, parcourir les couloirs tortueux du quartier général de la garde de la ville pour sortir un ami de prison ou simplement se positionner au bon endroit pour récupérer la bonne personne ou le bon objet au bon moment. Dans tous les cas, ils s'efforcent de ne pas attirer l'attention du camp adverse, comme les membres de la guilde de voleurs, les gardes de la prison ou les invités d'un gala de grand standing. S'ils attirent trop l'attention, ils risquent de se faire attaquer, arrêter ou jeter dehors. Dans tous les cas, ils n'atteignent pas leur objectif.

L'infiltration est fondamentalement une activité de roleplay. Les joueurs décrivent les actions de leurs personnages en réponse aux situations qui se présentent tandis que le sous-système d'infiltration donne une structure pour mesurer leur progression vers leur objectif final. L'infiltration se déroule sur plusieurs rounds, dont il vous revient de déterminer la durée. Un round peut faire 10 min ou 1 h dans le monde du jeu, ou quelque chose d'entièrement différent, selon votre histoire et les préférences de votre groupe.

CONSTRUIRE UNE INFILTRATION

Lorsque vous préparez une infiltration, commencez par définir les objectifs principaux du groupe et le temps que vos joueurs et vous voulez y passer. Plus l'infiltration est complexe, plus elle prendra de temps à la table de jeu.

OBJECTIFS

Vous devez avant tout déterminer l'objectif ou le but général du groupe. Peut-être les PJ doivent-ils se frayer un chemin vers un sanctuaire intérieur secret, trouver une personne donnée au sein d'une organisation, localiser un trésor et s'enfuir avec ou déposer une fausse preuve quelque part. L'infiltration peut avoir un seul objectif ou plusieurs en série si elle est plus complexe : les PJ doivent d'abord trouver comment entrer dans le sanctuaire du culte, puis ouvrir la salle du trésor et enfin s'échapper avec la relique.

Pour atteindre un objectif, les PJ doivent surmonter un certain nombre d'obstacles, des défis spécifiques qu'ils devront relever, comme traverser une douve ou se débarrasser d'un majordome trop curieux. Pour un objectif simple, il leur suffira de franchir un obstacle ou deux, mais les embûches seront plus nombreuses si l'objectif est complexe.

C'est une bonne idée que de proposer plus d'obstacles que les PJ n'en auront à franchir, afin qu'ils aient des options et ne

soient pas tous obligés de choisir les mêmes. Cela symbolise le fait qu'il n'y a pas qu'une seule et unique manière d'entrer dans un château et permet aux PJ de choisir les obstacles auxquels opposer leurs points forts. Cela vous permet aussi d'avoir plus d'options pour vous adapter si les PJ inventent une manière vraiment novatrice d'atteindre leur objectif.

Une fois qu'un personnage a surmonté le nombre d'obstacles nécessaires pour atteindre son premier objectif, il passe au suivant. Cela veut dire que certains personnages sont déjà en train de se rapprocher de leur deuxième objectif pendant que d'autres sont encore en train de franchir les obstacles menant au premier. L'infiltration est couronnée de succès une fois que tous les personnages ont atteint l'objectif final !

Cependant, les personnages ne doivent pas se faire remarquer tandis qu'ils cherchent à atteindre leur objectif. Les points de vigilance (PVig) s'appliquent à l'ensemble du groupe et indiquent à quel point les adversaires des PJ sont conscients de leurs actions. Plus les points de vigilance des PJ augmentent, plus l'infiltration se complexifie car l'opposition renforce ses défenses. Si les PJ génèrent trop de points de vigilance, ils sont découverts et l'infiltration échoue !

OBSTACLES

Chaque obstacle possède certaines statistiques définissant son fonctionnement en jeu. Les points d'infiltration (PI) représentent la progression d'un personnage dans le franchissement d'un obstacle. Il faut un certain nombre de points d'infiltration pour surmonter chaque obstacle (d'ordinaire entre 1 et 2, mais les obstacles plus ardu斯 en exigent parfois plus). Les PJ ont plusieurs manières de gagner des points d'infiltration, généralement grâce à un test de compétence ou de Perception, mais parfois avec un autre jet ou même en utilisant un sort ou un objet. Ces méthodes sont notées dans l'entrée Surmonter. Contrairement aux obstacles des poursuites, ceux-ci se servent d'une plage de difficulté appropriée au niveau des PJ plutôt que d'utiliser un DD prédéterminé. L'entrée Surmonter précise si les PJ doivent franchir l'obstacle individuellement ou en groupe. Pour un obstacle individuel, chaque PJ doit accumuler lui-même le nombre de PI requis, tandis que pour les obstacles de groupe, tous les PJ travaillent ensemble à l'obtention des points. Par exemple, chaque PJ tentant de gravir un mur doit gagner ses points par lui-même, mais tout le groupe peut travailler de concert pour fouiller une salle de réunion en quête d'indices et, une fois qu'un PJ a crocheted une serrure, tout le monde peut entrer.

Un PJ donné ne peut surmonter un obstacle individuel qu'une seule fois lorsqu'il tente d'atteindre un objectif, de même que le groupe ne peut franchir un obstacle de groupe qu'une seule fois.

OBSTACLES EN JEU

À son tour, le joueur décrit les actes de son personnage pour franchir l'obstacle. Ensuite il effectue le test requis ou l'action demandée si son choix n'implique pas de test. Le résultat du test détermine le nombre de points d'infiltration qu'il gagne pour surmonter cet obstacle (ou éveille les soupçons et augmente les points de vigilance !)

Succès critique. Les PJ gagnent 2 points d'infiltration.

Succès. Les PJ gagnent 1 point d'infiltration.

Échec. Les PJ accumulent 1 point de vigilance.

Échec critique. Les PJ accumulent 2 points de vigilance.

Si les actes d'un PJ sont automatiquement efficaces sans nécessiter de test, s'il lance un sort par exemple, il gagne 1 PI, mais vous pouvez lui en donner 2 si l'action est particulièrement utile.

Parfois, un PJ se retrouve coincé derrière un obstacle individuel. Quelques opportunités (p. 162) permettent aux PJ de passer leur tour à aider leurs compagnons à franchir un obstacle compliqué.

RYTHME

Le nombre d'obstacles que les PJ devront surmonter pour atteindre un objectif dépend en partie de la complexité de l'infiltration. Pour une infiltration rapide, utilisez peu d'obstacles et attribuez-leur un nombre de PI faible. Pour les missions plus complexes, ajoutez plus d'obstacles et rendez-les plus ardues. Pensez aussi au nombre de tests que les PJ devront faire pour essayer de surmonter les obstacles. Un objectif principalement composé d'obstacles de groupe demandant peu de PI sera atteint rapidement car il demandera peu de jets par rapport à un objectif principalement composé d'obstacles individuels pour lesquels chaque joueur doit faire un jet séparément.

EXEMPLES D'OBSTACLES

Vous voudrez sûrement créer vos propres obstacles pour qu'ils correspondent aux détails de votre infiltration, mais vous pouvez aussi utiliser directement les exemples suivants ou vous en inspirer pour créer les vôtres. Vous pouvez aussi utiliser les exemples d'obstacles de poursuite, p. 159, comme base.

PIÈGE

OBSTACLE

Points d'infiltration 3 (groupe) ; **Surmonter** difficile ou très difficile
Vol

Un piège barre le passage des personnages. Cet obstacle suit les degrés de succès ordinaires d'un obstacle, avec les modifications suivantes en cas d'échec critique.

Échec critique. Les PJ accumulent 2 PVig, comme d'habitude, et celui qui a essayé l'échec critique sur le test de Vol déclenche le piège.

PORTE VERROUILLÉE

OBSTACLE

Points d'infiltration 1 (groupe) ; **Surmonter** difficile ou très difficile
Athlétisme ou Vol

Une porte verrouillée sépare les héros de leur cible.

POSTE DE GARDE

OBSTACLE

Points d'infiltration 2 (individuel) ; **Surmonter** standard, difficile ou très difficile Duperie, Diplomatie ou Discréption

Des gardes sont rassemblés à un point de contrôle, à l'affût de toute activité inhabituelle.

FIXER LES COMPÉTENCES D'INFILTRATION ET LEUR DD

Nombre des activités et événements d'infiltration donnés en exemple ont une plage de DD plutôt qu'un DD fixe. Fixez le DD en vous basant sur le DD standard du niveau de groupe, p. 503 du *Livre de base*, puis ajustez-le avec le tableau 10-6 : Ajustement du DD, p. 504. Lorsque vous avez un éventail de compétences pour une activité ou un événement, variez la difficulté selon les besoins de l'histoire. Par exemple, si un PJ Reconnaît un lieu, vous pouvez utiliser un DD faible pour la Discréption (étant donné qu'il lui est plus facile d'observer un endroit quand personne ne le remarque), un difficile pour la Perception (parce que si le PJ voit l'ennemi, ce dernier risque aussi de le repérer) et un très difficile pour Société (parce qu'il est bien difficile de se rendre sur les lieux en ayant l'air d'être parfaitement à sa place sans avoir une invitation ou le bon uniforme). Non seulement cela rend les choses plus plausibles, mais en préparant et autorisant un large éventail de compétences pour accomplir l'activité, vous serez mieux préparé si vos joueurs improvisent.

POINTS DE VIGILANCE

Le tout dans une infiltration, c'est de l'accomplir avant que qui que ce soit ne s'en rende compte. Les points de vigilance mesurent à quel point l'opposition est consciente des efforts des PJ, ce qui vous aide à maintenir la pression et à accroître le sentiment d'urgence. Les points d'infiltration sont liés à un obstacle spécifique, tandis que les points de vigilance forment une seule réserve englobant toute la tentative d'infiltration et ses participants.

Il y a trois manières d'augmenter les points de vigilance. Lorsqu'un PJ rate son test pour surmonter un obstacle, il reçoit 1 point de vigilance (2 pour un échec critique). Les autres échecs essuyés lors d'une infiltration n'augmentent d'ordinaire pas le total de points de vigilance, à moins de causer logiquement une perturbation. Les points de vigilance augmentent de 1 à la fin de chaque round d'infiltration, car plus le temps passe plus les PJ risquent d'être découverts. Enfin, les PJ accumulent des points de vigilance lorsque leurs activités génèrent des perturbations suffisantes pour attirer l'attention sur leur infiltration, selon ce qu'estime le MJ.

Les effets de l'accumulation de points de vigilance se déclenchent lorsque les PJ atteignent certains seuils. À vous de décider de ces seuils et de leurs effets en fonction de l'histoire, mais d'ordinaire les choses se compliquent pour les PJ tous les 5 PVig et l'infiltration échoue si les PJ en obtiennent un certain nombre (souvent deux fois le nombre de points d'infiltration que les PJ doivent utiliser pour surmonter la totalité des obstacles).

Chaque seuil devrait s'accompagner d'un effet : augmenter le DD des obstacles, provoquer une complication, déclencher une rencontre de combat ou autre. Quand les PJ atteignent le dernier seuil de points de vigilance, ils échouent, mais cela ne veut pas dire que l'histoire s'arrête là. Une infiltration avortée est une occasion de relever de nouveaux défis et de faire avancer l'histoire différemment. Le schéma basique de points de vigilance associé à une infiltration demandant aux PJ de gagner 10 PI peut servir tel que présenté ici ou s'adapter à votre jeu.



5 points de vigilance. L'opposition a des soupçons. Augmentez le DD des obstacles de 1. Quand les PJ atteignent ce seuil pour la première fois, une complication se produit.

10 points de vigilance. Une complication se produit quand les PJ atteignent ce seuil pour la première fois.

15 points de vigilance. Augmentez le DD des obstacles d'un total de 2. Une complication se produit quand les PJ atteignent ce seuil pour la première fois.

20 points de vigilance. L'infiltration échoue.

COMPLICATIONS

Parfois, quand les choses tournent si mal qu'il semble impossible qu'elles empirent encore... elles y arrivent quand même. Les complications représentent des problèmes imprévus qui augmentent la difficulté d'un défi. Le groupe peut déclencher une complication à cause d'un échec critique sur un test pour surmonter un obstacle, en atteignant un seuil de points de vigilance, si vous avez besoin de pimenter les choses ou encore suite à ses propres décisions (peut-être le magicien du château a-t-il différentes protections, chacune s'activant lorsqu'un PJ tente d'utiliser un type de magie particulier).

Beaucoup de complications augmentent les points de vigilance ou rendent l'infiltration plus ardue. Une complication courante consiste à attirer l'attention de gardes qui tentent d'arrêter les PJ, de les capturer ou même de les tuer. Lorsque cela se produit, l'infiltration peut brièvement passer en mode rencontre, le temps que les PJ triomphent de leurs assaillants... en espérant que cela n'éveille pas de nouveaux soupçons. Les bruits de combat résonnent fort alors, à moins que le combat ne se déroule dans une zone isolée ou que les PJ ne prennent des précautions, chaque round de combat où rien ne vient atténuer le fracas de la bataille leur fait au minimum gagner des points de vigilance.

Lorsque vous créez une complication, réfléchissez aux détails de son déroulement. Chacune doit avoir un déclencheur déterminant le moment où elle se produit. Elle peut affecter un unique personnage ou tout le monde dans une zone donnée. Vous devez décider si plusieurs personnages peuvent travailler de concert pour la surmonter ou si cela reposera entre les mains d'un seul. Les personnages concernés par la complication doivent la surmonter avant de pouvoir franchir d'autres obstacles. Un personnage doit consacrer son tour à sa tentative pour surmonter une complication, comme il le ferait pour un obstacle. La plupart des complications sont des événements exceptionnels qui se surmontent automatiquement, même en cas d'échec, mais il y a un prix à payer. Si une complication oblige les PJ à gagner des points d'infiltration pour la surmonter, elle possède une entrée Points d'infiltration, comme un obstacle.

Ne submergez pas les personnages sous les complications. En général, mettez deux complications par palier de PVig. Sinon, les PJ risquent de passer plus de temps à gérer ces complications qu'à travailler à l'infiltration en elle-même et les risques d'échec pourraient devenir bien trop élevés.

L'exemple suivant vous présente une complication courante susceptible de se produire lors de n'importe quelle infiltration.

ON SE CONNAÎT ?

Déclencheur. Les PJ atteignent 5 points de vigilance pour la première fois.

COMPLICATION

Surmonter standard, difficile ou très difficile Duperie, Diplomatie
Représentation ou Discrétion

Quelqu'un pense vous reconnaître et vous devez le convaincre du contraire avant de vous éclipser ou trouver comment esquiver complètement cette personne.

Succès. Vous convainquez la personne ou l'esquez.

Échec. Vous êtes reconnu et le groupe accumule 1 PVig.

Échec critique. Comme l'échec, mais le groupe accumule 2 PVig.

OPPORTUNITÉS

Lors d'une infiltration, tout événement n'est pas forcément un défi à relever, parfois les PJ peuvent mettre leur tour à profit pour aider le groupe d'une manière ou d'une autre. Les opportunités ressemblent beaucoup aux obstacles, mais elles ne fournissent pas de points d'infiltration et ne servent pas de bornes sur la route pour atteindre l'objectif. Elles apportent un avantage, comme un mot de passe magique pour désamorcer une sécurité placée plus loin, une réduction des points de vigilance du groupe ou une baisse de DD pour un défi à venir. Mais une opportunité peut s'accompagner de risques : un échec peut augmenter les points de vigilance des PJ ou déclencher une complication. À vous de décider quelles opportunités attendent les personnages et quand, et de choisir si elles peuvent se présenter plusieurs fois ou non. Par exemple, les PJ ne peuvent voler les clefs d'un garde qu'une seule fois, mais ils peuvent provoquer une distraction à plusieurs reprises.

Quelques opportunités sont disponibles à presque tous les stades d'une infiltration, comme cet exemple.

FACILITER L'ACCÈS

Conditions. Certains PJ ont atteint un objectif individuel et d'autres non.

Votre objectif atteint, vous aidez un allié qui, lui, ne l'a pas encore atteint. Décrivez la manière donc vous apportez votre aide. L'allié bénéficie des avantages de Suivre l'expert (Livre de base p. 480) Dans un cas particulier, le MJ peut vous autoriser à faire un test de compétence pour surmonter un obstacle à la place de l'autre PJ.

OPPORTUNITÉ

Parfois, le groupe aura la chance de se préparer avant de lancer l'infiltration : en observant les lieux, en corrompant des officiels, etc. Cela prend la forme d'activités d'intermède spéciales susceptibles de donner des points d'avantage (PA) aux PJ. Ce sont des ressources et des avantages utilisables lors de l'infiltration, comme des uniformes volés, des documents contrefaits et autres. Comme pour les opportunités, des préparatifs maladroits risquent d'augmenter les points de vigilance du groupe... mais avant même que l'infiltration commence ! En général, vous devez limiter la phase de préparation, par exemple en obligeant les PJ à se préparer en un nombre de jours donnés et en restreignant le nombre d'activités préparatoires, afin que les PJ ne commencent pas leur infiltration avec tant de points d'avantage qu'il n'y aura plus de suspens. Plus vous laissez d'occasions de gagner des points d'avantage, plus vous devriez baisser les seuils de points de vigilance déclenchant une complication ou un échec. Décidez aussi combien de fois les PJ bénéficient de chaque activité préparatoire. La plupart devraient accorder leurs avantages une seule fois.

Vous pouvez utiliser les activités suivantes pour votre infiltration en modifiant leurs détails, mais vous devriez aussi en créer sur mesure pour votre histoire.

POINTS D'AVANTAGE

Les points d'avantage (PA) représentent des bénéfices que les PJ obtiennent en planifiant soigneusement leurs actions, en montrant leur vivacité d'esprit, grâce à l'intervention d'un allié, etc. Ils les gagnent en saisissant des opportunités lors de précédentes infiltrations ou grâce aux préparatifs effectués avant l'infiltration concernée. Lorsqu'un PJ fait un échec ou un échec critique en essayant de surmonter un obstacle ou une complication, il peut dépenser des points d'avantage pour réussir à la place. Certains points d'avantage se dépensent seulement dans des circonstances particulières (par exemple, peu importe la qualité de vos faux papiers, ils ne vous aideront pas à crocheter une serrure). Veillez donc à utiliser des jetons uniques pour les représenter.

ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES

CONTREFAIRE DES DOCUMENTS

INTERMÈDE | SECRET

Vous préparez des faux qui serviront d'accessoires convaincants. Faites un test de Société difficile ou très difficile.

Succès. Vous créez un faux convaincant et gagnez 1 PA utilisable seulement lorsque vous devez présenter des papiers.

Échec. Vous créez des documents douteux. Vous gagnez 1 PA qui (à votre insu) ne vous apportera aucun bénéfice lorsque vous l'utiliserez.

Échec critique. Comme l'échec, mais si un PJ utilise le PA associé, il obtient un échec critique, même s'il a utilisé le point après avoir obtenu un échec.

OBTENIR UN CONTACT

INTERMÈDE

Vous tentez d'entrer en contact avec un individu susceptible de vous aider à vous infiltrer. Faites un test de Diplomatie ou de Société avec un DD normal, difficile ou très difficile ou un test dans une compétence de Connaissance appropriée au contact souhaité.

Succès. Vous entrez en contact et gagnez 1 PA.

Échec. Vous n'arrivez pas à vous faire de contact.

Échec critique. Vous insultez ou effrayez le contact. Les tentatives ultérieures subissent un malus de circonstances de -2.

Spécial. Des échecs critiques répétés risquent de pousser le contact à œuvrer contre les PJ, par exemple en augmentant leurs points de vigilance.

OBTENIR UN DÉGUISEMENT

INTERMÈDE

Vous tentez de vous procurer des déguisements ou d'en créer. Faites un test d'Artisanat, Duperie, Représentation ou Société normal, difficile ou très difficile.

Succès. Vous vous procurez ou créez des déguisements, ce qui vous donne 1 PA utilisable seulement pour agir sous couverture.

Échec. Vos efforts produisent seulement un déguisement inutilisable.

RECONNAÎTRE UNE ZONE

INTERMÈDE | SECRET

Vous passez du temps à observer le lieu ou le groupe que vous désirez infiltrer. Faites un test de Perception, Société ou Discréction avec un DD normal, difficile ou très difficile.

CONSTRUIRE UNE INFILTRATION

Pour la plupart des infiltrations, il vous faudra des détails sur le site ou le groupe que les PJ tentent d'infiltrer. Pour cela, vous devrez sûrement cartographier un bâtiment ou détailler des PNJ de l'organisation... ou plus probablement les deux. Avant de décider de tout cela, vous devez connaître les objectifs du groupe, mais tous ces détails vous aideront aussi à choisir les obstacles, les opportunités et les complications liées à l'infiltration en elle-même. Et avec toutes ces informations sur la suite et l'opposition, vous aurez plus de facilités pour improviser lorsque les PJ feront quelque chose d'imprévu !

Succès. Vos observations vous rapportent 1 PA.

Échec. Vous n'apprenez rien d'utile.

Échec critique. Vous vous méprenez sur un aspect de vos observations, ce qui vous donne un PA qui se soldera par un échec critique au lieu d'un succès lorsque vous l'utiliserez, même si le PJ utilise ce PA après avoir essuyé un échec.

RUMEUR

INTERMÈDE | SECRET

Vous cherchez des rumeurs sur la cible de votre infiltration. Faites un test de Diplomatie normal, difficile ou très difficile.

Succès critique. Vous obtenez des informations venant d'une source interne à l'endroit ou au groupe que vous désirez infiltrer, ce qui vous donne un bonus de circonstances de +2 à vos futurs tests sur des activités préparatoires pour votre infiltration. Si vous partagez cette information avec quelqu'un, il bénéficie également de ce bonus.

Succès. Vous obtenez des informations venant d'une source interne à l'endroit ou au groupe que vous désirez infiltrer, ce qui vous aide dans vos préparatifs.

Échec. Vous n'apprenez rien.

Échec critique. Vous entendez quelques rumeurs fallacieuses et subissez un malus de circonstances de -2 à votre prochain test lors d'une activité préparatoire. Les gens se mettent à murmurer que vous posez des questions sur le groupe ou un de ses membres, augmentant vos points de vigilance de 1.

SOUDoyer UN CONTACT

INTERMÈDE | SECRET

Coût. Un pot-de-vin égal à un dixième de la valeur donnée dans la colonne Devises par PJ supplémentaire du tableau 10-9 : Trésor du groupe selon le niveau (*Livre de base* p. 509). Si les PJ doublent ce montant, ils bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 au test.

Conditions. Vous avez réussi à Obtenir un contact (voir précédemment).

Vous offrez un pot-de-vin à votre contact pour faciliter vos opérations. Faites un test de Duperie ou de Diplomatie difficile ou très difficile.

Succès. Le contact accepte le pot-de-vin et vous gagnez 1 PA.

Échec. Vous pensez avoir réussi à Soudoyer correctement votre contact et avoir gagné 1 PA, mais en réalité, il informe l'opposition de votre tentative de corruption et ajoute 1 PVig à votre future infiltration. Le MJ peut révéler que ce point d'avantage ne donne aucun bénéfice à n'importe quel stade de l'infiltration, selon ce qui convient le mieux à l'histoire.

Échec critique. Comme l'échec, mais ajouter 2 PVig.



RÉPUTATION

Il est parfois crucial de savoir ce qu'un groupe de gens pense des PJ. C'est là que la réputation entre en jeu. Le sous-système de réputation est une manière simple d'utiliser les points de victoire pour déterminer comment un groupe considère les PJ.

C'est un sous-système à moyen ou long terme permettant aux PJ de gagner ou perdre des points de réputation auprès d'un groupe donné, qu'il s'agisse d'une guilde, d'un gouvernement, d'une église, d'un village ou de tout ce que vous pouvez imaginer. Les PJ gagnent des points de réputation en accordant des faveurs à une organisation (pour un maximum de 50 points de réputation) et en perdent s'ils lui font du tort, jusqu'à un minimum de -50 points de réputation.

FAVEURS

À chaque fois que les PJ font une faveur à un groupe, ils devraient gagner des points de réputation auprès de lui.

- Une faveur mineure est une tâche simple, basique, qui ne demande guère d'effort au PJ et prend peu de temps à la table de jeu. Une faveur mineure donne 1 point de réputation.
- Une faveur modérée demande un effort notable et occupe souvent une session de jeu ou une bonne partie de cette session. Une faveur modérée donne 2 points de réputation.
- Une faveur majeure est une entreprise de grande envergure, comme une quête occupant plusieurs sessions de jeu. Une faveur majeure octroie 5 points de réputation.

TORTS

Inversement, les torts représentent un terme générique pour tout ce qui peut contrarier un groupe, qu'il s'agisse d'actes de malveillance planifiés de la part des PJ ou d'un simple accident. Contrairement aux faveurs, les torts n'ont pas de correspondance évidente avec le temps de jeu : une action rapide, mais particulièrement nuisible peut très bien représenter un tort majeur. Les torts font normalement perdre des points de réputation aux PJ.

- Un tort mineur peut être un petit faux pas ayant tout de même son importance ou une série d'insultes et de désagrément. Un tort mineur fait perdre 1 point de réputation.
- Un tort modéré est plus qu'une gêne ou une nuisance, c'est un handicap aux efforts du groupe ou une violation d'un de ses principes, quelque chose de significatif, mais pas scandaleux. Un tort modéré fait perdre 2 points de réputation.

TABLEAU 3-2 : RÉPUTATIONS

Réputation	Points de réputation	Augmentés par	Réduits par
Révéré	30 à 50	Faveur majeure	Tort modéré ou majeur
Admiré	15 à 29	Faveur majeure	Tout tort
Apprécié	5 à 14	Faveur modérée ou majeure	Tout tort
Ignoré	-4 à 4	Toute faveur	Tout tort
Méprisé	-5 à -14	Toute faveur	Tort modéré ou majeur
Détesté	-15 à -29	Toute faveur	Tort majeur
Pourchassé	-30 à -50	Faveur modérée ou majeure	Tort majeur

- Un tort majeur est incroyablement néfaste pour un groupe. Il s'agit souvent d'un acte unique éhonté, comme d'empêcher la fin du monde ourdie par une cabale. Un tort majeur retire 5 points de réputation, plus s'il est particulièrement scandaleux. Il peut être si terrible que les PJ perdent immédiatement la totalité de leurs points de réputation *puis* encore 5.

RÉPUTATION

Les PJ commencent généralement avec la réputation « ignorés » auprès de la plupart des groupes, qui n'ont jamais entendu parler d'eux. S'ils sont très célèbres (en bien ou en mal) auprès d'un groupe associé, ils peuvent commencer avec une réputation différente, à votre discrétion. La réputation est généralisée à l'ensemble du groupe, mais un PNJ particulier peut avoir une toute autre opinion.

IGNORÉ

Le groupe n'a pas connaissance des PJ ou les connaît, mais reste ambivalent à leur égard. C'est la situation par défaut pour la plupart des PJ vis-à-vis de la plupart des groupes et cela n'entraîne ni avantage ni inconvénient.

APPRÉCIÉ

Les PJ ont obtenu les faveurs de ce groupe. Nombre de ses membres les connaissent et se montrent normalement amicaux envers eux. À ce niveau de réputation, seules des faveurs modérées ou majeures permettent encore de gagner des points de réputation car il faut fournir des efforts non négligeables pour impressionner davantage le groupe.

ADMIRÉ

Le groupe admire les PJ. La majorité de ses membres les connaissent et ont une opinion plus que favorable d'eux. Beaucoup se montrent serviables envers eux, les autres étant amicaux. Seule une faveur majeure permet de gagner de nouveaux points de réputation.

RÉVÉRÉ

Le groupe révère les PJ qu'il considère comme des héros et des célébrités. Tous ses membres ont entendu parler d'eux, sont



serviables et sont prêts à prendre de grands risques pour les aider. Seule une faveur majeure permet de gagner de nouveaux points de réputation et seuls des torts modérés ou majeurs risquent de les réduire.

MÉPRISÉ

Ce groupe a une piètre opinion des PJ. Nombre de ses membres les connaissent et se montrent normalement inamicaux envers eux. À une telle réputation, seuls des torts modérés ou majeurs réduisent encore les points de réputation.

DÉTESTÉ

Le groupe hait les PJ. La majorité de ses membres les connaissent et ont une opinion plus que défavorable d'eux. Beaucoup se montrent hostiles envers eux, les autres étant inamicaux. Si le groupe a une occasion de blesser facilement les PJ, il la saisit. Seul un tort majeur peut réduire encore les points de réputation des PJ.

POURCHASSÉ

Ce groupe pourchasse activement les PJ, qui sont sa némésis ou un bouc émissaire, même si cela doit lui coûter cher. Tous ses membres ont entendu parler des PJ, se montrent hostiles envers eux et sont prêts à prendre des risques majeurs pour les détruire ou ruiner leurs plans. Seul un tort majeur peut encore réduire leurs points de réputation et seules des faveurs modérées ou majeures peuvent les faire remonter.

GÉRER LA RÉPUTATION

Les points de réputation vous permettent de suivre en tâche de fond le statut des PJ auprès de divers groupes et factions de votre campagne, en fonction des actions et des choix de ces PJ. C'est très utile dans une campagne bac à sable ou une structure aux nombreuses possibilités, car cela vous donne une structure réactive et suit la progression des PJ vis-à-vis des groupes avec lesquels ils interagissent occasionnellement. Si le total ne correspond pas au déroulement de votre histoire, faites appel à votre bon sens. Par exemple, si les PJ sont pourchassés par la garde du village à cause d'un maire corrompu, mais qu'ensuite ils accomplissent une quête majeure prouvant les méfaits du maire et sauvant le village, ils devraient passer immédiatement de la pire des réputations à quelque chose de positif. De même, les ennemis des PJ peuvent les piéger, réduisant leur réputation alors qu'ils n'ont rien fait de mal.

LA RÉPUTATION DANS LES PARTIES ORGANISÉES PATHFINDER SOCIETY

Les parties organisées de la Pathfinder Society utilisent une version du sous-système de réputation avec les diverses factions pour offrir des avantages uniques à différents personnages, avec des seuils de points adaptés à la structure de ces parties. Allez voir, si vous voulez un peu d'inspiration pour gérer la réputation dans votre jeu !



DUELS

Parfois, un conflit prend une tournure personnelle. Ce n'est plus le groupe qui doit relever un défi, mais un personnage qui doit lutter contre les compétences d'un unique adversaire. Dans nombre de sociétés, les duels sont considérés comme une façon raisonnable de résoudre un différent, mais dans d'autres, cette pratique (surtout sous ses formes les plus dangereuses) est vue comme un affront sauvage à la loi et l'ordre. Un duel peut prendre de nombreuses formes, cette section vous proposant des règles pour les gérer.



MISE EN PLACE DU DUEL

Les participants doivent accepter le duel de leur plein gré et se soumettre à ses règles. Si l'un des duellistes enfreint une règle (et, plus important, si quelqu'un s'en aperçoit), il est déclaré perdant et subit les pénalités définies lors de l'acceptation du duel. Voici quelques exemples de règles de duel.

UN CONTRE UN

La coutume veut que chaque duelliste participe seul et ne reçoive aucune aide d'une source extérieure. Cependant, certains duels opposent des paires de combattants (soit tout le monde en même temps, soit à tour de rôle).

OBJETS LIMITÉS

Les participants se mettent d'accord sur les outils autorisés, y compris les armes et objets magiques, avant le début du duel. La plupart des combats en duel qui n'impliquent pas de magie limitent les participants aux armes de corps à corps et interdisent l'usage des poisons. Dans certains duels, les armes d'hast et autres armes à longue sont interdites. Lors d'un duel de magie, les incantateurs se mettent d'accord sur un nombre à peu près égal d'objets magiques et une limite de puissance pour ces objets (le niveau, en termes de jeu). Dans certains duels de magie, quelques types de sorts sont interdits, comme les convocations ou la nécromancie.

DURÉE

Un combat en duel se termine généralement au premier sang (c'est-à-dire une touche infligeant des dégâts) ou lorsque l'un des duellistes tombe inconscient. Dans la plupart des duels, il est possible de se rendre, c'est-à-dire de concéder la victoire à l'adversaire, mais cela peut réduire le prestige social. Un duel de talents dure généralement un nombre de rounds égal par participant, chacun y démontrant son habileté.

JUGEMENT

La plupart des duels sont placés sous la supervision d'un troisième parti qui veille à ce qu'aucun participant n'enfreigne les règles, volontairement ou par inadvertance. Là où les duels sont légaux, il s'agit généralement d'un agent de l'ordre ou d'un magistrat. Ailleurs, un prêtre ou une autre personnalité respectée sert de juge. C'est généralement le MJ qui l'incarne.

COMBAT EN DUEL

Contrairement aux autres sous-systèmes de ce chapitre, un combat en duel fonctionne presque comme une rencontre de combat classique, à quelques exceptions près. Ces règles se concentrent de façon exceptionnelle sur deux duellistes et un arbitre et ne conviennent donc pas à un combat classique.

INITIATIVE ET ACTIONS DE DUEL

Contrairement à un combat ordinaire, chaque duelliste lance le dé pour l'initiative au début de chaque round de combat. Il peut choisir d'utiliser la Duperie, l'Intimidation ou la Perception pour son jet d'initiative. Comme un duelliste peut agir deux fois d'affilé, les éléments qui durent jusqu'au début du prochain tour d'un combattant risquent de fonctionner de manière étrange. Un duelliste qui agit en second peut éviter d'utiliser un tel pouvoir pour ce tour ou choisir d'agir en second au tour suivant même s'il remporte l'initiative.

Si le duelliste est au moins qualifié dans la compétence qu'il a choisie pour l'initiative, il gagne la réaction de duel correspondante pour le round : Pression intimidante pour l'Intimidation, Pas de côté trompeur pour la Duperie et Perception des faiblesses pour la Perception. Aucun duelliste ne sait quel type de jet son adversaire va faire, car la surprise et l'utilisation des actions de duel font partie des stratégies de combat. Même si les familiers et les compagnons sont autorisés lors du duel, ils ne peuvent pas utiliser ces actions, pas plus que le public.

PAS DE CÔTÉ TROMPEUR ↗

INFORTUNE

Déclencheur. Un adversaire vous touche avec une Frappe au corps à corps, mais ce n'est pas un coup critique.

Conditions. Vous livrez un duel, êtes qualifié en Duperie et faites un test de Duperie pour l'initiative pour ce round.

Vous attirez votre ennemi vers vous et vous effacez au dernier moment. L'ennemi ayant déclenché la réaction doit relancer les dés et conserver le second résultat. S'il utilise l'Intimidation pour déterminer son initiative lorsque ce pouvoir se déclenche, il subit en plus un malus de circonstances de -2 sur ce second jet d'attaque.

PERCEPTION DES FAIBLESSES ↗

Déclencheur. Vous tentez une Frappe au corps à corps contre votre adversaire, mais vous n'avez pas encore lancé les dés.

Conditions. Vous livrez un duel, êtes qualifié en Perception et faites un test de Perception pour l'initiative pour ce round.

Vous choisissez le moment idéal pour attaquer, ce qui vous donne un avantage. Votre adversaire est pris au dépourvu contre cette attaque. Si votre adversaire utilise la Duperie pour l'initiative lorsque ce pouvoir se déclenche, il est à la place pris au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

PRESSION INTIMIDANTE ↗

SOPHISTICATION

Déclencheur. Vous tentez une Frappe au corps à corps contre votre adversaire, mais vous n'avez pas encore lancé les dés.

Conditions. Vous livrez un duel, êtes qualifié en Intimidation et faites un test d'Intimidation pour l'initiative pour ce round.

Si vous touchez, votre adversaire est effrayé 1. S'il utilise Perception pour son initiative lorsque ce pouvoir est utilisé, il est à la place effrayé 2.

TERMINER UN DUEL

Le duel se termine lorsque le juge confirme que la condition de victoire est remplie, annonce que l'un des participants a triché ou lorsque l'un des duellistes se rend. De même, si l'un des participants tente de poursuivre le duel alors qu'il est terminé, les adversaires doivent lancer le dé pour l'initiative et livrer un combat classique.

adversaires doivent lancer le dé pour l'initiative et livrer un combat classique.

DUELS MAGIQUES

Comme les combats en duel, les duels magiques se déroulent en mode rencontre, mais leurs règles ne s'appliquent pas lors d'un combat classique. Ils sont généralement plus organisés que les combats en duel. La plupart interdisent toute forme de combat à l'exception des incantations. À tour de rôle, chaque participant lance les sorts qu'il peut utiliser pendant un tour de jeu, laissant à son rival une chance de les contrer s'il le peut.

INITIATIVE ET ACTIONS DE DUEL

Dans la plupart des cas, chaque duelliste fait un jet d'initiative classique et agit selon l'ordre qu'il détermine pour le reste du duel, contrairement à ce qui se passe dans un combat en duel. Chaque duelliste peut faire un test d'Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion au lieu de Perception. S'il est qualifié dans la compétence, il se focalise sur la tradition de cette compétence, ce qui lui permet de se concentrer sur une école de magie correspondant au test effectué pour l'initiative. Il gagne aussi la réaction Contre de duel, qui lui permet de contrer le sort de son adversaire si la tradition sur laquelle il s'est focalisé correspond à la tradition de ce sort. Il gagne également l'action Changer de focalisation sur une tradition, qui lui permet de choisir une nouvelle tradition sur laquelle se focaliser. Même si les familiers et les compagnons sont autorisés en duel, ils ne peuvent pas utiliser ces actions, pas plus que le public.

Lorsque vous mélangez duel magique et combat en duel, utilisez les règles d'initiative des combats en duel, mais autorisez les participants à utiliser Arcanes, Nature, Occultisme et Religion pour le jet d'initiative. Ils obtiennent toujours la réaction Contre de duel et l'action Changer de focalisation sur une tradition, mais cette dernière est moins utile dans un combat en duel.

CHANGER DE FOCALISATION SUR UNE TRADITION ↗

Conditions. Vous êtes en duel et qualifié dans la compétence sur laquelle vous désirez vous focaliser à présent (Arcanes pour arcanique, Occultisme pour occulte, Nature pour primordiale et Religion pour divine).

Vous vous focalisez sur cette nouvelle tradition magique.

CONTRE DE DUEL ↗

MAGIQUE

Déclencheur. Votre adversaire lance un sort de la même tradition que celle sur laquelle vous êtes focalisé.

Conditions. Vous êtes en duel et focalisé sur une tradition.

Dépensez un sort préparé ou un emplacement de sort. Vous tentez de contrer le sort déclencheur avec le sort dépensé.

TERMINER UN DUEL

Comme lors d'un combat en duel, le duel magique se termine lorsque le juge confirme que la condition de victoire est remplie, annonce que l'un des participants a triché ou lorsque l'un des duellistes se rend. De même, si l'un des participants tente de poursuivre le duel alors qu'il est terminé, les adversaires doivent lancer le dé pour l'initiative et livrer un combat classique.



COMMANDEMENT

Nombre de groupes de PJ agissent en héros isolés qui se chargent d'accomplir seuls leurs missions, mais d'autres groupes aiment rassembler des alliés et construire leur propre organisation. C'est ce que vous propose le sous-système de commandement !

Le commandement est un sous-système à long terme permettant à un ou plusieurs PJ de créer une organisation et de rassembler des partisans au fil du temps. C'est une méthode flexible pour représenter l'influence grandissante du groupe et ses liens avec le monde qui l'entoure grâce à des événements d'intermède et des avantages périodiques semblables à ceux obtenus en rejoignant une organisation déjà implantée sur Golarion. L'organisation des PJ peut intervenir seulement pendant les intermèdes, générer des amorces d'aventure ou même jouer un rôle majeur dans une campagne.

NIVEAUX D'ORGANISATION

Chaque organisation a un niveau, de 1 à 20. Toute organisation d'un niveau inférieur à 1 n'a pas de partisans, c'est juste un groupe de PJ ordinaire. Contrairement à la majorité des sous-systèmes de ce chapitre, le développement d'une organisation dans le sous-système de commandement ne se fait pas en accumulant des points. C'est le processus de croissance de l'organisation en lui-même qui génère la montée de niveau. Les PJ peuvent ajouter un partisan PNJ à leur organisation comme récompense pour une quête, une scène de roleplay ou un franc succès dans un autre sous-système, en particulier l'influence ou la réputation. Au départ, seuls quelques PNJ de niveau 0 suivront les PJ, mais plus le groupe rassemblera de partisans, plus le niveau des nouvelles recrues augmentera. Ils pourront même engager des lieutenants d'encore plus haut niveau pour diriger leurs unités. Une fois que l'organisation a recruté assez de membres, elle monte d'un niveau, ce qui augmente le niveau maximum des partisans, le nombre de lieutenants et la plage de niveau de ces derniers.

TABLEAU 3-3 : STATISTIQUES DE L'ORGANISATION PAR NIVEAU

Niveau	Partisans	Niveau max des partisans	Lieutenants	Niveaux des lieutenants
1	1-2	0	—	—
2	3-4	0	—	—
3	5-6	0	1	1
4	7-9	0	1	1
5	10-13	0	1	1
6	14-18	1	2	2
7	19-27	1	2	2
8	28-36	1	3	2-3
9	37-53	1	4-5	2-3
10	54-75	2	6-7	3-4
11	76-99	2	8-10	3-4
12	100-150	2	11-15	3-5
13	151-215	2	16-22	3-5
14	216-300	3	23-30	4-6
15	301-425	3	31-42	4-6
16	426-600	3	43-60	4-7

17	601-850	3	61-85	4-7
18	851-1200	4	86-120	5-8
19	1201-1700	4	121-170	5-8
20	1701-2400	4	171-240	5-9

BASE D'OPÉRATIONS

À moins d'une organisation des plus modestes, les PJ auront besoin d'une base d'opérations pour abriter leur organisation. Cela lui permettra de fonctionner et de se développer selon le rôle qui lui est dévolu. Par exemple, si les PJ dirigent une armée de mercenaires, ils pourraient disposer d'un fort où entraîner leurs hommes qui servira aussi de base pour défendre la région avoisinante. En général, une organisation obtient une base d'opérations très tôt dans sa vie. Elle devrait en avoir une avant d'atteindre le niveau 6, à moins que son histoire ne l'en empêche. La base d'opérations n'est pas forcément immobile, pour les organisations itinérantes, il peut s'agir d'une caravane, d'un cirque ou d'un bateau amiral (ou d'une flotte si l'organisation est de grande taille).

PNJ DE L'ORGANISATION

Les partisans et les lieutenants sont des PNJ non combattants des niveaux indiqués dans le tableau 3-3 : Statistiques de l'organisation par niveau. Lorsqu'une organisation possède des partisans ou des lieutenants de divers niveaux, la plupart d'entre eux sont du niveau le plus bas possible. En règle générale, une organisation possède deux fois plus de PNJ d'un niveau donné que de PNJ du niveau suivant. Cela vous permet de faire une estimation rapide de la composition des membres par niveau, mais vous pouvez changer le niveau de divers partisans à votre guise. Lorsque le niveau minimum des lieutenants augmente, soit les lieutenants de niveau inférieur montent au nouveau niveau minimum, soit ils deviennent des partisans de lieutenants plus puissants que les PJ viennent de recruter, selon ce qui convient le mieux à votre histoire.

Les partisans et les lieutenants se montrent loyaux envers les PJ et leur organisation et s'efforcent donc de préserver cette dernière, sa base d'opérations et leur propre mode de vie. Grâce à leur travail, même quand leur organisation gagne des niveaux, les PJ n'ont pas besoin de financer l'entretien basique de leur quartier général ni les extensions nécessaires à la croissance de leur activité, ce sont les partisans et les lieutenants qui se chargent de tout cela. En revanche, ces gens ne participent jamais aux aventures des PJ et ne servent pas de source gratuite en matière de magie ou de force de travail.

COHORTES ET NOUVEAUX PJ

Bien que les partisans et les lieutenants qui constituent l'organisation n'accompagnent pas les PJ lors de leurs pérégrinations, il arrive que l'organisation soit le décor idéal pour introduire un nouveau PNJ qui voyagera avec le groupe ou un



INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

Sous-
systèmesRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

nouveau PJ espérant se joindre à l'aventure. Par exemple, si les PJ dirigent une armée de mercenaires, un officier en pleine ascension pourrait devenir un nouveau PJ. Gérez ces PNJ et PJ comme tout personnage supplémentaire du groupe, avec une histoire enrichie les liant aux PJ.

GÉRER LE COMMANDEMENT

Lorsque vous dirigez un jeu avec le sous-système de commandement, l'ajout de nouveaux PNJ rejoignant la cause des PJ devient une forme de récompense que vous devriez attribuer régulièrement au cours de la campagne. La croissance type consiste à donner aux PJ assez de partisans pour que leur organisation monte de niveau à peu près au même rythme qu'eux. Il se peut que vous vouliez changer cela, parfois de façon radicale. Des PJ de niveau 10 pourraient avoir une organisation de niveau 20 avec d'excellents lieutenants presque aussi puissants qu'eux ou au contraire, peut-être que les PJ ont commencé à rassembler des partisans au niveau 15 seulement et débutent avec une organisation de niveau 1.

ÉVÉNEMENTS DE COMMANDEMENT

Lors d'un intermède ou sur une longue période où les PJ ne sont pas en intermède mais où leur organisation opère en arrière-plan, vous devriez lancer des événements de commandement spéciaux. Ils s'ajoutent aux événements que vous proposez d'ordinaire aux PJ lors d'un intermède. Ils devraient former un bon mélange entre les trois catégories suivantes.

Aubaine. L'organisation reçoit un avantage inattendu qui profite aux PJ. Il s'agit souvent d'un accès à une option peu courante. L'organisation peut avoir découvert un nouveau sort ou les techniques d'entraînement pour un don peu courant. Ce peut aussi être de l'argent ou des ressources supplémentaires, des indices en lien avec l'aventure en cours ou tout ce à quoi vous pourriez penser. Les joueurs peuvent faire quelques suggestions sur les options sur lesquelles partisans et lieutenants pourraient travailler, afin de vous donner des idées.

Ennui. Quelque chose a mal tourné dans l'organisation et requiert l'attention des PJ. Peut-être la guilde des voleurs a-t-elle affaire à un nouveau capitaine de la garde très rusé et a-t-elle besoin de l'aide des PJ pour assurer sa sécurité. En général, les ressources à investir pour régler le problème devraient être inférieures aux bénéfices obtenus lors d'une aubaine, afin que l'organisation apporte des avantages substantiels aux PJ plutôt que de rester à l'équilibre.

Opportunité. Une opportunité offre une chance de faire avancer l'organisation en prenant une décision qui modélisera son évolution, les conséquences allant généralement du neutre à un mélange de bon et de mauvais. Prenons l'exemple du Consortium de l'Aspis désireux de stocker ses marchandises dans le fort de mercenaires des PJ. Si les PJ acceptent, ils gagneront de l'argent, mais il devront gérer les marchandises répugnantes du consortium. S'ils refusent, ils risquent de contrarier le consortium, mais ils montreront clairement qu'ils privilégièrent leur conscience plutôt que leur porte-monnaie.



HEXAPLORATION

Peu d'activités sont autant synonymes d'aventure que l'exploration de contrées vierges. Abandonner les rues des villes et les routes commerciales pour s'aventurer dans l'inconnu représente un défi, même pour les individus les plus expérimentés, mais des sites fantastiques, des ressources naturelles et des opportunités imprévues devraient les récompenser.

Vous pouvez représenter de longs voyages héroïques par une exploration ordinaire, mais vous pouvez utiliser à la place le sous-système d'hexaploration pour entrer un peu dans le détail. Dans cette méthode, la carte est divisée en sections de territoire hexagonales, appelées hexas. Lors de l'exploration, les PJ traversent et explorent des hexa individuels, où ils découvrent des sites dignes d'intérêt, des secrets, des ressources... et des dangers.

Le rythme de voyage se mesure en jours et non en heures ou en minutes. Cela veut dire que les activités d'hexaploration s'apparentent plus à celles d'intermède que d'exploration. Chaque jour, les PJ explorent ou traversent une région sauvage mesurée sur la carte par des hexas, pour la cartographier, découvrir des ressources, chercher à manger, trouver des sites particuliers et se faire une idée des ennemis et alliés potentiels.

L'hexaploration est idéale dans une campagne bac à sable, où les joueurs gèrent le déroulement de l'aventure à leur gré. Le MJ peuple la région de situations et de sites intéressants que les joueurs explorent dans l'ordre qu'ils désirent.

CONCEPTION D'UNE CARTE D'HEXAPLORATION

Le meilleur moyen de cartographier une zone consiste à utiliser un quadrillage avec des hexagones. Chacun représente une zone de 20 km d'un angle à l'autre, qu'un groupe peut traverser ou explorer en un jour, même s'il se déplace lentement. Les hexas indiquent la distance que le groupe couvre lors de son exploration et délimitent les frontières de certains types de terrain.

Lorsque vous dessinez une carte avec des hexas, il est plus simple de représenter un seul terrain primaire par hexagone. Cela ne veut pas dire que c'est absolument le seul type de terrain rencontré dans tout l'hexa, mais plutôt qu'il s'agit du type dominant et qu'il représente les défis qu'il y a à traverser et explorer l'hexa. Vous pouvez attribuer d'autres éléments à votre hexagone : une rivière ou une route serpentant au travers, un château, une grotte, un village, un fort ou tout autre décor pour une rencontre. Vous pouvez dessiner rapidement votre carte en utilisant simplement quelques couleurs, des symboles basiques et des lettres et des nombres pour les références.

Mais ce n'est que le début. Cette carte détaillée est la vôtre en tant que MJ, car elle contient tous les secrets que les PJ devront découvrir. Donnez aux joueurs une carte vierge qu'ils rempliront hexagone par hexagone, au fil de leur exploration. Plus ils explorent, plus leur carte ressemblera à la vôtre.

PEUPLER UN HEXAGONE

Lorsque vous peuplez une carte d'hexaploration, n'oubliez pas que vous n'avez presque aucun contrôle sur le choix des zones que les joueurs décident d'explorer en premier. Il se peut

même qu'ils n'explorent pas certains hexas. Comme l'hexaploration est un type de jeu non linéaire sous la direction des joueurs, vous devriez leur proposer des appâts au sein des rencontres et des sites pour les attirer dans diverses directions depuis leur point de départ. Vous pouvez les aiguiller en leur proposant des missions, comme explorer un site pour le compte d'un PNJ, escorter des voyageurs, livrer des marchandises ou partir en reconnaissance au service d'un noble local. Cela devrait déboucher sur une rencontre prédéterminée (voir plus bas).

RENCONTRES PRÉDÉTERMINÉE

Même une aventure bac à sable a une histoire ou sert d'écrin à plusieurs. Qu'il s'agisse d'une simple rencontre ou de tout un site d'aventure, les rencontres prédéterminées sont des marqueurs importants pour l'histoire se déroulant lors de l'exploration. Ce sont souvent les points que les PJ recherchent sur une carte d'hexagones, la découverte d'une rencontre pré-déterminée incorporant souvent des éléments d'histoire menant à la suivante.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Vous pouvez instiller des dangers supplémentaires dans votre hexaploration en incluant des rencontres aléatoires, qu'elles se présentent sous forme de caractéristiques environnementales intéressantes, de dangers naturels ou de créatures indigènes. Vous pouvez dresser des courtes listes à l'avance, chacune comprenant un mélange de trois types de rencontres : inoffensives, danger et créature. Créez ensuite des tableaux pour leur donner un côté aléatoire ou choisissez simplement la rencontre que vous estimatez la plus adaptée à la narration de votre hexaploration lorsqu'une rencontre aléatoire survient (comme décrit dans Rencontres aléatoires, p. 173). Il est souvent plus simple de créer une liste par terrain plutôt que d'en faire une par hexa. Les hexagones de forêt auront alors leur propre liste de rencontres aléatoires tandis que les plaines en auront une différente, certaines rencontres se trouvant sûrement sur les deux.

Comme son nom l'indique, la rencontre inoffensive ne menace pas le groupe. Elle permet de donner vie au monde en glissant des éléments décoratifs, comme un autel dédié à un dieu mineur dressé au bord de la route, une occasion d'interagir avec d'autres voyageurs ou simplement un événement notable, comme un lointain orage zébrant le ciel de dizaines d'éclairs.

Dans les rencontres avec un danger, vous pouvez inclure les dangers des pages 520 à 529 du *Livre de base* et des pages 77 à 81 du présent ouvrage, en particulier les dangers environnementaux et les apparitions. Vous pouvez aussi créer vos propres dangers en utilisant les règles de la section Concevoir des dangers p. 74.



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

Sous-systèmes

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

Les rencontres avec une créature peuvent mettre en scène les créatures des *Bestiaires*, mais vous pouvez aussi créer les vôtres en utilisant les règles de la section Concevoir des créatures, p. 56.

Prévoyez des rencontres avec des dangers et des monstres vous laissant un peu de flexibilité, afin de les adapter au niveau actuel des PJ, éventuellement en créant des rencontres de bas niveau avec des notes pour les complexifier. Vous pouvez aussi opter pour une hexapłoration plus difficile ou dans un monde totalement ouvert et ne pas vous adapter aux joueurs. Dans ce cas, préparez un éventail de rencontres, sachant que certaines seront si violentes que la bonne tactique consistera à prendre la fuite. Vous pouvez même créer une poursuite pour rendre la fuite plus palpitante (voir Poursuite, p. 156).

TERRAIN

Chaque hexa devrait avoir un type de terrain prédominant, mais vous pouvez lui donner vie avec les informations de la section Environnement des pages 512 à 519 du *Livre de base*. Un hexa peut abriter un cours d'eau ou une route qui traverse la zone et facilite les déplacements des PJ tant qu'ils restent dessus. De plus, chaque hexa peut disposer de particularités, comme des ressources ou des secrets (voir l'encadré Types de terrains, p. 172).

GÉNÉRER DES CARTES D'HEXAGONES ALÉATOIRES

Si vous voulez créer votre carte aléatoirement, commencez par choisir un hexagone comme point de départ sur une carte vierge. Décidez ensuite du type de terrain de ce point de départ ou lancez les dés dans le tableau 3-4 : Type de terrain aléatoire. À

partir de là, laissez les joueurs décider dans quelle direction se diriger. S'ils entrent dans un hexa inexploré, générez-le en lançant 1d20 dans les tableaux 3-4 et 3-5 : Caractéristiques de terrain aléatoires pour déterminer le type d'hexagone et sa particularité.

Faites tout de même appel à votre bon sens lorsque vous utilisez cette méthode. À moins d'une intervention magique, il y a peu de chance de trouver une zone de glace arctique au beau milieu du désert. Cela dit, si vous trouvez une explication à ce phénomène, vous pourriez donner naissance à une rencontre ou une intrigue intéressante.

TABLEAU 3-4 : TYPE DE TERRAIN ALÉATOIRE

1d20	Résultat
1-3	Plaines
4-5	Désert
6-7	Aquatique (lac, mer ou océan)
8-9	Montagne
10-11	Forêt
12	Marais
13	Arctique
14-20	Comme l'hexa précédent

TABLEAU 3-5 : CARACTÉRISTIQUES DE TERRAIN ALÉATOIRES

1d20	Résultat
1-3	Site notable. Un élément remarquable qui distingue l'hexa.
4-6	Secret. L'hexa contient un secret que le groupe découvre en l'explorant.
7-9	Ressource. L'hexa contient une ressource de valeur appropriée à son terrain.
10-20	Standard. Une représentation standard du type de terrain.

TYPES DE TERRAIN

Voici des exemples de type de terrain à utiliser lors de la création de votre carte d'hexaploration. Chaque section indique la difficulté qu'il y a à traverser le terrain (soit un terrain dégagé, soit difficile, soit très difficile) et les ressources et secrets qui s'y trouvent peut-être.

AQUATIQUE

Terrain. Nécessite généralement un bateau ou une vitesse de nage, dépend de la force des courants et de la météo

Ressources. Poissons et crustacés, corail, perles, épaves

Secrets. île isolée peuplée de monstres, communauté insulaire, pirates, villes englouties ou sous-marines avec des créatures aquatiques

ARCTIQUE

Terrain. Généralement difficile ou très difficile

Ressources. Nourriture rare (trous dans la banquise permettant de pêcher, sites de reproduction pour les phoques ou les baleines)

Secret. Passe dégelée permettant à un bateau de passer, caverne cachée, communauté isolée d'habitants de la région

DÉSERT

Terrain. Généralement difficile ou très difficile

Ressources. Source d'eau (souterraine, oasis, cours d'eau), richesses minérales

Secrets. Civilisations oubliées ensevelies sous les dunes

FORÊT

Terrain. Généralement difficile ou très difficile s'il s'agit d'une jungle dense

Ressources. Faune et flore variées, remèdes naturels, abondance de gibier

Secrets. Camp de bandits, cromlech druidique, clairière bénie par les fées ou cercle de champignons

MARAIS

Terrain. Généralement très difficile

Ressources. Matériaux utiles pour faire des remèdes ou des poisons

Secrets. Camp de pillards des rivières, cadavres et équipement de voyageurs malchanceux, sites mystiques

MONTAGNE

Terrain. Généralement très difficile ou difficile pour les collines

Ressources. Minéraux (dont or, argent et gemmes)

Secrets. Passe cachée, tour de guet ou étape construite par un empire voisin, antre de dragon, repaire de bandits.

PLAINE

Terrain. Dégagé

Ressources. Plantes utiles (lin ou coton)

Secrets. Artefacts abandonnés après une bataille historique, objets de valeur enterrés par des hors-la-loi pensant les récupérer plus tard

DIRIGER L'HEXAPLORATION

Une fois votre carte d'hexaploration achevée, il est tant que vos PJ partent à l'aventure ! Ils décident chaque jour de ce qu'ils comptent faire : soit en apprendre plus sur l'hexagone où ils se trouvent, soit en traverser un nouveau. Pour cela, ils annoncent une ou plusieurs activités d'hexaploration pour la journée. Elles revêtent deux formes : en groupe ou individuelles. Le nombre d'activités d'hexaploration qu'un groupe peut accomplir chaque jour dépend de la Vitesse du membre le plus lent. Si un groupe se divise, les membres les plus rapides peuvent accomplir plus d'activités basées sur leur propre Vitesse, mais à cause des rencontres aléatoires, cette option n'est pas sans danger. Un groupe se déplaçant à une Vitesse de 3 m ou moins est si lent qu'il ne peut même pas traverser un hexa dégagé en une journée. Un tel groupe met deux jours à accomplir une activité d'hexaploration.

TABLEAU 3-6 : ACTIVITÉS D'HEXAPLORATION PAR JOUR

Vitesse	Activités par jour
3 m ou moins	1/2
4,5-7,5 m	1
9-12 m	2
13,5 à 16,5 m	3
18 m ou plus	4

Ce rythme part du principe que les PJ campent et se reposent normalement pour rester en forme. Lorsque les PJ entament une nouvelle journée d'hexaploration, ils peuvent opter pour une marche forcée tant qu'aucun d'eux n'est fatigué. Cela leur permet d'accomplir l'activité Voyager une fois de plus (ou l'activité Voyager complète en une journée pour un groupe disposant d'une Vitesse de 3 m ou moins), mais c'est le seul type d'activité utilisable pour la journée. Un personnage peut avancer à marche forcée sans en pârir pendant un nombre de jours égal à son modificateur de Constitution (1 jour au minimum). Toute journée de marche forcée supplémentaire le rend fatigué jusqu'à ce qu'il passe une journée entière d'intermède à se reposer.

ACTIVITÉS DE GROUPE

Pour qu'une activité de groupe fonctionne, il faut que tous les PJ y participent. Une telle activité compte comme une activité d'hexaploration quotidienne pour la totalité du groupe. Par exemple, si le groupe a 2 activités d'hexaploration par jour et décide de Voyager et de Partir en reconnaissance, aucun membre ne peut faire une activité d'hexaploration supplémentaire ce même jour. Il y a deux activités de groupe : Voyager et Partir en reconnaissance.

VOYAGER

DÉPLACEMENT

Vous progressez vers un hexagone adjacent. En terrain dégagé, par exemple en plaine, vous passez d'un hexagone à celui adjacent avec une activité Voyager. Pour traverser un hexa de terrain difficile, comme une forêt ou un désert, il faut dépenser deux activités Voyager tandis qu'il en faut trois pour franchir un hexa de terrain

très difficile comme une montagne escarpée ou un marais. Si les PJ se déplacent sur une route, ils utilisent un type de terrain d'une catégorie de mieux que celui qui les entoure. Par exemple, s'ils se déplacent sur une route dans une passe de montagne, ils considèrent le terrain comme difficile et non très difficile.

L'activité Voyager suppose que le groupe se déplace par voie de terre. S'il vole ou progresse sur l'eau, la plupart des hexas fonctionnent comme un terrain dégagé, mais il y a des exceptions. Un vol au travers d'une tempête ou de vent violents est considéré comme une avancée en terrain difficile ou très difficile. Suivre le cours d'une rivière fonctionne comme un terrain dégagé, mais pour la remonter, le terrain sera difficile ou très difficile.

PARTIR EN RECONNAISSANCE

CONCENTRATION

Vous passez du temps à explorer et cartographier une zone pour découvrir la configuration du terrain et repérer des sites spécifiques ou des particularités inhabituelles. Pour mener à bien une Reconnaissance dans un seul hexa, il faut dépenser un nombre d'activités d'hexaploration égal au nombre d'activités Voyager nécessaire pour le traverser : 1 pour un terrain dégagé, 2 pour un difficile et 3 pour un très difficile. Les déplacements sur route ne réduisent pas le temps de Reconnaissance. Une fois l'hexa Reconnu, vous pouvez Cartographier la zone pour limiter les risques de vous perdre dans l'hexagone (voir plus loin). Vous trouvez automatiquement tout élément spécifique ne nécessitant pas de test pour le découvrir et vous faites les tests appropriés pour trouver les éléments cachés.

Par exemple, si vous cherchez une formation rocheuse évidente parmi les collines, vous dépensez 2 activités d'hexaploration pour Partir en reconnaissance dans l'hexagone et vous découvrez la formation rocheuse. Mais si vous êtes en quête d'un monastère tengu caché quelque part dans une profonde forêt, vous devez dépenser 2 activités pour Partir en reconnaissance dans la forêt, puis faire un test de Perception lors de cette activité en espérant le réussir pour trouver les tengus.

ACTIVITÉS INDIVIDUELLES

Une activité d'hexaploration ne se pratique pas forcément en groupe. Au lieu de Voyager ou Partir en reconnaissance, chaque membre du groupe peut accomplir en solo l'une de ces activités individuelles.

FORTIFIER LE CAMP

Vous pouvez consacrer du temps à l'amélioration des défenses de votre camp en réussissant un test d'Artisanat (généralement avec un DD qualifié ou expert). Toute personne qui monte la garde ou défend le camp gagne un bonus de circonstances de +2 aux jets d'initiative et aux tests de Perception pour Chercher des créatures essayant de s'approcher furtivement du camp.

CARTOGRAPHIER LA ZONE

CONCENTRATION

Tant que la Reconnaissance de la zone s'est soldée par un succès, vous pouvez utiliser l'activité Cartographier pour dessiner une carte précise de l'hexa si vous réussissez un test de Survie (généralement avec un DD qualifié ou expert). Une fois en possession d'une carte précise de l'hexa, le DD de tous les tests pour s'y repérer est réduit de 2.

ACTIVITÉS EXISTANTES

Les personnages peuvent utiliser l'activité d'intermède Subsister, en suivant les mêmes règles, mais en partant du principe qu'ils l'utilisent après 8 h d'exploration ou moins. Tous les dons de compétence et autres pouvoirs s'appliquant à Subsister fonctionnent normalement ici. En général, les diverses activités d'exploration de l'encadré p. 498 du *Livre de base* (sauf S'empresser) fonctionnent aussi comme activités d'hexaploration, tout comme les actions de compétence du chapitre 4 du *Livre de base* si le MJ le désire.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Lors d'une exploration, il y a toujours un risque que les PJ se heurtent à une rencontre aléatoire dépendant du terrain. À l'aube de chaque journée d'hexaploration, faites un test nu et consultez le type de terrain approprié dans le tableau 3-7 : Risques de rencontre aléatoire. Si le test nu est un succès, les PJ font une rencontre aléatoire, sur un succès critique ils en font deux. Lancez les dés dans le tableau 3-8 : Type de rencontre aléatoire pour déterminer le type de rencontre. Une fois ce type connu, choisissez une rencontre adaptée dans la liste prévue pour la région ou créez-en une.

TABLEAU 3-7 : RISQUES DE RENCONTRE ALÉATOIRE

Type de terrain	DD du test nu*
Aquatique	17
Arctique	17
Désert	17
Forêt	14
Marais	14
Montagne	16
Plaine	12

* Sur une route ou une rivière, réduisez le DD de 2. Si les PJ volent, augmentez le DD de 3, mais choisissez un type de danger ou de monstre adapté à des PJ en vol.

TABLEAU 3-8 : TYPES DE RENCONTRE ALÉATOIRES

1d10	Rencontres
1-5	Inoffensive
6-7	Danger
8-10	Créature

SORTIR DE L'HEXAPLORATION

La plupart des rencontres de courte durée n'affectent pas les activités d'hexaploration que les PJ accomplissent dans la journée, mais s'ils font trop de rencontres ou se livrent à des activités prenant des heures plutôt que des minutes, vous devriez déduire le temps passé de celui disponible pour les activités d'hexaploration. Dans l'intérêt de l'histoire, mieux vaut considérer les activités d'hexaploration comme les diverses choses que les PJ ont le temps de faire pendant qu'il fait jour. Par exemple, si le groupe passe 2 de ses 3 activités d'hexaploration à Partir en reconnaissance dans un hexagone et découvre un monastère tengu qui se révèle être un immense complexe souterrain courant sous une petite colline boisée, vous pouvez annoncer aux PJ qu'ils le trouvent en fin d'après-midi et qu'ils ont le choix entre s'y aventurer dans la soirée ou opter pour des activités individuelles, camper pour la nuit et repartir frais et dispos le lendemain matin.

VÉHICULES

Un scélérat en fuite vole une calèche et entraîne les PJ à sa poursuite à travers toute la ville ou nos héros découvrent un antique dirigeable et décident d'aller faire un tour avec. Dans tous les cas, si les véhicules sont choses courantes dans votre monde, ils interviendront probablement dans le jeu. Cette section vous fournit les outils nécessaires lorsque cela se produit.

Lors d'une partie, un véhicule peut tenir de nombreux rôles. Ce peut simplement être un moyen de se rendre d'un endroit à un autre et seul comptera alors le prix à payer pour le voyage. En revanche, si une caravane se fait attaquer, les chariots font partie de la rencontre. Dans un campagne pirate, le navire est à la fois la maison et la première arme du groupe.

La majorité des règles de cette section traitent des véhicules lors d'une rencontre, mais les véhicules sont aussi très utiles lors de l'exploration et parfois des intermèdes.

VÉHICULES, LES BASES

Les véhicules sont, par essence, des objets. Ils ont les mêmes immunités qu'eux (*Livre de base* p. 273) et ne peuvent pas agir. En plus des statistiques communes à la plupart des objets, les véhicules disposent de quelques statistiques et pouvoirs supplémentaires. Un véhicule a une taille, comme tout objet, mais son espace est plus clairement défini. Il obéit aussi à des règles de déplacement spécialisées.

TAILLE, ESPACE ET CAPACITÉ

Les véhicules ont un trait relatif à la taille, mais n'occupent pas le même espace que la plupart des créatures. Chaque véhicule dispose à la place de dimensions particulières données dans son bloc de statistiques.

La plupart des véhicules sont de Grande taille ou encore plus imposants et beaucoup sont conçus pour transporter une cargaison. Sauf indication contraire, la capacité de transport de cargaison dépend de la taille et du type de propulsion du véhicule ainsi que du type de terrain. Un cheval de trait ou une créature similaire peut normalement transporter dans les 100 Encombrements pendant une journée entière, un véhicule tracté peut donc normalement transporter 100 Encombrements par créature de Grande taille attelée. Les véhicules aquatiques, comme un bateau, ont une limite basée plutôt sur le volume que sur le poids, un navire pouvant transporter jusqu'à 1 000 Encombrements. Un véhicule volant peut d'ordinaire transporter seulement 1/10 de l'Encombrement que l'on peut embarquer sur un véhicule aquatique, sinon, il ne parvient pas à se maintenir dans les airs.

DÉPLACEMENT ET CAP

Le type de déplacement d'un véhicule dépend de ce véhicule, tandis que le déplacement qu'il effectue chaque round dépend des actions de son pilote. Un véhicule déclenche une réaction quand il se déplace, tout comme les créatures. Il en va de même pour les actions du pilote et des éventuels passagers.

Une créature peut pivoter et tourner à sa guise, vous n'avez donc généralement pas besoin de savoir dans quelle direction elle regarde lorsque vous la jouez. En revanche, les véhicules ne peuvent pas faire volte-face, vous devez donc savoir dans quelle

direction ils sont orientés lorsque vous en contrôlez un. Cela s'appelle le cap du véhicule.

Lorsqu'un véhicule se déplace, il avance obligatoirement dans la direction indiquée par son cap, il ne peut ni reculer, ni aller de côté, bien qu'il puisse tourner progressivement en avançant. La plupart des véhicules peuvent tourner à 90 degrés pour chaque longueur de terrain couverte égale à leur propre longueur. Par exemple, un carrosse de 3 m de long met 3 m pour tourner à gauche. En revanche, un navire de guerre de 30 m de long doit parcourir 30 m pour effectuer le même virage. Comme il a une Vitesse de 9 m, il lui faut donc plusieurs actions de déplacement pour tourner.

Certaines règles précisent qu'un véhicule doit se déplacer en ligne droite. Cette ligne part du centre de la façade avant du véhicule et peut s'éloigner d'au maximum 45 degrés du cap actuel du véhicule.

Lorsque vous utilisez un véhicule en mode exploration, c'est sa Vitesse qui détermine sa vitesse de voyage, comme pour les créatures (pour plus d'information, consultez le tableau 9-2 : Vitesse de voyage du *Livre de base*). À une telle vitesse, nul besoin d'action de Conduite ni de test de pilotage.

PROPELLION

Un véhicule se déplace d'ordinaire sur la terre ferme, l'eau ou dans les airs, sa Vitesse indiquant le type de terrain et de déplacement. Mais un véhicule possède aussi un type de propulsion (le mode d'alimentation de son mouvement) qu'il faut prendre en compte.

Il y a cinq grands types de propulsion : alchimique, magique, traction, rames, vent. Un véhicule peut disposer de plusieurs moyens de propulsion, mais en utilise d'ordinaire un seul à la fois. Prenons l'exemple d'une galère propulsée par des rames et le vent : elle peut déployer les voiles et naviguer grâce au vent quand il est favorable ou les replier et sortir les rames si les conditions l'exigent. Les types de propulsion d'un véhicule vous renseignent sur les compétences que le pilote peut utiliser pour les tests de pilotage (p. 175), certains entraînant des règles supplémentaires.

ALCHIMIQUE

Alimentés par les réactions de réactifs alchimiques, une combustion interne contrôlée, des gaz plus légers que l'air ou de la vapeur, les véhicules à propulsion alchimique sont généralement puissants, mais peuvent se montrer très imprévisibles. Ils se pilotent souvent avec la compétence Artisanat.

MAGIQUE

Un véhicule propulsé par magie est alimenté par des sorts, des objets magiques ou un moteur 100 % magique. Le système de propulsion magique peut être la cible d'effets de contre,

comme *dissipation de la magie*. Pour le niveau du contre, ils utilisent le niveau du véhicule et un DD standard. Une créature peut se servir d'Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion (selon le type de magie) pour les tests de pilotage du véhicule.

RAMES

Ce véhicule avance grâce aux créatures qui manient des rames en son sein. Elles n'agissent pas à leur tour mais lors des actions du véhicule, à ce titre, leur déplacement provoque des réactions comme le véhicule en lui-même et son pilote (bien que les rameurs bénéficient souvent d'une forme d'abri).

Lorsqu'un véhicule à rames subit des dégâts de collision, les rameurs également (mais ils ont généralement droit à un jet de Réflexes basique pour mitiger les dégâts). La mort d'un ou plusieurs rameurs risque de faire perdre le contrôle du véhicule ou de le ralentir, mais il est rare que cela l'endommage.

Un pilote installé dans un véhicule à rames maniées par d'autres gens utilise Diplomatie ou Intimidation pour les tests de pilotage.

TRACTION

C'est probablement la méthode de propulsion la plus répandue : un véhicule doté de roues (comme un carrosse ou un chariot) tiré par une ou plusieurs créatures. La Vitesse de ce véhicule n'excède jamais celle de la créature attelée la plus lente. Les créatures qui tractent le véhicule n'agissent pas à leur tour mais lors des actions du véhicule, à ce titre, leur déplacement provoque des réactions comme le véhicule en lui-même et son pilote.

Lorsqu'un véhicule tracté subit des dégâts de collisions, les créatures attelées également (mais elles ont généralement droit à un jet de Réflexes basique pour mitiger les dégâts). La mort d'une ou plusieurs créatures attelées peut endommager ou ralentir le véhicule, le pilote risquant d'en perdre le contrôle.

Si le véhicule est tracté par un animal ou une créature dépourvue d'intelligence similaire, le pilote peut choisir Nature pour ses tests de Pilotage, en revanche, s'il est tiré par des créatures intelligentes, il devra utiliser Diplomatie ou Intimidation.

VENT

Un véhicule propulsé par le vent a besoin d'une circulation d'air pour avancer, des conditions venteuses défavorables risquant de l'immobiliser ou même de le faire passer hors de contrôle. Un véhicule propulsé par le vent grâce à des voiles en tissu a généralement une faiblesse au feu. Le pilote d'un véhicule propulsé par le vent peut utiliser Nature pour ses tests de pilotage.

PILOTER UN VÉHICULE

En mode rencontre, un véhicule se déplace au tour de son pilote, ce dernier devant utiliser ses actions pour le contrôler. Un véhicule peut participer à une seule action de déplacement par round, même si plusieurs créatures en prennent le contrôle en tant que pilotes au cours d'un même round.

ÉLAN DU VÉHICULE

Un véhicule qui se déplace accumule un élan qui le maintient en mouvement. À chaque round, s'il s'est déplacé au cours du précédent, le pilote doit utiliser une nouvelle action de

déplacement ou l'Arrêter. S'il ne fait ni l'un ni l'autre, à son tour (même s'il Retarde son action), le véhicule continue d'avancer et devient incontrôlé, comme expliqué dans la section Véhicules incontrôlés, p. 176.

TESTS DE PILOTAGE

De nombreuses actions liées aux véhicules demandent un test de pilotage. Les compétences utilisables pour un tel test sont indiquées dans le bloc de statistiques du véhicule, mais il s'agit d'ordinaire de Connaissance de la conduite ou Connaissance du pilotage, ainsi que d'autres déterminées par le type de propulsion. La créature qui pilote un véhicule lorsqu'une rencontre commence peut généralement utiliser une compétence de pilotage appropriée au véhicule pour déterminer son initiative.

Le MJ fixe le DD du test de pilotage en utilisant un DD standard pour le niveau du véhicule, avec un ajustement basé sur les circonstances. En règle générale, une action qui déplace un véhicule sur un terrain difficile augmente le DD, qui devient difficile pour son niveau. Il devient incroyablement difficile pour un déplacement sur un terrain très difficile. D'autres facteurs peuvent augmenter le DD d'un test de pilotage, comme des vents turbulents pour un véhicule propulsé par le vent, des monstres menaçant les créatures attelées à un véhicule tracté ou une mer agitée pour un véhicule aquatique.

ACTIONS DE PILOTAGE

Les personnages utilisent les actions présentées ci-après pour déplacer les véhicules et interagir avec. Les effets du trait téméraire figurent en p. 176.

ARRÊTER

MANIPULATION

Conditions. Vous pilotez un véhicule en mouvement.
Vous arrêtez le véhicule.

CONDUIRE (VARIABLE)

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous pilotez un véhicule.
Vous mettez le véhicule en mouvement. Choisissez le nombre d'actions que vous comptez dépenser avant de commencer à Conduire, les effets dépendant du nombre d'actions utilisées. Vous ne pouvez pas Conduire à travers un espace occupé par une créature, même s'il s'agit d'un allié.

◆ Faites un test de pilotage. Sur un succès, le véhicule avance de sa Vitesse et peut tourner normalement. Sur un échec, le véhicule avance de sa Vitesse en ligne droite. Sur un échec critique, le véhicule avance de sa Vitesse en ligne droite et devient incontrôlé.

◆◆ (téméraire). Le véhicule avance de deux fois sa Vitesse en ligne droite dans la direction indiquée par son cap.

◆◆◆ (téméraire). Vous subissez un malus de -5 à vos tests de pilotage pour garder le contrôle du véhicule. Le véhicule avance de trois fois sa Vitesse en ligne droite dans la direction indiquée par son cap.

EMBARQUER

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous êtes adjacent à une issue du véhicule sur lequel vous comptez embarquer.



Vous embarquez à bord d'un véhicule via une zone à l'air libre, une porte, un portail, une trappe... Si vous êtes déjà à bord, vous pouvez à la place utiliser cette action pour débarquer dans un espace vide adjacent à une issue du véhicule. Il est difficile d'utiliser cette action si le véhicule est en mouvement. Il faut alors remporter un succès sur un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme avec un DD égal à la CA du véhicule.

PRENDRE LE CONTRÔLE ♦♦♦

MANIPULATION

Conditions. Vous êtes à bord d'un véhicule et adjacent à ses commandes.

Vous attrapez les rênes, le gouvernail ou tout mécanisme permettant de contrôler le véhicule. Faites un test de pilotage. Sur un succès, vous devenez le pilote du véhicule ou reprenez le contrôle s'il était devenu incontrôlé. Certains véhicules ont des commandes complexes, transformant cette action en activité à actions multiples.

RENVERSER ♦♦♦

DÉPLACEMENT | TÉMÉRAIRE

Conditions. Vous pilotez un véhicule.

Vous tentez de renverser une créature avec votre véhicule, peut-être même de percuter une créature ou un objet de taille supérieure à celle du véhicule. Si vous gardez le contrôle du véhicule, il se déplace de deux fois sa Vitesse en ligne droite dans la direction indiquée par son cap. Vous tentez de renverser toutes les créatures situées sur la trajectoire du véhicule tant qu'elles sont au moins de deux catégories de taille de moins que lui. Vous pouvez aussi essayer de percuter

une créature ou un objet situé sur sa trajectoire et d'une catégorie de taille de moins que lui ou plus grande.

Chaque créature située sur la trajectoire, y compris une cible percutée, subit les dégâts de collision du véhicule (jet de Réflexes basique avec le DD de collision du véhicule). Si la cible percutée est un véhicule, son pilote a droit à un test de pilotage au lieu d'un jet de Réflexes, les résultats étant les mêmes. Si la cible de votre percussion subit des dégâts, votre véhicule et vous-même subissez des dégâts de collision (sans jet de sauvegarde) et votre déplacement se termine.

PILOTAGE TÉMÉRAIRE

Les actions dotées du trait téméraire ne garantissent plus la sécurité du pilote et de son véhicule. Le pilote court alors le risque de perdre le contrôle du véhicule. Lorsque le pilote accomplit une action téméraire, il doit d'abord faire un test de pilotage approprié pour savoir s'il garde le contrôle du véhicule, avec les effets suivants. Vous devez résoudre le test de pilotage avec celui de l'action.

Succès. L'action se déroule comme décrit.

Échec. Le véhicule se déplace de sa Vitesse en ligne droite dans la direction que son cap indiquait le plus récemment, déviant éventuellement d'au maximum 45 degrés à la discréTION du MJ. Le véhicule devient incontrôlé.

VÉHICULES INCONTRÔLÉS

Il se peut qu'un pilote perde le contrôle de son véhicule. Généralement, cela se produit suite à un test de pilotage raté

lors d'une action téméraire, mais aussi si un round s'écoule sans qu'un pilote utilise une action de déplacement pour contrôler ou Arrêter le véhicule. Le véhicule peut également devenir incontrôlé si le pilote est incapable d'agir lors de l'action de déplacement afin de le contrôler. Par exemple, si le déplacement d'un véhicule déclenche une Attaque d'opportunité qui paralyse le pilote ou le rend inconscient, ce véhicule devient incontrôlé.

Un véhicule incontrôlé continue de se déplacer à chaque round à la place qu'occupait son pilote le plus récent dans l'ordre d'initiative. À chaque round, il parcourt 3 m de moins qu'au cours du round précédent, toujours en ligne droite dans la direction indiquée par son cap, jusqu'à ce qu'il s'arrête ou s'écrase sur quelque chose. Si vous le désirez, il peut ralentir plus rapidement s'il est sur un terrain inégal, difficile, une pente ascendante ou avec le vent de face. De même, il peut conserver sa vitesse ou même accélérer s'il est sur une pente descendante ou poussé par un vent violent.

Un véhicule incontrôlé en mouvement interagit avec les obstacles, les autres véhicules et les créatures en utilisant les effets de l'action Renverser, mais la distance qu'il parcourt est définie par les facteurs donnés précédemment et non par la Vitesse de cette action.

COMBAT ET VÉHICULES

Lorsqu'un personnage conduit un char dans une arène ou repousse une tentative d'abordage, il attaque depuis un véhicule ou vise une créature à bord d'un véhicule. Une attaque effectuée à bord d'un véhicule s'étant déplacé au cours du round précédent subit un malus de -2 ou de -4 si le véhicule est incontrôlé ou que l'une des actions du round précédent possédait le trait téméraire.

À bord d'un véhicule, un personnage peut disposer d'un abri face à certains angles d'attaque. Un véhicule doté de bords, mais dépourvu de toit, comme un char ou un quillard, offre généralement un abri partiel ou standard vis-à-vis d'un assaillant situé sur la terre ferme. Un véhicule fermé, comme un carrosse, offre un abri important ou empêche les attaques. Il est possible de réduire l'abri offert en brisant le véhicule.

Certains véhicules possèdent des armes intégrées spécifiques que le pilote ou les passagers peuvent utiliser. Il s'agit généralement d'armes à distance, comme une arbalète, qui utilisent les mêmes statistiques que d'ordinaire. Il se peut cependant qu'elles ne puissent viser que des créatures situées à une certaine portée ou dans une certaine direction.

VÉHICULES BRISÉS

Lorsqu'un véhicule est brisé, il est plus difficile à utiliser. Il subit un malus de -2 à la CA, aux jets de sauvegarde et au DD des tests de collision. Le DD des tests visant à le piloter augmente de 5. Ses Vitesses sont divisées par deux.

Un véhicule réduit à 0 PV est détruit, comme n'importe quel objet. Si le véhicule est dans l'eau lors de sa destruction, il coule. S'il volait, il tombe et toute personne à bord subit des dégâts de chute. Un véhicule propulsé par traction ou par rames inflige les dégâts de collision (sans jet de sauvegarde) aux créatures qui le tractaient ou ramaient, quel que soit le mode de propulsion qu'il utilise au moment de sa destruction. Il faudra peut-être dégager physiquement ces créatures des décombres.

GALOP

Les chevaux et d'autres créatures disposent de l'action Galop (Bestiaire p. 56). Lorsque toutes les créatures tractant un véhicule disposent de cette action, le pilote peut opter pour un malus de circonstances de -2 au test de pilotage lorsqu'il dépense 2 ou 3 actions pour Conduire pour bénéficier du bonus de Vitesse de l'action galop.

NOM DU VÉHICULE

VÉHICULE [NIVEAU]

TAILLE AUTRES TRAITS

Prix Cette entrée donne le prix du véhicule. Elle ne comprend pas le prix des créatures attelées, des matériaux servant à l'alimenter ou des rameurs.

Espace. Cette entrée donne les dimensions du véhicules et n'inclut pas les créatures qui le tractent.

Équipage. Les membres d'équipage nécessaires pour manœuvrer le véhicule ; **Passagers.** Le nombre de passagers que le véhicule est fait pour transporter, le cas échéant.

Test de pilotage. Cette entrée indique les compétences utilisables pour les tests de pilotage pour manœuvrer le véhicule. Certaines compétences peuvent augmenter le DD. Elles indiquent l'ajustement de DD entre parenthèses, après le nom de la compétence.

CA la CA du véhicule ; **Jets de sauvegarde** jet de sauvegarde du véhicule (souvent seule la Vigueur). Si un véhicule doit faire un jet de sauvegarde qui n'est pas indiqué, le pilote fait à la place un test de pilotage contre le même DD.

Solidité la solidité du véhicule, **PV** les points de vie du véhicule avec le Seuil de rupture entre parenthèses ; **Immunités** les immunités du véhicule ; **Faiblesses** Les faiblesses du véhicule le cas échéant ; **Résistances** les résistances du véhicule le cas échéant.

Vitesse. Les Vitesses du véhicule, chacune suivie de son type de propulsion entre parenthèses. Un véhicule tracté précise ici le nombre et la taille des créatures attelées.

Collision les dégâts de collision du véhicule et le DD des jets de sauvegarde pour les mitiger. Sauf indication contraire, une collision inflige des dégâts contondants. Si le véhicule a une autre forme d'attaque, comme des armes montées sur sa structure, elles ont leur propre entrée après celle-ci.

Pouvoirs spéciaux. Tout pouvoir spécifique au véhicule est indiqué à la fin de son bloc de statistiques.

STATISTIQUES DES VÉHICULES

Un véhicule peut être quelque chose d'aussi simple qu'une charrette de fermier ou d'aussi grand et complexe qu'un dirigeable. Quelle que soit la complexité ou la taille d'un véhicule, il utilise le modèle de bloc de statistiques suivant.

EXEMPLES DE VÉHICULES

Voici un échantillon des nombreux véhicules que l'on trouve sur Golarion.

BARQUE

MOYENNE

Prix 15 po

Espace 3 m de long, 1,5 m de large, 0,9 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 2

VÉHICULE 0



Test de pilotage Athlétisme (DD 16) ou Connaissance de la navigation maritime (DD 14)

CA 10 ; Vig +6

Solidité 5, PV 16 (SR 8) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse nage 6 m (rames)

Collision 2d4 (DD 14)

Portage. 2 créatures Moyennes ou une Grande peuvent transporter la barque sur la terre ferme. Elles sont alors surchargées.

CARROSSE

VÉHICULE 2

GRANDE

Prix 100 po

Espace 3 m de long, 3 m de large, 2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 2

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 16) ou Nature (DD 18 à 26, selon les créatures attelées)

CA 13 ; Vig +8

Solidité 5, PV 40 (SR 20) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse. Vitesse de la créature attelée la plus lente (tracté par 2 Grandes créatures)

Collision 2d8 (DD 16)

CHAR LÉGER

VÉHICULE 0

GRANDE

Prix 10 po

Espace 1,5 m de long, 1,5 m de large, 1,2 m de haut

Équipage 1 pilote

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 14) ou Nature (DD 16 à 24 selon la créature attelée)

CA 10 ; Vig +6

Solidité 5, PV 14 (SR 7) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse Vitesse de la créature attelée (tracté par 1 Grande créature)

Collision 1d10 (DD 14)

CHAR LOURD

VÉHICULE 3

GRANDE

Prix 150 po

Espace 3 m de long, 3 m de large, 1,2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 3

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 18) ou Nature (DD 20 à 28 selon la créature attelée)

CA 14 ; Vig +9

Solidité 5, PV 40 (SR 20) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse. Vitesse de la créature attelée la plus lente (tracté par 2 Grandes créatures)

Collision 2d10 (DD 18)

CHARETTE

VÉHICULE 0

GRANDE

Prix 3 po

Espace 3 m de long, 1,5 m de large, 1,2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 1

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 14) ou Nature (DD 16 à 24, selon les créatures attelées)

CA 10 ; Vig +6

Solidité 5, PV 14 (SR 7) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse Vitesse de la créature attelée (tracté par 1 Grande créature)

Collision 1d12 (DD 14)

CHARIOT

VÉHICULE 1

GRANDE

Prix 25 po

Espace 3 m de long, 3 m de large, 2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 2

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 15) ou Nature (DD 17 à 25, selon la créature attelée)

CA 11 ; Vig +7

Solidité 5, PV 18 (SR 9) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse. Vitesse de la créature attelée la plus lente (tracté par 2 Grandes créatures)

Collision 2d6 (DD 15)

DIRIGEABLE

VÉHICULE 12

RARE **GIGANTESQUE**

Prix 6 000 po

Espace 27 m de long, 9 m de large, 18 m de haut

Équipage 1 pilote, 5 autres ; **Passagers** 15

Test de pilotage Arcanes (DD 32), Artisanat (DD 32), Nature (DD 32) ou Connaissance du pilotage (DD 30)

CA 28 ; Vig +22

Solidité 20, PV 210 (SR 105) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 15 jusqu'à être brisé

Vitesse vol 15 m (alchimique, magique)

Collision 9d10 (DD 30)

Apathique. Ce véhicule doit se déplacer de deux fois sa longueur pour tourner de 90 degrés.

GALÈRE

GIGANTESQUE

Prix 3 000 po

Espace 39 m de long, 6 m de large, 7,5 m de haut

Équipage 1 pilote, 20 rameurs ; **Passagers** 6

Test de pilotage Connaissance de la navigation maritime (DD 27), Diplomatie (DD 29) ou Intimidation (DD 29)

CA 25 ; **Vig** +19

Solidité 15, **PV** 170 (SR 85) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 15 jusqu'à être brisé

Vitesse nage 9 m (rames, vent)

Collision 7d10 (DD 27)

Manœuvrable. Avec un équipage complet de rameurs compétents, une galère manœuvrée à la rame peut tourner rapidement, sur place et même reculer. Chaque tournant de 90 degrés effectué en moins d'une longueur de véhicule coûte 1,5 m de déplacement supplémentaire. La galère recule à la moitié de sa vitesse au maximum et ne peut pas tourner en reculant.

GÉANT À VAPEUR

RARE **TRÈS GRANDE**

Prix 12 500 po

Espace 6 m de long, 6 m de large, 7,5 m de haut

Équipage 1 pilote, 3 membres ; **Passagers** 4

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 32) ou Artisanat (DD 34)

CA 33 ; **Vig** +28

Solidité 20, **PV** 200 (SR 100) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse 6 m (alchimique)

Collision 10d10 (DD 29)

Jet de flammes ➤ (feu). Deux membres de l'équipage accomplissent chacun une activité à 3 actions à leur tour pour faire jalonner un jet de flammes à la fin du tour du second membre, depuis n'importe quel angle de l'espace qu'occupe le géant de vapeur. Les flammes infligent 6d8 dégâts de feu à chaque créature située dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 32). Le jet de flammes ne fonctionne plus si le géant de vapeur est brisé.

PLANEUR

PEU COURANT **GRANDE**

Prix 15 po

Espace 1,5 m de long, 3 m de large, 0,6 m de haut

Équipage 1 pilote

Test de pilotage Connaissance du pilotage (DD 14) ou Nature (DD 16)

CA 10 ; **Vig** +6

Solidité 0, **PV** 16 (SR 8) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 5

Vitesse vol 7,5 m (vent)

Collision 2d4 (DD 14)

Chute de départ. Le seul moyen de lancer un planeur consiste à sauter d'une pente très raide avec un vent favorable. Le planeur est

VÉHICULE 10

GRANDE

Prix 50 po

Espace 3 m de long, 1,5 m de large, 1,2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 1

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 15) ou Nature (DD 17 à 25 selon la créature attelée)

CA 11 ; **Vig** +7

Solidité 5, **PV** 18 (SR 9) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse Vitesse de la créature attelée la plus lente (tracté par 2 Grandes créatures ou 6 Moyennes)

Collision 2d6 (DD 15)

Voyage sur la glace. La neige et la glace ne sont jamais un terrain difficile pour un traîneau, mais tous les autres terrains le sont.

Apathique. Ce véhicule doit se déplacer de deux fois sa longueur pour tourner de 90 degrés.

VÉHICULE 1

GRANDE

Prix 50 po

Espace 3 m de long, 1,5 m de large, 1,2 m de haut

Équipage 1 pilote ; **Passagers** 1

Test de pilotage Connaissance de la conduite (DD 15) ou Nature (DD 17 à 25 selon la créature attelée)

CA 11 ; **Vig** +7

Solidité 5, **PV** 18 (SR 9) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Vitesse Vitesse de la créature attelée la plus lente (tracté par 2 Grandes créatures ou 6 Moyennes)

Collision 2d6 (DD 15)

Voyage sur la glace. La neige et la glace ne sont jamais un terrain difficile pour un traîneau, mais tous les autres terrains le sont.

Apathique. Ce véhicule doit se déplacer de deux fois sa longueur pour tourner de 90 degrés.

VOILIER

GIGANTESQUE

Prix 2 000 po

Espace 21 m de long, 6 m de large, 7,5 m de haut

Équipage 1 pilote, 8 membres ; **Passagers** 10

Test de pilotage Connaissance de la navigation maritime (DD 26), Diplomatie (DD 28) ou Intimidation (DD 28)

CA 23 ; **Vig** +18

Solidité 15, **PV** 150 (SR 75) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 15 jusqu'à être brisé

Vitesse nage 12 m (vent)

Collision 6d10 (DD 26)

Apathique. Ce véhicule doit se déplacer de deux fois sa longueur pour tourner de 90 degrés.

VÉHICULE 9

GRANDE

Prix 2 000 po

Espace 21 m de long, 6 m de large, 7,5 m de haut

Équipage 1 pilote, 8 membres ; **Passagers** 10

Test de pilotage Connaissance de la navigation maritime (DD 26), Diplomatie (DD 28) ou Intimidation (DD 28)

CA 23 ; **Vig** +18

Solidité 15, **PV** 150 (SR 75) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 15 jusqu'à être brisé

Vitesse nage 12 m (vent)

Collision 6d10 (DD 26)

Apathique. Ce véhicule doit se déplacer de deux fois sa longueur pour tourner de 90 degrés.

VÉHICULE 0

GRANDE

Prix 15 po

Espace 1,5 m de long, 3 m de large, 0,6 m de haut

Équipage 1 pilote

Test de pilotage Connaissance du pilotage (DD 14) ou Nature (DD 16)

CA 10 ; **Vig** +6

Solidité 0, **PV** 16 (SR 8) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision ; **Faiblesses** feu 5

Vitesse vol 7,5 m (vent)

Collision 2d4 (DD 14)

Chute de départ. Le seul moyen de lancer un planeur consiste à sauter d'une pente très raide avec un vent favorable. Le planeur est





CHAPITRE 4 : RÈGLES ALTERNATIVES

Les règles présentées dans le Livre de base ont pour objectif de vous proposer, à vous et à votre groupe, un mode de jeu facile à apprendre et plaisant à jouer. Cela dit, vous aurez parfois envie de personnaliser les choses. C'est là que les règles alternatives entrent en jeu : il s'agit de variantes qui vous permettent d'adapter les règles du jeu en fonction de vos envies. Vous trouverez dans ce chapitre une sélection de règles à ajouter à votre boîte à outils, accompagnées d'explications sur la ou les manières possibles de les utiliser.

La plupart des règles alternatives présentées dans ce chapitre ont trait aux personnages, à leur progression et à la manière de faire coexister ces éléments de règles. Ces variantes sont expliquées dans les sections ci-dessous :

- **Valeurs de caractéristiques alternatives** (page 182) : propose un système alternatif de valeurs de caractéristiques entièrement basé sur des points de caractéristiques, ainsi que des manières de rééquilibrer les caractéristiques les unes par rapport aux autres.
- **Alignements alternatifs** (page 184) : propose la possibilité de supprimer le système d'alignement ou d'adopter un système d'alignement progressif.
- **Historiques approfondis** (page 186) : remplace simplement le choix de l'historique par une série d'étapes qui permettent de donner plus de profondeur au passé d'un personnage.
- **Dons et capacités** (page 192) : montre comment créer un personnage qui gagne des dons et des capacités de classe de manière alternative, avec des personnages à double-classe qui bénéficient de toutes les options des deux classes, ou des personnages qui bénéficient d'un archétype gratuit ou de plusieurs dons ancestraux.
- **Personnages de niveau 0** (page 195) : permet de faire vivre des aventures aux personnages avant qu'ils ne choisissent leur classe.
- **Objets magiques alternatifs** (page 196) : contient des règles qui démantèlent le système de bonus des objets magiques et vous permettent de les faire augmenter automatiquement ou grâce à vos compétences de fabrication, afin d'avoir plus de facilité à mener une partie où la magie est peu présente.
- **Maîtrise sans niveau** (page 198) : revoit en profondeur le fonctionnement du système de maîtrise, afin de pouvoir vivre des histoires dans lesquelles un grand nombre d'ennemis faibles peuvent représenter un défi important et les personnages de haut niveau sont moins surhumains.
- **Points de compétence** (page 199) : propose un système plus détaillé, qui laisse aux personnages plus de choix dans leurs compétences et la manière de les faire évoluer.
- **Endurance** (page 200) : confère aux personnages une réserve de points d'endurance qu'ils perdent avant leurs points de vie et qu'ils peuvent regagner en se reposant.

CHOISIR VOS RÈGLES ALTERNATIVES

Quand vous et votre groupe décidez des règles alternatives que vous souhaitez utiliser, réfléchissez à l'histoire que vous voulez raconter, en tenant compte du genre, des thèmes et des personnages, et utilisez ces éléments afin de déterminer quelles variantes de règles sont les plus adaptées. Si les avis de plusieurs joueurs divergent quant au choix de ces variantes, laissez-les chacun présenter leurs arguments, mais c'est vous, le MJ, qui avez le dernier mot.

Vous pouvez également constater que votre partie a besoin de règles alternatives qui ne font pas partie de celles proposées ici : cela ne pose aucun problème ! En réalité, c'est même probablement ce qui arrivera. Ces propositions vous donnent un point de départ et des alternatives portant sur les outils les plus couramment utilisés, mais votre groupe et vous ne devez pas hésiter à créer ensemble vos propres règles si vous souhaitez jouer différemment. N'ayez pas peur de vous éloigner de ces propositions. Votre groupe et vous savez mieux que quiconque ce que vous aimez et ce que vous attendez d'un jeu. Vous pourrez trouver plus d'informations sur la création de vos règles maison en page 29.

Si vous n'êtes pas certain qu'une règle alternative vous convient, n'hésitez pas à prendre le risque de l'utiliser ! Au préalable, assurez-vous que les membres de votre groupe comprennent bien qu'il s'agit d'un test et que vous êtes susceptible de modifier ou de retirer cette règle au cours de la partie si elle est à l'origine d'effets imprévus non désirés ou qu'elle ne répond pas à vos attentes. Quand vous jouez avec des règles alternatives, prenez soin d'expliquer ces variantes aux nouveaux joueurs qui rejoignent votre groupe. Cela leur permettra d'adapter leurs attentes et d'éviter qu'ils se sentent trompés la première fois qu'ils se trouveront confrontés à l'une de ces règles au cours du jeu. Il est essentiel que vos joueurs se sentent tous traités sur un pied d'égalité.

COMBINER LES VARIANTES

Si vous menez une partie qui s'y prête, vous pouvez choisir d'utiliser plusieurs variantes de règles et utiliser plusieurs options à la fois. Par exemple, dans une partie qui se déroule dans un monde lugubre, avec peu de magie et qui est axée sur l'horreur et la survie, vous pouvez à la fois faire commencer les PJ au niveau 0, retirer l'alignement pour permettre plus de nuances de gris, modifier la progression des bonus de maîtrise pour retirer les niveaux, et supprimer les objets magiques. En général, les règles alternatives présentées dans ce chapitre sont assez autonomes et accompagnées d'explications quant à leur impact sur le jeu, ce qui devrait vous permettre de les combiner sans problème. Si vous créez vos propres variantes, soyez à l'affût des cas où celles-ci risquent d'avoir des effets conflictuels ou inattendus entre elles ou avec les autres règles du jeu.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES ALTERNATIVES

La méthode présentée par défaut pour générer des valeurs de caractéristiques dans le Livre de base peut vous permettre de découvrir l'histoire de votre personnage au fur et à mesure du processus. La méthode alternative, consistant à les lancer aux dés, est quant à elle un hommage à la tradition. Il existe bien entendu d'autres moyens de générer vos valeurs de caractéristiques, qui seront peut-être mieux adaptés à l'histoire que vous souhaitez raconter.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES GRADUELLES

Dans cette alternative, un personnage gagne des primes de caractéristiques graduellement au cours de sa progression, plutôt que de les recevoir par lots de quatre aux niveaux 5, 10, 15 et 20. Chaque personnage gagne une prime de caractéristique quand il atteint le niveau 2, 3, 4 puis 5. Ces primes font partie du même lot et un personnage ne peut donc pas augmenter la même caractéristique plus d'une fois par lot. Les joueurs peuvent garder une trace de l'attribution de ces primes en inscrivant un petit point à côté des caractéristiques concernées, ou d'une autre manière qui leur convient. Les PJ reçoivent également une prime de caractéristique aux niveaux 7, 8, 9 et 10 (un second lot) ; aux niveaux 12, 13, 14 et 15 (un troisième lot) ; et aux niveaux 17, 18, 19 et 20 (le quatrième et dernier lot).

Les primes de caractéristiques sont ainsi plus étalées dans le temps, permettant à un personnage d'augmenter ses modificateurs de caractéristiques les plus importants à un niveau moindre. En moyenne, les personnages sont donc légèrement plus puissants, mais, en contrepartie, atteindre les niveaux 5, 10, 15 et 20 est moins marquant, car ils correspondront probablement à l'utilisation de la prime de caractéristique la moins importante d'un lot.

ACHAT DE POINTS

Cette méthode alternative de génération de valeurs de caractéristiques remplace les primes et les pénalités de caractéristiques par une certaine quantité de points de caractéristiques. Les joueurs déterminent leurs valeurs de caractéristiques en investissant des points dans chacune d'entre elles, comme présenté dans le Tableau 4-1 : Coût d'une valeur de caractéristique. Cette méthode accorde aux joueurs une plus grande personnalisation de leurs valeurs de caractéristiques et leur permet de favoriser certaines d'entre elles, au prix d'un système plus complexe à utiliser.

ÉTAPE 1 : RÉDUIRE LES VALEURS DE DÉPART

Les valeurs de caractéristiques de tous les personnages se situent initialement à 10. Si l'ascendance du PJ est associée à des pénalités de caractéristiques, réduisez les valeurs de caractéristiques concernées à 8. Un joueur peut également choisir de réduire volontairement une valeur de caractéristique en dessous de 10 afin d'obtenir plus de points de caractéristiques qu'il pourra utiliser lors de l'Étape 2. Il gagne alors 1 point de caractéristique s'il réduit une valeur à 9 ou 2 points s'il réduit une valeur à 8.

ÉTAPE 2 : DÉPENSER SES POINTS

Une fois que tous les joueurs ont fixé leurs valeurs minimales, ils peuvent dépenser leurs points de caractéristiques pour augmenter leurs valeurs de caractéristiques. Les points de caractéristiques se divisent en deux catégories : les points dédiés et les points flexibles. Les points de caractéristiques dédiés peuvent seulement être dépensés pour augmenter certaines valeurs de caractéristiques bien précises, tandis que les points de caractéristiques

flexibles peuvent être utilisés pour augmenter n'importe quelle valeur. Ces points de caractéristiques remplacent toutes les primes de caractéristiques qu'un personnage gagnerait normalement.

La quantité totale de points de caractéristiques dépensés détermine les valeurs de caractéristiques initiales d'un personnage, comme montré dans le Tableau 4-1 :

Coût d'une valeur de caractéristique. La valeur maximale qu'un joueur peut obtenir au moment de la création de son personnage est 18. Augmenter une valeur coûte 2 points de plus que ce qui est indiqué sur le tableau si cette valeur a été réduite à 8 au cours de l'Étape 1, ou 1 point de plus si cette valeur a été réduite à 9. Tout point de caractéristique qui n'a pas été dépensé au moment de la création d'un personnage est considéré comme perdu.

- **Points de caractéristiques dédiés.** Un personnage obtient 2 points de caractéristiques dédiés pour chaque valeur de caractéristique qui bénéficie d'une prime de caractéristique conférée par son ascendance. Les personnages humains ou ceux issus d'une ascendance qui leur confère deux primes de caractéristiques libres obtiennent 2 points de caractéristiques flexibles de plus à la place. Chaque personnage obtient également 2 points de caractéristiques dédiés associés à une caractéristique déterminée par son historique et 2 points de caractéristiques dédiés associés à la caractéristique essentielle de leur classe.
- **Points de caractéristiques flexibles.** Chaque personnage obtient 15 points de caractéristiques flexibles en plus de ceux gagnés par la réduction volontaire de ses valeurs de caractéristiques en dessous de 10 lors de l'Étape 1.

TABLEAU 4-1 : COÛT D'UNE VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE

Total des points de caractéristiques dépensés	Valeur de carac.
-2	8
-1	9
0	10
1	11
2	12
3	13
5	14
7	15
10	16
13	17

AUGMENTER LES VALEURS AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

À chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, il gagne des points de caractéristiques comme indiqué dans le Tableau 4-2 : Points de caractéristiques gagnés. À la différence des points de caractéristiques reçus lors de la création de son personnage, un joueur peut stocker ces points afin d'acheter une amélioration plus chère et augmenter ses valeurs de caractéristiques jusqu'à un maximum de 22. Quand un joueur est prêt à augmenter une valeur de caractéristique ou plus, il doit dépenser la quantité de points de caractéristiques indiquée dans le Tableau 4-3 : Augmenter une valeur de caractéristique, puis augmenter la valeur de caractéristique concernée en fonction. Un joueur peut augmenter une valeur de plus de 1 point à la fois, mais il doit payer chaque augmentation

seulement. Ainsi, pour passer de 14 à 16, il doit d'abord dépenser 2 points pour passer de 14 à 15 puis 3 points pour passer de 15 à 16. Pour la plupart des parties, il est conseillé d'améliorer les caractéristiques quand les personnages gagnent un niveau, entre les sessions de jeu ou pendant un intermède.

Le fonctionnement des objets d'apogée est le même que celui décrit dans le *Livre de base*. Ces objets permettent d'augmenter une valeur de caractéristique jusqu'à un maximum de 24.

TABLEAU 4-2 : POINTS DE CARACTÉRISTIQUES GAGNÉS

Niveau	Points de caractéristiques gagnés
1	Points initiaux
2	2
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10	3
11	4
12	4
13	4
14	4
15	4
16	5
17	5
18	5
19	5
20	5

TABLEAU 4-3 : AUGMENTER UNE VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur de caractéristique actuelle	Coût pour augmenter de 1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	2
14	2
15	3
16	3
17	4
18	5
19	6
20	7
21	8

EXEMPLE

Mériel est une roublarde elfe avec un historique de criminelle. Elle débute avec des valeurs de caractéristiques de 10 et réduit sa Constitution à 8 à cause de son ascendance elfique. Elle décide de volontairement réduire sa Force et son Intelligence à 8 et gagne ainsi 4 points de caractéristiques flexibles. Ses valeurs de départ sont donc : For 8, Dex 10, Con 8, Int 8, Sag 10 et Cha 10.

Au cours de l'Étape 2, elle commence par déterminer combien de points elle peut dépenser. Elle gagne 2 points de caractéristiques dédiés en Intelligence et en Dextérité parce qu'elle est une elfe, 2 en Dextérité parce qu'elle est une criminelle et 2 de plus en Dextérité parce qu'elle est une roublarde. Elle possède également 19 points flexibles à dépenser : 15 plus 4 obtenus grâce aux deux valeurs de caractéristiques qu'elle a volontairement réduites à 8.

Mériel achète un 18 en Dextérité qui lui coûte ses 6 points de caractéristiques dédiés plus 11 points de caractéristiques flexibles. Dépenser ses 2 points de caractéristiques dédiés en Intelligence lui permet d'obtenir 10 dans cette caractéristique, ce qui lui convient parfaitement. Il lui reste maintenant 8 points de

caractéristiques flexibles. Elle craint que sa Constitution de 8 la rende trop faible, elle dépense donc 4 points de caractéristiques flexibles pour passer à 12. Il lui reste encore 4 points à dépenser. Enfin, elle augmente sa Sagesse et son Charisme à 12 parce que cela lui permet d'obtenir des bonus sans lui coûter trop cher. Elle a dépensé tous ses points de caractéristiques et ses statistiques sont maintenant : For 8, Dex 18, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 12.

Quand elle atteint le niveau 2, elle gagne 2 points de caractéristiques. Elle décide de les conserver jusqu'au niveau 3, où elle gagne 2 points supplémentaires. Elle dépense alors 3 points sur les 4 qu'elle possède pour augmenter sa Constitution de 12 à 14. Elle met alors des points de côté pour pouvoir augmenter sa Dextérité. Elle gagne 2 points de caractéristiques au niveau 4, 2 points au niveau 5, puis 3 points au niveau 6 et 3 points au niveau 7. Au niveau 7, elle dépense ses 11 points de caractéristiques pour obtenir 20 en Dextérité ! À moins que posséder une valeur de caractéristique impaire soit utile (par exemple pour répondre au prérequis d'un don), il est généralement conseillé d'attendre d'avoir assez de points de caractéristiques pour obtenir une valeur qui augmente le modificateur associé (cela laisse également plus de temps pour changer d'avis).

CARACTÉRISTIQUES ALTERNATIVES

Les caractéristiques classiques n'ont pas une importance équivalente dans les règles. La Dextérité, la Constitution et la Sagesse sont généralement privilégiées, sauf si un personnage a une raison précise d'augmenter une des trois autres valeurs de caractéristiques. Si vous préférez que les caractéristiques aient une importance comparable dans la composition de votre personnage, cette variante vous propose six caractéristiques bien plus équilibrées les unes par rapport aux autres.

Apportez les modifications suivantes :

- La Force permet de faire tout ce que la Force et la Constitution autorisent dans le *Livre de base*, et la Constitution disparaît. Un personnage utilise alors sa Force pour les jets d'attaque avec des armes de corps à corps et à mains nues, les jets de dégâts, les tests d'Athlétisme, les points de vie, les jets de Vigueur, etc.
- La Dextérité se scinde en deux caractéristiques. La première est toujours appelée Dextérité. Elle représente la dextérité manuelle et est utilisée pour les jets d'attaque à distance et à mains nues, les jets d'attaque et de dégâts associés aux attaques de finesse (si elle est meilleure que la Force) et pour les tests de Vol. L'Agilité représente quant à elle la manière de se déplacer et est utilisée pour la Classe d'armure, les jets de Réflexes, les tests d'Acrobaties et de Discrétion.
- Le Charisme est utilisé pour les jets de Volonté au lieu de la Sagesse.
- La Sagesse n'est sinon pas modifiée.
- L'Intelligence n'est pas modifiée.

Vous devrez également faire quelques ajustements dans le jeu. Ainsi, les *chaînes de cheville d'alacréité* deviennent un objet d'apogée d'Agilité, la *ceinture de force de géant* et la *ceinture de régénération* deviennent des objets d'apogée de Force, etc. Le trafic voleur du roublard devient obsolète, vous devriez donc permettre aux roublards de choisir un autre trafic tout en leur permettant de profiter de la compétence Vol. Pour tous les autres éléments qui font référence à une valeur de caractéristique, comme les dons avec un prérequis de Dextérité, choisissez avec votre groupe quelle caractéristique vous semble plus adaptée entre la Dextérité et l'Agilité. Par exemple, il serait cohérent d'associer le don Pas de plume avec l'Agilité dans la mesure où ce don est associé au déplacement. En ce qui concerne les PNJ et les monstres déjà créés, il vous suffit d'utiliser leur modificateur de Dextérité quand leur modificateur d'Agilité est requis.

ALIGNEMENTS ALTERNATIFS

Le système des alignements, intégré depuis longtemps aux jeux de rôle, permet de définir plusieurs caractéristiques des mondes et des personnages de Pathfinder. Il n'est cependant pas adapté à toutes les parties ni à tous les groupes. Le transformer ou s'en départir vous présente de nouvelles opportunités.

Le système des alignements de Pathfinder représente les idéaux d'un personnage, permet d'identifier que certains antagonistes sont de méprisables individus, et établit clairement l'existence de monstres malfaisants. Ce système peut cependant ne pas convenir à certains joueurs, car il n'est pas représentatif des nuances et de la complexité des enjeux moraux réels, qui sont rarement aussi simples à catégoriser. Notre notion du «bien» peut en effet être grandement influencée par les normes de la société et par les croyances religieuses. Il n'est pas difficile de trouver deux individus bons et généreux ayant chacun une vision très différente de ce que représente le bien dans certaines situations particulières. Les propositions d'alignements alternatifs ci-dessous sont autant d'exemples et d'options dont vous pouvez vous inspirer dans vos parties.

MODIFICATIONS MINEURES

Si vous souhaitez conserver une partie du système d'alignements existant, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des variantes suivantes pour le modifier sans pour autant supprimer ou remplacer les alignements. Dans ces deux variantes, les effets basés sur les alignements existent toujours, mais ils sont probablement moins utiles que dans la version standard de Pathfinder.

BIEN ET MAL EXTRÊMES

Dans cette variante, certaines créatures incarnent par leur nature même les concepts de bien et de mal poussés à l'extrême. Seuls les fiélons, les célestes et les autres habitants des plans de la Sphère extérieure associés à un alignement possèdent un alignement. Vous pouvez supprimer la plupart des restrictions liées aux alignements (comme celles du prêtre et du champion), mais pas celles liées aux créatures extraplanaires. Remplacez ces éléments supprimés par des anathèmes appropriés si cela est pertinent.

ALIGNEMENTS PROGRESSIFS

D'après les règles du *Livre de base*, changer l'alignement d'un personnage peut avoir des conséquences dramatiques. Parfois, le joueur est surpris, car il constate que le MJ et lui ne se font pas la même idée de l'influence de certaines de ses actions sur son alignement. Cette variante d'alignement progressif fractionne chaque axe d'alignement en sept degrés qui représentent la progression d'un personnage en direction d'un alignement ou d'un autre.

TABLEAU 4-4 : CHANGER D'ALIGNEMENT

1	2	3	4	5	6	7
ENTIÈREMENT LOYAL	PARTIELLEMENT LOYAL	PARTIELLEMENT NEUTRE	ENTIÈREMENT NEUTRE	PARTIELLEMENT NEUTRE	PARTIELLEMENT CHAOTIQUE	ENTIÈREMENT CHAOTIQUE
1	2	3	4	5	6	7
ENTIÈREMENT BON	PARTIELLEMENT BON	PARTIELLEMENT NEUTRE	ENTIÈREMENT NEUTRE	PARTIELLEMENT NEUTRE	PARTIELLEMENT MAUVAIS	ENTIÈREMENT MAUVAIS

Cela vous permet, à vous et à vos joueurs, de mieux comprendre où se situe un personnage et un joueur qui souhaite incarner un personnage qui oscille entre deux alignements peut le voir représenté par cette règle. Il ne s'agit pas d'un système conçu pour évoluer mécaniquement, ou qu'un joueur peut exploiter en accomplissant de nombreuses actions triviales afin de progresser vers un alignement de son choix. Il a plutôt été pensé pour indiquer ce vers quoi un personnage tend et préfigurer tout changement d'alignement qui pourrait se produire avec le temps. Ainsi, il est plus difficile d'atteindre l'extrême d'un axe par des actions mineures, notamment en ce qui concerne l'axe du bien et du mal. Un personnage qui commet de nombreuses actions mineures en direction d'un alignement pourra progresser d'un échelon, mais il faudra qu'il accomplisse une action particulièrement répréhensible pour devenir entièrement mauvais d'un coup, et quitter cet alignement lui demandera un long repentir et un véritable dévouement au bien.

Si une règle est associée à l'alignement d'un personnage, ne tenez pas compte des distinctions «entièrement» et «partiellement». Ainsi, un sort de *protection* contre le mal fonctionnera aussi bien contre les personnages partiellement mauvais que les personnages entièrement mauvais. Cependant, certains sorts, comme *détection de l'alignement*, vous permettront probablement d'obtenir des informations plus précises concernant l'alignement.

MODIFICATIONS MAJEURES

Ces deux variantes apportent des modifications majeures au fonctionnement du système d'alignements. L'une d'entre elles le supprime même entièrement !

AUCUN ALIGNEMENT

La variante la plus simple à utiliser consiste simplement à supprimer les alignements. Pour de nombreux joueurs, cette variante est celle qui se rapprochera le plus d'une moralité réelle. Les créatures, les PNJ et les joueurs sont alors animés par un ensemble complexe de croyances et de motivations, comme les humains du monde réel. Refuser d'utiliser le système des alignements permet d'adopter à la fois la complexité et la variété des comportements considérés comme moraux. Par exemple, les adorateurs d'un puissant dieu solaire peuvent être convaincus qu'ils font preuve de vertu en répandant la lumière de leur dieu. Certains d'entre eux peuvent considérer qu'atteindre un tel

objectif peut justifier la conquête de leurs voisins. De même, un gouvernement puissant dont la préoccupation première est la sécurité peut arriver à la conclusion qu'il est acceptable de sacrifier quelques libertés individuelles si cela permet d'assurer la sécurité de ses citoyens.

INTENTIONS MORALES

Dans cette variante, chaque personnage, PNJ et monstre choisit une ou plusieurs croyances, intentions ou loyautés qui lui tiennent à cœur. De simples phrases décrivant les intentions d'un personnage, comme les exemples donnés dans la marge, permettent de donner de l'épaisseur aux personnages et un peu plus d'intensité aux passages de roleplay. Ce système nécessite quelques échanges entre le MJ et les autres joueurs, et plus de réflexion de la part de tous les participants au jeu.

Généralement, trois intentions ou loyautés suffisent à définir un personnage. Ces intentions individuelles couvrent un large spectre de comportements et aident grandement à définir ce qu'est le bien pour cet individu. Les intentions d'un personnage peuvent être abstraites, comme «agir avec honneur», ou concrètes, comme «être entièrement dévoué à sa mère». Une personne fidèle à ses croyances et intentions fondamentales a l'impression de bien agir, et elle considérera probablement les tentatives de limiter ses actions ou de s'y opposer comme mauvaises. Par exemple, un personnage qui a foi dans la loi considérera qu'un crime qui n'a pas été puni est une mauvaise chose.

Chaque individu n'attachera probablement pas la même importance à toutes les intentions qui l'animent. Définissez leur ordre d'importance en vous demandant comment réagirait le personnage si ses intentions entraient en conflit l'une avec l'autre.

AJUSTEMENTS DES RÈGLES

Les restrictions liées aux alignements n'existent plus dans les variantes majeures. Vous pouvez les remplacer par des édits et des anathèmes si nécessaire et apporter les ajustements suivants.

DÉGÂTS D'ALIGNEMENT

Si vous utilisez la variante sans alignement, retirez ou remplacez les dégâts d'alignement (les dégâts chaotiques, mauvais, bons et loyaux) qui nécessitent des ajustements importants pour les créatures comme les anges et les diables qui ont été conçues avec une faiblesse aux dégâts d'alignement. Une option consiste à les remplacer sur une base équivalente par de nouveaux types de dégâts comme des dégâts «radians» ou des dégâts «d'ombres» qui ne sont pas associés à un postulat moral. Une seconde option consiste à simplement échanger le type de dégâts associé à la faiblesse d'une créature par un autre type de dégâts au cas par cas. Une troisième option consiste à retirer la faiblesse, réduire le nombre de points de vie du monstre et s'en tenir là. Quelle que soit l'option choisie pour les créatures, il vous faudra également modifier de manière identique certains pouvoirs comme ceux du champion qui infligent des dégâts d'alignement, ou tout simplement les supprimer.

Si vous utilisez la variante des intentions morales, vous pouvez remplacer les dégâts chaotiques, mauvais, bons et loyaux par un unique type de dégâts appelés dégâts d'alignement, qui blessent les créatures dont les intentions sont directement opposées à celles défendues par votre personnage, telles que vous les avez définies avec le MJ.

DÉTECTION

Les effets permettant de détecter l'alignement n'existent pas. Dans la variante des intentions morales, vous pouvez remplacer un tel pouvoir par une variante qui permet de déterminer si les actions d'une créature sont fidèles aux intentions qui l'animent ou pour détecter d'autres créatures aux intentions similaires à celle qui utilise ce pouvoir.

TRAITS

Les traits d'alignement n'existent pas et tout élément possédant un tel trait le perd. Les effets dont le fonctionnement est associé à ces traits, comme *protection*, n'existent pas.



EXEMPLES D'INTENTIONS MORALES

- Je ne laisserai jamais tomber mes compagnons.
- Je vengerai ma famille.
- Je protégerai la nature.
- Je deviendrai riche.
- Je répandrai la bonne parole de ma divinité.
- J'aiderai les gens dans le besoin.
- Je ferai respecter la loi du gouvernement légitime.

HISTORIQUES APPROFONDIS

Le choix de l'historique d'un personnage n'est pas nécessairement compliqué. Le joueur se contente de sélectionner dans la liste proposée un historique qui représente sa vie avant qu'il ne parte à l'aventure. Si c'est une méthode efficace pour déterminer le passé d'un personnage, certains joueurs ont envie d'en savoir plus sur la vie ou la famille de leur personnage.

UTILISER LES HISTORIQUES APPROFONDIS

Cette variante remplace l'Étape 4 de la Création du personnage (*Livre de base* page 25). Le joueur lance un dé dans les tableaux de cette section pour déterminer l'historique de sa famille, sa patrie, un événement qui a marqué son enfance, un associé influent, ses relations et ses déconvenues. Pour chaque élément de son passé, le joueur ajoute des options à une liste de



primes de caractéristiques, de compétences, de dons et autres options que son historique peut lui conférer. Le joueur note ces options au fur et à mesure qu'il développe l'historique de son personnage. À la fin de ce processus, il choisit parmi les options qu'il a notées :

- Deux primes de caractéristiques, chacune dans une caractéristique différente.
- Un entraînement dans une compétence de Connaissance.
- Un don de compétence (ou un autre don ou un article d'équipement). Si le joueur choisit un don de compétence, il devient qualifié dans la compétence prérequise ou dans l'une des compétences prérequises s'il y en a plusieurs (comme c'est le cas avec Identification rapide). Si les résultats aléatoires incluent un don qui n'est pas un don de compétence et que le joueur le choisit, il ne devient pas qualifié dans une compétence. S'il choisit un article d'équipement au lieu d'un don de compétence, l'entrée indique dans quelle compétence il devient qualifié le cas échéant.

RELANCER LES DÉS ET CHOISIR

Vous pouvez décider que vos joueurs sont forcés d'utiliser les résultats qu'ils obtiennent dans les tableaux suivants. En fonction de la manière dont votre groupe souhaite utiliser les historiques approfondis, les joueurs peuvent relancer tous les résultats qui ne leur conviennent pas, voire choisir eux-mêmes une option proposée dans le tableau et adaptée à l'image qu'ils ont de leur personnage. Cependant, si vous permettez aux joueurs de relancer ou de choisir directement leurs options (et même si vous ne le faites pas), vous voudrez peut-être exclure celles qui confèrent des dons qui ne sont pas des dons de compétences. Ces options sont en effet assez inhabituelles et les joueurs risquent de se sentir incités à ne choisir que celles-ci. Notez que les tableaux suivants font référence au cadre de l'âge des prédictions perdues présenté dans le *Livre de base*. Si votre jeu se déroule dans un autre cadre, n'hésitez pas à modifier les tableaux ou à permettre à vos joueurs de choisir des options qui correspondent mieux à votre univers.

CRÉATION D'HISTORIQUES APPROFONDIS

Si vous êtes un joueur, suivez les étapes ci-dessous afin de générer l'historique approfondi de votre personnage.

ÉTAPE 1 : HISTORIQUE FAMILIAL

Le mot famille a un sens propre à chacun. Vous avez pu être élevé par votre famille biologique, par une famille d'adoption ou une belle-famille, ou la combinaison de votre choix. Il existe en effet toutes sortes de liens familiaux. Lancez un d100 dans le tableau suivant afin de déterminer le nombre de membres de votre famille qui ont eu une place importante dans votre enfance. Vous utiliserez la colonne associée aux familles moyennes pour la plupart des ascendances, aux petites familles si vous êtes un demi-elfe ou un demi-orc, et aux familles nombreuses

si vous êtes un gobelin ou un halfelin. Pour les ascendances qui ne sont pas présentées dans le *Livre de base*, utilisez la colonne qui vous semble la plus adaptée. À vous de déterminer si les membres de votre famille sont des parents, des frères ou des sœurs, des grands-parents ou d'autres proches.

TABLEAU 4-5 : TAILLE DE LA FAMILLE

d100	Famille petite	Famille moyenne	Famille nombreuse
1-4	0	0	0
5-8	0	0	1
9-20	0	0	2
21-34	0	1	3
35-39	1	2	3
40-50	1	2	4
51-60	2	3	4
61-65	2	3	5
66-69	2	4	5
70-78	3	4	5
79-80	4	4	6
81-87	4	5	6
88-90	5	5	6
91-93	5	6	7
94-95	6	6	7
96-97	6	7	7
98-99	7	7	8+
100	8+	8+	8+

- Si vous avez grandi sans avoir de famille, vous avez alors dû apprendre à vous débrouiller seul. Ajoutez une prime de caractéristique à la Force et une à la Constitution à vos options.
- Si vous avez grandi dans une famille avec un ou deux autres membres, votre proximité vous a rendu plus sensible à leurs sentiments. Ajoutez une prime de caractéristique à l'Intelligence et une à la Sagesse à vos options.
- Si vous avez grandi en compagnie de trois autres personnes ou plus, vous avez appris à endosser le rôle de médiateur et de négociateur dans un logis où la place manquait. Ajoutez une prime de caractéristique au Charisme et une à la Dextérité à vos options.

ÉTAPE 2 : PATRIE

L'endroit où vous avez grandi a beaucoup d'influence sur votre développement. Lancez un dé dans le tableau suivant afin de déterminer la nature de votre patrie. Si votre personnage est un elfe, ajoutez 2 au résultat ; s'il s'agit d'un gobelin, soustrayez 4 ; s'il s'agit d'un nain, soustrayez 3. Pour les ascendances qui ne sont pas présentées dans le *Livre de base*, appliquez un modificateur adapté si cela est nécessaire. Collaborez avec votre MJ pour donner vie à votre patrie. Pour chacune de ces propositions, vous pouvez ajouter à vos options d'historique une compétence de Connaissance basée sur la région où vous avez grandi. Cela pourra ainsi être Connaissance des forêts pour une région boisée ou Connaissance d'Absalom si vous avez grandi dans cette ville.

TABLEAU 4-6 : PATRIE

1d20 Résultat

1 ou **Sous terre**. Vous avez grandi dans une région partiellement moins ou entièrement souterraine, comme une ville minière humaine, un terrier de gobelins ou une caverne naine. Ajoutez Connaissance de l'ingénierie, Connaissance du travail et Connaissance minière à vos options d'historique.

2-3 **Confins**. Vous avez grandi aux confins d'une région habitée. Il peut s'agir de collines isolées si vous êtes un nain, d'un ranch ou d'une ferme si vous êtes un humain, ou d'un autre type de région isolée. Ajoutez Connaissance agricole, Connaissance de la pêche, Connaissance de la chasse, Connaissance du métier d'éclaireur et une Connaissance associée à un type de créatures qui menace régulièrement votre patrie (comme Connaissance des géants) à vos options d'historique.

4-5 **Ville marchande**. De nombreuses personnes traversaient votre patrie. Vous avez peut-être grandi près d'un grand axe commercial ou d'un carrefour, ou dans une petite ville marchande. Ajoutez Connaissance comptable, Connaissance des guildes, Connaissance commerciale, Connaissance du métier de palefrenier, et une Connaissance associée à une ascendance courante (comme Connaissance des nains) à vos options d'historique.

6-7 **Simple Village**. Vous avez été élevé dans une calme petite bourgade, comme un bucolique hameau gnome, une ville humaine soudée ou un fort gobelin bien établi. Ajoutez Connaissance en herboristerie, Connaissance du métier de sage-femme, Connaissance de la meunerie, Connaissance de la tannerie, et une Connaissance d'un type de nourriture, de boisson ou d'un autre produit pour lequel votre village est réputé (comme Connaissance des alcools ou Connaissance de la charbonnerie) à vos options d'historique.

8-9 **Cité cosmopolite**. Vous avez grandi dans une communauté sans ascendance prédominante. Cela peut avoir été à l'origine de tensions, mais cette diversité peut aussi avoir contribué à resserrer les liens existant entre les membres de cette communauté. Ajoutez Connaissance artistique, Connaissance des guildes, Connaissance juridique et Connaissance de la pègre à vos options d'historique.

10-11 **Métropole**. Vous avez grandi dans l'une des plus grandes villes du monde, comme Absalom ou Couronne d'Ouest. Ajoutez Connaissance architecturale, Connaissance des gladiateurs, Connaissance des guildes, Connaissance juridique et Connaissance théâtrale à vos options d'historique.

12 **Ligne de front**. Vous avez grandi dans une région déchirée par la guerre. Même si vous n'avez pas pris part aux combats personnellement, ceux-ci n'étaient jamais loin. Ajoutez Connaissance de l'héraldique, Connaissance du métier d'éclaireur et Connaissance de la guerre à vos options d'historique.

13-14 **Itinérant**. Vous n'avez jamais eu de foyer à proprement parler. Vous avez peut-être grandi dans une caravane nomade, avec un groupe de bateleurs itinérants, ou une bande de contrebandiers. Ajoutez Connaissance du cirque, Connaissance de la voyance, Connaissance ludique, Connaissance du travail et Connaissance de la pègre à vos options d'historique.

15 **Une communauté d'une autre ascendance**. Déterminez aléatoirement une autre ascendance courante : vous avez grandi au milieu de membres de celle-ci. Relancez un dé dans ce tableau (avec un modificateur adapté à cette nouvelle ascendance le cas échéant) afin de déterminer le type de communauté dans laquelle vous avez grandi (par exemple si votre gnome a grandi avec des nains et obtient 3 à son jet de dé, il a alors grandi sous terre). Ajoutez le don Ascendance adoptive et la compétence de Connaissance associée à votre ascendance d'adoption (comme Connaissance des nains) à vos options d'historique. Si vous sélectionnez ce don au lieu d'un don de compétence, vous n'êtes pas entraîné dans une compétence d'historique.

16 **Communauté côtière**. Vous avez grandi sur la rive d'un grand fleuve, dans une région très humide, au bord d'un océan ou sur une île. Ajoutez Connaissance de la pêche, Connaissance de la navigation maritime, et une Connaissance d'un type de créature marine particulière (comme Connaissance des requins) à vos options d'historique.



- 17-18 **Communauté religieuse.** Vous avez grandi dans une communauté d'érudits religieux, comme un village entourant une abbaye, un sanctuaire elfe isolé ou une ville-temple naine. Ajoutez Connaissance artistique, Connaissance du métier de scribe, une Connaissance associée à la divinité qui est adorée ou abhorrée par votre communauté (comme Connaissance de Pharamsa) et une Connaissance associée à un plan (autre que le plan matériel) dans lequel cette divinité réside à vos options d'historique.
- 19+ **Communauté universitaire.** Vous avez grandi dans ou à proximité d'une université, une académie ou un autre centre d'apprentissage. Ajoutez Connaissance universitaire, Connaissance généalogique, Connaissance des bibliothèques et Connaissance du métier de scribe à vos options d'historique.

ÉTAPE 3 : ÉVÉNEMENT MARQUANT DE VOTRE ENFANCE

Un événement marquant s'est produit pendant votre enfance et a contribué à façonner la personne que vous êtes maintenant. Lancez un dé dans le tableau ci-dessous afin de déterminer quel genre d'événement vous a marqué.

TABLEAU 4-7 : ÉVÉNEMENT MARQUANT DE VOTRE ENFANCE

1d20 Résultat

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 1 | Abandonné dans un pays lointain. Vous avez été victime de malchance (vous êtes parti vous promener et vous vous êtes perdu lors d'un voyage ou avez été recruté de force sur un navire) et vous avez dû survivre pendant quelque temps dans un pays lointain. Ajoutez le don de compétence Polyglotte à vos options d'historique. | 9 | Mauvaises fréquentations. Dans votre jeunesse, vous avez côtoyé des criminels : un gang, une guilde de voleurs ou une organisation comparable. Ajoutez le don de compétence Contrebandier expérimenté à vos options d'historique. |
| 2 | Formation universitaire. Vous avez été admis dans une université où vous avez étudié de nombreux sujets et compétences. Vous étiez peut-être un élève sérieux ou un tire-au-flanc. Dans tous les cas, cette université a été votre foyer pendant une bonne partie de votre jeunesse. Ajoutez le don de compétence Connaissance supplémentaire à vos options d'historique. Si vous avez déjà sélectionné Connaissance supplémentaire comme don de compétence, au lieu d'être qualifié en Connaissance, vous devenez qualifié, au choix, en Arcanes, Occultisme ou Société. | 10 | Enfance ordinaire. Votre enfance a été très ordinaire et vous n'avez été marqué par aucune catastrophe particulière, une situation très rare chez les aventuriers. Ajoutez le don de compétence Assurance dans une compétence de votre choix à vos options d'historique. |
| 3 | Dépositaire d'un talent magique. Quand vous étiez enfant, vous avez trouvé, volé ou reçu comme cadeau un objet magique vous conférant un pouvoir extraordinaire. Ajoutez le don de compétence Sens arcanique à vos options d'historique. | 11 | Premier meurtre. Vos mains ont été tachées de sang dans votre jeunesse, quand vous avez dû prendre une vie pour la première fois. Vous possédez encore l'arme que vous avez utilisée à l'époque : ajoutez une arme ordinaire d'une valeur de 15 po ou moins à vos options d'historique. Si vous choisissez cette option à la place d'un don de compétence, vous devenez qualifié en Athlétisme. |
| 4 | Trahi. Un ami ou un membre de votre famille en qui vous aviez une confiance absolue vous a trahi. Ajoutez le don de compétence Détecteur de mensonges à vos options d'historique. | 12 | Enlevé. Lors de votre enfance, vous avez été enlevé par un groupe de pirates, d'esclavagistes, de cultistes, etc. auquel vous avez dû échapper. Ajoutez le don de compétence Se faufiler rapidement à vos options d'historique. |
| 5 | Persécuté. Vous avez souvent été maltraité au cours de votre jeunesse. Les mauvais traitements que vous ont fait subir ces brutes n'ont fait qu'affermir votre volonté de vous défendre et de voler au secours des autres. Ajoutez le don de compétence Regard intimidant à vos options d'historique. | 13 | Perdu dans la nature. Vous avez peut-être été attiré dans la nature par une force malveillante, ou vous êtes simplement perdu. Dans tous les cas, vous avez été forcé d'y survivre pendant quelque temps. Ajoutez le don de compétence Observation de la nature à vos options d'historique. |
| 6 | Capturé par des géants. Vous avez été capturé par des géants en maraude et vous avez été forcé de vous battre pour leur échapper. Ajoutez le don de compétence Lutte contre les titans à vos options d'historique. | 14 | Rencontre avec une créature fantastique. Votre enfance a été marquée par une rencontre avec une créature magique, comme un dragon, une licorne, un génie, une pixie, ou une autre créature de ce type. Ajoutez le don de compétence Reconnaître des sorts à vos options d'historique. |
| 7 | Bénéficiaire d'un héritage. Vous avez reçu une grande richesse ou propriété à un jeune âge. Vous avez réussi à en conserver une partie. Ajoutez un article de matériel d'aventurier courant d'une valeur de 15 po ou moins à vos options d'historique. Si vous choisissez cet article à la place d'un don de compétence, vous devenez qualifié en Société. | 15 | Pillage. Une horde de pillards a attaqué votre communauté, tuant et blessant plusieurs de vos proches. Il peut s'agir d'une bande de voleurs de grand chemin ou d'une armée d'envahisseurs. Vous avez conservé une relique de cette époque : ajoutez une armure ou un bouclier valant 15 po ou moins à vos options d'historique. Si vous choisissez cette option à la place d'un don de compétence, vous devenez qualifié en Médecine. |
| 8 | Mort. Vous êtes mort, ou êtes passé à deux doigts de trépasser et vous vous êtes trouvé à la frontière entre la vie et la mort. Ajoutez le don Dur à cuire à vos options d'historique. Si vous sélectionnez ce don au lieu d'un don de compétence, vous n'êtes pas entraîné dans une compétence d'historique. | 16 | Dépouillé. Les possessions de votre famille ont été dérobées et vous vous êtes juré de prendre le prochain cambrioleur sur le fait. Ajoutez le don de compétence Fabrication de pièges artisanaux à vos options d'historique. |
| 9 | Survivant d'un désastre. Vous avez survécu à un grand désastre lors de votre enfance (comme un grand incendie, une inondation, un tremblement de terre, une éruption volcanique ou un ouragan) en improvisant avec les moyens du bord. Ajoutez le don de compétence Réparation rapide à vos options d'historique. | 17 | Formé par un mentor. Vous avez été remarqué par un mentor ou un mécène, qui a proposé de prendre votre éducation en main ou de vous parrainer. Ajoutez le don de compétence Professionnel expérimenté à vos options d'historique. |
| 10 | Témoin d'une guerre. Vous avez grandi sur fond de conflit militaire et cela a eu un impact majeur sur le monde de votre enfance. Ajoutez le don de compétence Médecine militaire à vos options d'historique. | 18 | Vainqueur d'un concours. Vous vous êtes fait remarquer en gagnant une compétition au cours de votre jeunesse. Il peut s'agir d'une compétition martiale, d'une démonstration par des apprentis magiciens, d'un tournoi de jeu de hasard, ou de quelque chose de plus commun, comme un concours du plus gros mangeur. Ajoutez le don de compétence Représentation fascinante à vos options d'historique. |



INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

Outils

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

ÉTAPE 4 : ASSOCIÉ INFLUENT

Le développement de vos compétences et de votre personnalité peut avoir été influencé par plusieurs personnes, mais l'une d'entre elles vous a particulièrement marqué. Utilisez l'une des propositions ci-dessous comme modèle pour développer un PNJ. Discutez avec votre MJ du destin de ce PNJ et de l'éventualité de faire appel à lui en cas de nécessité.

TABLEAU 4-8 : ASSOCIÉ INFLUENT

1d20	Résultat
1	Le professeur. L'un de vos associés avait une telle soif de savoir qu'il ne pouvait jamais se satisfaire de réponses simples. À son contact, vous avez appris à apprécier les nombres, la géométrie, la logique, le travail assidu et de la résolution de problèmes. Ajoutez une prime de caractéristique à l'Intelligence à vos options d'historique.
2	Le patron. Vous avez été un temps au service d'un individu puissant et très influent. Quand le patron parlait, tout le monde l'écoutait. Il peut s'agir d'un commandant militaire, d'un chef de village, du responsable d'une guilde ou d'un chef de gang. Au contact de ce patron, vous avez appris à faire en sorte que les gens vous écoutent et restent dans le rang. Ajoutez une prime de caractéristique au Charisme à vos options d'historique.
3	Le champion. Vous étiez proche de quelqu'un qui excellait aux disciplines athlétiques et aux épreuves de force ou dans d'autres compétences. Votre amitié ou votre rivalité avec cette personne vous a permis de développer un esprit de compétition qui continue de vous guider dans tout ce que vous entreprenez. Ajoutez une prime de caractéristique à la Force à vos options d'historique.
4	Le confident. Vous pouviez tout raconter à cette personne. Elle connaît vos secrets les mieux gardés comme vos points faibles, et vous connaissez les siens. À son contact, vous avez développé votre capacité à regarder le monde sous une autre perspective que la vôtre. Ajoutez une prime de caractéristique à l'Intelligence à vos options d'historique.
5	L'artisan. L'une des personnes qui vous a marqué cherchait la perfection par l'art. Grâce à cette personne, vous avez développé une discipline mentale, une grande concentration, et la capacité de créer des choses à la fois utiles et belles. Ajoutez une prime de caractéristique à l'Intelligence à vos options d'historique.
6	Le criminel. L'un de vos associés commettait régulièrement des crimes. Il vous régalait ensuite de nombreuses anecdotes sur des vols et des cambriolages risqués, et peut-être même des assassinats. C'est à lui que vous devez votre connaissance du crime. Ajoutez une prime de caractéristique à la Dextérité à vos options d'historique.
7	Le défunt. Une des personnes vous ayant le plus influencé était une créature morte-vivante intelligente, comme un fantôme, une liche, un chevalier sépulcre ou un vampire. Au cours de cette étrange relation, il vous a raconté sa vie de mortel et vous a ainsi permis de mettre en perspective votre propre vie. Ajoutez une prime de caractéristique à la Constitution à vos options d'historique.
8	Le fiélon. Vous avez eu affaire à un fiélon ou avez été possédé par un fiélon, qui vous a accordé du pouvoir quand vous en aviez besoin. Une part de lui se trouve encore en vous et stimule vos pulsions destructrices. Ajoutez une prime de caractéristique à la Force à vos options d'historique.



- 9 **Le bouffon.** L'un de vos proches associés tournait en ridicule les convenances et les traditions et accomplissait parfois des actions aussi imprévisibles qu'improbables. Au bout d'un temps, vous avez compris que derrière ce comportement fantasque se cachaient des perles de sagesse, une vision du monde insouciante qui vous ont appris à vous départir de vos préoccupations. Ajoutez une prime de caractéristique à la Sagesse à vos options d'historique.
- 10 **Le chasseur.** Cette personne était un animal sauvage, qui vous a prudemment permis de vous joindre à sa meute solitaire. Elle vous a appris à cultiver votre vitesse et à vous épanouir malgré les dangers naturels environnants. Ajoutez une prime de caractéristique à la Dextérité à vos options d'historique.
- 11 **Le suzerain.** Vous êtes devenu proche de quelqu'un au service duquel vous avez été. Il peut s'agir d'un employeur, d'un seigneur ou d'une dame d'importance mineure, peut-être même d'un roi ou d'une reine. Si cette personne avait de l'ascendant sur vous, elle vous considérait comme plus qu'un simple sujet ou serviteur. En conséquence, vous vous êtes habitué à fréquenter des gens puissants et à traiter avec eux. Ajoutez une prime de caractéristique au Charisme à vos options d'historique.
- 12 **L'amant.** Votre passé est marqué par une liaison romantique avec quelqu'un qui vous a énormément influencé. Il s'agissait peut-être d'un premier amour, d'une relation légère qui s'est développée ou d'une grande déception amoureuse. Cette expérience vous a permis de développer votre confiance dans le cadre des interactions amoureuses, mais vos pensées s'égarent encore parfois vers cette personne marquante de votre passé. Ajoutez une prime de caractéristique au Charisme à vos options d'historique.
- 13 **Le mentor.** Un mentor vous a appris tout ce qu'il faut savoir sur la vie. Il s'agit peut-être de la personne qui a contribué à faire de vous un héros, ou simplement d'un proche qui vous a aidé à façonner votre vision du monde. Ajoutez une prime de caractéristique à la Constitution à vos options d'historique.
- 14 **Le mercenaire.** Avec cette personne, tout avait toujours un prix. Rien ne s'obtenait sans devoir négocier quelque chose de valeur équivalente ou supérieure en échange. Vous respectiez cette manière de faire, cynique mais juste, et cette personne a eu une influence importante sur votre manière de voir le monde. Ajoutez une prime de caractéristique à la Force à vos options d'historique.
- 15 **Le mystique.** Vous étiez particulièrement proche d'un personnage sacré vivant dans votre communauté, qui a profondément changé votre vie en vous ouvrant les yeux sur les pouvoirs incroyables qui existent au-delà des limites du monde naturel. Que vous soyiez croyant ou non, certains artefacts, rituels et textes religieux ont contribué à façonner votre individualité. Ajoutez une prime de caractéristique à la Sagesse à vos options d'historique.
- 16 **Le paria.** Vous avez rencontré un exilé en disgrâce et ses mots vous ont touché. Ce qui vous semblait un temps juste, dans votre religion, société ou famille, s'est soudain mis à sonner faux et vous avez rapidement appris que vous ne deviez pas accorder votre confiance à n'importe qui. Ajoutez une prime de caractéristique à la Sagesse à vos options d'historique.
- 17 **Le parent.** Vous étiez particulièrement proche d'un membre de votre famille dans votre enfance. À vos yeux, cette personne incarnait votre famille. Elle vous a aidé à passer à l'âge adulte et vous a appris tout ce qu'elle savait sur le monde. Vous vous efforcez de tenir une promesse ou d'être fidèle à un vœu, ou à un serment que vous lui avez fait. Ajoutez une prime de caractéristique à la Constitution à vos options d'historique.
- 18 **Le devin.** Vous étiez proche d'une personne qui prétendait voir le futur : un oracle, un devin, un prophète, ou peut-être simplement un charlatan de foire. Son influence a fait de vous soit un optimiste animé par la volonté d'accomplir son futur, soit un fataliste résigné à l'accepter. Ajoutez une prime de caractéristique à la Sagesse à vos options d'historique.
- 19 **Le voyageur.** Vous avez connu quelqu'un qui voyageait d'un lieu à l'autre au gré de ses envies, comme un ménestrel, un marchand, un paria, un mercenaire ou un marin. Cette personne vous ramenait de merveilleux souvenirs de ses pérégrinations et a fait naître en vous l'envie de voir le monde. Ajoutez une prime de caractéristique à la Dextérité à vos options d'historique.
- 20 **L'ami aux nombreuses relations.** Dans votre cercle de proches se trouvait quelqu'un que tout le monde connaissait. Cette personne avait des contacts dans toutes les strates sociales. Grâce à elle, vous continuez de rencontrer de nombreuses personnes de toutes origines. Ajoutez une prime de caractéristique au Charisme à vos options d'historique.

ÉTAPE 5 : RELATIONS

Cet aspect de la création d'historique détermine les relations que vous avez avec les autres PJ et les raisons pour lesquelles votre personnage voyage avec eux. Il est conseillé de franchir cette étape en présence de l'ensemble du groupe, tous pouvant ainsi déterminer les liens qui les unissent et en discuter ouvertement. Choisissez un autre personnage et lancez un dé dans le premier tableau afin de déterminer une relation inspirante, puis choisissez un autre personnage et lancez un dé dans le second tableau pour déterminer une relation compliquée. Vous pouvez choisir ces personnages aléatoirement, ou le groupe peut décider que chaque personnage aura une relation inspirante avec le personnage du joueur situé à sa gauche et une relation compliquée avec le personnage du joueur situé à sa droite.

Un joueur peut refuser une relation avec un autre personnage s'il pense qu'elle ne correspond pas à sa vision de son personnage. Dans ce cas, choisissez un différent personnage ou un autre type de relation. Même si vous avez un lien avec un autre personnage, vous seul ajoutez le don de compétences associé à une relation à vos options d'historique.

TABLEAU 4-9 : RELATION INSPIRANTE

1d12	Résultat
1	Amis des animaux. Quand ce personnage et vous étiez jeunes, vous avez soigné ensemble des animaux malades. Ajoutez le don de compétence Dressage animalier à vos options d'historique.
2	Frères d'armes. Ce personnage et vous avez autrefois servi dans la même armée et vous vous êtes entraînés ensemble pour améliorer votre condition physique. Ajoutez le don de compétence Assurance associé à l'Athlétisme à vos options d'historique.

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 3 | Intimidation désespérée. Ce personnage et vous avez mis en déroute des pirates ou des esclavagistes qui cherchaient à vous capturer. Ajoutez le don de compétence Contraindre un groupe à vos options d'historique. | 2 | Accusation de vol. Vous avez été un jour convaincu que ce personnage vous avait volé un objet de grande valeur sentimentale. Vous étiez déterminé à le lui voler à votre tour, puis vous vous êtes rendu compte qu'il n'était pas responsable et que vous aviez seulement égaré l'objet. Ajoutez le don de compétence Vol à la tire à vos options d'historique. |
| 4 | Vagabondage. Vous avez tous les deux vécu dans la rue et vous avez appris à ce personnage de précieuses astuces pour survivre. Ajoutez le don de compétence Savoir urbain à vos options d'historique. | 3 | Convoqué devant les juges. Des informations fournies par ce personnage (intentionnellement ou non) vous ont mené à devoir vous défendre devant un groupe de bureaucrates ou de magistrats. Ajoutez le don de compétence Bonne impression de groupe à vos options d'historique. |
| 5 | Sorcière bienveillante. Ce personnage vous a présenté à une personne bienveillante mais solitaire, vivant loin des zones habitées et désireuse de partager son savoir. Ajoutez le don de compétence Médecine naturelle à vos options d'historique. | 4 | Une question de force. Vous avez longtemps considéré ce personnage comme votre rival en termes de force. Vous êtes déterminé à prouver que vous êtes plus fort que lui. Si vous n'êtes pas imposant physiquement, cela peut être par une utilisation judicieuse de votre force. Ajoutez le don de compétence Portefaix à vos options d'historique. |
| 6 | Libérateurs. Vous avez collaboré avec ce personnage pour libérer des captifs (dont un de vos amis ou parents) d'un groupe d'esclavagistes. Ajoutez le don de compétence Diversion prolongée à vos options d'historique. | 5 | Expertise marchande. Vous avez travaillé dur afin de démontrer votre sens du commerce à un employeur afin qu'il vous engage au lieu de ce personnage. Cela n'a pas fonctionné et c'est votre concurrent qui a été embauché. Ajoutez le don de compétence Chasseur de bonnes affaires à vos options d'historique. |
| 7 | Magicien. Ce personnage vous a soutenu lors de votre brève incursion dans le monde de la prestidigitation, qui était pour vous une première étape avant d'apprendre la magie véritable, ou simplement un moyen de développer l'agilité de vos doigts. Ajoutez le don de compétence Vol subtil à vos options d'historique. | 6 | Statut privilégié. Vous avez un temps cherché à obtenir la faveur d'un puissant incantateur, mais malgré tous vos efforts, ce personnage était clairement son favori. Ajoutez le don de compétence Identification rapide à vos options d'historique. |
| 8 | Enfant perdu. Quand un enfant de votre famille a disparu dans un marché bondé, ce personnage vous a aidé à interroger les marchands et les clients et à retrouver l'enfant avant qu'il ne lui arrive malheur. Ajoutez le don de compétence Animal social à vos options d'historique. | 7 | Briseur de relations. Vous avez un jour découragé quelqu'un qui cherchait l'affection de ce personnage. Vous restez convaincu que vous lui avez rendu service, car ils n'étaient pas du tout assortis. Ajoutez le don de compétence Contrainte rapide à vos options d'historique. |
| 9 | Bienfaiteur des arts. Ce personnage vous a encouragé à exceller dans votre domaine de prédilection, allant jusqu'à vous donner de quoi vivre lors des périodes difficiles. Ajoutez le don de compétence Artiste virtuose à vos options d'historique. | 8 | Pisteurs rivaux. Ce personnage et vous avez un temps été rivaux dans la traque d'animaux ou de criminels en fuite. Ajoutez le don de compétence Pisteur expérimenté à vos options d'historique. |
| 10 | Séminaristes. Ce personnage et vous avez tous les deux suivi une formation religieuse. Même si vous n'avez pas continué dans cette voie, vous admirez sa piété. Ajoutez le don de compétence Étudiant du droit canon à vos options d'historique. | 9 | Chercheur d'attention. Vous n'avez jamais su attirer l'attention des foules aussi facilement que ce personnage et vous avez donc dû travailler dur pour développer votre sens du spectacle. Ajoutez le don de compétence Représentation impressionnante à vos options d'historique. |
| 11 | Remède opportun. Quand un membre de votre famille a été à l'agonie et que tout espoir semblait vain, ce personnage vous a donné un remède alchimique simple et efficace. Vous vous sentez redébâcle. Ajoutez le don de compétence Artisanat alchimique à vos options d'historique. | 10 | Calomnies. Ce personnage et vous étiez en compétition pour râver le cœur de la même personne. Vous vous êtes abaissé à le diffamer et la situation a dégénéré. Ajoutez le don de compétence Menteur charismatique à vos options d'historique. |
| 12 | Survivants d'une région sauvage. Ce personnage et vous vous êtes perdu dans une région dangereuse et avez dû compter l'un sur l'autre pour survivre ; aucun de vous ne sait s'il aurait pu réussir sans l'autre. Ajoutez le don de compétence Glaneur à vos options d'historique. | 11 | Manipulations sociales. Vous avez toujours voulu prouver que vous étiez meilleur que ce personnage bénéficiant d'une bonne situation sociale. Jusqu'ici, vous n'avez pas obtenu de résultat décisif. Ajoutez le don de compétence Manières courtoises à vos options d'historique. |

TABLEAU 4-10 : RELATION COMPLIQUÉE

1d12	Résultat
1	Chute accidentelle. Ce personnage vous a poussé par inadvertance d'une corniche ou d'un balcon. Vous êtes presque sûr qu'il s'agit d'un accident, mais la chute vous a terrifié et vous vous êtes juré de ne jamais plus vous faire surprendre ainsi. Ajoutez le don de compétence Chute féline à vos options d'historique.

DONS ET CAPACITÉS

Le Livre de base présente une progression des personnages soigneusement étudiée pour proposer aux joueurs de nombreuses options et des approfondissements, sans pour autant les submerger sous un trop grand nombre de choix. Vous êtes cependant libre d'utiliser les règles de Pathfinder pour créer autant de modes de progression alternatifs que vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser ces variantes si votre groupe souhaite des personnages plus puissants des thèmes particuliers pour tous les personnages ou autres.

PJ À DOUBLE-CLASSE

Parfois, notamment quand votre groupe est particulièrement petit ou que vous souhaitez jouer des personnages très polyvalents, vous pouvez autoriser la création de personnages à double-classe qui bénéficient de tous les avantages de chacune de leurs classes.



CRÉER UN PERSONNAGE À DOUBLE-CLASSE

Quand vous créez un personnage à double-classe, les principales modifications à apporter au processus de création sont assez simples. Choisissez et appliquez normalement l'ascendance et l'historique de votre personnage. Puis, quand vous arrivez à l'étape du choix de la classe, sélectionnez-en deux et ajoutez tout ce qu'elles contiennent à l'exception des points de vie et des compétences de départ : maîtrises initiales, aptitudes de classe, dons de classe, dons de compétence et améliorations de compétence supplémentaires pour les roubards, etc. Comme toujours, pour chaque statistique, vous conservez la plus haute maîtrise parmi celles que vous possédez. Par exemple, si une de vos classes vous confère un rang de maîtrise expert dans les jets de Volonté et l'autre un rang de maître, vous êtes alors maître dans les jets de Volonté.

Conservez uniquement l'augmentation de points de vie par niveau la plus élevée des deux classes. En ce qui concerne les compétences de départ, appliquez les compétences automatiquement conférées par chacune des classes, puis le plus grand nombre de compétences supplémentaires des deux classes. Par exemple, un prêtre de Shélyn/rôdeur gagnera une quantité de points de vie égale à $10 +$ son modificateur de Constitution par niveau. Il commencera avec le rang de maîtrise qualifié en Nature et en Survie du rôdeur et le rang de maîtrise qualifié en Religion et en Artisanat ou en Représentation du prêtre. Il gagnera ensuite plusieurs compétences supplémentaires de son choix, dont la quantité est égale à $4 +$ son modificateur d'Intelligence, dans la mesure où le rôdeur confère le rang de maîtrise qualifié dans plus de compétences que le prêtre (cet exemple ne tient pas compte des compétences obtenues par le biais de l'historique ou d'une autre source). Ce personnage bénéficiera également des capacités de classe du prêtre divinité, incantation divine, source divine et doctrine, ainsi que des capacités de classe du rôdeur Chasser une proie, spécialité du chasseur et des dons de rôdeur.

SORTS

Les incantateurs à double-classe ont accès à tous les sorts des classes auxquelles ils appartiennent.

Par exemple, un ensorceleur/magicien bénéficie de cinq tours de magie dans son répertoire de sorts d'ensorceleur, de cinq tours de magie préparés de magicien, de trois emplacements de sorts spontanés

d'ensorceleur de niveau 1 (avec trois sorts de niveau 1 dans son répertoire), et de trois emplacements de sorts préparés de niveau 1 de magicien (ou quatre si vous êtes spécialisé). Un tel individu utilise ces sorts de manière entièrement séparée et profite entièrement des capacités de classe de ces deux types d'incantateurs, même si les deux classes appartiennent à la même tradition.



INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

Les classes qui font appel à une réserve de focalisation bénéficient de l'ensemble des points de focalisation qu'elles confèrent. Elles partagent une unique réserve de focalisation et ne peuvent toujours pas contenir plus de 3 points de focalisation.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Un personnage à double-classe gagne les dons de classe et les capacités de classe de chacune de ses classes à chaque niveau, à l'exception des primes de caractéristiques, des dons généraux, des dons de compétences, et des améliorations de compétences. Le personnage ne bénéficie qu'une seule fois par niveau de ces avantages dans la mesure où toutes les classes les proposent. (Un roublard/rôdeur à double-classe bénéficiera quand même du don de compétence et de l'amélioration de compétence supplémentaires aux niveaux où l'autre classe ne les propose pas.)

Si un personnage gagne le même rang de maîtrise dans une statistique plus d'une seule fois, il utilise uniquement le rang le plus élevé. Dans l'exemple évoqué plus haut, quand le prêtre obtient vigilance au niveau 5, il ne modifie pas son rang de Perception, car il possède déjà le rang expert grâce aux maîtrises initiales du rôdeur.

JOUER AVEC DES PERSONNAGES À DOUBLE-CLASSE

Jouer un personnage à double-classe laisse sans aucun doute plus de choix à un personnage, et cumuler des classes d'incantateurs peut donner accès à chaque personnage à de nombreux sorts puissants. Néanmoins, pour permettre à un groupe d'améliorer ses chances de survie, ce double-classage est une solution préférable à une augmentation drastique du niveau des adversaires qu'il devra combattre. Les personnages sont en effet

rendus plus robustes par de meilleures maîtrises de leurs jets de sauvegarde et un plus grand nombre de points de vie, et ils sont donc en mesure d'affronter des ennemis légèrement plus puissants. Cependant, les combats ne devraient pas tous être rendus plus ardu斯 et les rencontres ne devraient pas excéder le niveau de menace extrême.

Créer un personnage à double-classe en faisant appel à deux classes martiales similaires peut permettre d'obtenir des personnages qui, au lieu de gagner en flexibilité, deviennent bien plus puissants dans un seul domaine. Par exemple, un guerrier/rôdeur qui possède la spécialité du chasseur délugé se trouve en mesure de porter une série de coups d'une précision redoutable et un barbare/guerrier cumule les dégâts importants du barbare et la grande précision du guerrier. Une manière d'éviter cela consiste simplement à refuser les combinaisons qui permettent de renforcer un aspect limité d'un personnage, et d'encourager la création de personnages à double-classe plus flexibles qui offrent de nouvelles opportunités narratives. Un autre moyen consiste à augmenter la difficulté des défis rencontrés par le groupe en faisant comme s'il était composé de personnages d'un niveau supérieur à leur niveau réel. Cependant, il s'agit d'un choix qui affecte l'ensemble du groupe, même si un seul personnage a été construit pour faire un carnage chez ses ennemis.

Étant donné le nombre plus élevé de dons de classe que possède un personnage à double-classe, il est conseillé de limiter les avantages qui évoluent en fonction de son nombre de dons, comme c'est le cas avec les dons de Résilience des archétypes multiclasses. Typiquement, la limite devrait être fixée à la moitié du total de dons de classe que possède un personnage.

ARCHÉTYPÉ GRATUIT

Parfois, votre histoire nécessite d'avoir un groupe où tout le monde est un pirate ou un apprenti dans une école de magie. La variante d'archétype gratuit introduit un aspect partagé par tous les personnages, sans priver ce personnage de ses choix. Elle permet également de proposer une version allégée des personnages double-classe en donnant à tout le monde un archétype multiclassé gratuit.

CRÉER UN PERSONNAGE

La seule différence entre un personnage normal et un personnage à archétype gratuit est que ce dernier reçoit un don de classe supplémentaire qu'il ne peut utiliser que pour les dons d'archétype au niveau 2 et à tous les niveaux pairs suivants. En fonction des besoins d'un groupe et du thème d'une partie, vous pouvez limiter l'utilisation des dons libres à ceux d'un unique archétype partagé par tous les membres de votre groupe (afin d'avoir une histoire commune), aux dons d'archétypes correspondant à un certain thème (comme les dons d'archétypes magiques dans une partie qui se déroule dans une école de magie), ou laisser les personnages entièrement libres de leur choix pour une partie axée sur plus de puissance.

Si le groupe partage un même archétype ou doit en sélectionner un parmi une liste restreinte, vous pouvez ignorer les limitations normales des archétypes consistant à devoir sélectionner un certain nombre de dons avant de pouvoir choisir un nouvel archétype. Ainsi, un personnage pourra continuer à chercher à obtenir un autre archétype qui correspond également à son personnage.

JOUER AVEC DES ARCHÉTYPÉS GRATUITS

Les personnages à archétype gratuit sont un peu plus polyvalents et puissants que la normale, mais généralement pas au point de déséquilibrer le jeu. Cependant, étant donné leur accès privilégié à des dons d'archétype, vous devriez limiter le nombre de dons qui évoluent en fonction du nombre de dons d'archétype que possède un personnage (essentiellement les dons de Résilience des archétypes multiclassés). Il est conseillé de permettre à un personnage de posséder un maximum de dons d'archétype égal à la moitié de son niveau, dans la mesure où il s'agit du nombre maximum de dons d'archétype dont vous pouvez bénéficier sans cette variante.

PARAGON ANCESTRAL

Si l'ascendance des personnages fait partie de leur bagage, la plupart d'entre eux mettent l'accent sur leur classe ou leur personnalité. Cependant, il arrive parfois qu'un personnage ait des liens tellement forts avec son ascendance que celle-ci a autant d'importance que sa classe. Dans une partie où l'ascendance représente un thème majeur et où de tels personnages sont la norme, votre groupe peut envisager d'utiliser la variante du paragon ancestral.

CRÉER UN PERSONNAGE PARAGON ANCESTRAL

Quand vous créez un personnage paragon ancestral, au lieu de commencer avec un don ancestral et d'en gagner un autre aux niveaux 5, 9, 13 et 17, le personnage commence avec deux dons ancestraux et en gagne un autre à tous les niveaux impairs après cela (3, 5, 7, 9 et ainsi de suite) pour un total de 11 dons ancestraux.

JOUER AVEC DES PERSONNAGES PARANGONS ANCESTRAUX

Les personnages parangons ancestraux sont un peu plus polyvalents et puissants que les autres, mais leurs pouvoirs

supplémentaires sont généralement limités aux thèmes associés à leur ascendance. Cela ne change pas l'équilibre des rencontres de combat, mais peut simplifier l'exploration et les défis sociaux.

ASCENDANCES SIMPLIFIÉES

Les règles alternatives présentées jusqu'ici s'adressaient surtout à des groupes souhaitant plus de nuances afin de pouvoir développer des personnages plus complexes. Cependant, les joueurs cherchent parfois de la simplicité ou veulent augmenter la complexité d'un domaine et réduire celle d'un autre afin de conserver une forme d'équilibre. Dans les parties où l'ascendance d'un personnage est accessoire et où il sera surtout défini par sa classe et ses caractéristiques individuelles, une ascendance simplifiée permet de choisir une ascendance pour votre personnage et de ne plus vous en soucier.

CRÉER UN PERSONNAGE À ASCENDANCE SIMPLIFIÉE

Quand vous choisissez une ascendance pour un personnage à ascendance simplifiée, vous gagnez les pouvoirs qui lui sont associés au niveau 1, choisissez un héritage, et gagnez le don de connaissance approprié (Connaissance des nains pour les nains, par exemple) comme don ancestral. Les personnages à ascendance simplifiée ne gagnent jamais de don ancestral au-delà de ce premier don de connaissance. Si vous voulez éviter que cela déséquilibre le jeu vous pouvez remplacer les dons ancestraux gagnés aux niveaux supérieurs par des dons généraux.

DONS DE COMPÉTENCES SIMPLIFIÉS

Le système standard propose des dons destinés à être dépensés dans des compétences afin de permettre aux PJ de continuer de s'amuser avec des options basées sur les compétences, sans pour autant avoir l'impression de sacrifier un don qui aurait pu leur permettre d'améliorer les spécialités de leur classe. Dans certaines parties, particulièrement celles qui laissent la part belle au combat et limitent l'exploration, les intermèdes ou les interactions sociales, les PJ risquent de se trouver en possession de plus de dons de compétences qu'ils n'en ont besoin. Cette variante de dons de compétences simplifiés vous permet de faciliter ces choix.

CRÉER UN PERSONNAGE À DONS DE COMPÉTENCES SIMPLIFIÉS

Les personnages à dons de compétences simplifiés ne reçoivent aucun don de compétence, même de leur historique. Ils gagnent toujours des dons généraux et peuvent utiliser ceux-ci pour choisir des dons des compétences s'ils estiment certains d'entre eux essentiels. Vous pouvez permettre aux roubards de continuer à gagner des dons de compétences, mais au même rythme que les autres personnages au lieu de leur progression double habituelle.

JOUER AVEC UN PERSONNAGE À DONS DE COMPÉTENCES SIMPLIFIÉS

Si vous n'avez probablement pas besoin d'ajuster les combats pour les personnages à dons de compétences simplifiés, les défis basés sur les compétences (notamment les défis sociaux) seront plus difficiles, particulièrement aux niveaux supérieurs, où les personnages sont censés avoir utilisé leurs dons de compétences pour développer leurs pouvoirs basés sur les compétences. Si vous préférez leur proposer un défi normal, il vous suffit de réduire légèrement la difficulté de celui-ci.

PERSONNAGES DE NIVEAU 0

Les personnages ont tous eu une vie avant d'être des héros. Ils travaillaient peut-être dans une ferme, comme Valéros, ou volaient à la tire dans les rues, comme Seelah. Vous pouvez passer de très bons moments en menant une aventure qui se déroule avant l'époque où les PJ deviennent des héros, ou simplement en menant une aventure peu dangereuse et dont les protagonistes sont des gens ordinaires et des apprentis. Les règles ci-dessous vous proposent des solutions pour créer et utiliser facilement des PJ de niveau 0 dans vos parties.

CRÉATION DE PERSONNAGES

La création d'un personnage de niveau 0 se déroule de manière similaire à celle d'un personnage de niveau 1, mais vous devez vous arrêter après avoir choisi votre ascendance et votre historique. Un personnage de niveau 0 reçoit toujours les quatre primes de caractéristiques libres de l'Étape 6 du processus normal de création du personnage, mais pas de prime de caractéristique associée à sa classe.

MAÎTRISES INITIALES

Un personnage de niveau 0 est qualifié en Perception, dans tous les jets de sauvegarde, les attaques à mains nues, la défense sans armure et une arme simple de son choix. En outre, il est qualifié dans une quantité de compétences égale à 2 + son modificateur d'Intelligence. Le bonus de maîtrise d'un personnage de niveau 0 fonctionne normalement. Cependant, dans la mesure où son niveau est 0, le bonus total de maîtrise pour le rang de maîtrise qualifié est de +2.

POINTS DE VIE

Un personnage de niveau 0 ajoute son modificateur de Constitution à la quantité de points de vie de son ascendance pour déterminer sa quantité initiale de points de vie.

ARGENT DE DÉPART

Un personnage de niveau 0 commence avec 5 po (50 pa) à dépenser en équipement.

OPTION D'APPRENTISSAGE

Si l'histoire que vous voulez raconter parle de personnages qui ont commencé leur formation afin d'intégrer une classe particulière, vous pouvez leur conférer un petit nombre de pouvoirs supplémentaires. Un personnage apprenti est alors qualifié dans la ou les compétences spécifiées dans la classe de son choix (comme Occultisme et Représentation pour un barde) en plus des compétences qu'il a obtenues par ses maîtrises initiales. Il obtient également des avantages liés à sa classe.

ALCHIMISTE

Un apprenti alchimiste gagne la capacité de classe alchimie avancée. Son niveau d'alchimie avancée est de 1 et il a accès à un lot de réactifs imprégnés chaque jour. Il peut seulement créer des objets alchimiques imprégnés.

AUTRES CLASSES MARTIALES

Un apprenti issu d'une autre classe martiale (barbare, champion, guerrier, rôdeur ou roublard) est qualifié en armure légère, dans toutes les armes simples et dans une arme de guerre listée dans les maîtrises initiales de sa classe. Si une classe martiale qui n'est pas citée ici ne possède pas le rang de maîtrise qualifié en armure légère ou en arme de guerre (comme le moine), donnez-lui accès à un autre pouvoir.

INCANTATEUR

Un apprenti incantateur est qualifié dans la tradition magique appropriée et gagne deux tours de magie de sa classe. Un incantateur préparé ne peut pas changer ces tours de magie chaque jour.

MOINE

Un apprenti moine gagne la capacité de classe poings puissants.

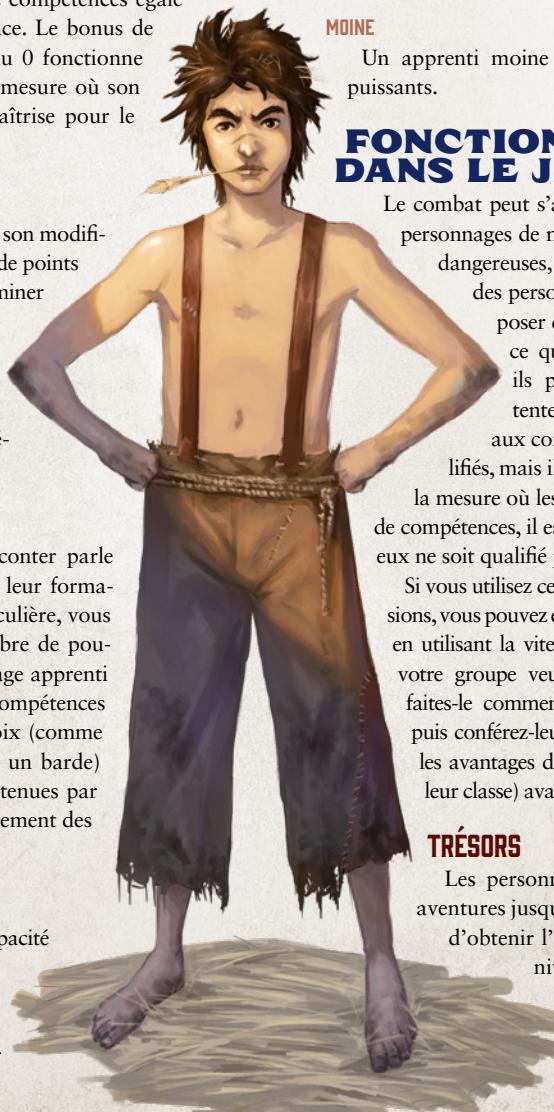
FONCTIONNEMENT DANS LE JEU

Le combat peut s'avérer particulièrement ardu pour des personnages de niveau 0. Pour rendre les choses moins dangereuses, vous pouvez considérer ces PJ comme des personnages de niveau -1, afin de leur proposer des rencontres de combat adaptées. En ce qui concerne les tests de compétences, ils peuvent toujours accomplir ce qu'ils tentent avec un simple DD qualifié grâce aux compétences dans lesquelles ils sont qualifiés, mais ils ont moins de chance de réussir. Dans la mesure où les membres du groupe possèdent moins de compétences, il est également possible qu'aucun d'entre eux ne soit qualifié pour accomplir une tâche donnée.

Si vous utilisez ces personnages au cours de plusieurs sessions, vous pouvez envisager de les faire avancer au niveau 1 en utilisant la vitesse de progression rapide (800 PX). Si votre groupe veut rester plus longtemps au niveau 0, faites-le commencer sans les avantages des apprentis, puis conférez-leur le statut d'apprenti (ils gagnent alors les avantages de ce statut et les ajustements associés à leur classe) avant de les faire évoluer jusqu'au niveau 1.

TRÉSORS

Les personnages commençant avec 5 po, leurs aventures jusqu'au niveau 1 devraient leur permettre d'obtenir l'argent de départ d'un personnage de niveau 1. Cela signifie que vous devez distribuer un trésor d'une valeur de 10 po x le nombre de PJ, dont une portion importante devrait se présenter sous forme de pièces.



OBJETS MAGIQUES ALTERNATIFS

Le système d'objets magiques de Pathfinder est calibré pour un monde fantastique comme Golarion, avec un accès étendu à la magie. Cependant, tous les univers, parties ou sous-genres ne correspondent pas à cette situation. Des variantes du système d'objets magiques proposé par défaut peuvent vous aider à mener une partie dans un environnement peu magique, où l'accès aux objets magiques est incertain, ou encore où la magie provient essentiellement des personnages eux-mêmes et non de leur équipement.

PROGRESSION AUTOMATIQUE DES BONUS

Dans cette variante, vous annulez le bonus d'objet aux jets de dés et DD qu'apportent généralement les objets magiques (à l'exception du bonus d'objet de l'armure) et le remplacez par un nouveau type de bonus (de puissance) qui représente le pouvoir inné d'un personnage à la place. Dans cette variante, les objets magiques, pour peu qu'ils existent, confèrent des pouvoirs uniques plutôt que des bonus numériques.

CAPACITÉS DE CLASSE SPÉCIALES

Chaque personnage gagne automatiquement les capacités de classe présentées dans le Tableau 4-11 : Progression automatique des bonus.

TABLEAU 4-11: PROGRESSION AUTOMATIQUE DES BONUS

Niveau	Gains
1	—
2	Bonus de puissance à l'attaque +1
3	Bonus de puissance aux compétences (une à +1)
4	Attaques dévastatrices (deux dés)
5	Bonus de puissance à la défense +1
6	Bonus de puissance aux compétences (deux à +1)
7	Bonus de puissance à la Perception +1
8	Bonus de puissance aux jets de sauvegarde +1
9	Bonus de puissance aux compétences (une à +2, une à +1)
10	Bonus de puissance à l'attaque +2
11	Bonus de puissance à la défense +2
12	Attaques dévastatrices (trois dés)
13	Bonus de puissance à la Perception +2 ; bonus de puissance aux compétences (deux à +2, une à +1)
14	Bonus de puissance aux jets de sauvegarde +2
15	Bonus de puissance aux compétences (trois à +2, une à +1)
16	Bonus de puissance à l'attaque +3
17	Apogée de caractéristique ; bonus de puissance aux compétences (une à +3, deux à +2, deux à +1)
18	Bonus de puissance à la défense +3
19	Attaques dévastatrices (quatre dés), bonus de puissance à la Perception +3
20	Bonus de puissance aux jets de sauvegarde +3 ; bonus de puissance aux compétences (deux à +3, deux à +2, deux à +1)

BONUS DE PIUSSANCE À L'ATTAQUE

À partir du niveau 2, vous gagnez un bonus de puissance de +1 à vos jets d'attaque avec toutes les armes et attaques à mains nues. Ce bonus augmente à +2 au niveau 10 et à +3 au niveau 16.



BONUS DE PIUSSANCE AUX COMPÉTENCES

3E

Au niveau 3, choisissez une compétence. Vous gagnez un bonus de puissance de +1 à cette compétence. Au niveau 6, vous choisissez une seconde compétence dans laquelle gagner un bonus de puissance de +1. Au niveau 9, vous choisissez une de ces deux compétences et augmentez son bonus de puissance à +2. Au niveau 13, vous passez le bonus de puissance de votre seconde compétence à +2 et vous choisissez une troisième compétence dans laquelle gagner un bonus de puissance de +1. Au niveau 15, vous augmentez le bonus de cette troisième compétence à +2 et choisissez une quatrième compétence dans laquelle gagner un bonus de puissance de +1. Au niveau 17, choisissez une de vos trois compétences avec un bonus de puissance de +2 et passez ce bonus à +3, et choisissez une cinquième compétence dans laquelle gagner un bonus de puissance de +1. Enfin, au niveau 20 choisissez l'une des deux compétences qui ont un bonus de puissance de +2 pour le faire passer à +3, choisissez l'une des trois compétences avec un bonus de puissance de +1 pour le faire passer à +2, et choisissez une nouvelle compétence dans laquelle gagner un bonus de puissance de +1. Vous pouvez prendre une semaine pour réapprendre l'une de ces compétences à n'importe quel moment.



ATTAQUES DÉVASTATRICES

4E

Au niveau 4, votre arme et vos frappes à mains nues infligent deux dés de dégâts au lieu d'un seul. Cette quantité de dés passe à trois au niveau 12 et à quatre au niveau 19.



BONUS DE PIUSSANCE À LA DÉFENSE

5E

Au niveau 5, vous gagnez un bonus de puissance de +1 à votre CA. Au niveau 11, ce bonus devient +2 et, au niveau 18, il devient +3.

BONUS DE PIUSSANCE À LA PERCEPTION

7E

Au niveau 7, vous gagnez un bonus de puissance de +1 à votre Perception. Ce bonus devient +2 au niveau 13 et +3 au niveau 19.

BONUS DE PIUSSANCE AUX JETS DE SAUVEGARDE

8E

Au niveau 8, vous gagnez un bonus de puissance de +1 à vos jets de sauvegarde. Ce bonus devient +2 au niveau 14 et +3 au niveau 20.

APOGÉE DE CARACTÉRISTIQUE

17E

Au niveau 17, choisissez une valeur de caractéristique que vous pouvez soit augmenter de 2, soit faire passer à 18 (en fonction de l'option qui vous confère la valeur la plus élevée).

TABLEAU 4-12 : ARMES DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Qualité	Bonus d'objet	Emplacements de runes de propriétés	Niveau d'objet	Prix
Expert	+1	1	2	35 po
Maître	+2	2	10	935 po
Légendaire	+3	3	16	8 935 po

TABLEAU 4-13 : ARMURES DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Qualité	Hausse du bonus	Emplacements de runes de propriétés	Niveau d'objet	Prix
Expert	+1	1	5	160 po
Maître	+2	2	11	1 060 po
Légendaire	+3	3	18	20 560 po

TABLEAU 4-14 : ARMES DÉVASTATRICES

Qualité	Bonus d'objet	Dés de dégâts	Emplacements de runes de propriétés	Niveau d'objet	Prix
Expert	+1	1	1	2	35 po
Expert, dévastatrice	+1	2	1	4	100 po
Maître	+2	2	2	10	1 000 po
Maître, dévastatrice	+2	3	2	12	2 000 po
Légendaire	+3	3	3	16	10 000 po
Légendaire, dévastatrice	+3	4	3	19	40 000 po

TABLEAU 4-15 : ARMURES RÉSILIENTES

Qualité	Hausse du bonus	Bonus de sauvegarde	Emplacements de runes de propriétés	Niveau d'objet	Prix
Expert	+1	—	1	5	160 po
Expert, résiliente	+1	+1	1	8	500 po
Maître	+2	+1	2	11	1 400 po
Maître, résiliente	+2	+2	2	14	4 500 po
Légendaire	+3	+2	3	18	24 000 po
Légendaire, résiliente	+3	+3	3	20	70 000 po

AJUSTER LES OBJETS ET LES TRÉSORS

Avec cette variante, vous êtes libre de ne pas tenir compte du Tableau 10-9 : Le trésor du groupe selon le niveau (page 509 du *Livre de base*) si vous le souhaitez, mais il est conseillé de continuer d'alimenter les PJ en monnaie. Le domaine qui sera principalement modifié par cette variante est celui des objets d'incantation, comme les parchemins et les baguettes.

Retirez toutes les runes de puissance, les runes de frappe et les runes de résilience. Les objets ne confèrent plus de bonus d'objets aux statistiques ou aux dés de dégât, mais le bonus d'objet de base à la CA conféré par les armures est toujours valide. Les objets d'apogée n'améliorent pas les valeurs de caractéristiques. Si votre monde comporte encore des objets magiques, vous ne prenez pas de risque en continuant de distribuer des objets consommables à un rythme proche de celui proposé dans le Tableau 10-9 du *Livre de base*.

Si vous décidez d'éliminer entièrement les runes, cela risque d'avoir un impact sur les dégâts infligés par les PJ, car ils ne bénéficieront plus de runes comme *enflammée* ou *sainte*. Si vous avez éliminé la quasi-totalité des trésors, les défis auxquels sont confrontés les PJ peuvent devenir singulièrement plus compliqués à relever, même avec les bonus automatiques.

QUALITÉ SUPÉRIEURE

Dans cette variante, l'équipement peut conférer des bonus, même s'il n'est pas magique. Cela peut se révéler utile lors des parties ou dans les mondes dans lesquels les objets non magiques ont la même importance que les objets magiques. La qualité de l'équipement Fabriqué dépend alors du rang de maîtrise dans la compétence Artisanat.



ARMES ET ARMURES DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Les armes et armures de qualité supérieure confèrent les mêmes avantages que les runes de puissance des armes et des armures (Tableaux 4-12 et 4-13). Afin de dépouiller les armes et armures de leur magie, vous pouvez faire appel aux entrées attaques dévastatrices et bonus de puissance aux jets de sauvegarde de la variante de progression automatique des bonus, ou vous pouvez déterminer que la qualité de ces objets leur confère également les effets des runes de *frappe* et de *résilience*, en vous référant aux Tableaux 4-14 et 4-15. Si vous décidez de conserver des armes et armures magiques, leurs effets ne se cumulent pas avec ceux qui sont associés à leur qualité.

OBJETS DE COMPÉTENCE DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Les objets qui confèrent des bonus de compétence ou de Perception ne possèdent pas de runes fondamentales. Si un objet qui confère des bonus de compétence existe déjà, mais coûte moins cher que le prix indiqué pour un objet de compétence de qualité supérieure ou qu'il possède un niveau inférieur, cet objet possède probablement des restrictions d'utilisation et il convient donc de l'adapter en fonction. Dans une partie qui utilise cette variante des règles, un personnage peut Fabriquer ou acheter un objet non magique afin d'augmenter sa Perception ou sa maîtrise d'une compétence en se référant au tableau ci-dessous.

TABLEAU 4-16 : OBJET DE COMPÉTENCE DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Qualité	Bonus d'objet	Niveau d'objet	Prix
Expert	+1	3	40 po
Maître	+2	9	550 po
Légendaire	+3	17	11 000 po



MAÎTRISE SANS NIVEAU

Cette variante présente une modification du système de bonus de maîtrise, en l'adaptant pour un style de jeu qui sort de la norme. Il s'agit d'une modification importante du système.

La progression des rangs de maîtrise présentée dans le *Livre de base* est conçue pour des parties qui se déroulent dans un cadre d'heroic fantasy et au cours desquelles des héros aux origines humbles acquièrent une puissance prodigieuse. Cet arc narratif ne convient pas à toutes les situations. Certaines parties se déroulent en effet dans des univers gritty, où rien n'est certain et où même le meilleur guerrier au monde n'est pas sûr de pouvoir vaincre un groupe de brigands aux compétences médiocres. L'objectif consiste alors à minimiser les risques. Dans ce genre de parties, votre groupe peut envisager d'ôter le niveau d'un personnage du bonus de maîtrise.

Cette option est assez facile à mettre en place. Le bonus de maîtrise devient alors : +2 pour qualifié, +4 pour expert, +6 pour maître et +8 pour légendaire. Nous vous conseillons de donner aux personnages inexpérimentés un bonus de maîtrise de -2 au lieu de +0.

En outre, pour les créatures, dangers, objets magiques, etc., réduisez chaque statistique qui inclurait un bonus de maîtrise d'un montant égal au niveau de la créature ou à un autre élément de règle approprié. Ces statistiques sont généralement des modificateurs ou des DD associés à des attaques, des CA, des jets de sauvegarde, la Perception, des compétences ou des sorts.

Enfin, réduisez le DD de compétence de la plupart des tâches afin de compenser la suppression du niveau. Il vous suffit de soustraire le niveau des valeurs indiquées dans les tableaux de DD présentés en page 503 du *Livre de base*. Vous pouvez également utiliser le Tableau 4-17 : DD de compétences simples (sans niveau) afin d'avoir une série de DD plus simples à retenir. Dans la logique du thème mentionné plus haut, ces nouveaux DD devraient rendre la tâche des personnages de niveau élevé un peu plus compliquée que si vous utilisez les nombres présentés par défaut dans le *Livre de base*. Les résultats des combats auront pour leur part tendance à se lisser et les succès et échecs critiques seront moins fréquents. Cela devrait être particulièrement visible dans le cas des sorts, car vous assisterez moins souvent aux effets extrêmes causés par les échecs critiques aux jets de sauvegarde.

TABLEAU 4-17 : DD DE COMPÉTENCES SIMPLES (SANS NIVEAU)

Rang de maîtrise	DD
Inexpérimenté	10
Qualifié	15
Expert	20
Maître	25
Légendaire	30

AJUSTER LES RENCONTRES

Raconter des histoires dans lesquelles un vaste groupe de monstres de bas niveau représente un risque significatif pour un PJ de haut niveau (et a contrario un monstre de haut niveau isolé représente une menace réduite pour un groupe de PJ) nécessite d'apporter des modifications importantes dans la manière de concevoir les rencontres, mais également dans la manière de récompenser les PJ.

En suivant la logique du *Livre de base*, deux monstres d'un niveau donné représentent une menace équivalente à un seul

monstre supérieur de 2 niveaux. Cependant, en retirant le niveau des maîtrises, ce postulat n'est plus valide. Le budget en PX des créatures fait appel à une échelle de référence différente, présentée dans le Tableau 4-18 : PX des créatures (sans niveau). Cependant, vous devez toujours utiliser le budget en PX par niveau de menace indiqué dans le Tableau 10-1 : Budget d'une rencontre, en page 489 du *Livre de base* (soit 80 PX pour une rencontre avec menace modérée, 120 PX pour une menace sérieuse, etc.).

TABLEAU 4-18 : PX DES CRÉATURES (SANS NIVEAU)

Niveau de la créature	PX
Niveau du groupe - 7	9
Niveau du groupe - 6	12
Niveau du groupe - 5	14
Niveau du groupe - 4	18
Niveau du groupe - 3	21
Niveau du groupe - 2	26
Niveau du groupe - 1	32
Niveau du groupe	40
Niveau du groupe + 1	48
Niveau du groupe + 2	60
Niveau du groupe + 3	72
Niveau du groupe + 4	90
Niveau du groupe + 5	108
Niveau du groupe + 6	135
Niveau du groupe + 7	160

Si les montants de PX présentés dans le Tableau 4-18 sont adaptés à la plupart des situations, ils peuvent cependant ne pas tenir compte des effets de certains pouvoirs de créatures confrontées à un groupe d'un niveau très différent du leur. Par exemple, un mage fantôme qui bénéficie de pouvoirs d'intangibilité, de vol et de sorts de haut niveau peut, même s'il est en infériorité numérique, représenter un adversaire trop puissant pour des PJ de niveau 5.

AJUSTER LES TRÉSORS

Les trésors et le coût des objets présentés dans le *Livre de base* sont conçus pour vous permettre de concevoir des rencontres sans avoir à vous soucier de récompenser trop ou trop peu les PJ dans le cas où les créatures portent des objets. Cependant, si vous faites appel à cette variante, les PJ auront la possibilité de vaincre une créature qui possède 5 niveaux de plus qu'eux, voire plus ! Un trop grand nombre de rencontres avec des adversaires de haut niveau risque de récompenser vos PJ avec plus de trésors que vous le souhaitez, ou moins s'ils affrontent des adversaires plus faibles, qui s'avèrent plus dangereux mais portent moins de trésors. Vous pouvez corriger le tir grâce à des ajustements périodiques si les PJ s'éloignent trop de ce que vous aviez prévu. Vous pouvez également faire en sorte qu'ils aient du mal à vendre ou acheter des objets magiques, afin qu'ils aient plus de mal à exploiter les trésors qu'ils gagnent. Enfin, vous pouvez aussi choisir de vous départir entièrement de ce système de trésors en faisant appel à la progression automatique des bonus présentée en page 196.

POINTS DE COMPÉTENCES

La progression par défaut des rangs de maîtrise des compétences est simple et ne nécessite aucun calcul quand le joueur assigne ses compétences. Cependant, certains joueurs préfèrent un système plus détaillé qui leur laisse plus de possibilités de diversifier leurs compétences. Cette variante permet aux personnages d'augmenter leurs compétences avec plus de flexibilité et de pouvoir posséder moins de compétences au plus haut rang possible en échange de plus de compétences à un rang inférieur.

ASSIGNER DES POINTS DE COMPÉTENCE

À niveau 1, un personnage qui utilise la variante des points de compétence gagne ses maîtrises de compétences initiales comme décrit dans le *Livre de base*. Cependant, à chaque niveau après le premier, au lieu d'obtenir des améliorations de compétences, le personnage gagne une certaine quantité de points de compétences, comme indiqué dans le Tableau 4-19 : Points de compétences par niveau. Le personnage peut dépenser ces points de compétences afin d'améliorer son rang de maîtrise dans plusieurs compétences, comme indiqué dans le Tableau 4-20 : Coût d'augmentation de rang. Afin d'augmenter son rang de maîtrise, un personnage doit préalablement posséder le niveau minimum indiqué dans le tableau. Cela a principalement pour objectif d'éviter qu'un personnage soit tenté de se concentrer sur une seule compétence et devienne trop bon dans celle-ci dès le début de sa carrière d'aventurier. Les personnages peuvent mettre des points de compétences de côté entre les niveaux pour pouvoir les investir dans des augmentations plus importantes par la suite.

TABLEAU 4-19 : POINTS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU

Niveau	Points de compétences gagnés
1	Maîtrises initiales
2-5	1
6-13	2
14-20	4

TABLEAU 4-20 : COÛT D'AUGMENTATION DE RANG

Rang	Niv. min.	Coût en points de compétences
Inexpérimenté à qualifié	1	1
Qualifié à expert	3	2
Expert à maître	7	4
Maître à légendaire	15	8

LES ROUBLARDS

Dans les règles standard, les roublards obtiennent des améliorations de compétences à chaque niveau. Avec cette variante, ils obtiennent également plus de points de compétences. Les roublards gagnent ainsi le double des points de compétences indiqués dans le Tableau 4-19.

RÉAPPRENTISSAGE

Un personnage peut réapprendre les rangs de maîtrise qu'il a achetés à l'aide de ses points de compétences comme il le ferait avec une amélioration de compétence dans les règles normales. En une semaine d'intermède, un personnage peut réduire d'un rang sa maîtrise dans une compétence afin de regagner les points de compétences qu'il a dépensés pour obtenir ce rang. Par exemple, réduire une maîtrise du rang maître à expert permet à un personnage de gagner 4 points de compétences. Le personnage peut alors réassigner ces points comme bon lui semble ou les conserver pour plus tard. Réduire un rang de maîtrise dans plusieurs compétences ou celui d'une seule compétence de plusieurs degrés prend autant de semaines d'intermède supplémentaires.

EFFETS DES POINTS DE COMPÉTENCE

Les joueurs qui utilisent des points de compétence ont plus de latitude pour développer des personnages qui possèdent plus de compétences que la norme et dans lesquelles ils sont qualifiés ou plus. Cette variante encourage cette flexibilité en augmentant le coût de la spécialisation. Par exemple, un guerrier de niveau 19 peut utiliser ses points de compétences pour obtenir le rang de maître dans sept compétences différentes ou le rang légendaire dans trois compétences. Si cela a pour effet de rendre moins prévisibles les différences de maîtrise entre les compétences, les capacités du groupe ne devraient pas non plus être affectées au point de nécessiter que vous apportiez des ajustements conséquents en cours de partie.





IMPACT DE L'ENDURANCE

La conséquence principale de ces règles d'endurance est qu'un repos

de 10 à 20 minutes permet à la plupart des groupes de récupérer la majorité, voire l'intégralité de leurs points de vie en Faisant une pause et en Soignant les blessures, ce qui permet d'avoir plus de rencontres avec des intervalles plus courts entre chacune. En outre, les personnages

charismatiques ou diplomates obtiennent des moyens amusants et utiles d'aider leurs alliés. Dans

la mesure où les sorts qui font regagner des points de vie ne font pas regagner de points d'Endurance, il est un peu plus compliqué d'être entièrement soigné en plein combat.

En conséquence, les combats peuvent s'avérer bien plus dangereux une fois que les personnages ont été malmenés par leurs adversaires, ce qui peut les inciter à des retraites plus fréquentes, mais également plus brèves. Le jeu peut ainsi rester centré sur les rencontres, et accorder moins d'importance à la gestion du temps et des ressources en dehors du combat.

ENDURANCE

Dans certaines histoires fantastiques, les héros sont capables d'éviter toute blessure grave tant que la situation ne devient pas véritablement catastrophique et ils s'en tirent généralement avec quelques égratignures ou entailles dont ils pourront se remettre grâce à un bref repos. Si c'est ce genre d'aventures que vous vivez avec votre groupe, vous pouvez utiliser la variante de l'endurance pour les satisfaire.

POINTS D'ENDURANCE

Les points d'endurance représentent l'énergie et la réactivité d'un personnage. Ils sont réduits par les dégâts, tout comme les points de vie, mais un personnage perd toujours ses points d'endurance en premier, et ses points de vie seulement une fois qu'il est à court de points d'endurance. Si un personnage subit une quantité de dégâts qui excède son nombre de points d'endurance, les dégâts supplémentaires affectent les points de vie. Par contre, tout point de vie temporaire est perdu avant les points d'endurance.

Si les points d'endurance et les points de vie fonctionnent de manière similaire quand un personnage subit des dégâts, ils ne sont pas récupérés de la même manière. Un sort de *guérison* permet de regagner des points de vie mais pas des points d'endurance et les actions décrites ci-dessous (comme Faire une pause) permettent quant à elles de regagner seulement des points d'endurance et pas de points de vie. Un personnage regagne l'ensemble de ses points d'endurance au terme d'une nuit complète de repos. Les points de vie déterminent toujours si un personnage reste conscient. Un personnage qui se trouve à 0 PV perd connaissances, peu importe le nombre de points d'endurance qu'il possède encore.

En plus de ses points de vie ancestraux, un PJ gagne au niveau 1 les quantités de points d'endurance et de points de vie indiquées dans les deuxième et troisième colonnes du Tableau 4-21. Ces deux valeurs augmentent du même montant à chaque niveau suivant. Elles remplacent les points de vie gagnés par un personnage grâce à sa classe dans une partie standard.

POINTS DE PERSÉVÉRANCE

Dans cette variante, chaque PJ possède également une réserve de points de persévérance, qui représente sa détermination et sa chance intrinsèques. La quantité maximale de points de persévérance d'un personnage est égale à son modificateur de caractéristique essentielle. Un personnage regagne tous ses points de persévérance au terme d'une nuit complète de repos. En plus de dépenser des points de persévérance pour regagner des points d'endurance (comme décrit dans la section Actions d'endurance), les personnages peuvent utiliser ces points de la manière indiquée ci-dessous.

STABILISATION

Si, au début de son tour, un personnage est en train de mourir, il peut dépenser 1 point de persévérance pour se stabiliser à 0 PV, en gagnant ou en augmentant normalement la valeur de son état blessé. Au début de son tour suivant, le personnage gagne 1 PV et se réveille (sauf s'il est de nouveau mourant). Le personnage peut agir lors de ce tour. Cette règle optionnelle est recommandée aux groupes qui n'ont qu'un accès limité aux soins. Si vous utilisez cette règle, il vous faudra probablement supprimer la possibilité pour les personnages d'utiliser des points d'héroïsme pour se stabiliser.

ACTIONS D'ENDURANCE

FAIRE UNE PAUSE

EXPLORATION

Coût 1 point de persévérance

Vous vous reposez pendant 10 minutes pour reprendre des forces. Une fois cette activité terminée, vous regagnez l'ensemble de vos points d'endurance.

TABLEAU 4-21 : POINTS D'ENDURANCE ET POINTS DE VIE PAR CLASSE

PV normaux de la classe	Points d'endurance de la classe	Points de vie de la classe	Classes
6 + modificateur de Con	3 + modificateur de Con	3	Ensorceleur, magicien
8 + modificateur de Con	4 + modificateur de Con	4	Alchimiste, barde, prêtre, druide, roublard
10 + modificateur de Con	5 + modificateur de Con	5	Champion, guerrier, moine, rôdeur
12 + modificateur de Con	6 + modificateur de Con	6	Barbare

REVIGORER

AUDIBLE | ÉMOTION | EXPLORATION | LINGUISTIQUE | MENTAL

Prérequis

qualifié en Diplomatie, Intimidation ou Représentation

Vous passez 1 minute à encourager un allié. Bien que cette action soit généralement associée aux traits audible et linguistique, si vous utilisez la compétence Représentation, le MJ peut ajuster ces traits pour qu'ils correspondent au type de représentation que vous utilisez.

Faites un test de compétence DD 15. Le MJ peut ajuster ce DD en fonction des circonstances, par exemple si vous tentez de Revigoriser un allié qui vient de subir une défaite humiliante.

Succès critique. L'allié peut dépenser 1 point de persévérance pour regagner tous ses points d'endurance.

Succès. Vous pouvez continuer d'encourager votre allié pour un total de 10 minutes. Si vous le faites, il peut alors dépenser 1 point de persévérance pour regagner tous ses points d'endurance.

Échec critique. L'allié subit 1d8 dégâts mentaux qui peuvent seulement réduire sa quantité de points d'endurance, mais jamais ses points de vie

DONS D'ENDURANCE

ENCOURAGEMENTS

AUDIBLE | COMPÉTENCE | GÉNÉRAL | LINGUISTIQUE | MENTAL

Prérequis

qualifié en Diplomatie

Conditions. La cible a perdu des points d'endurance au cours du dernier round.

Vous encouragez par quelques mots un allié qui se trouve dans un rayon de 9 m pour l'aider à se ressaisir. Faites un test de Diplomatie. Le DD est généralement de 15, mais le MJ peut l'adapter en fonction des circonstances. Si votre rang de maîtrise en Diplomatie est expert, vous pouvez à la place faire un test DD 20 pour augmenter le nombre de points d'endurance qu'il récupère de 5. Si votre rang de maîtrise est maître, vous pouvez faire un test DD 30 pour augmenter le nombre de points d'endurance qu'il récupère de 15. Si votre rang de maîtrise est légendaire, vous pouvez faire un test DD 40 pour augmenter le nombre de points d'endurance qu'il récupère de 25. Quel que soit l'effet obtenu, cet allié est temporairement immunisé aux Encouragements jusqu'à ce qu'il Fasse une pause ou se repose pour la journée.

Succès critique. L'allié récupère 2d8 points d'endurance.

Succès. L'allié récupère 1d8 points d'endurance.

Échec critique. L'allié subit 1d8 dégâts mentaux qui peuvent réduire seulement sa quantité de points d'endurance, jamais ses points de vie.

MORAL D'ACIER

GÉNÉRAL

Coût 1 point de persévérance

Vous regagnez une quantité de points d'endurance égale à la moitié de votre maximum.

LES AUTRES CREATURES

Il n'est pas nécessaire de donner des points d'endurance aux monstres que les PJ vont probablement rencontrer une fois et vaincre sur-le-champ. Vous pouvez cependant en donner à un personnage récurrent, notamment un PNJ qui combat aux côtés de PJ. La méthode la plus simple consiste généralement à transformer la moitié des points de vie d'une créature en points d'endurance. Si les guerisseurs ennemis font leur travail normalement, les joueurs risquent cependant d'être agacés par leur capacité à soigner la totalité des points de vie de leurs congénères, alors que les PJ ne peuvent pas soigner les points d'endurance de leurs propres alliés. Dans ce cas, vous pouvez rééquilibrer la situation en donnant des points d'endurance à plus d'ennemis.

ENDURANCE SANS LIMITES

Si vous voulez mener une partie qui se déroule à un rythme effréné avec des PJ qui ont des allures de superhéros, vous pouvez vous passer des points de persévérance de ce système et vous contenter de rendre les actions Faire une pause et Revigoriser gratuites. Les personnages bénéficieront alors d'une résilience élevée, ce qui signifie que le groupe pourra continuer d'avancer même s'il se trouve à court de sorts pour la journée, plutôt que de devoir gérer le risque de se trouver à court de points de persévérance. Si vous choisissez cette approche, passez-vous alors du don Moral d'acier, qui devient trop puissant s'il n'est pas associé à un coût. Alternativement, si vous tenez à le conserver, vous pouvez poser comme condition qu'un personnage doit Faire une pause avant de pouvoir utiliser son Moral d'acier une seconde fois.





CHAPITRE 5 : GALERIE DE PNJ

Les monstres et les PJ ne sont pas les seuls habitants de votre univers. Bien qu'ils ne soient pas des héros, les PNJ peuvent jouer différents rôles dans vos parties comme inciter les PJ à partir à l'aventure, les contrer lors de rencontres sociales ou les combattre. Ce chapitre vous présente une centaine de PNJ à utiliser pour vos parties ainsi que des règles pour les modifier en fonction de vos besoins.

INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

UTILISER LA GALERIE DE PNJ

Dans ce chapitre, vous trouverez toutes sortes de PNJ de différentes catégories et avec des rôles différents, que vous pouvez utiliser en jeu. Leur niveau est compris entre -1 et 8, la fourchette de niveaux que vous utiliserez le plus souvent. Puisque les adversaires de haut niveau, les vilains majeurs, les seigneurs et consorts sont souvent des individus uniques, vous créerez souvent ces PNJ pour le rôle qu'ils occupent en utilisant les règles pour Concevoir une créature, page 56. Mais vous n'avez jamais trop de PNJ de bas niveau sous la main quand les PJ s'intéressent de manière inopportun à un PNJ en particulier ou déclenchent une bagarre dans une taverne.

Le niveau indiqué dans le bloc de statistiques d'un PNJ est celui qui est utilisé en combat ; il devrait être capable de se débrouiller aussi bien que n'importe quelle créature de ce niveau. Mais bon nombre de ces PNJ sont principalement des non-combattants qui sont bien plus compétents dans leur spécialité. Aussi, les statistiques de ces PNJ indiquent également un niveau bien plus élevé que vous utiliserez si les PJ se mesurent à eux dans leurs domaines de compétence.

PERSONNALISER LES PNJ

Les PNJ de cette galerie sont tous des humains qui n'ont pas d'autres langues que le commun. Dans certains cas, comme au Taldor à majorité humaine où le commun est la langue officielle, vous pouvez utiliser ces PNJ tel qu'ils sont décrits. Mais le plus souvent, vous devrez effectuer quelques ajustements mineurs pour représenter un PNJ précis. Puisque ces blocs de statistiques présentent la version la plus basique possible pour chaque personnage, vous ne devriez pas avoir besoin de retirer des statistiques ou pouvoirs à moins que votre PNJ ne parle pas le commun.

Vous trouverez ci-après des conseils et les ajustements d'ascendance que vous pouvez utiliser pour personnaliser un PNJ par défaut.

MODIFIER LE NIVEAU

Parfois, vous avez besoin d'un PNJ qui remplisse un rôle particulier, disons par exemple un ivrogne colérique, mais le niveau indiqué dans son bloc de statistiques ne convient pas à votre groupe. Vous pouvez commencer par appliquer les ajustements de faiblesse ou d'élite de la page 6 du *Bestiaire* pour modifier le niveau du PNJ de 1 en plus ou en moins.

Si cela ne suffit pas, utilisez les valeurs des tableaux dans Concevoir une créature du Chapitre 2 et ajoutez ou retirez des pouvoirs spéciaux en fonction du niveau de ce PNJ.

MODIFIER L'ALIGNEMENT

À l'exception de PNJ dont l'alignement est évident, comme les vilains, la plupart de ceux présentés ici sont neutres. Si vous voulez modifier l'alignement d'un PNJ, tout ce que vous avez à faire est de changer son trait alignment. Vous pouvez réfléchir à la manière dont ce nouvel alignement affecte la personnalité du PNJ et modifier ses compétences en fonction ; par exemple, un enseignant loyal mauvais peut avoir un modificateur plus élevé en Intimidation qu'en Diplomatie.

MODIFIER LES LANGUES

Si vous avez besoin d'un personnage humain qui parle plus de langues en fonction de son historique, de sa nation d'origine ou de son rôle, il suffit de les ajouter.

AJUSTEMENT D'ASCENDANCE DES PNJ

Pour utiliser un des PNJ de ce chapitre pour représenter un PNJ d'une autre ascendance, appliquez les ajustements ci-dessous en fonction de l'ascendance désirée. Cela octroie les

CATÉGORIES

Les PNJ dans ce chapitre sont répartis en 18 catégories afin qu'il soit plus facile de trouver celui dont vous avez besoin.

- Agents de l'ordre (page 206)
- Courtisans (page 210)
- Criminels (page 212)
- Démunis (page 216)
- Dévots (page 218)
- Érudits (page 220)
- Explorateurs (page 222)
- Forestiers (page 224)
- Gens de métier (page 226)
- Guérisseurs (page 228)
- Magistrats (page 230)
- Marin (page 232)
- Mercenaires (page 234)
- Mystiques (page 236)
- Publicains (page 240)
- Saltimbanques (page 242)
- Travailleurs (page 244)
- Vilains (page 246)

ARCHÉTYPES D'ORGANISATIONS ET DE DIVINITÉS

En plus des archétypes de ce supplément, le *Guide des personnages des Prédictions perdues pour Pathfinder* présente des archétypes thématiques afin de rapidement et facilement faire de ces PNJ des membres de différentes organisations. Si vous avez besoin de fidèles d'une certaine divinité, *Divinités et magies des Prédictions perdues pour Pathfinder* vous propose des archétypes thématiques qui vous permettent de personnaliser un PNJ en fonction de sa divinité, même celles de votre création !

éléments de base de cette ascendance comme la vision dans le noir, une modification de la Vitesse et les pouvoirs uniques comme les yeux perçants des halfelins. Pour les autres ascendances, vous pouvez créer des archétypes similaires en respectant le même format. En plus de ces modifications de base, vous pouvez ajouter les effets d'un héritage spécifique : vous pouvez appliquer l'héritage gobelin des neiges si votre PNJ est un gobelin Givrepoils et vous lui attribuerez une résistance au froid. Vous pouvez aussi lui accorder un don ancestral ou même ajuster ses valeurs de caractéristiques et ses compétences pour souligner les nouvelles faiblesses ou forces de cette ascendance.

Pour un demi-elfe, un demi-orc ou tout autre héritage essentiel au personnage, vous devriez toujours appliquer les effets de cet héritage.

ELFE

- Modifier le trait humain en elfe.
- Ajoutez elfique aux langues du PNJ.
- Ajoutez vision nocturne.
- Augmentez sa Vitesse de 1,5 m.

GNOME

- Modifier le trait humain en gnome.
- Ajoutez gnomien et sylvestre aux langues du PNJ.
- Ajoutez vision nocturne.

GOBELIN

- Modifier le trait humain en gobelin.
- Ajoutez gobelin aux langues du PNJ.
- Ajoutez vision dans le noir.

HALFELIN

- Modifier le trait humain en halfelin.
- Ajoutez halfelin aux langues du PNJ.
- Ajoutez le pouvoir yeux perçants décrit ci-dessous.

NAIN

- Modifier le trait humain en nain.
- Ajoutez nain aux langues du PNJ.
- Ajoutez vision dans le noir.
- Réduisez sa Vitesse de 1,5 m. Si le PNJ a déjà une Vitesse réduite à cause de son armure, envisagez d'appliquer le don ancestral Fer allégé.

YEUX PERÇANTS

Votre vue perçante vous permet de distinguer des détails concernant des créatures masquées ou invisibles que d'autres pourraient ne pas remarquer. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 quand vous utilisez l'action Chercher pour trouver des créatures cachées ou non détectées dans un rayon de 9 m autour de vous. Quand vous prenez pour cible un adversaire masqué ou caché, réduisez le DD du test nu à 3 pour une cible masquée ou à 9 pour une cible cachée.

CONCEVOIR UN SPÉCIALISTE

Ces PNJ présentent plusieurs spécialistes, tels que les avocats et les navigateurs, qui, par rapport à leur niveau de combat, représentent un défi de plus haut niveau dans leur spécialité et ils ont souvent un pouvoir spécial correspondant. Pour créer vos propres spécialistes, vous pouvez facilement échanger des compétences mais vous pouvez aussi utiliser les pouvoirs spéciaux suivants pour que vos PNJ soient plus évocateurs !

Connaissance locale. Quand il rencontre pour la première fois une personne donnée de sa communauté d'origine, le PNJ peut automatiquement tenter un test pour Se souvenir de cette personne. Cela utilise la compétence Connaissance de cette communauté.

Coup de bluff. En jouant, le PNJ peut utiliser Connaissance ludique pour Deviner les intentions au lieu de Psychologie.

Flatter (émotion, mental). Quand quelqu'un mange un plat ou un mets préparé par ce PNJ, ce dernier peut tenter un test de Connaissance de la pâtisserie, de Connaissance culinaire ou

TABLEAU 5-1: PNJ

PNJ	Niveau	Page
Acolyte de Néthys	1	218
Acrobate	2	242
Adepté	-1	236
Agent du guet	3	208
Anti-paladin	5	247
Apothicaire	-1 (3)*	228
Apprenti	-1	226
Assassin	8	215
Astronome	2	221
Aubergiste	1	241
Avocat	-1 (4)*	206
Bandit	2	212
Bibliothécaire	-1 (3)*	220
Bosco	3	233
Bourreau	6	209
Braconnier	2	224
Cambrioneur	4	214
Capitaine de la garde	6	208
Capitaine de navire	6	233
Capitaine de port	3	231
Cartomancien	-1 (3)*	236
Cerveau	4 (7)*	246
Charlatan	3	213
Chasseur	7	225
Chasseur de monstres	6	235
Chasseur de primes	4	235
Chef de culte	7	238
Chef de gang	7	249
Chirurgien	2 (6)*	229
Chroniqueur	3	222
Conseiller	5	211
Cultiste	1	237
Danseur	1	242
Débardeur	0	244
Démonologiste	7	239
Dompteur	4	243
Écumeur de tombeaux	5	223
Enseignant	1 (4)*	220
Espion	6	211
Faux prêtre	4	237
Fermier	0	244
Forgeron	3 (6)*	227

Fossoyeur	1	245
Gamin des rues	-1	217
Garde	1	206
Garde de palais	4	210
Garde du corps	1	234
Gardien	6	231
Geôlier	3	207
Guide	4	223
Ivrogne	2	241
Juge	-1 (6)*	230
Magicien à louer	3	234
Maître de guilde	8 (12)*	227
Marchand	-1 (4)*	226
Médecin	-1 (4)*	228
Médecin de peste	5	229
Mendiant	-1	216
Mineur	0	245
Navigateur	2 (4)*	232
Nécromancien	5	238
Noble	3	210
Percepteur	-1 (3)*	230
Pilleur de tombes	1	212
Pirate	2	232
Pisteur	3	225
Porteur de flambeau	0	222
Prêtre de Pharsama	6	219
Prisonnier	1	217
Prophète	2	218
Receleur	5	214
Roturier	-1	216
Saboteur	2	246
Sage	6	221
Savant fou	6	248
Sentinelle archère	2	207
Serveur	-1	240
Serviteur	-1	244
Tavernier	1	240
Troubadour	3	243
Tyran	5	248
Voyou	2	213
Zélote d'Asmodeus	4	219

*Le PNJ est un défi de plus haut niveau dans son domaine de compétence. Le niveau de ce PNJ pour ce type de défis est indiqué entre parenthèses.

un test similaire contre le DD de Volonté de cette créature avec les mêmes résultats que l'action de Diplomatie Faire bonne impression. Si plus d'une créature participe, le PNJ utilise le même résultat du test contre le DD de Volonté de chacune d'entre elles.

Partie de pêche. Le PNJ peut utiliser Connaissance de la pêche pour Pister des créatures aquatiques ou Aider aux tests pour les Pister.

Soins infantiles. Pour soigner de jeunes enfants, le PNJ peut utiliser Connaissance du métier de sage-femme à la place de Médecine et peut utiliser les actions qualifiées de Médecine sur des nourrissons.

Stabilité (concentration). Le PNJ tente un test de Connaissance architecturale, de Connaissance de l'ingénierie ou un test similaire pour trouver une surface stable à travers un terrain irrégulier. Cela lui octroie, ainsi qu'à toute personne avec laquelle il partage cette information, un bonus de circonstances de +2 pour les tests d'Acrobates afin de Garder l'équilibre sur cette surface.

Transcription rapide. Le PNJ peut tenter de recopier un document plus rapidement qu'à la normale sans en altérer le contenu. Il tente un test de Connaissance du métier de scribe et termine cette tâche en moitié moins de temps s'il réussit (quatre fois moins de temps en cas de succès critique).



ENVOYER LA GARDE

Si aucun garde n'est présent, il faudra au moins 1 ou 2 rounds à un civil pour trouver un garde qui puisse utiliser un sifflet d'alarme. Si un garde était présent, il sonne l'alarme immédiatement. Les renforts arrivent en général 2-3 rounds plus tard.



AVOCAT

AGENTS DE L'ORDRE

Les sociétés les plus importantes s'appuient sur ceux qui ont les capacités et l'autorité pour interpréter et faire respecter les lois. Dans les sociétés d'alignement bon, ces responsables s'acquittent de ce devoir avec la plus grande honnêteté. Dans celles qui sont neutres ou mauvaises, ces mêmes responsables sont quelquefois sévères et cruels (et ont donc un alignement modifié pour refléter cet état de fait), infligeant de violents châtiments à ceux qui ne peuvent pas payer en échange d'un acquittement.

AVOCAT

CRÉATURE -1

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Connaissance juridique +13, Diplomatie +12, Duperie +10, Représentation +10, Société +9

For +0, Dex +1, Con +1, Int +3, Sag +2, Cha +4

Objets livre de droit (similaire à une revue scientifique), nécessaire d'écriture, robe d'avocat (similaire à de beaux habits).

Influencer le juge et le jury. Un avocat gagne un bonus de circonstances de +2 à ses tests de Diplomatie pour Faire bonne impression ou Solliciter quelque chose auprès des décideurs présents dans une salle d'audience. Si l'avocat réussit à Se produire contre un DD de 20 pendant les 20 min précédent le test, cela augmente le bonus de circonstances à +4.

CA 13 ; Réf +3, Vig +3, Vol +12

PV 8

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +4 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4 contondants

Citer un précédent ♦ (audible, linguistique). L'avocat fait référence à une jurisprudence pour ébranler la partie adverse. S'il réussit un test de Connaissance juridique DD 20, il inflige un malus de circonstances de -2 au prochain test de Diplomatie d'un adversaire présentant sa plaidoirie. Toute tentative ultérieure de Citer un précédent échouera tant qu'un nouveau sujet traitant de précédents différents ne sera pas abordé.

GARDE

Les gardes sont les membres à la base de la garde d'une ville ou de la surveillance d'une cité, formés pour gérer les perturbations, arrêter les criminels et suivre les ordres qu'on leur donne. Ils ne sont réellement une menace que pour les aventuriers et les délinquants les plus faibles, mais ils peuvent parfois se voir adjoindre des renforts leur permettant de faire face à la plupart des menaces.

GARDE

CRÉATURE 1

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +7 (+8 pour trouver les objets dissimulés)

Langues commun

Compétences Athlétisme +7, Connaissance juridique +3, Intimidation +5

For +4, Dex +2, Con +2, Int +0, Sag +2, Cha -1

Objets arbalète (10 carreaux), armure d'écaillles, dague, gourdin, matraque, sifflet de signalisation

CA 18 ; Réf +5, Vig +7, Vol +5

PV 20

Attaque d'opportunité ♦

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ gourdin, +9, **Dégâts** 1d6+4 contondants

Corps à corps ♦ matraque, +9 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+4 contondants

À distance ♦ arbalète, +7 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8 perforants

À distance ♦ gourdin, +7 (jet 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

SENTINELLE ARCHÈRE

Les sentinelles archères sont de rang très légèrement supérieur à celui des gardes, prenant position sur les murs, les casernes et autres lieux d'importance où elles se retrouvent hors de la mêlée et peuvent donc s'attaquer aux criminels et autres agresseurs en toute quiétude.

SENTINELLE ARCHÈRE

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +11

Langues commun

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +6, Connaissance juridique +4, Intimidation +4

For +2, Dex +4, Con +1, Int +0, Sag +3, Cha +0

Objets arc long composite (100 flèches), armure de cuir, épée courte, sifflet de signalisation

CA 19 ; Réf +10, Vig +7, Vol +7

PV 30

Vitesse 7,5 m

Corps à corps → épée courte, +10 (agile, finesse, polyvalent P), **Dégâts** 1d6+3 tranchants

À distance → arc long composite, +10 (mortel 1d10, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+2 perforants

Visée de la sentinelle → (concentration). La sentinelle archère vise soigneusement avant de tirer. Elle effectue une Frappe d'arme à distance avec un bonus de circonstances de +1. La Frappe ignore l'état masqué, les abris partiels et standards et transforme un abri important en abri standard.

GEÔLIER

La principale responsabilité d'un geôlier est d'empêcher les prisonniers de s'échapper. Ils ont souvent recours à la force, ou du moins menacent d'y recourir, afin de conserver une certaine autorité sur les détenus, car même les cellules les plus sûres, les menottes et les chaînes ne suffisent pas toujours face à des prisonniers qui ne pensent qu'à s'échapper.

GEÔLIER

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9 (+10 pour trouver les objets dissimulés)

Langues commun

Compétences Athlétisme +11, Diplomatie +5, Intimidation +7

For +4, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +2, Cha +0

Objets arbalète (20 carreaux), armure de cuir clouté, gourdin, menottes simples, sifflet de signalisation, trousseau de clefs

CA 20 ; Réf +10, Vig +8, Vol +7

PV 45

Attaque d'opportunité ↗

Vitesse 7,5 m

Corps à corps → gourdin, +11, **Dégâts** 1d6+8 contondants

À distance → arbalète, +10 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8+4 perforants

À distance → gourdin, +10 (jet 3 m), **Dégâts** 1d6+6 contondants

Capture efficace → (attaque, manipulation) **Conditions**. Le geôlier a des menottes en main et est adjacent à la créature, **Effet**. Le geôlier tente d'attacher les poignets ou les chevilles de la créature à l'aide des menottes. Si le geôlier réussit un jet d'attaque avec un modificateur de +9 contre la CA de la cible, il parvient à lui mettre les menottes.

Frappe intimidante → (émotion, terreur, guerrier, mental). Le geôlier effectue une Frappe de corps à corps. Si elle touche et inflige des dégâts, la cible est effrayée 1, ou effrayée 2 sur un coup critique.

Maîtriser les prisonniers. Le geôlier ne subit pas le malus normal pour une attaque non létale qu'il effectue avec son gourdin.

CRÉATURE 2



SONNER L'ALARME !

Au sein d'une installation disposant d'une alarme, les bagarres ou autres perturbations importantes vont déclencher une alarme 1 round après que la garde est alertée. Les gardes arrivent après environ 5 rounds, souvent sous forme de patrouilles composées de 2 ou 3 hommes, ces dernières pouvant monter jusqu'à 8 ou 12 hommes près des lieux les plus sensibles.



GEÔLIER



ÉVASION !

Si un PJ ou un de ses alliés est emprisonné, le groupe peut mettre au point une évasion. S'il s'agit d'une grande prison ou d'un pénitencier, il faudra peut-être avoir recours au sous-système d'infiltration (décris à la page 160). Au sein d'une ville plus petite, ou pour une prison de conception basique avec peu de personnel, la force pourra sans doute être suffisante. L'évasion peut être la porte d'entrée à une nouvelle aventure !

AGENT DU GUET

Les agents du guet sont assignés à certaines zones d'une ville ou d'une communauté. Souvent à la tête d'une petite équipe de gardes de grades inférieurs, ils patrouillent dans ces zones où ils maintiennent l'ordre et font appliquer les lois. Les agents du guet ne sont pas systématiquement aimables et usent quelquefois de méthodes peu délicates, mais ils font toujours leur travail. Comme ils doivent rendre des comptes à ses supérieurs quant à la tranquillité de la zone qui lui a été confiée, les gardes du guet doivent parfois faire un choix délicat entre justice et efficacité.

AGENT DU GUET

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8 (+9 pour Deviner les intentions)**Langues** commun**Compétences** Athlétisme +11, Connaissance juridique +7, Diplomatie +6, Intimidation +9, Société +5**For** +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +1**Objets** arbalète (20 carreaux), bouclier en acier (Solidité 5, 20 PV, SR 10), cuirasse, dague, marteau de guerre, sifflet de signalisation**CA** 20 (22 avec le bouclier levé) ; **Réf** +6, **Vig** +10, **Vol** +8**PV** 45**Attaque d'opportunité** ↗**Blocage au bouclier** ↗

Bravoure. Lorsque l'agent du guet obtient un succès à un jet de Volonté contre un effet de terreur, il obtient à la place un succès critique. De plus, à chaque fois qu'il obtient l'état effrayé, réduisez son intensité de 1.

Posture autoritaire (aura, émotion, mental) 3m. Les créatures dans l'aura qui sont d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'agent du guet subissent un malus de statut de -2 à leur DD de Volonté lorsque l'agent du guet tente de les Contraindre ou les Démoraliser.

Vitesse 7,5 m**Corps à corps** ↗ marteau de guerre, +13 (pousser), **Dégâts** 1d8+7 contondants**À distance** ↗ arbalète, +10 (facteur de portée 36m, recharge 1), **Dégâts** 1d8+3 perforants

Charge soudaine ↗ ↗ **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** L'agent du guet Marche rapidement deux fois. S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, il peut le Frapper au corps à corps.

CAPITaine DE LA GARDE

Le capitaine de la garde et le contingent de soldats qu'il dirige composent le service de sécurité d'une personne d'importance, le plus souvent un noble de haut rang ou un très riche marchand, même si le bloc de statistiques peut également être celui d'un capitaine de grade inférieur appartenant à la garde du chef d'une nation. Adversaire redoutable à part entière, le capitaine de la garde fait intervenir ses troupes pour protéger la vie et les richesses de la personne sous sa protection.

CAPITaine DE LA GARDE

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +15**Langues** commun**Compétences** Athlétisme +15, Connaissance de la guerre +8, Connaissance juridique +12, Diplomatie +11, Intimidation +13, Société +10**For** +5, **Dex** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +3**Objets** arbalète (20 carreaux), bouclier en acier (Solidité 5, 20 PV, SR 10), dague, harnois, épée longue +1

CRÉATURE 6



AGENT DU GUET

CA 24 (26 avec le bouclier levé) ; **Réf** +12, **Vig** +14, **Vol** +15

PV 95

Attaque d'opportunité ↳

Aura du commandant (aura, émotion, mental) 9 m. Le capitaine de la garde stimule les gardes de niveau inférieur sous son commandement, leur conférant un bonus de statut +1 à leurs jets d'attaque et un bonus de statut +2 à leurs jets de Volonté.

Blocage au bouclier ↳

Bravoure. Comme l'agent du guet.

Gardien au bouclier. Lorsque le capitaine a son bouclier levé, il peut effectuer un Blocage au bouclier lorsqu'une attaque est effectuée contre un allié adjacent. Dans ce cas, le bouclier bloque les dégâts que devrait subir cet allié au lieu du capitaine.

Vitesse 6 m

Corps à corps ↳ épée longue, +18 (magique, polyvalente P), **Dégâts** 1d8+11 tranchants

À distance ↳ arbalète, +12 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8+6 perforants

Avancée au bouclier ↳ **Conditions.** Le capitaine de la garde a son bouclier levé ; **Effet.** Le capitaine de la garde force le passage vers l'avant et utilise son bouclier pour repousser ses adversaires. Le capitaine Pousse et Marche rapidement, dans l'ordre de son choix. Le malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Poussée, même si la Poussée est prise en compte dans le malus d'attaques multiples du capitaine.

BOURREAU

Les bourreaux exécutent les sentences, peu importe qu'elles soient ordonnées par un dirigeant légitime ou un tyran d'une grande cruauté. La grande majorité reste insensible à l'accomplissement de ce devoir, mais certains bourreaux malfaisants apprécient cette sensation de puissance liée au fait d'avoir la vie d'autrui entre leurs mains.

BOURREAU

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +12

Langues commun

Compétences Athlétisme +15, Intimidation +13, Médecine +10

For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +2, **Cha** +2

Objets armure de cuir, capuche, grande hache +1

CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +15, **Vol** +14

PV 105

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↳ grande hache, +16 (magique, balayage), **Dégâts** 1d12+9 tranchants

Condamné à mort ↳ (concentration). Le bourreau condamne à mort une unique créature qu'il peut voir. La première fois où le bourreau Frappe la créature pendant un round, la Frappe inflige 1d12 dégâts de précision supplémentaires. La créature reste Condamnée à mort jusqu'à ce que le bourreau soit assommé, qu'il condamne une autre créature à mort ou que la rencontre s'achève.

Décapitation ↳ **Conditions.** Le bourreau est adjacent à une créature mourante ou prête à recevoir le coup de grâce ; **Effet.** Le bourreau Frappe la créature avec sa grande hache. En cas de succès, en plus de subir des dégâts, la cible doit effectuer un jet de Vigueur ou se retrouver à 0 PV et devenir mourante 1. Si la créature était déjà mourante (y compris si elle a été réduite à 0 PV par les dégâts de la Frappe), l'intensité de l'état mourant augmente de 1, en plus de toute augmentation liée à la Frappe. En cas d'échec critique, la créature meurt instantanément. Si la Frappe du bourreau est un coup critique, la cible diminue d'un cran le degré de succès de son jet de sauvegarde.

Frappe intimidante ↳ (émotion, terreur, guerrier, mental). Le bourreau effectue une Frappe de corps à corps. Si elle touche et inflige des dégâts, la cible est effrayée 1, ou effrayée 2 sur un coup critique.

CRÉATURE 6



CAPITaine DE LA GARDE



RANGS DE NOBLESSE

Quelques rangs de la noblesse du plus élevé au plus bas : roi/reine, grand duc/grande duchesse, duc/duchesse, marquis/marquise, comte/comtesse, vicomte/vicomtesse, baron/baronne, tribun, seigneur/dame, chevalier

COURTISANS

Bien que les aventuriers traversent de périlleux donjons et des régions tout aussi inquiétantes, parfois les lieux les plus dangereux dans lesquels ils peuvent se retrouver sont les cours de la noblesse.

NOBLE

Enviés par beaucoup et détestés par d'autres, les nobles se montrent confiants et font preuves d'une grande distinction. Leurs passe-temps favoris sont souvent les commérages et le jeu. La vie quotidienne d'un noble est souvent un mélange d'affaires et de loisirs et, pour un observateur, un tel mode de vie peut sembler n'être rien d'autre qu'une succession de repas, de fêtes et de jeux. Cependant, malgré ce qu'en pensent certains, la vie en tant que noble est souvent assez dangereuse et nécessite beaucoup plus d'intelligence qu'il n'y paraît... ainsi qu'une bonne dose de méfiance.

NOBLE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +11

Langues commun

Compétences Connaissance du jeu +8, Diplomatie +10, Duperie +10, Intimidation +9

For +2, Dex +3, Con +1, Int +1, Sag +2, Cha +4

Objets chevalière, dés pipés, flasque en argent, rapière, vêtements luxueux et élégants

Lecture labiale. Après des années passées à fourrer son nez dans les affaires des autres, le noble a appris à lire sur les lèvres à distance avec les effets du don Lire sur les lèvres (*Livre de base* p. 263).

CA 18 ; Réf +10, Vig +6, Vol +11

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ rapière, +12 (mortelle 1d8, désarmer, finesse), **Dégâts** 1d6+5 perforants

Corps à corps ♦ poing, +12 (agile, finesse, non léthal), **Dégâts** 1d4+5 contondants

Attaque sournoise. Le noble inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Ruse du noble ♦ **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Le noble Feinte. En cas de succès, le noble Frappe la cible.

CRÉATURE 3

GARDE DE PALAIS

Tout palais dispose de gardes à ses portes. Bien souvent de jeunes rejetons issus de la petite noblesse ou des descendants d'une longue lignée de serviteurs de confiance, les gardes de palais sont chargés de protéger la famille royale et leur sanctuaire intérieur. Ils passent leurs journées à garder des portes, à escorter des nobles à différents endroits et à assurer la sécurité de celles et ceux dont ils assurent la protection. Les statistiques ci-dessous concernent les gardes les moins expérimentés du contingent d'un palais ; on peut aussi les utiliser pour les gardes d'élite d'un individu de la petite noblesse.

GARDE DE PALAIS

CRÉATURE 4

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +15

Langues commun

Compétences Athlétisme +12, Diplomatie +10, Intimidation +8

For +4, Dex +2, Con +3, Int +0, Sag +4, Cha +2

Objets cotte de mailles avec l'insigne du palais, hallebarde, menottes simples

CA 22 ; Réf +8, Vig +13, Vol +10

PV 60

Attaque d'opportunité ♦

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ hallebarde, +14 (allonge, polyvalent T), **Dégâts** 1d10+7 perforants

Corps à corps ♦ poing, +12 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+7 contondants

Protecteur royal. Toujours loyal, le garde de palais gagne un bonus de circonstances de +2 à ses jets d'attaque quand il défend son suzerain.

GARDE DE PALAIS



INTRIGUES

Une cour royale est pleine d'intrigues ! Voici quelques exemples de conspirateurs possibles.

- L'épouse ou les enfants du monarque
- L'animal de compagnie royal (un druide déguisé)
- Le grand vizir
- Des ambassadeurs ou des nobles en visite
- Le champion du palais
- Le médecin du palais
- L'équipe des cuisines
- Le bouffon de la cour

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

CONSEILLER

Consultants de confiance de la cour, les conseillers murmurent leurs avis aux oreilles des puissants. De nombreux nobles font tellement confiance à leurs conseillers qu'ils prennent peu de décisions sans leur avis et insistent pour qu'ils soient présents à toutes les réunions privées ou publiques. Les conseillers sont souvent des maîtres manipulateurs et leur assistance peut déterminer le destin d'une baronnie ou d'un royaume, pour le meilleur ou pour le pire.

CONSEILLER

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Connaissance juridique +11, Diplomatie +15, Duperie +15, Occultisme +9, Représentation +11, Société +11

For +0, Dex +2, Con +2, Int +0, Sag +4, Cha +4

Objets dague (2), fouet, petite harpe, potion de guérison mineure, vêtements luxueux

Amadouer. Un conseiller sait comment amadouer les nobles les plus ulcérés. Leur voix apaisante leur confère un bonus de circonstances de +2 à leurs tests de Duperie et de Diplomatie quand ils ont affaire à des membres de la noblesse.

CA 21 ; Réf +11, Vig +9, Vol +15

PV 56

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ fouet, +11 (désarmer, finesse, non létal, allonge, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+2 tranchants

À distance ♦ dague, +11 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Sorts spontanés occultes DD 22, attaque +13 ; **3^e** (2 emplacements) *apaiser, lecture des pensées, zone de vérité ; 2^e* (3 emplacements) *apaiser, augure, idiotie, restauration ; 1^{er}* (3 emplacements) *apaiser, armure du mage, charme, projectile magique* ; **Tours de magie (3^e)** bouclier, contact glacial, hébatement, lumière, prestidigitation

Composition du barde Sorts 1 point de focalisation, DD 22 ; **3^e contre-représentation,**

Tours de magie (3^e) *inspiration défensive, inspiration talentueuse, inspiration vailante* (Livre de base p. 387)

ESPION

Aucun empire ne peut exister sans espion. L'espion est un maître dans l'art de s'infiltrer dans les cours et de se mêler à leurs courtisans ; il peut être n'importe quel noble, un confident de la reine ou même le bouffon du roi. Les espions utilisent leurs compétences pour manipuler subtilement les courtisans, les dresser les uns contre les autres et récolter de précieuses informations pour faire chanter leurs victimes ou les vendre aux plus offrants.

ESPION

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +17

Langues commun

Compétences Connaissance de la cour locale +16, Diplomatie +13, Discréption +14, Duperie +15, Intimidation +15, Société +12, Vol +12

For +0, Dex +4, Con +1, Int +2, Sag +4, Cha +4

Objets armure de cuir, dague (4), kit de déguisement, outils de voleur, rapière +1, vêtements raffinés

Allié de la noblesse. L'espion paraît être un allié de confiance et gagne un bonus de circonstances de +2 pour Recueillir des informations ou pour Faire bonne impression auprès des nobles de la cour.

CA 23 ; Réf +17, Vig +11, Vol +14

PV 90

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ rapière, +16 (mortelle 1d8, désarmer, finesse, magique), **Dégâts** 1d6+7 perforants

Corps à corps ♦ dague, +14 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants

Attaque sournoise. L'espion inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Lame dissimulée ♦ **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** L'espion tire une arme et Frappe avec. La cible de la Frappe est prise au dépourvu contre cette attaque.

CRÉATURE 5



ESPION



ARNAQUES DES CRIMINELS

Les criminels ont communément recours à certaines arnaques comme des collectes de dons pour de fausses œuvres de charité pour les malades et les démunis, des jeux de hasard truqués à l'occasion de foires locales proposant des prix sans valeur, et des attractions attirant le regard pendant que des pickpockets font les poches du public. Il existe aussi des individus qui aident les voyageurs à se loger et qui les conduisent dans des auberges aux tarifs exorbitants.

CRIMINELS

Certains criminels sont des désespérés qui n'ont pas d'autres choix que de violer la loi afin de pouvoir survivre. D'autres aiment les émotions que leur procure cette vie et constituent des gangs ou des guildes spécialisées dans certaines pratiques illégales.

PILLEUR DE TOMBES

De nombreuses cultures enterrent leurs morts avec une partie des possessions les plus précieuses du défunt dont des présents censés leur accorder des faveurs dans l'au-delà. Ces objets précieux peuvent être faciles à voler pour ceux qui ne respectent pas ou ne craignent pas les morts.

PILLEUR DE TOMBES

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +5

Langues commun

Compétences Artisanat +6, Connaissance de la pègre +6, Discréption +5, Duperie +2, Intimidation +2, Société +6

For +1, Dex +2, Con +2, Int +3, Sag +2, Cha +1

Objets armure de cuir clouté, dague, eau bénite, formulaire, outils d'alchimiste, pelle

Objets imprégnés. Un pilleur de tombes possède les objets imprégnés suivants : 2 foudres en bouteille inférieures, une fiole givrée inférieure et une pierre à tonnerre inférieure. Ces objets ont une validité de 24 h, ou jusqu'aux prochains préparatifs quotidiens du pilleur de tombes.

CA 17 ; Réf +7, Vig +7, Vol +5

PV 18

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ pelle, +6, **Dégâts** 1d6+1 contondants

À distance ♦ bombe alchimique, +7 (facteur de portée 6 m, éclaboussure), **Dégâts** en fonction de la bombe

BANDIT

En tendant des embuscades et en installant des pièges en pleine nature, dans des forêts et des pistes de montagnes par exemple, les bandits attaquent les voyageurs et leurs volent leurs biens de valeur avant de disparaître et de retourner dans leurs repaires. De nombreux bandits ne cherchent qu'à voler leurs victimes avant de les relâcher mais certains préfèrent ne laisser aucun témoin.

BANDIT

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Athlétisme +6, Connaissance des forêts +4, Discréption +8, Duperie +5, Intimidation +6, Survie +6, Vol +8

For +3, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +2, Cha +1

Objets armure de cuir clouté, fronde (10 billes), hachette

CA 19 ; Réf +9, Vig +7, Vol +6

PV 30

Embuscade du bandit. Quand un bandit détermine son initiative avec Duperie ou Discréption, il peut tenter de Démoraliser une créature avec une action gratuite.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ hachette, +9 (agile, balayage), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

À distance ♦ fronde, +9 (propulsif, facteur de portée 15 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+3 contondants

À distance ♦ hachette, +9 (agile, balayage, jet 3 m), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

Environnement de prédilection. Le bandit ignore les effets des terrains difficiles non magiques dans les forêts.

Frappeur d'effroi. Les créatures effrayées sont prises au dépourvu face à un bandit.

BANDIT

CRÉATURE 1

CRÉATURE 2



AUTRES ARNAQUES

- Des escrocs vendent de faux objets alchimiques, médicaments, charmes, talismans ou autres objets magiques mineurs.
- Des usuriers peu scrupuleux profitent d'un manque de régulation commerciale pour proposer des prêts à des taux indécents.
- Des voyants et des médiums bidons utilisent des techniques de « lecture à froid » pour attirer des cibles crédules.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

CRÉATURE 2

VOYOU

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8

Langues commun

Compétences Athlétisme +7, Discréption +6, Intimidation +6

For +3, Dex +2, Con +3, Int -1, Sag +2, Cha +0

Objets armure de cuir clouté, fronde (10 billes), gourdin

CA 18 ; Réf +8, Vig +9, Vol +6

PV 32

Attaque d'opportunité ↗

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ gourdin, +9, Dégâts 1d6+5 contondants

À distance ↗ fronde, +8 (propulsif, facteur de portée 15 m, recharge 1), Dégâts 1d6+5 contondants

À distance ↗ gourdin, +8 (jet 3 m), Dégâts 1d6+5 contondants

Attaque sournoise. Le voyou inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Frappe déconcertante ↗ Déclencheur. Le voyou a une main libre et sa cible est à portée de cette main ; **Effet.** Le voyou effectue une Frappe en gardant une main libre. Si cette Frappe touche, la cible est prise au dépourvu jusqu'au début du prochain tour du voyou ou jusqu'à ce qu'elle sorte de l'allonge de sa main, selon ce qui se produit en premier.

Raclée brutale. Le voyou déstabilise brutalement ses adversaires. Quand le voyou inflige des dégâts avec un coup critique, la cible est effrayée 1 et le voyou peut la faire reculer de 3 m (c'est un déplacement forcé).

CHARLATAN

Les charlatans escroquent l'argent des crédules en leur faisant croire à des mensonges. Vendre des remèdes miracles, distraire des cibles pour leur faire les poches ou prétendre être un médium sont quelques-unes de leurs rapines les plus connues.

CRÉATURE 3

CHARLATAN

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +8, Connaissance de la pègre +9, Diplomatie +9, Discréption +8, Duperie +11, Occultisme +7, Représentation +11, Société +7, Vol +8

For +0, Dex +3, Con +0, Int +2, Sag +1, Cha +4

Objets épée courte, kit de déguisement, luth, matraque, outils de voleur

Polyvalence artistique: Le charlatan peut utiliser Représentation au lieu de Diplomatie pour Faire bonne impression et au lieu d'Intimidation pour Démoraliser. Il peut également utiliser une Représentation d'interprétation théâtrale au lieu de Duperie pour se déguiser.

CA 18 ; Réf +8, Vig +5, Vol +10

PV 40

Vitesse 7,5 m

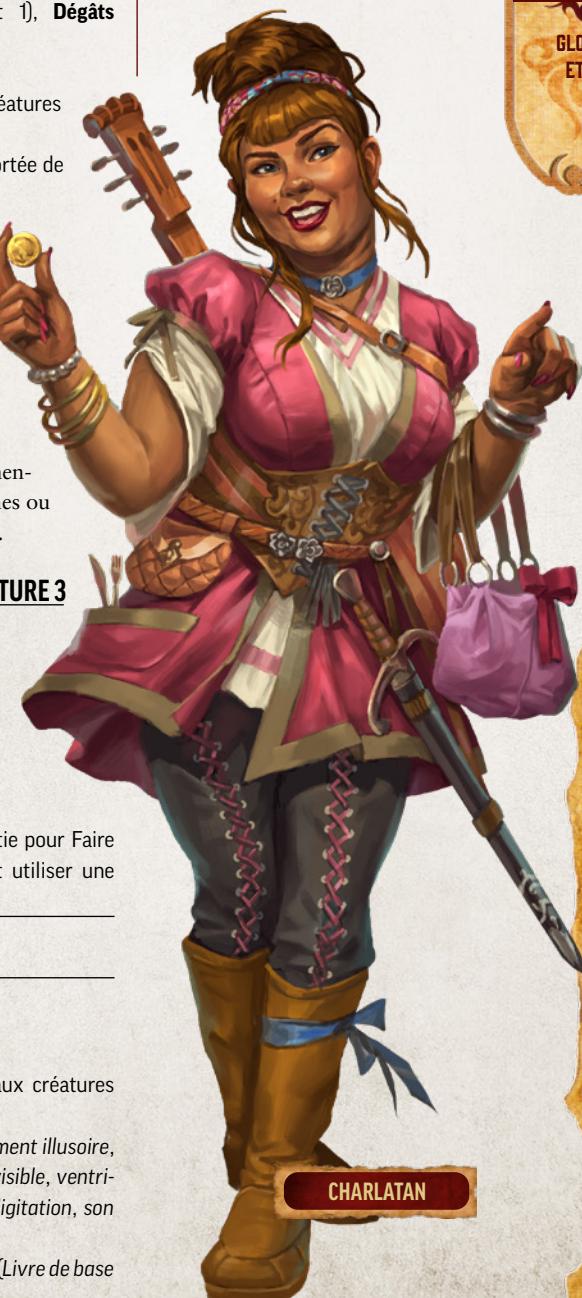
Corps à corps ↗ épée courte, +10 (agile, polyvalent T), Dégâts 1d6+2 perforants

Corps à corps ↗ matraque, +7 (agile, non léthal), Dégâts 1d6+2 contondants

Attaque sournoise. Le charlatan inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Sorts spontanés occultes DD 20, attaque +10 ; **2^e** (2 emplacements) charme, déguisement illusoire, invisibilité ; **1^{er}** (3 emplacements) *aura magique*, déguisement illusoire, serviteur invisible, ventriloquie ; **Tours de magie (2^e)** hébatement, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire

Sorts de composition de bard 1 point de focalisation, DD 19 ; **1^{er}** contre-représentation (Livre de base p. 386) ; **Tours de magie (1^{er})** inspiration vaillante (Livre de base p. 387)



CHARLATAN



CRIMES DANS LES UNIVERS DE FANTASIE

Bien que de nombreux crimes dans l'univers de *Pathfinder* s'apparentent aux crimes du monde réel, certains ne peuvent exister que dans un univers de magie. Cela inclut l'utilisation de la magie pour gagner un pari, l'utilisation pernicieuse des malédictions, de la coercition avec de la magie d'enchangement, des divinations falsifiées, violer l'intimité des gens avec des divinations ou les effractions grâce à la téléportation.

CAMBRIOLEUR

Les cambrioleurs se spécialisent dans l'effraction afin de voler dans les maisons et les locaux commerciaux. Ces criminels cherchent à accéder à des bâtiments sécurisés et à éviter les pièges et autres mesures de sécurité sans se faire repérer.

CAMBRIOLEUR

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10 (+11 pour trouver des pièges)

Langues commun

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +8, Connaissance de la pègre +7, Discréption +12, Duperie +7, Société +7, Vol +12 (peut Désamorcer des pièges qui nécessitent une maîtrise maître)

For +2, Dex +4, Con +1, Int +1, Sag +2, Cha +1

Objets arc court composite (10 flèches), armure de cuir, élixir de vision dans le noir inférieur, kit d'escalade, matraque, outils de voleur

CA 21 (22 contre les pièges) ; **Réf** +12, **Vig** +7, **Vol** +10 ; bonus de circonstances de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les pièges

PV 60

Esquive agile ↗ **Déclencheur.** Le cambrioleur est ciblé par une attaque au corps à corps ou à distance par un attaquant qu'il peut voir ; **Effet.** Le cambrioleur gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet.

Refus d'avantage. Le cambrioleur n'est pas pris au dépourvu par les créatures de niveau 4 ou inférieur qui sont cachées, non détectées, qui le prennent en tenaille ou qui utilisent une attaque surprise.

Vitesse 9 m

Corps à corps ↗ épée courte, +14 (agile, finesse, polyvalent T),

Dégâts 1d6+6 perforants

Corps à corps ↗ matraque, +12 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+4 contondants

À distance ↗ arc court composite, +14 (mortelle 1d10, propulsif, facteur de portée 18 m, recharge 0), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Attaque sournoise. Le cambrioleur inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Attaque surprise. Au premier round de combat, si le cambrioleur lance un dé de Duperie ou de Discréption afin de déterminer son rang d'initiative, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu contre lui.

Mobilité. Quand un cambrioleur Marche rapidement à la moitié de sa Vitesse ou moins, ce déplacement ne provoque pas de réactions.

RECELEUR

Plus un criminel conserve les biens qu'il a volés, plus il risque de se faire prendre. Les receleurs se rendent indispensables dans l'univers de la pègre en achetant les biens volés afin de les revendre plus tard soit par l'intermédiaire d'un commerce apparemment légal, soit en les proposant à un groupe restreint d'acheteurs.

RECELEUR

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +11

Langues commun

Compétences Acrobaties +10, Artisanat +13, Connaissance comptable +13, Connaissance de la pègre +15, Diplomatie +11, Discréption +10, Duperie +13, Intimidation +11, Société +11, Vol +10

For +0, Dex +3, Con +0, Int +4, Sag +2, Cha +4

Objets bâton fumigène inférieur (2), dague (10), élixir de vision dans le noir inférieur, épée courte, kit de déguisement, outils de voleur, *plume magique d'oiseau*

Œil du receleur. Les receleurs font des profits en identifiant les marchandises ayant une valeur commerciale. Ils peuvent utiliser Identifier la magie sur un objet et Connaissance de la pègre pour identifier sa valeur. Ils gagnent un bonus de circonstances de +2 à leurs tests de Connaissance de la pègre quand ils le font pour déterminer si cet objet a été volé, pour savoir s'il est trop facilement identifiable pour être déplacé et qui pourrait vouloir l'acheter.

CRÉATURE 4



CAMBRIOLEUR

CA 20 ; Réf +12, Vig +9, Vol +15

PV 70

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ épée courte, +12 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+5 perforants

Corps à corps ♦ dague, +12 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+5 perforants

À distance ♦ dague, +12 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Attaque sournoise. Le receleur inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Bric-à-brac rapide. ♦ Le receleur a toujours quelques objets à portée de la main. Le receleur Interagit pour dégainer une arme ou un objet qui demande une action unique à activer puis Frappe avec cette arme ou Active cet objet.

Feinte du scélérat. Quand le receleur réussit à Feinter, sa cible est prise au dépourvu contre les attaques du receleur jusqu'à la fin du prochain tour du receleur. Sur un succès critique, la cible est prise au dépourvu contre toutes les attaques jusqu'à la fin du prochain tour du receleur.

ASSASSIN

Les assassins commettent des meurtres, soit en étant payés soit pour servir une cause, politique ou religieuse, à laquelle ils croient. Certains travaillent seuls et choisissent leurs propres victimes. D'autres font partie de guildes d'assassins, des organisations qui acceptent des contrats en échange d'argent, de faveurs ou des deux.

ASSASSIN

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +16

Langues commun

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +13, Connaissance de la pègre +14, Diplomatie +10, Discréption +19, Duperie +12, Intimidation +10, Médecine +14, Société +12, Survie +12, Vol +15

For +3, Dex +5, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +0

Objets arc court composite de frappe +1 (20 flèches), armure de cuir, élixir de vision dans le noir inférieur, poison de blessure simple (8 doses, 2d4 dégâts de poison), poison de sommeil (2), potion d'invisibilité, rapière +1, venin de mille-pattes géant (3)

Furtivité rapide. L'assassin peut se déplacer à sa Vitesse maximale en Étant furtif.

CA 26 ; Réf +19, Vig +12, Vol +14

PV 130

Esquive agile ♦ **Déclencheur.** L'assassin est ciblé par une attaque au corps à corps ou à distance par un attaquant qu'il peut voir ; **Effet.** L'assassin gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet.

Refus d'avantage. L'assassin n'est pas pris au dépourvu par les créatures de niveau 8 ou inférieur qui sont cachées, non détectées, qui le prennent en tenaille ou qui utilisent une attaque surprise.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ **rapière**, +18 (mortelle 1d8, désarmer, finesse, magique), **Dégâts** 1d6+8 perforants

À distance ♦ **arc court composite**, +20 (mortelle 2d10, magique, propulsif, facteur de portée 18 m, recharge 0), **Dégâts** 2d6+4 perforants

Arme empoisonnée ♦ (manipulation) **Conditions.**

L'assassin est équipé d'une arme perforante ou tranchante et il a une main libre ; **Effet.** L'assassin applique du poison sur son arme.

Arme en main. ♦ L'assassin Interagit pour tirer son arme puis Frappe avec.

Attaque sournoise. L'assassin inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Attaque surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par l'assassin.



RACKET

Les organisations criminelles trouvent souvent plus facile de racketter les gens plutôt que de se donner la peine de les voler. Cette « protection » est un engagement implicite garantissant que ceux qui paient n'ont rien à craindre de ces criminels et certains promettent même des actions de représailles contre les autres malfrats.



**BRAVER LA FOULE**

Une foule peut facilement devenir violente (Livre de base page 516) et devient dans ce cas un terrain très difficile et un terrain dangereux infligeant 1d4 dégâts pour chaque case dans laquelle un personnage entre. Une créature peut dépenser une action unique pour tenter un test d'Intimidation DD 16 afin, en cas de succès, d'éloigner la foule de toutes les cases qui lui sont adjacentes (ou toutes les cases dans un rayon de 3 m en cas de succès critique). Cette action a les traits concentration, émotion, manipulation et mental.

**DÉMUNIS**

Malheureusement, il y a toujours des individus qui vivent en marge de la société. Bien que dans les communautés bonnes la population tente d'aider les démunis, parfois, à cause de problèmes économiques, d'une famine ou de la guerre, ces infortunés deviennent trop nombreux pour que la société puisse les soutenir efficacement. Dans des sociétés neutres cruelles ou des sociétés mauvaises, la pauvreté est considérée comme une fatalité qu'on ne peut éradiquer ou, pire, comme un outil dont on peut user en politique.

MENDIANT

Partout où il y a de la pauvreté, il y a des mendicants. Ce sont les véritables démunis d'une société, des gens jetés à la rue en raison de problèmes personnels ou des circonstances. Certains mendicants travaillent pour des organisations criminelles comme espions, guetteurs ou même hommes de main, parfois par choix d'autres fois non.

MENDIANT

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Athlétisme +3, Connaissance de la pègre +2, Diplomatie +3, Discrétion +5, Duperie +3

For +1, Dex +3, Con +2, Int +0, Sag +1, Cha +1

CA 15 ; Réf +7, Vig +4, Vol +3

PV 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +5 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+1 contondants

À distance ♦ pierre, +5 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4+1 contondants

Battre en retraite ♦♦ Le mendicant Marche rapidement trois fois et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA pendant ces actions.

ROTURIER

Bien que tous les roturiers ne soient pas des démunis, bon nombre d'entre eux ont une existence difficile et travaillent dur pour nourrir leur famille et se loger relativement confortablement. Même si de nombreux roturiers ne sont que des gens simples qui s'occupent de leurs affaires, parfois ils peuvent se rebeller soit en se dressant contre leurs oppresseurs, soit en étant manipulés ou persuadés de se joindre à une conspiration criminelle. La force des roturiers réside dans leur nombre et les dirigeants sous-estiment souvent ce qu'une foule est capable d'accomplir.

ROTURIER

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Athlétisme +5, Connaissance (une en rapport avec sa profession) +6, Société +2

For +3, Dex +1, Con +2, Int +0, Sag +1, Cha +0

Objets serpe

CA 13 ; Réf +3, Vig +6, Vol +3

PV 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ serpe, +5 (agile, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+2 tranchants

À distance ♦ pierre, +3 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4+2 contondants

Pouvoir de la foule. Quand au moins trois roturiers sont adjacents les uns aux autres, chacun d'eux gagne un bonus de circonstance de +1 aux tests d'Athlétisme pour Pousser, aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.

CRÉATURE -1



LES RUMEURS DE LA RUE

Les démunis, qui entendent les conversations des passants, sont les yeux et les oreilles des rues. Trouver un contact fiable peut donner à un personnage un bonus de circonstance à ses tests pour Recueillir des informations s'il interroge sa source. Ce bonus est généralement de +1 mais peut être de +2 ou de +3 si le contact passe son temps dans les marchés fréquentés par des politiciens, balaie le domaine d'un noble et ainsi de suite.

Se lier d'amitié avec des PNJ par avance peut aussi aider les héros au cours des scènes d'action. Un gamin des rues amical peut indiquer à un personnage un raccourci pour rattraper un ennemi qui s'enfuit, un groupe de fans qui assistent à la représentation d'un barde peut lancer des cailloux pour distraire quelqu'un qui tente de s'en prendre à l'artiste, etc.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

GAMIN DES RUES

N PETIT HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Acrobaties +5, Discréption +5, Duperie +4, Société +3, Survie +3, Vol +7

For -1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +2

Objets surin

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +3

PV 8

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ surin, +5 (agile), **Dégâts** 1d4-1 perforants

Corps à corps ♦ poing, +5 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4-1 contondants

À distance ♦ pierre, +5 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4-1 contondants

Vol à la tire. Le gamin des rues peut Voler ou Escamoter un objet qui est étroitement surveillé sans subir le malus habituel de -5. Il peut voler des objets qui seraient extrêmement visibles ou qui prendraient du temps à retirer (tels que des chaussures ou une armure portées ou des objets activement utilisés).

Vol collaboratif. Les gamins des rues gagnent un bonus de circonstances de +1 pour Voler ou Escamoter un objet quand ils se trouvent dans un rayon de 3 m d'un allié qui a le don de compétence Vol à la tire.

PRISONNIER

La plupart de ceux qui terminent dans une prison, un cachot ou une geôle attendent juste de purger leur peine en essayant de survivre à des journées d'ennui et de privation. D'autres, cependant, peuvent mettre à profit leur emprisonnement pour renforcer leur réseau criminel. En ayant recours à la force et à l'intimidation pour s'imposer parmi les autres détenus, ils fabriquent des armes de fortune pour abattre leurs ennemis et pour leur donner un avantage si une occasion de s'échapper se présente. Même pour les prisonniers qui ne se mêlent pas des luttes de pouvoir au sein d'une prison, il peut devenir rapidement essentiel d'apprendre à se défendre et à se donner un air coriace pour pouvoir survivre dans un environnement où les gens n'ont plus grand-chose à perdre.

CRÉATURE 1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +6, Discréption +7, Intimidation +3, Vol +7

For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets surin

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +4, **Vol** +6

PV 17

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ surin, +7 (agile), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Corps à corps ♦ poing, +7 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

Attaque sournoise. Le prisonnier inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Attaque surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par le prisonnier.

Tu es le suivant ↗ (émotion, terreur, mental) **Déclencheur.** Le prisonnier réduit les points de vie d'une créature à 0 ; **Effet.** Le prisonnier tente un test d'Intimidation avec un bonus de circonstances de +2 pour Démoraliser une seule créature qu'il peut voir et qui peut le voir.



GAMIN DES RUES



CHANGER DE DIVINITÉ

Personnalisez un acolyte ou un prêtre en faisant correspondre l'alignement de leur divinité et leur arme favorite et en ajoutant la compétence divine de la divinité à +14 (ou +7) et en changeant les sorts. Un exemple est donné sur la page opposée (un acolyte ne gagne que les sorts de niveau 1, le sort de domaine et les tours de magie et il a deux sorts *guérison* de niveau 1 au lieu de trois sorts *guérison* de niveau 3). Si vous échangez les sorts *mise à mal* avec des sorts *guérison*, remplacez Mains guérisseuses par le don de prêtre Énergie sélective.



ACOLYTE

DÉVOTS

Les dévots essaient de vivre selon les principes de leur religion. Bon nombre d'entre eux ne cherchent que l'espoir et le repos tandis que d'autres ont des motivations beaucoup plus sombres.

ACOLYTE

Les prêtres novices apprennent encore les préceptes de leur religion et obéissent à leurs supérieurs de l'ordre. Ils passent leur journée à prier et à apprendre dans des temples.

ACOLYTE DE NÉTHYS

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +7

Langues commun

Compétences Arcanes +5, Artisanat +5, Diplomatie +4, Occultisme +5, Religion +7

For +1, Dex +2, Con -1, Int +2, Sag +4, Cha +1

Objets arbalète (10 carreaux), bâton, symbole religieux de Néthys, texte religieux de Néthys

CA 15 ; Réf +5, Vig +2, Vol +9

PV 16

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ bâton, +4 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4+1 contondants

À distance ♦ arbalète, +5 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8 perforants

Sorts divins préparés DD 17, attaque +9 ; 1^{er} *guérison* (x2), *mise à mal*, *projectile magique* ; **Tours de magie** (1^{er}) *bouclier*, *contact glacial*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *prestidigitation*

Sorts de domaine de prêtre 1 point de focalisation, DD 17 ; 1^{er} *cri de destruction* (*Livre de base* p. 400)

PROPHÈTE

Les divinités envoient parfois des messages oniriques à des individus qui voyagent et rassemblent pour elles des fidèles grâce à leurs compétences oratoires. Certains prophètes n'ont jamais reçu la moindre vision divine et font tout simplement une mauvaise interprétation de rêves normaux.

PROPHÈTE

CN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun

Compétences Diplomatie +8, Religion +7, Représentation +8 (+10 pour révéler des prophéties), Survie +7

For +2, Dex +1, Con +0, Int +1, Sag +3, Cha +4

Objets bourse remplie de pierres, fléau d'armes, manifeste (fonctionne comme un texte religieux), robes

CA 17 ; Réf +7, Vig +8, Vol +11

PV 24

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ fléau d'armes, +8 (désarmement, balayage, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d6+2 contondants

Corps à corps ♦ poing, +8 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+2 contondants
distance ♦ pierre, +7 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4+2 contondants

Sorts spontanés divins DD 18, attaque +10 ; 1^{er} (4 emplacements) *bénédiction*, *guérison*, *rayon affaiblissant*, *sanctuaire* ; **Tours de magie** (1^{er}) *assistance divine*, *détection de la magie*, *hébéttement*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *prestidigitation*, *repérage*

Sorts de domaine de prêtre 1 point de focalisation, DD 18 ; 1^{er} *lire le destin* (*Livre de base* p. 402)

ZÉLOTE

Les zélates déjouent les cabales contre leur religion et cherchent à rendre justice aux fidèles de leur église. Ce zélate sert Asmodeus mais d'autres peuvent servir Abadar, Calistria, Iomédae, Norgorber, Pharsrama, Sarenrae ou Zon-Kuthon. Ils chevauchent souvent un cheval de bataille (*Bestiaire* p. 56) équipé d'une barde légère. Ce cheval est un monstre supplémentaire à combattre.

CRÉATURE 1

CRÉATURE 2

ZÉLOTE D'ASMODEUS

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9

Langues commun

Compétences Athlétisme +9, Duperie +10, Intimidation +10, Religion +10, Société +7

For +4, Dex +1, Con +1, Int +0, Sag +3, Cha +2

Objets arc court composite (20 flèches), armure de plates, bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), masse

CA 22 (24 avec le bouclier levé) ; Réf +7, Vig +9, Vol +11

PV 58

Blocage au bouclier ↘

Jurer vengeance ↘ **Déclencheur.** Une créature que peut voir le zélate blesse un fidèle d'Asmodeus autre que lui ; **Effet.** Le zélate gagne les effets d'un sort *coup au but* de niveau 1. Si le zélate effectue un jet d'attaque contre une autre cible que la créature ayant déclenché cet effet, *coup au but* se termine sans autre effet.

Vitesse 6 m

Corps à corps ↘ masse, +12 (pousser), Dégâts 1d8+4 contondants

À distance ↘ arc court composite, +9 (mortelle 1d10, propulsif, facteur de portée 18 m, recharge 0), Dégâts 1d6+2 perforants

Sorts divins préparés DD 19, attaque +11 ; **2^e détection de l'invisibilité, mise à mal (x3), protection d'autrui, restauration** ; **1^e arme magique, détection de l'alignement, lien spirituel** ; **Tours de magie (2^e) détection de la magie, lance divine, lecture de l'aura, sceau d'interdiction, symbole**

Châtiment canalisé ↘ (divine, nécromancie). Le zélate dépense un sort *mise à mal* préparé et effectue une Frappe au corps à corps. Au lieu des effets normaux du sort, ses dégâts négatifs sont ajoutés aux dégâts de la Frappe.

Simplicité mortelle. La masse du zélate inflige 1d8 dégâts au lieu d'1d6.

PRÊTRE

Les prêtres cloîtrés protègent leurs temples et communautés. Ce sont les fidèles gardiens des préceptes de leur divinité qui répandent sa parole. Les donations permettent de bénéficier de leurs conseils et de leurs soins.

PRÊTRE DE PHARASMA

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Diplomatie +12, Médecine +14, Religion +14, Société +11, Survie +12

For +3, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +4, Cha +2

Objets dague +1, symbole religieux de Pharamsa

CA 21 ; Réf +11, Vig +11, Vol +14

PV 80

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↘ dague, +13 (agile, magique, polyvalent T), Dégâts 1d6+5 perforants

À distance ↘ dague, +13 (agile, magique, jet 3 m, polyvalent T), Dégâts 1d6+5 perforants

Sorts divins préparés DD 24, attaque +16 ; **3^e cercle de protection, guérison (x3), lumière brûlante (x2) ; 2^e arme spirituelle, préservation des morts, silence ; 1^e armes perturbatrices, lien mental, lien spirituel** ; **Tours de magie (3^e) bouclier, destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de l'aura, lumière**

Sorts de domaine de prêtre 1 point de focalisation, DD 24 ; **3^e appel de la mort** (Livre de base p. 397)

Incantation fiable. Si la réaction d'une créature devrait interrompre l'action d'incantation du prêtre, ce dernier a droit à un test nu DD 15. S'il le réussit, son action n'est pas interrompue.

Mains guérisseuses. Quand le prêtre lance *guérison*, il lance des d10 au lieu de d8.

Rituel divin DD 24 ; **consécration**

CRÉATURE 4



EXEMPLE DE PERMUTATION DE SORTS

Pour créer un acolyte NM ou un prêtre d'Urgathoa, vous pouvez utiliser ces sorts.

3^e cercle de protection, contact vampirique, lier un mort-vivant, mise à mal (x3) ; 2^e désirs macabres, dissipation de la magie, simulacre de vie ; 1^e imprécation, rayon affaiblissant, terreur ; Tours de magie assistance divine, bouclier, contact glacial, détection de la magie, lance divine ; Sort de domaine de prêtre bénédiction de la non-mort (Livre de base p. 398)



PRÊTRE

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX



CENTRES D'APPRENTISSAGE

Académie kitharodienne (Taldor) :

université célèbre réservée aux bardes et qui accueille des étudiants de toutes classes sociales.

Magaambya (Nantambu) :

ancienne école disposant d'une des plus importantes bibliothèques au monde traitant de la connaissance arcane.

Université de Lepidstadt (Ustalav) :

école se concentrant principalement sur l'alchimie, la médecine et l'étude des sciences.

ÉRUDITS

Le véritable pouvoir est celui de la connaissance : le pouvoir de façoner des royaumes entiers par de simples murmures, en ayant trois coups d'avance sur ses adversaires et sachant même quelles sont les meilleures plantes à utiliser pour créer des poisons indétectables.

BIBLIOTHÉCAIRE

Gardiens de la connaissance, les bibliothécaires consignent les découvertes, les événements importants et les lois. Les bibliothécaires les plus émérites consignent même les événements deux fois : une première, destinée au public, et une autre, dans laquelle le véritable déroulé des événements est précisé. Un bibliothécaire connaît en général entre quatre et six langues supplémentaires, dont presque systématiquement l'elfique et le draconique. Le bibliothécaire est un adversaire de niveau 3 lors de rencontres qui impliquent des recherches.

BIBLIOTHÉCAIRE

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +7

Langues commun

Compétences Arcanes +9, Connaissance des bibliothèques +13, Connaissance universitaire +11, Nature +8, Religion +8

For +0, Dex +1, Con +0, Int +4, Sag +3, Cha +1

Objets dague, nécessaire d'écriture

Recherche méthodique (concentration). Lorsqu'il cherche parmi des piles de livres, le bibliothécaire est capable de trouver une réponse à pratiquement n'importe quelle question. Cela permet au bibliothécaire d'utiliser Connaissance des bibliothèques à la place de toute autre compétence de connaissance s'il dispose de suffisamment de temps. Le MJ détermine le DD du test ainsi que le temps nécessaire (d'une manière générale, un bibliothécaire peut tenter trois ou quatre tests au cours d'une même journée).

CA 13 ; Réf +3, Vig +2, Vol +7

PV 6

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ livre, +4 (non léthal), Dégâts 1d4 contondants

Corps à corps ↗ poing, +3 (agile, non léthal), Dégâts 1d4 contondants

À distance ↗ livre, +5 (non léthal, jet 3m), Dégâts 1d4 contondants

ENSEIGNANT

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +4

Langues commun

Compétences Connaissance universitaire +14, Diplomatie +7, Intimidation +5, une autre Connaissance +14 For +0, Dex +0, Con -1, Int +4, Sag +2, Cha +3

Objets canne (fonctionne comme un bâton), manuel scolaire, nécessaire d'écriture

Présence inspirante (aura, émotion, mental) 15 m. Les étudiants qui se trouvent dans l'aura de l'enseignant gagnent un bonus de circonstances de +1 pour Se souvenir.

Source de connaissance. L'enseignant peut tenter de Se souvenir de n'importe quel sujet d'ordre général avec un modificateur de +10.

CA 12 ; Réf +2, Vig +1, Vol +6

PV 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ canne, +4 (deux mains d8), Dégâts 1d4 contondants

ENSEIGNANT

ASTRONOME

De nombreuses cultures ont inventé des histoires quant au pourquoi et au comment de l'univers, s'il existe autre chose au-delà des étoiles, et si les dieux manipulent les corps célestes. Mais les astronomes ne s'intéressent pas à ce genre de folklore – ils cherchent la vérité.

ASTRONOME

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun

Compétences Arcanes +8, Connaissance en astronomie +12, Occultisme +8

For +0, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +0

Objets astrolabe, bourse de composants, bâton, grimoire

Sextant vivant. Si l'astronome a la possibilité d'observer le ciel nocturne, il peut s'orienter avec un bonus de +10.

CA 15 ; **Réf** +5, **Vig** +6, **Vol** +9

PV 23

Contresort ↗ **Déclencheur.** Une créature lance un sort que l'astronome a préparé ; **Effet.**

L'astronome dépense un sort préparé afin de contrer le lancement du même sort par la créature. L'astronome perd son emplacement de sort comme s'il avait lancé le sort déclencheur.

L'astronome tente ensuite de contrer le sort déclencheur.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ bâton, +6 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4 contondants

Sorts arcaniques préparés DD 17, attaque +9 ; 1^{er} (4 emplacements) disque flottant, feuille morte, serviteur invisible, sommeil ; **Tours de magie** (1^{er}) détection de la magie, lecture de l'aura, manipulation à distance, projectile télékinétique, symbole

SAGE

La plus grande connaissance vient de l'expérience. Les aînés de village, les voyants les plus vénérables et les conseillers de la royauté sont tous trois des exemples de personnes recherchées pour leur expérience. Les sages sont autant au service des peuples que de leurs souverains. Par l'instruction, ils tentent de faire en sorte que les gens ne s'éloignent pas des traditions et des règles acceptables régissant leurs cultures. Ils n'ont pratiquement aucune soif de pouvoir, prenant leur responsabilité d'instruction et de guidance de ceux au service desquels ils se trouvent avec le plus grand sérieux.

SAGE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Arcanes +12, Diplomatie +13, Médecine +12, Nature +14, Occultisme +12, Religion +12, Société +14

For +2, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +0

Objets bâton +1, symbole religieux

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +16

PV 86

Conseil opportun ↗ (audible, concentration, linguistique, mental) **Déclencheur.** Un allié est sur le point d'effectuer un jet d'attaque ou un test de compétence, mais ce dernier n'est pas encore effectué ; **Effet.** Le sage lui donne un conseil plein de bon sens, lui apportant un éclairage précieux. L'allié gagne un bonus de circonstances de +2 au jet déclencheur.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ bâton, +12 (magique, deux mains d8), **Dégâts** 1d4+6 contondants

Analyse du sage ↗ (concentration). Le sage étudie une créature, et tente un test d'Arcanes, de Nature, d'Occultisme, de Religion ou de Société contre le DD pour se souvenir de la créature. En cas de succès, le sage gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA et ses jets d'attaque contre la créature et inflige 2d6 dégâts supplémentaires à la créature lorsqu'il attaque avec une arme. Cet avantage dure 1 min ou jusqu'à ce que le sage utilise à nouveau cette caractéristique.

CRÉATURE 2



DISCIPLINES ACADEMIQUES PEU COURANTES

En parallèle des sciences de la vie et naturelles telles que l'arcane, la biologie, la botanique, la géologie, l'océanographie et la zoologie, il y a, au sein des villes, de plus en plus de demandes concernant des disciplines modernes comme l'anthropologie, l'économie, la sociologie, l'urbanisme et même la préservation d'œuvres d'art ou la médecine légale.



ASTRONOME

**CONSEILS DU GUIDE**

Vous pouvez autoriser les PJ qui utilise l'action Suivre l'expert quand ils sont menés par un guide à continuer, une fois ce dernier parti, d'ajouter leurs niveaux au test de compétence pendant quelque temps : 1 h si le guide est un expert, 1 jour s'il est maître ou 1 semaine s'il est légendaire (le guide ici est expert en Athlétisme, en Connaissance du métier d'éclaireur et en Survie). Un personnage ne peut profiter de cet avantage que pour une seule compétence à la fois.

**EXPLORATEURS**

Le monde est un vaste environnement plein de périls et d'aventures. Les explorateurs utilisent leurs connaissances de la nature et leurs compétences de survie pour découvrir les moindres recoins de la planète.

PORTEUR DE FLAMBEAU

Les porteur de flambeau portent les sources de lumière pour les explorateurs aguerris et servent d'apprentis.

PORTEUR DE FLAMBEAU

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +5

Langues commun

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +4, Connaissance architecturale +2, Discréption +5, Survie +3

For +2, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +1, Cha +1

Objets allume-feu (5), arbalète de poing (20 carreaux), dague, kit d'escalade, torche (4)

CA 15 ; Réf +7, Vig +5, Vol +5

PV 15

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➔ torche, +7, **Dégâts** 1d6+2 contondants plus 1 de feu

Corps à corps ➔ dague, +5 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

À distance ➔ arbalète de poing, +5 (facteur de portée 18 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6 perforants

Combat à la torche. Un porteur de flambeau sait attaquer avec une torche et inflige 1 dégât persistant de feu quand il inflige un coup critique avec une torche.

CRÉATURE 0**CHRONIQUEUR**

Explorer ne rime pas à grand-chose s'il n'existe aucun récit retraçant une découverte. Les membres des groupes d'aventuriers apprécient les chroniqueurs qui consignent les récits de leurs exploits.

CHRONIQUEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Connaissance de la cartographie +17, Connaissance du métier de scribe +17, Nature +14, Société +12, Survie +14

For +2, Dex +2, Con +1, Int +4, Sag +4, Cha +0

Objets arbalète (20 carreaux), armure de cuir, bâton, cartes, dague, journal, *parchemin de flèche acide, parchemin de guérison*

CA 18 ; Réf +9, Vig +8, Vol +9

PV 45

Survivre pour tout raconter ➔ **Fréquence** une fois par jour ; **Déclencheur.** Le chroniqueur est mourant ; **Effet.** Le chroniqueur réduit de 1 son état mourant. Si le chroniqueur n'est plus mourant, il reste inconscient pour au moins 1 h ou jusqu'à ce qu'il regagne 1 point de vie.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➔ dague, +7 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Corps à corps ➔ bâton, +7 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4+2 contondants

À distance ➔ arbalète, +7 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8 perforants

Sorts primordiaux préparés DD 20, attaque +12 ; 2^e enchevêtement, sphère de feu ; 1^{er} grande foulée, pas rapide, passage sans trace ;

Tours de magie (2) entrave, lumière, rayon de givre, repérage, symbole

Maîtrise des parchemins. Le chroniqueur peut activer n'importe quel parchemin de niveau 2 ou inférieur comme s'il l'avait sur sa liste de sorts, quelle que soit sa tradition magique.

CRÉATURE 3

GUIDE

Les guides font découvrir les merveilles de la nature aux voyageurs, aux touristes et aux aventuriers et s'appuient sur leurs connaissances pour éviter les monstres et les dangers mortels.

GUIDE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Athlétisme +14, Connaissance du métier d'éclaireur +12, Discréption +11, Survie +12

For +4, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +0

Objets arc court composite (40 flèches), armure d'écaillles, grande hache

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +12, **Vol** +14

PV 60

Avertissement du guide ♦ **Déclencheur.** Le guide s'apprête à effectuer un test de Perception ou de

Survie pour déterminer son initiative ; **Effet.** Le guide avertit visuellement ou de manière audible ses alliés leur accordant un bonus de circonstance de +1 à leurs jets d'initiative. Selon la manière dont le guide avertit ses alliés, cette action a le trait visuel ou audible.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ grande hache, +12 (balayage), **Dégâts** 1d12+6 tranchants

À distance ♦ arc court composite, +9 (mortelle 1d10, propulsif, facteur de portée 18 m, recharge-
ment 0), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Indiquer la faiblesse. ♦ Le guide indique une faiblesse d'une créature située dans un rayon de

9 m. Le guide et tous ses alliés qui peuvent l'entendre ou le voir gagnent un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre cette créature jusqu'au début du prochain tour du guide. Le guide inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires à ses attaques armées et à mains nues si elles touchent la créature pendant cette durée.

ÉCUMEUR DE TOMBEAUX

De grands trésors attendent ceux qui sont prêts à explorer les périlleuses profondeurs des anciens tombeaux et des donjons oubliés. Certains écumeurs de tombeaux recherchent des richesses de temps révolus ; d'autres sont en quête de reliques de l'histoire enfouies dans les sables du temps.

ÉCUMEUR DE TOMBEAUX

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +13

Langues commun

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13, Connaissance architecturale +11, Connaissance de l'ingénierie +11, Discréption +11, Duperie +7, Société +9, Vol +13

For +4, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets arbalète de poing (20 carreaux), kit d'escalade, *kukri* +1

Détection des dangers. L'écumeur de tombeau tente automatiquement un test de Perception secret pour remarquer un danger situé à 3 m de lui.

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +10, **Vol** +11

PV 75

Vitesse 7,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ *kukri*, +15 (agile, magique, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d6+7 tranchants

À distance ♦ arbalète de poing, +15 (facteur de portée 18 m, recharge-
ment 1), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Ruse d'attaque. ♦ L'écumeur de tombeaux ruse pour tenter une attaque astucieuse qui surprend son adversaire. Il choisit une de ses armes. Sa prochaine attaque avec cette arme inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires. De plus, l'écumeur de tombeaux peut Interagir pour tirer son arme (ou pour la recharger s'il choisit l'arbalète de poing).

CRÉATURE 4**CHRONIQUES DES ÉCLAIREURS**

Les recueils trimestriels de la Société des Éclaireurs incluent d'étranges récits comme ceux qui suivent.

Un mont brille de reflets argentés, ceux qui y habitent sont nés du métal.

Un labyrinthe de haies s'étend jusqu'à des nations lointaines et des mondes distants.

Dans des gouffres lointains, se lamentent les mille voix d'un mécanisme hanté.

INTRODUCTION

BASSES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUSSYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX



GUIDE



SANCTIONS CONTRE LE BRACONNAGE

Les peines contre le braconnage en terres nobles peuvent être vicieuses. Il est courant de mutiler les braconniers en leur tranchant des doigts. Mais les sanctions sont parfois plus cruelles, comme faire tomber les braconniers dans leurs propres pièges et les abandonner à leur sort ou les attacher avec les peaux ensanglantées de leurs prises et envoyer des chiens les poursuivre à travers les bois.

FORESTIERS

Des forêts aménagées et exploitées pour approvisionner les villages aux terres domaniales où seuls les nobles et leurs serviteurs sont autorisés à chasser, les forêts pourvoient aux besoins de la population. Elles offrent des combustibles, de la nourriture, des herbes médicinales et des matériaux bruts aux communautés, tandis que les forêts protégées de la couronne produisent de la nourriture pour les tables des nobles et deviennent une source de divertissement lorsqu'ils organisent des chasses. Même les bois anciens, que nul mortel n'a pu altérer de sa main ou de sa lame, inspirent aux bardes des scènes où des légendes ont eu lieu et pourraient revoir le jour. Beaucoup trouvent les profondeurs de la forêt inquiétantes, mais d'autres vivent parmi les arbres, aux côtés des créatures qui s'y installent.

BRACONNIER

Certaines forêts sont protégées par des rois, d'autres uniquement par des bêtes sauvages. Les lois contre le braconnage assurent la protection des réserves privées des nobles ou la conservation des populations animales des forêts partagées, pendant certaines saisons. Les braconniers violent ces lois : par cupidité, désespoir ou parfois uniquement pour s'amuser. Bien que les sanctions contre le braconnage prévoient souvent une humiliation publique (voir Sanctions contre le braconnage), un bon braconnier est considéré comme un héros local dans les temps difficiles.

BRACONNIER

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9

Langues commun

Compétences Artisanat +4, Discréption +8, Duperie +4, Nature +7, Survie +7

For +2, Dex +4, Con +1, Int +0, Sag +3, Cha +0

Objets arc court composite (20 flèches), armure matelassée, gourdin, nécessaire de fabrication de pièges artisanaux

Fabrication de pièges artisanaux. Le braconnier peut utiliser la compétence Artisanat pour fabriquer les pièges artisanaux suivants : piège artisanal d'alarme, piège artisanal ralentisseur, piège artisanal marqueur et piège artisanal indicateur. Il peut en créer quatre par jour sans payer les matériaux, en utilisant 3 actions Interagir pour installer chaque piège artisanal.

Glaneur. Si le braconnier fait un échec ou un échec critique en utilisant Survie pour Subsister, cela compte tout de même comme un succès. Si le braconnier réussit son test, il peut procurer de la nourriture à 4 autres créatures qui mangent environ autant qu'un humain ou 8 en cas de succès critique.

CA 19 ; Réf +10, Vig +7, Vol +7

PV 30

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ gourdin +8, Dégâts 1d6+5 contondants

À distance ♦ arc court composite, +10 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 18 m, recharge 0), Dégâts 1d6+3 perforants

Chasser une proie ♦ (concentration). Le braconnier désigne comme sa proie une unique créature qu'il peut voir et entendre ou qu'il Piste. Il gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand il Cherche sa proie ainsi qu'aux tests de Survie quand il la Piste. À chacun de ses tours, le braconnier inflige 1d8 dégâts de précision supplémentaires lors de sa première Frappe réussie contre la cible chassée. Il ignore également le malus aux attaques à distance si cette proie se trouve dans le deuxième facteur de portée de son arme. Ces effets s'appliquent jusqu'à ce que le braconnier utilise de nouveau Chasser une proie.

PISTEUR

La forêt dissimule des créatures dangereuses, qu'elles se déplacent à quatre ou deux pattes. La lumière faible, les broussailles et les feuilles mortes conspirent pour masquer leurs traces. Dans de telles conditions, un œil non entraîné pourrait peut-être repérer

CRÉATURE 2



BRACONNIER



FORÊTS CÉLÈBRES

La **forêt de Verduran** est la terre boisée la plus vaste du continent avistanais ; les druides et les rôdeurs de la Loge de Boisavage ont gagné sa grande autonomie grâce à un traité vieux de mille ans. La **forêt des Esprits** s'étend sur plus de mille cinq cents kilomètres au Tian Xia. Elle est le berceau des esprits de la nature appelés kami. Le **Boisvorace**, au Nirmathas et au Pays des Tombes, abrite un village secret de druides nommé Cristalhurst et l'un des plus puissants dragons verts du monde. La terrible Sombrerouille dévasta la cour de fées, vieille de plus de 7000 ans, qui veillait jadis sur les bois. La **forêt de Férani** englobe la majorité de la nation elfe du Kyonin et les frontières du Roncier, où vit la plus grande némésis des rôdeurs de la Férani : le démon Fléau des Arbres.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

un ou deux indices du passage d'une créature, mais seul un pisteur expérimenté peut identifier plusieurs signes, comprendre le lien entre chacun d'entre eux et les relier pour former un sentier d'empreintes, d'excréments, de fourrure, de plumes et de sang, qui mène à la tanière du gibier.

PISTEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +13

Langues commun

Compétences Connaissance des forêts +5, Discréption +9, Nature +11, Survie +13

For +2, Dex +4, Con +2, Int +0, Sag +4, Cha +0

Objets arc long composite (60 flèches), armure de cuir, bâton

Glaneur. Comme le braconnier, mais le pisteur nourrit 16 autres créatures ou 32 sur un succès critique.

Maître pisteur. Il peut Pister en se déplaçant à sa pleine Vitesse.

CA 20 ; Réf +11, Vig +9, Vol +9

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ bâton, +9 (deux mains d8), Dégâts 1d4+4 contondants

À distance ♦ arc long composite, +11 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 30 m, recharge-
ment 0, volée 9 m), Dégâts 1d8+3 perforantsChasser une proie ♦ (concentration). Comme le braconnier
(page 224)

CHASSEUR

Comme le reflètent les nombreuses représentations à tête d'élan du dieu de la chasse Érastil, le chasseur s'apparente à une créature de la forêt, qui le connaît et dont il maîtrise chaque aspect. Après tout, l'identité du chasseur et de la proie dépend souvent de la capacité de tout un chacun à faire du terrain son allié.

CHASSEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +17

Langues commun

Compétences Connaissance des forêts +13, Discréption +17,
Médecine +15, Nature +17, Survie +17

For +4, Dex +4, Con +2, Int +1, Sag +4, Cha +0

Objets arc long composite +1, armure de cuir, dague,
épée courte

Arpenteur des forêts. Le chasseur ignore les effets d'un terrain difficile s'il se trouve dans un environnement forestier. Il peut Être furtif à travers les sous-bois sans test de Discréption tant qu'il n'avance pas de plus d'1,5 m à chaque fois et qu'il ne se trouve pas à moins de 3 m d'un ennemi tout au long de son mouvement.

Glaneur. Comme le braconnier, mais le chasseur nourrit 16 autres créatures ou 32 sur un succès critique.

CA 25 ; Réf +17, Vig +15, Vol +15

PV 115

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ dague, +18 (agile, finesse, polyvalent T), Dégâts
1d4+9 perforantsCorps à corps ♦ épée courte, +18 (agile, finesse, polyvalent T), Dégâts
1d6+9 perforantsÀ distance ♦ arc long composite, +18 (mortel 1d10, magique, pro-
pulsif, facteur de portée 30 m, recharge-
ment 0, volée 9 m),

Dégâts 1d8+8 perforants

Chasser une proie ♦ (concentration). Comme le
braconnier.

CRÉATURE 3

CRÉATURE 7



CHASSEUR



GUILDES D'ARTISANS ORDINAIRES

Artisans mages
Bijoutiers et tailleurs de pierres précieuses
Cartographes
Cordonniers
Cuisiniers et boulanger
Herboristes
Maçons et tailleurs de pierres
Maroquiniers
Peintres et fabricants d'enseignes
Serruriers
Souffleurs de verre

**APPRENTI**

GENS DE MÉTIER

Tout village a besoin de gens de métier pour créer de nouveaux produits, faciliter le commerce et empêcher que les installations ne se détériorent. Dans les villes les plus importantes, il y a souvent des guildes entières qui s'occupent de la fabrication de certains biens, alors que d'autres gèrent les conditions de travail des ouvriers tout en collaborant avec le gouvernement local.

APPRENTI

On trouve des apprentis ambitieux au sein de toute ville. Ces individus sont en général assez jeunes et recherchent l'approbation de leurs maîtres pendant leur apprentissage. Nombreux sont ceux qui vont chercher à mettre leurs sens artistiques en exergue, espérant devenir eux aussi des maîtres de leur art. Vous trouverez ci-dessous un apprenti cartographe.

APPRENTI

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE**Perception** +2**Langues** commun**Compétences** Artisanat +5, Athlétisme +3, Connaissance géographique +5**For** +1, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +3, **Sag** +0, **Cha** +0**Objets** diverses cartes, outils d'artisan, vêtements résistants avec une ceinture à outils (fonctionne comme une armure matelassée)**CA** 15 ; **Réf** +6, **Vig** +5, **Vol** +2**PV** 8**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ dague, +3 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants**À distance** ♦ dague, +4 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants

Ambition de l'apprenti ♦ **Fréquence** une fois par jour ; **Conditions**. Un supérieur direct supervise l'apprenti ; **Effet**. L'apprenti gagne un bonus de circonstances de +2 à ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et à ses tests de compétence jusqu'à la fin de son prochain tour.

MARCHAND

Alors que dans les petits villages on trouve en général un ou deux marchands généralistes, dans les grandes villes, ce sont de nombreux marchands spécialisés, vendant un type de produits précis, qui s'établissent. On trouve des marchands partout : certains se regroupent sur les places publiques, d'autres sont à la tête de petits comptoirs ayant pignon sur rue et il y a les vendeurs itinérants avec leurs chariots ou caravanes. Enfin, il y a les magnats les plus riches qui sont à la tête d'organisations entièrement dédiées au commerce. Pour les rencontres qui impliquent une compétence commerciale ou de négociation, un marchand est un adversaire de niveau 4. Un marchand peut posséder une compétence de Connaissance supplémentaire ayant trait à une catégorie d'objets bien précise (comme la bijouterie ou les armes magiques), dont le bonus total sera supérieur de +2 à celui de sa Connaissance commerciale.

MARCHAND

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE**Perception** +6**Langues** commun**Compétences** Connaissance commerciale +10, Diplomatie +12, Duperie +10, Représentation +8, Société +8**For** +2, **Dex** +0, **Con** -1, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +4**Objets** arbalète (10 carreaux), armure matelassée

Œil d'expert. Le marchand peut utiliser Connaissance commerciale pour Se souvenir de certains objets, lui permettant entre autres d'en déterminer la valeur. Il peut également tenter d'Identifier la magie en utilisant Connaissance commerciale et le faire sans même savoir si l'objet est magique ou non.

CA 13 ; **Réf** +2, **Vig** +1, **Vol** +10**PV** 7**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ poing, +4 (agile, non létal, mains nues), **Dégâts** 1d4+2 contondants**À distance** ♦ arbalète, +4 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8 perforants



AUTRES GUILDES D'ARTISANS

Charpentiers navals et voiliers
Dépeceurs et tanneurs
Dépositaires de parchemins
Fabricants d'armes
Fabricants de baguettes
Médecins et apothicaires
Potiers
Préparateurs de potions
Sculpteurs sur bois et tonneliers
Tisserands
Wagonniers et charrons

INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

FORGERON

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +5**Langues** commun**Compétences** Artisanat +15, Athlétisme +8, Connaissance en forge +15, Diplomatie +5, Société +8**For** +3, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** +3, **Sag** +0, **Cha** +0**Objets** marteau léger, outils d'artisan, tablier de cuir (fonctionne comme une armure matelassée)**CA** 17 ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +5**PV** 50**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ marteau léger, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+3 contondants plus fureur du forgeron**À distance** ♦ marteau léger, +8 (agile, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants plus fureur du forgeron**Fureur du forgeron.** Le forgeron inflige 1d6 dégâts supplémentaires lorsqu'il utilise une arme qu'il a forgée.

MAÎTRE DE GUILDE

Au cœur des villes, les artisans qui œuvrent au sein de la même spécialité commerciale se regroupent en guildes, ce qui leur permet d'établir des normes de qualité, de fixer des prix communs, d'engager des discussions collectives avec des chefs d'entreprise et de faire pression sur le gouvernement local afin de voir édictées des lois qui leur sont favorables. Le maître de guilde – souvent un maître artisan de plein droit – fait également office d'administrateur et d'homme politique, défendant les artisans et leurs commerces. Le maître de guilde est un adversaire de niveau 12 lorsqu'on se retrouve opposé à lui et qu'il s'agit d'artisanat ou de son domaine d'expertise (comme l'architecture dans l'exemple ci-dessous).

MAÎTRE DE GUILDE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +16**Langues** commun**Compétences** Artisanat +25, Athlétisme +13, Connaissance administrative +19, Connaissance architecturale +25, Diplomatie +24, Intimidation +22, Société +21**For** +3, **Dex** +1, **Con** +1, **Int** +4, **Sag** +2, **Cha** +3**Objets** marteau léger de frappe +1, outils d'artisans, plans de construction, registres comparables, uniforme de maître de guilde (fonctionne comme une armure de peau)**CA** 26 ; **Réf** +14, **Vig** +14, **Vol** +17**PV** 135**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ marteau léger, +16 (agile), **Dégâts** 2d6+5 contondants**À distance** ♦ marteau léger, +14 (agile, magique, jet 6 m), **Dégâts** 2d6+5 contondants**Appel à la mobilisation** ♦ (audible, concentration, émotion, mental). Le maître de guilde fait un discours afin de donner du courage aux membres de guildes alliés situés à moins de 20 m et à lui-même, conférant à tous un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques et de dégâts jusqu'au début du prochain tour du maître de guilde.**Dévoué.** Lorsqu'il est au sein de la guilde ou qu'il préside à son fonctionnement, le maître de guilde gagne un bonus de circonstances de +2 à ses jets d'attaque et inflige 2d6 dégâts supplémentaires suite à une attaque réussie avec une arme.

CRÉATURE 3



CRÉATURE 8

MAÎTRE DE GUILDE



PRIX DES SERVICES MÉDICAUX

Le médecin et le chirurgien sont des maîtres en Médecine ; l'apothicaire et le médecin de peste sont des experts. Les médecins de peste facturent cinq fois ce tarif et les chirurgiens 10 fois.

Identifier le mal : 1 pa.

Soigner les blessures : 2 pa.

Soigner une maladie : 1 po.

Premiers soins ou Soigner un empoisonnement : 1 pa.

GUÉRISSEURS

Le monde est dangereux. Heureusement, certains voient leur existence à apaiser les souffrances et la douleur de leur prochain.

APOTHICAIRE

Entouré de bouteilles et de bocaux remplis d'herbes écrasées, de minéraux curatifs et de puissants extraits, l'apothicaire mélange savamment ces ingrédients pour confectionner onguents et remèdes. Pour les rencontres qui requièrent la fabrication d'un remède ou les concours d'alchimie, l'apothicaire est un adversaire de niveau 3.

APOTHICAIRE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +5

Langues commun

Compétences Artisanat +5 (+8 en alchimie et remède), Médecine +10, Nature +8

For +0, Dex +1, Con +1, Int +3, Sag +3, Cha +1

Objets dague, elixir de vie mineur (2), fiole d'acide inférieure (2), mortier et pilon, outils de guérisseur, tablier de cuir (fonctionne comme une armure matelassée)

Sagesse médicale. L'apothicaire peut identifier les effets de n'importe quel mélange alchimique ou ingrédient médical en utilisant uniquement ses sens. Cela ne lui prend généralement qu'une minute.

CA 14 ; Réf +3, Vig +8, Vol +5 ; +1 de circonstances à tous les jets de sauvegarde contre le poison

PV 9 ; Résistances poison 2

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ pilon en pierre, +4, **Dégâts** 1d6 contondants

Corps à corps ♦ poing, +5 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4 contondants

À distance ♦ fiole d'acide, +5 (facteur de portée 6 m, éclaboussure), **Dégâts** 1 d'acide plus 1d6 d'acide persistant et 1 d'éclaboussure acide

CRÉATURE -1

MÉDECIN

L'art de la médecine mélange la théorie et la pratique, s'interroge sur le fonctionnement des maladies et sur la manière de les éviter. On voit souvent le médecin consulter des ouvrages maintes fois compulsés tout en examinant méticuleusement ses patients pour mieux comprendre leur maladie avant de choisir le traitement le plus efficace. Le médecin est un adversaire de niveau 4 pour tout ce qui a trait à la médecine.

MÉDECIN

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6 (+8 pour remarquer les maladies)

Langues commun

Compétences Diplomatie +8, Médecine +12, Société +10

For -1, Dex +1, Con +1, Int +4, Sag +2, Cha +2

Objets elixirs de vie mineurs (2), manuel médical, outils de guérisseur

Au chevet des malades. Un médecin bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à ses tests de Diplomatie pour Faire bonne impression ou pour Solliciter une créature malade, empoisonnée ou blessée.

Main du médecin. Lorsque le médecin obtient un échec critique à un test pour Soigner une maladie, Soigner un empoisonnement ou Soigner les blessures, cela compte seulement comme un échec.

CA 13 ; Réf +3, Vig +9, Vol +8

PV 9

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +5 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4-1 contondants

À distance ♦ manuel médical, +5 (non léthal, jet 3 m), **Dégâts** 1d4-1 contondants

CRÉATURE -1

CHIRURGIEN

Le chirurgien est le spécialiste des altérations physiques du corps. Il empêche la propagation d'une maladie, retire les tissus nécrosés et la chair en décomposition pour aider

MÉDECIN



MALADIES

Les maladies les plus courantes apparaissent page 118. Elles peuvent être soignées par la plupart des guérisseurs, bien que les patients puissent en garder des séquelles physiologiques à long terme. Pour les maladies inhabituelles, comme la fièvre des goules ou la putréfaction de momie, vous pouvez mettre un malus à un guérisseur normal qui essaierait de les soigner.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

le corps entier à survivre. Peu de guérisseurs connaissent mieux la science de l'anatomie et de la physiologie que lui. Son expertise est d'une importance primordiale dans le domaine médical, mais lorsque l'on a besoin de ses talents, cela signifie généralement que la situation est grave. Le chirurgien est un adversaire de niveau 6 pour tout ce qui a trait à la médecine.

CHIRURGIEN

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Artisanat +10, Diplomatie +8, Médecine +16

For +1, Dex +3, Con +1, Int +2, Sag +4, Cha +0

Objets outils de guérisseur, scalpels (3)

Main du médecin. Lorsque le chirurgien obtient un échec critique à un test pour Soigner une maladie, Soigner un empoisonnement ou Soigner les blessures, cela compte seulement comme un échec.

CA 17 ; Réf +7, Vig +7, Vol +10

PV 30

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ scalpel, +11 (agile, polyvalent P), Dégâts 1d4+1 tranchants

À distance ♦ scalpel, +11 (agile, jet 3 m, polyvalent P), Dégâts 1d4+1 tranchants

Erreur médicale. ♦ Le chirurgien tente un test de Médecine contre le DD de Vigueur d'une créature vivante visible jusqu'à 18 m. S'il réussit, ses Frappes au corps à corps infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires contre cette créature (2d6 sur un succès critique) pendant une minute ou jusqu'à ce que le chirurgien lui assène un coup critique, selon ce qui survient en premier. En utilisant une fois de plus cette action, le chirurgien désigne une nouvelle cible et met fin aux effets sur la précédente. Un chirurgien ne peut affecter une même créature qu'une seule fois par jour avec ce pouvoir.

MÉDECIN DE PESTE

On voit ce guérisseur le visage recouvert d'un masque particulier, brûlant des poudres pour se protéger contre les bactéries aéroportées. Il est aussi craint qu'il est respecté. Si vous voyez un médecin de peste, cela signifie que la maladie a infecté la région, et qu'elle a probablement pris racine. Malgré son travail acharné pour soigner les pestiférés, on le traite parfois avec suspicion, comme si, d'une certaine manière, il était responsable de l'épidémie.

MÉDECIN DE PESTE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +13

Langues commun

Compétences Connaissance des épidémies +13, Intimidation +9, Médecine +13, Religion +13

For +0, Dex +1, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +2

Objets arbalète (10 carreaux), armure de cuir clouté, bâton, outils de guérisseur, potions de guérison mineure (4)

CA 20 ; Réf +8, Vig +13, Réf +8, Vol +13

PV 73

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ bâton, +9 (deux mains d8), Dégâts 1d4 contondants

À distance ♦ arbalète, +10 (facteur de portée 36 m, recharge 1), Dégâts 1d8 perforants

Sorts divins préparés DD 23 ; 3^e délivrance des maladies, guérison (x3), neutralisation du poison ;2^e délivrance de la peur, mise à mort, restauration ; 1^{er} détection du poison, purifier la nourriture et la boisson (x2); Tours de magie (3^e) assistance divine, lumière, message, stabilisation, symboleSorts de domaine de prêtre 1 point de focalisation, DD 23 ; 3^e bénédiction du guérisseur (Livre de base p. 399)

Guérison collective améliorée. Quand le médecin de peste lance guérison en ne visant qu'une seule créature, il restaure également pour lui ou n'importe quelle autre créature à portée du sort autant de points de vie que le niveau du sort.

Mains guérisseuses. Quand le médecin de peste lance guérison, il lance des d10 au lieu de d8.

CRÉATURE 2



CRÉATURE 5

**TACTIQUE DE RETARDEMENT**

Un magistrat peut transformer la bureaucratie en arme. Un juge peut appliquer une loi archaïque d'ordinaire ignorée, mais tout de même en vigueur. Un percepteur peut demander le sceau d'un noble qui a quitté la région. Le capitaine de port peut exiger que tous les frais soient réglés en pièces régionales, parfaitement conscient que les bureaux de change n'ouvriront pas avant plusieurs jours.



PERCEPTEUR

MAGISTRATS

Le magistrat est le rouage qui fait tourner l'engrenage de la bureaucratie. Il fait fonctionner la machine avec l'inertie du statu quo.

JUGE

Ce magistrat a le dernier mot en ce qui concerne l'interprétation et l'esprit de la loi. Pour faire correctement son travail, il doit suivre la loi à la lettre, sans distinction de classe et avec le minimum d'empathie et de rationalisation en ce qui concerne la raison pour laquelle la loi a été violée. Cependant, la théorie et la pratique diffèrent parfois. Pour chaque juge impartial, un autre sert ses propres intérêts avec zèle. Au cours d'un procès ou toute autre procédure juridique, le juge est un adversaire de niveau 6.

JUGE**CRÉATURE -1****LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +8 (+15 pour Deviner les intentions)**Langues** commun**Compétences** Connaissance juridique +16, Diplomatie +12, Duperie +8, Intimidation +12, Société +14
For +0, **Dex** -1, **Con** +1, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +2**Objets** livres (de loi et de rhétorique ; valeur 3 po), maillet, robe de juge**Bonne impression de groupe.** Lorsque le juge utilise Faire bonne impression, il peut opposer le résultat de son test de Diplomatie au DD de Volonté de quatre cibles au lieu d'une.**CA 13 ; Réf +1, Vig +5, Vol +14****PV 9****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ maillet, +4, **Dégâts** 1d4 contondants**Corps à corps** ♦ poing, +4 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4 contondants**À distance** ♦ maillet, +3 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4 contondants**PERCEPTEUR**

Les registres et les notes, les flux positifs et négatifs, les taxes et les allotissements sont le pain quotidien du percepteur. Ses principales préoccupations sont les suivantes : où l'argent est-il gagné, à qui le prélever et à qui le verser ?

Le percepteur ne se soucie pas de savoir si la personne prélevée peut payer cette taxe ou devra demander un prêt pour compenser le déficit. Cependant, les percepteurs ne sont pas insensibles à la corruption : des arrangements et des offres peuvent être négociés, des documents modifiés ou de l'argent détourné. Le percepteur est un adversaire de niveau 6 pour tout ce qui a trait aux taxes et à la finance.

PERCEPTEUR**CRÉATURE -1****LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +6 (DD 19 contre Voler)**Langues** commun**Compétences** Connaissance commerciale +13, Connaissance juridique +11, Diplomatie +8, Duperie +8, Intimidation +8, Société +11, Vol +6**For** +0, **Dex** +1, **Con** +0, **Int** +4, **Sag** +2, **Cha** +3**Objets** arbalète (10 carreaux), armure matelassée, balance de marchand, dague, documents fiscaux dans un étui à parchemin, ensemble de documents expirés dont les sceaux sont encore intacts**CA 14 ; Réf +3, Vig +2, Vol +9****PV 8****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ dague, +5 (agile, polyvalent T) **Dégâts** 1d4 perforants**À distance** ♦ arbalète, +5 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8 perforants**Distraction monétaire** ♦ (émotion, mental). Le percepteur utilise Marcher rapidement. Il peut Interagir à tout moment durant ce déplacement pour jeter des pièces. Si des roturiers se trouvent à proximité, ils se précipitent probablement tous dessus. La foule constitue généralement un terrain difficile et provoque d'autres effets (Livre de base p. 516).

CAPITaine DE PORT

Trois flux sont importants pour chaque port : les flux maritimes et costaux, caractérisés par la montée et la baisse des marées et le flux commercial. Un capitaine de port doit connaître les deux premiers sur le bout des doigts et encourager le dernier tout en connaissant les règles de droit juridictionnel. Le capitaine de port est souvent une vieille relique de la mer, qui se retrouve ancré à un port par engagement, conflit ou réputation.

CAPITaine DE PORT

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +9, Connaissance de la navigation maritime +10, Connaissance de la pêche +8, Diplomatie +5, Intimidation +5

For +4, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets articles de pêche, hachettes (2), longue-vue, menottes, registre

Équilibre stable. À chaque fois qu'un capitaine de port obtient un succès à un test pour Garder l'équilibre, il obtient à la place un succès critique. Il n'est pas pris au dépourvu quand il doit Garder l'équilibre sur des surfaces étroites ou un sol inégal. Il peut tenter un test d'Acrobaties au lieu d'un jet de Réflexes pour Se raccrocher in extremis.

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +8, **Vol** +8

PV 46

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➔ hachette, +13 (agile, balayage), **Dégâts**

1d6+7 tranchants

À distance ➔ hachette, +11 (agile, balayage, jet 3 m), **Dégâts**

1d6+7 tranchants

Avantage de l'expérience. Le capitaine a enduré plus que sa part de conditions défavorables en mer. Toutes les créatures qui essuient des intempéries ou se trouvent à bord d'un navire en eaux agitées sont prises au dépourvu par rapport au capitaine de port.

GARDIEN

Le gardien est le protecteur en chef des frontières. Qu'il surveille un simple village ou une région entière, il garde un œil vigilant sur les menaces extérieures, pour protéger ce dont il a la responsabilité. C'est une personne loyale, souvent appelée au service par Érastil, pour protéger son entourage. En temps de guerre ou à une frontière, il détermine souvent l'harmonie entre une communauté et les contrées sauvages à sa périphérie.

GARDIEN

LN MOYENNE HUMAN HUMANOÏDE

Perception +12

Langues commun

Compétences Athlétisme +14, Discréption +12, Nature +10, Survie +12

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets arc long composite +1 (10 flèches), armure d'écaillles, boussole, cartes, épée bâtarde, sac de couchage, sac à dos, silex et amorce, tente

CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +12, **Vol** +12

PV 96

Frappe du gardien ➔ **Déclencheur.** L'un des ennemis du gardien se trouve dans un rayon de 30 m autour de lui et attaque l'un de ses alliés ou une personne qu'il a juré de protéger ; **Effets.** Le gardien Frappe l'ennemi déclencheur. Si le coup touche l'ennemi, l'attaque de ce dernier dévie, ce qui réduit ses dégâts de 8 ou de 16 si le gardien obtient un succès critique pour sa Frappe.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➔ épée bâtarde, +16 (deux mains d12), **Dégâts** 1d8+7 tranchants

À distance ➔ arc long composite, +17 (mortel 1d10, magique, propulsif, facteur de portée 30 m, recharge 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+5 perforants

Protection du gardien. Un gardien inflige 1d8 dégâts supplémentaires à toute créature qui viole les frontières qu'il protège.

CRÉATURE 3



À VOTRE SERVICE

Les magistrats peuvent employer d'autres travailleurs à leur service, et ce, pour tout type d'emploi.

Capitaine de port : bosco (page 233), capitaine de navire (page 233), débardeur (page 244), garde (page 206).

Juge : bourreau (page 209), capitaine de la garde (page 208), garde (page 206), géolier (page 207).

Percepteur : capitaine de la garde (page 208), garde (page 206), géolier (page 207), agent du guet (page 208).

INTRODUCTION

BASSES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUSSYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

CAPITaine DE PORT

CRÉATURE 6





SORTS EMBARQUÉS

Le capitaine peut gagner tous ces sorts à la place de Double désarmement. Le bosco peut échanger Pique et frappe contre les tours de magie et sorts de niveau 1.

Sorts primordiaux préparés

DD 24 (DD 18 bosco), attaque +16 (+10 bosco) ; 2e招喚 (d'élémentaire, marche sur l'eau, respiration aquatique) ; 1er暴風 (x2), feuille morte ; 2e魔術 (2e, 1er pour bosco) (arc électrique, assistance divine, entrave, lumière, repérage)

MARINS

Les aventuriers peuvent avoir besoin de naviguer sur un vaisseau rapide, ou encore peuvent se trouver en situation dangereuse face à des pillards, que ce soit en pleine mer ou dans une ville côtière.

NAVIGATEUR

Un navigateur se sert des corps célestes et des voies de navigation pour définir les routes. En ce qui concerne les tâches hors combat impliquant la navigation ou la voile, le navigateur est un adversaire de niveau 4.

NAVIGATEUR

CRÉATURE 2

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9

Langues commun

Compétences Acrobaties +6, Connaissance de la navigation maritime +14, Nature +11, Société +8, Survie +9

For +0, Dex +2, Con +1, Int +4, Sag +3, Cha +0

Objets dague, étui à parchemin renfermant des cartes maritimes, nécessaire d'écriture.

Suivre le cap (concentration). En passant 10 min à sa table et en réussissant un test de Connaissance de la navigation maritime DD 22, le navigateur trouve le meilleur cap. La sévérité des conditions environnementales autres que la température est réduite d'une catégorie pendant 24 h (de deux catégories en cas de succès critique). Ces changements atténuent les dégâts, les transformant en dégâts mineurs ; les vents qui sont à l'origine de terrains très difficiles ne créent plus que des terrains difficiles, et ainsi de suite.

CA 18 ; Réf +8, Vig +7, Vol +9

PV 28

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ dague, +8 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants plus avantage du navigateur

À distance ♦ dague, +8 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants plus avantage du navigateur

Avantage du navigateur. le navigateur inflige 1d6 dégâts d'arme supplémentaires lorsqu'il se trouve sur un bateau.

PIRATE

Ces fléaux des mers représentent une menace pour quiconque passe du temps loin des terres.

PIRATE

CRÉATURE 2

CN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Connaissance de la navigation maritime +8, Duperie +6, Intimidation +6

For +2, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +2, Cha +2

Objets armure matelassée, dague, sabre d'abordage (fonctionne comme un cimeterre)

CA 18 ; Réf +8, Vig +7, Vol +6

PV 32

Attaque d'opportunité ♦

Bravoure. Lorsque le pirate obtient un succès à un jet de Volonté contre un effet de terreur, il obtient à la place un succès critique. De plus, à chaque fois qu'il obtient l'état effrayé, réduisez son intensité de 1.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ sabre d'abordage, +10 (percutant, balayage), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

Corps à corps ♦ dague, +11 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+5 perforants

À distance ♦ dague, +11 (agile, jet 3m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+5 perforants

Action d'embarquement ♦♦ Le pirate se balance sur une corde ou Marche rapidement, se déplaçant jusqu'au double de sa Vitesse. Si le pirate embarque ou débarque d'un bateau au cours de son déplacement, il peut effectuer une Frappe de corps à corps à la fin de son déplacement, cette dernière infligeant alors un dé de dégâts supplémentaire en cas de succès.

NAVIGATEUR

BOSCO

C'est le maître d'équipage, ou bosco, qui commande les matelots de pont qui entretiennent le navire.

BOSCO

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8

Langues commun

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +9, Connaissance de la navigation maritime +11, Intimidation +9

For +2, Dex +4, Con +1, Int +0, Sag +1, Cha +2

Objets dague, pique d'abordage (fonctionne comme une lance)

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +6 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+5 contondants

Corps à corps ♦ pique d'abordage, +11, **Dégâts** 1d6+5 perforants

Corps à corps ♦ dague, +13 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+5 perforants

À distance ♦ pique d'abordage, +13 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+5 perforants

Injonction de bosco ♦ (audible, concentration, émotion, linguistique, mental) **Fréquence** une fois par round ; **Effet**. Le bosco ordonne à un allié d'attaquer ou de prendre position. Jusqu'à la fin du prochain tour de l'allié, ce dernier gagne, au choix du bosco, un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque ou un bonus de statut de +3 m à sa Vitesse.

Pique et frappe ♦♦ Le bosco Frappe avec sa pique de marin. Si la Frappe est un succès, le bosco peut soit déplacer la cible de 1,5 m au maximum sans la sortir de la zone d'allonge de la pique, soit effectuer une Frappe de poing contre la cible sans augmenter son malus d'attaque multiple après cette Frappe de poing.

CAPITaine DE NAVIRE

Le capitaine est l'autorité suprême d'un navire, responsable de la survie et du bien-être de tous ceux qui s'y trouvent.

CAPITaine DE NAVIRE

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +12

Langues commun

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +12, Connaissance de la navigation maritime +17, Diplomatie +11, Intimidation +13, Survie +10

For +4, Dex +2, Con +0, Int +1, Sag +2, Cha +3

Objets arbalète de poing (10 carreaux), armure de cuir, dague, rapière +1

CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +12, **Vol** +14

PV 90

Bravoure. Comme un pirate.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ rapière, +17 (mortelle 1d8, désarmer, magique), **Dégâts** 1d6+10 perforants

Corps à corps ♦ main-gauche, +16 (agile, désarmer, parade, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+10 perforants

À distance ♦ arbalète de poing, +14 (facteur de portée 18 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+6 perforants

Double désarmement ♦♦ Le capitaine effectue deux Frappes, la première avec sa rapière et l'autre avec sa main-gauche (dans n'importe quel ordre). Si les deux Frappes touchent, le capitaine de navire peut tenter de Désarmer la cible. Le malus d'attaques multiples n'augmente qu'une fois les deux attaques effectuées.

Pas de quartier ! ♦ (audible, concentration, émotion, linguistique, mental). Le capitaine ordonne à son équipage de se battre sans faire de quartier. Toutes les créatures alliées de niveau équivalent ou inférieur se trouvant à moins de 6 m du capitaine de navire gagnent un bonus de statut de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin du prochain tour du capitaine de navire.

CRÉATURE 3**SUPERSTITIONS DE MARINS**

- Ne jamais prononcer certains mots ou expressions comme « bonne chance », « noyé », ou « au revoir. »
- On ne siffle pas à bord.
- Ne jamais tuer certaines créatures, comme les albatros ou les dauphins.
- Ne jamais changer le nom d'un navire sans effectuer les rituels de protection.
- Ne jamais lever les voiles certains jours de la semaine.
- Les tengus « aspirent » la malchance et la transforment en bonne fortune.



BOSCO



SOUDOYER LES MERCENAIRES

Les PJ peuvent soudoyer un mercenaire pour qu'il change de camp ou au moins qu'il reste à l'écart, s'il n'a pas peur de salir son nom ou sa réputation. Vous pouvez estimer le montant du pot-de-vin en prenant environ 5 % de la valeur du trésor global sur la colonne qui correspond au niveau du PNJ sur la Table 10-9 page 509 du *Livre de base*.

MERCENAIRES

Cette vaste catégorie inclut ceux qui maîtrisent les armes, les sorts ou même la ruse et la fourberie. Le mercenaire loue sa personne et son expertise à ceux qui en ont les moyens.

GARDE DU CORPS

Engagé pour protéger quelqu'un de célèbre ou de puissant, le garde du corps se sert de l'intimidation, de ses réflexes et de son aptitude au combat pour défendre son employeur. Ces mercenaires peuvent être subordonnés à la garde d'un noble, mais recevoir des directives spécifiques pour le protéger.

GARDE DU CORPS

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8

Langues commun

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +6, Société +2

For +4, Dex +2, Con +3, Int -1, Sag +1, Cha +0

Objets armure de cuir clouté, massue, matraque

CA 16 ; Réf +7, Vig +8, Vol +4

PV 25

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ massue, +7 (prise d'élan, pousser), **Dégâts** 1d10+4 contondants

Corps à corps ↗ matraque, +7 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Défense du garde du corps. ↗ Le garde du corps choisit une créature qu'il peut voir et entendre située dans un rayon de 9 m. Cette créature bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 à la CA tant que le garde du corps est proche d'elle et peut agir. Ce bonus dure jusqu'au prochain tour du garde du corps.

MAGICIEN À LOUER

Les mercenaires ne vendent pas tous leurs muscles et leurs regards intimidants. Certains gagnent leur vie en vendant leurs talents magiques. Les magiciens à louer se divisent en plusieurs catégories, mais les plus retors se spécialisent dans la divination et utilisent leurs talents pour l'infiltration et le sabotage.

MAGICIEN À LOUER

CRÉATURE 3

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +7

Langues commun

Compétences Arcanes +11, Discréption +7, Société +9, Vol +9

For +0, Dex +2, Con +1, Int +4, Sag +1, Cha +1

Objets bâton, grimoire, outils de voleur, potion d'invisibilité

CA 17 ; Réf +9, Vig +8, Vol +10

PV 31

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ↗ bâton, +7 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4 contondants

Sorts préparés arcaniques DD 20, attaque +12 ; 2^e déblocage, détection de l'invisibilité, sphère de feu ; 1^{er} armure du mage, coup au but, graisse, projectile magique ; **Tours de magie (2^e)** arc électrique, bouclier, détection de la magie, hébatement, lumières dansantes, manipulation à distance, message

Sort d'école de magie 1 point de focalisation, DD 20 ; 2^e vision du devin (*Livre de base* p. 396)

CHASSEUR DE PRIMES

Le chasseur de primes est constamment en mouvement, qu'il se trouve en ville ou dans la nature, à poursuivre les fugitifs en cavale pour les capturer... ou s'en débarrasser. Il se repose autant sur la discréption ou la duperie que sur son aptitude au combat et utilise un large éventail de talents pour accomplir ses objectifs et récolter la somme conséquente à la clé.

MAGICIEN À LOUER

CHASSEUR DE PRIMES

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Athlétisme +9, Diplomatie +8, Discréption +12, Duperie +10, Intimidation +8, Survie +10
For +3 Dex, +4 Con, +1 Int, +0 Sag, +4 Cha**Objets** arbalète (10 carreaux), armure de cuir clouté, cimeterre à deux mains, menottes simples**CA** 21 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +12**PV** 60**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ↗ cimeterre à deux mains, +13 (percutant, balayage), **Dégâts** 1d10+6 tranchants
À distance ↗ arbalète, +14 (facteur de portée 37 m, recharge 1), **Dégâts** 1d10+5 perforants**Chasser une proie** ↗ (concentration). Le chasseur de prime désigne comme sa proie une unique créature qu'il peut voir et entendre ou qu'il Piste. Il gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand il Cherche sa proie ainsi qu'aux tests de Survie quand il la Piste. Ces effets s'appliquent jusqu'à ce qu'il utilise de nouveau Chasser une proie.**Précision avantageuse**. À chacun de ses tours, le chasseur de prime inflige 1d8 dégâts de précision supplémentaires lors de sa première Frappe réussie contre la cible chassée.**Rechargement en courant**. ↗ Le chasseur de prime Marche rapidement, Fait un pas, ou Est furtif, puis Interagit pour recharger.

CHASSEUR DE MONSTRES

Certains mercenaires évitent les complications dues à la politique, aux serments d'office et aux allégeances en se faisant payer pour chasser des monstres. Cette forme de mercenariat est directe, souvent dangereuse à l'extrême, mais elle peut faire leur gloire et leur célébrité.

CHASSEUR DE MONSTRES

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +13

Langues commun

Compétences Athlétisme +15, Connaissance des monstres +13, Discréption +13, Survie +11**For** +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +1**Objets** arc long composite (20 flèches), armure de peau, grande hache +1**CA** 23 ; **Réf** +11, **Vig** +15, **Vol** +13**PV** 108**Attaque d'opportunité** ↗**Vitesse** 6 m**Corps à corps** ↗ grande hache, +15 (magique, balayage), **Dégâts** 1d12+8 tranchants**À distance** ↗ arc long composite, +14 (mortel d10, propulsif, facteur de portée 30 m, recharge 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+6 perforants**Charge soudaine** ↗ Le chasseur de monstres Marche rapidement deux fois et Frappe au corps à corps.**Rage** ↗ (concentration, émotion, mental) **Conditions**. Le chasseur n'est pas déjà dans l'état fatigué ou enragé; **Effet**. Il gagne 9 points de vie temporaires jusqu'à ce qu'il ne soit plus enragé. Pendant qu'il est enragé, ses attaques au corps à corps infligent 8 dégâts supplémentaires, il obtient un bonus de statut de +3 m à sa Vitesse et un malus de -1 à sa CA. Il ne peut pas utiliser d'actions avec le trait concentration, mais il peut Chercher et accomplir des actions de rage. Cette rage dure 1 min, jusqu'à ce qu'il soit à court d'ennemis qu'il peut percevoir, ou jusqu'à ce qu'il perde connaissance. Après avoir quitté son état de rage il ne peut plus utiliser la Rage pendant 1 min.

CRÉATURE 4



JARGON DU MERCENAIRE

Voici quelques exemples d'expressions utilisées couramment par les mercenaires.

Crocheteur. Une personne qui déverrouille serrures ou coffres-forts.**Lanceur**. Un incantateur.**Marée**. L'argent d'une troupe de mercenaire : « Prenez tous du bon temps en ville tant que la marée est haute »**Médic**. Un guérisseur.**Pattes de velours**. Quelqu'un qui se déplace discrètement.**Pile ou face**. Prêter allégeance à celui qui paye le plus.**Pilon**. Un homme d'armes implacable.**Plongeon**. Vol ou trafic clandestin sous-terrain, le plus souvent à travers des tunnels.**Sommeiller**. Prétendre être endormi, généralement pour tendre une embuscade.

CRÉATURE 6



CHASSEUR DE PRIMES



CADRES MYSTIQUES

Il y a plusieurs groupes de mystiques sur Golarion. **L'église de Razmir** propose un plan en 31 étapes pour accéder à la divinité. **L'ordre ésotérique de l'Œil palatin** cherche les vérités célestes qu'un ange vénérable aurait prétendument offertes. **Les chevaliers de l'Étoile d'éon** cherchent à acquérir des connaissances secrètes. Les partisans de **Divithune**, l'animisme nain, contactent les esprits pour obtenir des connaissances ou des faveurs.

**ADEPTE**

MYSTIQUES

Ceux qui se sont intéressés aux vérités cachées et aux secrets interdits du monde ont changé à jamais... d'après eux tout du moins. Aux yeux des sceptiques, le mystique n'est rien de plus qu'un charlatan ou un zélate. D'autres jurent ressentir une aura autour de ces illuminés et les traitent avec respect, de peur d'offusquer l'annonciateur d'une catastrophe terrible.

ADEPTE

Les adeptes n'ont connaissance que des mystères occultes de l'univers les plus mineurs. Peu d'entre eux sont choisis par des pratiquants expérimentés pour poursuivre leur apprentissage. D'autres se portent volontaires pour rejoindre une cabale en passant un rituel initiatique.

ADEPTE

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE**Perception** +4**Langues** commun

Compétences Arcanes +5, Connaissance du métier de scribe +5, Diplomatie +3, Occultisme +7, Société +5

For+0, Dex +2, Con +0, Int +3, Sag+2, Cha +1**Objets** journal, nécessaire d'écriture, toges, étui à parchemin

Penseur concentré ♦ (concentration). L'adepte se concentre sur son être intérieur pour rassembler des connaissances et de la sagesse. Lorsqu'il se trouve dans cet état de concentration, il obtient un bonus de statut de +2 à ses jets pour Se souvenir mais aussi un malus de -2 en Perception. Il peut mettre fin à son état de concentration par une action unique, si elle a aussi le trait concentration.

CA 14 ; Réf +4, Vig +2, Vol +6**PV 8****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ poing, +6 (agile, non léthal) ; **Dégâts** 1d4 contondants**À distance** ♦ journal, +6 (non léthal, jet 3 m) ; **Dégâts** 1d6 contondants

Sorts occultes connus DD 14 ; **Tours de magie** (1^{er}) détection de la magie, hébatement, manipulation à distance

CARTOMANCIE

Le jeu du cartomancien est composé de 54 cartes aux illustrations symboliques. C'est un outil sacré de divination. Craint par les superstitieux et évité par ceux qui n'osent pas tenter le destin, le cartomancien vit et travaille dans des communautés itinérantes. Il se déplace souvent de ville en ville lorsqu'une opportunité se présente. Le cartomancien est un adversaire de niveau 3 pour toute rencontre qui implique une interaction sociale.

CARTOMANCIE

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE**Perception** +7**Langues** commun

Compétences Connaissance de la voyance +11, Diplomatie +8, Occultisme +7, Représentation +10 (+11 lorsqu'il prédit l'avenir), Société +7

For+1, Dex +2, Con +1, Int +2, Sag+3, Cha +3**Objets** jeu de cartomancie, serpe**CA 13 ; Réf+6, Vig+3, Vol+10****PV 9****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ serpe, +7 (agile, finesse, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+1 tranchants

Destin tragique. Un cartomancien peut tenter d'éviter le combat, mais aucune carte tirée ne peut échapper au destin, celui-ci apprend donc à survivre. Le cartomancien obtient un bonus de statut de +1 à son jet d'initiative, ses jets d'attaque et à sa CA tous les jours au cours de sa première rencontre.

CULTISTE

Excessivement zélé, le cultiste trouve l'exaltation au service de sa secte. Il ne questionne jamais son chef et vole son existence à atteindre sa forme spirituelle parfaite.

CULTISTE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +4

Langues commun

Compétences Connaissance du culte (ne s'applique qu'à son propre culte) +8, Discréption +6, Duperie +3, Intimidation +3, Occultisme +3, Société +4**For +4, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag-1, Cha +0****Objets** dague, habit de cultiste (fonctionne comme une armure de cuir)**CA 17 ; Réf +8, Vig +7, Vol +4** (ou +2 contre des membres du culte de rang supérieur)**PV 20****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ dague, +7 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants**À distance** ♦ dague, +6 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants**Frénésie fanatique** ♦ **Conditions**. Le cultiste a subi des dégâts mais n'est pas fatigué ou déjà dans un état de frénésie ; **Effet**. Il est pris de frénésie pendant 1 min. Il obtient un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts mais subit un malus de statut de -2 à sa CA lorsqu'il est frénétique. Le cultiste ne peut pas délibérément mettre fin sa frénésie. Lorsqu'elle se termine, le cultiste est fatigué.

FAUX PRÊTRE

La foi est sans doute la force la plus puissante de l'univers. Elle en pousse beaucoup aux pires extrémités. Ainsi, l'art du faux prêtre est d'insuffler une croyance chez un individu et de la retourner contre lui. En combinant ses talents de duperie, ses belles paroles et sa capacité impressionnante à trouver le moment le plus opportun, le faux prêtre peut devenir influent parmi les puissants, inciter quelqu'un de naïf à se défaire de tous ses biens et transformer un sceptique en croyant.

FAUX PRÊTRE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +8, Duperie +12, Religion +8, Représentation +12, Société +6**For+0, Dex +4, Con +3, Int +0, Sag+2, Cha +4****Objets** arbalète de poing (20 carreaux), armure de cuir clouté, cape, ensemble de fausses reliques, outils alchimiques (utilisés comme « objets sacrés » pour tromper ses victimes), rapière, sac à dos, symbole religieux en bois**CA21 ; Réf+12, Vig+11, Vol+10****PV 51****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ rapière, +12 (mortel 1d8, désarmant, finesse), **Dégâts** 1d6+8 perforants**À distance** ♦ arbalète de poing, +12 (facteur de portée 18 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+4 perforants**Attaque sournoise**. Le faux prêtre inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu. Les dégâts augmentent jusqu'à 2d6 contre les créatures prises au dépourvu par la Feinte du faux prêtre ou la surprise du dupeur.**La fête est terminée** ♦ **Fréquence** une fois par heure ; **Déclencheur**. Le faux prêtre obtient un échec critique à un test de Duperie ou de Représentation ; **Effet**. Le faux prêtre Marche rapidement.**Prophétie capricieuse** ♦ (émotion, mental). Le faux prêtre convainc une créature de son omnipotence en tentant un test de Duperie contre son DD de Volonté. S'il réussit, la cible obtient 1d8+4 points de vie temporaires pendant 1 h ou jusqu'à ce que le faux prêtre les retire en la réprimandant, selon ce qui survient en premier.**Surprise du dupeur**. Si le faux prêtre utilise Duperie ou Représentation pour déterminer son initiative lors du premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agit sont prises au dépourvu par rapport au faux prêtre.

CRÉATURE 1



RITUELS MYSTIQUES

Les rituels suivants sont parfois incantés par des groupes de mystiques. Ceux du Bestiaire sont uniquement accessibles aux êtres célestes adaptés et aux fiélons au sein des organisations.

- Allié planaire (Livre de base p. 409)
- Appel d'un esprit (Livre de base p. 409)
- Communion (Livre de base p. 410)
- Contrat planaire (Livre de base p. 411)
- Pacte abyssal (Bestiaire p. 348)
- Pacte infernal (Bestiaire p. 348)
- Messager angélique (Bestiaire p. 348)
- Mythes et légendes (Livre de base p. 414)



CULTISTE

**FORMES DE VOYANCE****Anthomancie.** Fleurs.**Astrologie.** La Caravane cosmique.**Cartomancie.** Tirage de cartes.**Demonomancie.** Interroger des démons.**Haruspice.** Entrailles.**Ichtyomancie.** Le prochain poisson attrapé.**Mazomancie.** Un bébé allaité.**Oniromancie.** Rêves.**Tyromancie.** Coagulation du fromage.**NÉCROMANCEN**

Le nécromancien déifie l'ordre naturel et crache au visage des conventions, en restant religieusement dévoué à la compréhension des forces qui patientent au-delà des frontières mortelles de la vie et de la mort.

NÉCROMANCEN**CRÉATURE 5****NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +10**Langues** commun**Compétences** Arcanes +13, Artisanat +11, Intimidation +8, Religion +10**For**+2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +4, **Sag**+3, **Cha** -1

Objets grimoire (*Missives abominables de l'Atrophié*), masse d'armes légère, *parchemin de main spectrale*, toge à capuche

Odeur de décomposition (arcane, aura, invocation, poison). Le nécromancien émet une odeur pestilentielle dans un rayon de 2 m. Si une créature entre ou commence son tour dans cette aura, elle devient malade 1.

CA 20 ; Réf+12, Vig+9, Vol+12**PV 58****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ masse d'armeslégère, +12 (agile, finesse, pousser), **Dégâts**

1d4+4 contondants

Sorts préparés de magicien DD 21, attaque +13 ; **3^e contact vampirique**, lier un mort-vivant, éclair ; **2^e image miroir**, simulacre de vie, sinistres volutes, toile d'araignée ; **1^e feuille morte**, morsure d'araignée, rayon affaiblissant, terreur ;

Tours de magie (3^e) arc électrique, bouclier, contact glacial, détection de la magie, lecture de l'aura, rayon de givre

Sorts d'école de magicien 1 point de focalisation, DD 21 ; **3^e appel de la tombe** (Livre de base p. 394)

Drain d'objet lié ♦ (arcane) **Fréquence** une fois par jour ; **Conditions**. Le nécromancien n'a pas encore agi pendant ce tour ; **Effet**. Il utilise le pouvoir concentré dans sa masse. Cela lui permet d'incanter un sort préparé et déjà lancé plus tôt dans la journée, sans dépenser d'emplacement de sort.

CHEF DE CULTE**CRÉATURE 7****N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +14**Langues** commun**Compétences** Arcanes +13, Connaissance du culte (ne s'applique qu'à son propre culte) +19, Diplomatie +14, Duperie +16, Intimidation +16, Occultisme +17, Société +13**For**+0, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +4, **Sag**+3, **Cha** +5**Objets** bâton +1, livre de symboles indéchiffrables, toges cérémoniales**CA23 ; Réf+15, Vig+12, Vol +18****PV 95**

Protégez le maître ! ♦ (audible, concentration, émotion, linguistique, mental, déplacement) **Déclencheur**. Le chef de culte est la cible d'une attaque et un cultiste est adjacent à lui ; **Effet**. Le chef de culte ordonne à son cultiste de bondir devant lui pour le protéger de l'attaque. Le chef de culte et le cultiste échangent leur place et ce dernier devient la cible de l'attaque. Si le cultiste possède Frénésie fanatique ou une capacité similaire, il peut l'activer en réaction à l'attaque déclenchée, s'il prend des dégâts.

Vitesse 7,5 m**Corps à corps** ♦ bâton, +13 (magique, deux mains d8), **Dégâts** 1d4+6 contondants

Sorts occultes spontanés DD 26, attaque +18 ; **4^e** (3 emplacements) *bagou*, *malédiction du paria*, *porte dimensionnelle*, *suggestion* ; **3^e** (4 emplacements) *discours captivant*, *lecture des pensées*, *rapidité*, *sinistres volutes* ; **2^e** (4 emplacements)

CHEF DE CULTE

apaisement des émotions, augure, fou rire, idiotie ; 1^{er} (4 emplacements) bénédiction, déguisement illusoire, serviteur invisible, verrouillage ; **tours de magie (4^e)** assistance divine, bouclier, contact glacial, détection de la magie, hébéttement

Rassembler les fidèles (audible, concentration, émotion, linguistique, mental). Le chef de culte tente de persuader le public de faire ce qu'il demande grâce à une courte phrase émotionnelle. Le chef de culte tente de convaincre jusqu'à quatre spectateurs dans une foule de provoquer un esclandre, de se retourner contre une personne ou un groupe, de quitter la zone, de le protéger ou de se calmer. Le chef de culte tente un unique test de Duperie contre le DD de Perception le plus haut parmi les cibles.

Succès critique. Les cibles croient à son mensonge et agissent comme demandé pendant une minute. Par ailleurs, un spectateur va être convaincu par le discours du chef de culte et rester à ses côtés pour rejoindre sa secte. Toutes les autres cibles comprennent ce qu'a fait le chef de culte une minute plus tard. À ce moment-là, leur attitude envers le chef va se détériorer d'un cran.

Succès. Comme un succès critique, mais aucun spectateur ne rejoint la secte de façon permanente.

Échec critique. La foule est insensible et dépitée. Son attitude envers le chef de culte se détériore d'un cran.

DÉMONOLOGISTE

Le démonologiste peut attirer une créature hors de l'Abysse et la plier à sa volonté... pour un temps limité.

DÉMONOLOGISTE

CM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +15

Langues abyssal, commun

Compétences Arcanes +16, Connaissance des démons +18, Connaissance universitaire +14, Diplomatie +11 (+13 avec les démons), Religion +15

For+3, Dex +1, Con +2, Int +4, Sag+4, Cha +0

Objets bourse de composants, grimoire (*Hypothèses et protections contre les fié-lons*), pique +1, toges de savant

Tentations abyssales (divin, enchantement, mental). Ses études démoniaques ont attiré l'attention d'au moins un démon qui tente activement de le posséder. Lorsque le démonologiste accepte ouvertement les avantages du pouvoir démoniaque (qu'il le considère comme une bonne chose ou non), il obtient un bonus de statut de +1 à ses tests de compétences, à sa CA et à ses jets de sauvegarde pendant 1 jour. Ces bonus ne s'appliquent pas contre un démon. À la fin de la journée, le démonologiste doit tenter un jet de Volonté DD 20. S'il le rate, il sera possédé pendant un jour (et de façon permanente en cas d'échec critique).

CA 22 ; Réf +12, Vig +13, Vol +15

PV 100

Vitesse 7,5 m

Corps à corps pique, +17 (magique, allongé), **Dégâts** 1d8+9 perforants

Sorts préparés arcaniques DD 26, attaque +18 ; **4^e** clairvoyance, éclair, sphère d'isolement ; **3^e** boule de feu, glyphe de garde, lenteur, nuage nauséabond ; **2^e** détection de l'invisibilité, flou, flèche d'acide, fou rire ; **1^{er}** pas rapide, réparation, terreur (x2) ; **Tours de magie (4^e)** aspersion acide, détection de la magie, hébéttement, lecture de l'aura, lumière

Briser l'abysse Conditions. La dernière action du démonologiste était l'incantation d'un sort, hors tours de magie ; **Effet**. Il aspire l'énergie de l'Abysse pour la concentrer dans son arme. À la fin du tour, l'arme inflige 2d6 de dégâts supplémentaires. Jetez 1d20 pour déterminer le type : 1-7 acide, 8-9 froid, 10-11 électricité, 12-18 feu, 19-20 négatif.

Convocation de démon. Le démonologiste peut incanter le sort arcanique *convocation de fiélon* de niveau 5 pour convoquer un démon. Pour cela, il doit sacrifier deux sorts préparés de niveau 4 et subir volontairement 4d12 dégâts mentaux qui ne peuvent pas être réduits ou évités. Si le démonologiste est incapable de maintenir le sort, s'il est assommé ou tué par exemple, le sort continue mais le MJ fait un test nu DD 10 à chaque tour, mettant fin au sort en cas d'échec.



RITUELS DE MAGIE NOIRE

La plupart des rituels demandent un certain nombre de po et de compétences. Mais si un PNJ désespéré était prêt à offrir quelque chose de plus sinistre, comme des vies, des âmes ou pire encore ? Un rituel si infâme fonctionne sur la base d'un rituel normal, mais les DD et les conditions de maîtrise peuvent être réduits ou complètement supprimés, tout comme son coût en po.



DÉMONOLOGISTE



CARTE

Bière : Fantômes liquides, bière brune du Delver, bière de Luglurch, bière d'Andorra, blonde de Thileu, bock de Téteroche.

Cidre et hydromel : cidre de Feuill, cidre de Qadir, hydromel de la brasserie des Deux Chevaliers, hydromel de raisin.

Vin : Irrisen, sarain, vin de l'abbaye de Roseblanche, vin de syrinelle.

Spiritueux : Erebus vieilli, goutte de Dague, scotch Frappedragon, vjarik



TAVERNIER

PUBLICAINS

D'innombrables aventures commencent dans une taverne ou un pub. Peut-être est-ce dû au fait que de tels endroits attirent les personnes à risque, ou simplement parce que chacun a besoin d'un petit encouragement liquide avant d'aller s'en prendre à un groupe d'ogres saccageurs.

SERVEUR

Les serveurs, qui naviguent en permanence de client en client, forment la pierre angulaire de toute taverne ou tout restaurant. Leur travail aiguise autant leur agilité que leur diplomatie.

SERVEUR

CRÉATURE -1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Acrobaties +6, Diplomatie +4, Vol +5

For +1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +2

Objets gobelet en étain, plateau de service

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +5

PV 7

Rattrapé au vol ↳ **Déclencheur.** Un objet que le serveur pourrait tenir d'une main est lâché à portée de ce dernier ; **Conditions.** Le serveur a au moins une main de libre : **Effet.** Le serveur rattrape l'objet au vol avant qu'il tombe au sol ou ne soit plus à sa portée.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +6 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+1 contondants

À distance ♦ gobelet en étain, +6 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4+1 contondants

TAVERNIER

CRÉATURE 1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Athlétisme +6, Connaissance des alcools +9, Diplomatie +8, Duperie +6, Représentation +6, Société +5, Vol +3

For +3, **Dex** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +3

Objets flasque de whisky, gobelet en étain, matraque, tablier de tavernier (fonctionne comme une armure matelassée)

CA 14 ; **Réf** +3, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 25

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ matraque, +6 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Corps à corps ♦ poing, +6 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

À distance ♦ gobelet en étain, +6 (jet 3 m), **Dégâts** 1d4+3 contondants

Bagarreur de comptoir. Le tavernier a participé à suffisamment de bagarres de comptoir pour savoir comment asséner quelques bons coups. Lorsqu'il se bat dans son bar et qu'il effectue une attaque non léthale, le tavernier gagne un bonus de circonstances de +1 à ses jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires.

Conseil du tavernier ♦ (audible, fortune, linguistique, mental) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le tavernier prodigue un conseil pertinent à une autre créature que lui. Pendant les 24 h suivantes, lorsque cette créature échoue à un test de compétences ou un jet de sauvegarde, elle peut alors se souvenir de ce conseil et relancer son test, conservant le deuxième résultat à la place. Une fois que la créature a utilisé cette caractéristique, son effet s'arrête. Une créature qui reçoit le Conseil du tavernier est immunisée à son effet pendant 1 mois.

AUBERGISTE

La vue d'une auberge est une invitation pour tout voyageur épuisé. Bien souvent, l'aubergiste s'affaire à nettoyer la salle commune, à superviser le repas du soir ou encore à accueillir les nouveaux arrivants. Les aubergistes gardent toujours un œil sur les faits et gestes de leurs voisins et sont souvent une très bonne source de renseignements.

AUBERGISTE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +7

Langues commun

Compétences Connaissance comptable +5, Connaissance culinaire +5, Diplomatie +8, Duperie +6, Société +7

For +2, Dex +0, Con +1, Int +2, Sag +2, Cha +3

Objets balais (fonctionne comme un bâton), registre, tablier de l'aubergiste (fonctionne comme une armure de cuir)

Source de rumeur. Le métier d'aubergiste permet d'être au courant de ce qu'il se passe dans le quartier. Lorsqu'elle recueille des informations, une personne peut en obtenir autant en 30 min ou une heure de discussion avec l'aubergiste qu'en deux heures passées à solliciter le voisinage. Une personne ne peut apprendre des rumeurs auprès d'un aubergiste qu'une seule fois par jour, et seulement si l'aubergiste est serviable ou amical envers cette personne. L'information connue par l'aubergiste sur un sujet donné ne varie pas si une autre personne l'interroge sur le même sujet, et il en restera ainsi jusqu'à ce que l'aubergiste en apprenne plus.

CA 14 ; Réf +3, Vig +6, Vol +9

PV 20

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ balais, +7 (deux mains d8), Dégâts 1d4+2 contondants

Corps à corps ♦ poing, +7 (agile, non léthal), Dégâts 1d4+2 contondants

À distance ♦ registre, +5 (non léthal, jet 3 m), Dégâts 1d4+2 contondants

À la maison. À l'intérieur de son établissement, un aubergiste gagne un bonus de circonstances de +2 à ses jets d'attaque, de dégâts et à sa CA.

IVROGNE

Chaque taverne en a un – ce genre de personnes qui boit un peu trop et qui provoque une bagarre. Même si la plupart des ivrognes sont inoffensifs, certains s'emportent facilement, et lorsque les événements se précipitent, personne – y compris l'ivrogne – n'est plus capable de dire ce qui a déclenché la bagarre.

IVROGNE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Athlétisme +7, Connaissance des alcools +3, Intimidation +8

For +3, Dex +2, Con +4, Int -1, Sag +0, Cha +2

Objets gobelet en étain, vêtements d'ivrogne (fonctionnent comme une armure matelassée)

CA 17 ; Réf +8, Vig +10, Vol +6

PV 40

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +6 (agile, non léthal), Dégâts 1d6+3 contondants

À distance ♦ mug en étain, +8 (jet 3m) ; Dégâts 1d4+3 contondants

Rage d'ivrogne ♦ (concentration, émotion, mental) **Conditions.** L'ivrogne est saoul, et n'est ni fatigué ou enragé ; **Effet.** Quelque chose produit un déclic chez l'ivrogne, qui le plonge dans une rage ivre. Il gagne 6 points de vie temporaires qui persistent jusqu'à la fin de la Rage d'ivrogne. Lorsqu'il est enragé, il inflige 4 dégâts supplémentaires lors d'attaques au corps à corps et subit un malus de -1 à sa CA. L'ivrogne ne peut pas utiliser d'actions avec le trait concentration sauf Chercher, et des actions de rage. La rage dure 1 min où jusqu'à ce que l'ivrogne tombe inconscient ou dessoûlé. L'ivrogne ne peut pas volontairement arrêter la Rage d'ivrogne. Une fois que la rage prend fin, l'ivrogne ne peut plus utiliser Rage pendant 1 min.

CRÉATURE 1



BAGARRE DE BAR !

Les bagarres de bar fonctionnent mieux sans grille. Utilisez ce bloc de statistiques ou celui de la section Démunis afin d'y piocher quelques participants plus marquants, alors que tous les autres attaquent de façon non lérale en se battant aux poings ou avec des armes improvisées. Effectuez une ou deux attaques à la fin de chaque round contre tout PJ qui participe au combat (modificateur d'attaque +4, 1d4+2 dégâts contondants). Les règles relatives à l'alcool se trouvent à la page 116.



CRÉATURE 2

IVROGNE



SALTIMBANQUES

Les spectacles sont sources de divertissement, représentent une certaine forme de beauté et font partie d'une culture commune.

DANSEUR

La danse peut être utilisée pour raconter des histoires, partager des émotions ou divertir tout en faisant la preuve des capacités athlétiques du danseur. Le danseur est un adversaire de niveau 5 en cas de compétition de danse.

DANSEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Connaissance théâtrale +5, Diplomatie +7, Discréption +6, Représentation +13 (+15 lorsqu'il danse)

For +1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +0, **Cha** +4

Objets bijoux et vêtements (valeur 10 po), dague (3)

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +3

PV 20

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ dague, +8 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Corps à corps ♦ pied, +8 (agile, finesse, non léthal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

À distance ♦ dague, +8 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Danse fascinante ♦ **Fréquence** une fois par round ; **Effet**. Le danseur Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse. Une fois au cours de ce déplacement, lorsqu'il se retrouve adjacent à une créature, le danseur peut obliger cette dernière à effectuer un jet de Volonté DD 17. Sur un échec, la créature se retrouve fascinée par le danseur jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACROBATE

Les acrobates accomplissent des prouesses d'agilité, d'équilibre et de force. L'acrobate est un adversaire de niveau 5 pour les compétitions d'acrobaties et événements similaires.

ACROBATE

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +8, Connaissance du cirque +5, Discréption +8, Duperie +5, Représentation +9

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +0, **Cha** +1

Objets corde (15 m), dague (5), kit d'escalade

Équilibre stable. Lorsque l'acrobate obtient un succès lors d'un test d'Acrobaties, il obtient à la place un succès critique. Il n'est jamais pris au dépourvu lorsqu'il tente de Garder l'équilibre et peut tenter un test d'Acrobaties à la place d'un jet de Réflexes pour Se raccrocher in extremis.

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +8, **vol** +4

PV 28

Chute féline. L'acrobate traite les chutes comme étant 15 m plus courtes.

Esquive agile ♦ **Déclencheur**. L'acrobate est la cible d'une attaque au corps à corps ou à distance par un attaquant qu'il peut voir ; **Effet**. L'acrobate gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché l'effet.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ dague, +10 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants

Corps à corps ♦ pied, +10 (agile, finesse, non léthal), **Dégâts** 1d4+4 contondants

À distance ♦ dague, +11 (agile, jet 3m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants

Attaque sournoise L'Acrobate inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Frappe en balancier ♦♦ L'acrobate se balance à une corde ou à un trapèze, se déplaçant à deux fois sa Vitesse. À n'importe quel moment de ce balancement, il peut effectuer une Frappe de corps à corps.

ACROBATE

CRÉATURE 1





QUE LE SPECTACLE COMMENCE

Les prix pour une soirée de représentation sont indiqués par personne et peuvent être bien plus importants pour les saltimbanques de haut vol. **Cirque** 1 pa ; **Danse** 2 pc lors d'une fête, 6 pc pour une représentation sur scène, 1 po lors d'un bal de la haute société ; **Musique** 5 pc pour des troubadours, 2 pa pour un orchestre ; **Opéra** 5 po en placement libre, 20 po dans une loge ; **Pièce de théâtre** 6 pc dans un petit théâtre, 1 pa dans un grand théâtre ; **Représentation de rue** 1-2 pc.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

TROUBADOUR

Les troubadours sont les garants du souvenir de leur culture au travers des chansons qu'ils interprètent et celles qu'ils composent afin de commémorer certains événements importants.

TROUBADOUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8**Langues** commun

Compétences Acrobaties +8, Connaissance théâtrale +9, Diplomatie +9, Discréction +8, Duperie +9, Occultisme +7, Représentation +13 (+14 lorsqu'il joue du luth), Société +7

For +0, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +4

Objets arbalète (10 carreaux), armure de cuir, luth, rapière, recueil de poésies

Connaissance bardique. Le troubadour peut se souvenir de n'importe quel sujet avec un modificateur de +7.

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +5, **Vol** +8

PV 38

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ rapière, +12 (mortel 1d8, désarmer, finesse), **Dégâts** 1d6+3 perforants

À distance ♦ arbalète, +12 (facteur de portée 36 m, recharge 1), **Dégâts** 1d8+3 perforants

Sorts spontanés occultes DD 21 ; 2^e (2 emplacements) *apaisement des émotions, bouche magique, charme, 1^{er} (3 emplacements) apaiser, charme, déguisement illusoire, ventriloquie* ; **Tours de magie** (2^e) *détection de la magie, lecture de l'aura, message, prestidigitation, son imaginaire*

Sorts de composition de bard 2 points de focalisation, DD 21 ; 2^e composition prolongée (Livre de base p. 386), contre-représentation (Livre de base p. 386) ; **Tours de magie** (2^e) *inspiration vallante* (Livre de base p. 387)

DOMPTEUR

Les dompteurs amènent la nature à la civilisation, élevant et dressant des créatures afin qu'elles obéissent à leurs ordres et effectuent des tours tape-à-l'œil qui vont distraire les foules.

DOMPTEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +12**Langues** commun, druidique

Compétences Athlétisme +8, Connaissance du cirque +6, Diplomatie +8, Intimidation +8, Nature +12, Représentation +8, Survie +10

For +2, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +2

Objets armure de cuir, corde (15 m), fouet, houx et gui

Empathie sauvage. Le dompteur peut utiliser Diplomatie pour faire bonne impression sur les animaux et les solliciter afin d'obtenir des choses très simples de leur part.

CA 20 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +12

PV 54

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ fouet, +11 (désarmer, non létal, allonge, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+5 tranchants

Sorts primordiaux préparés DD 22, attaque +14 ; 2^e communication avec les animaux, forme animale, messenger animal ; 1^{er} graisse, morsure magique, saut ; **Tours de magie** (2^e) assistance divine, entrave, flammes, lumières dansantes, stabilisation

Sorts d'ordre de druide 1 point de focalisation, DD 22 ; 1^{er} guérison des animaux (Livre de base p. 389)

Dressage animalier. Le dompteur combat aux côtés d'un animal entraîné de son niveau ou d'un niveau inférieur, le plus souvent un tigre (Bestiaire p. 165). L'animal dispose du nombre standard d'actions, utilise son bloc de statistiques normal et est pris en compte dans le budget de PX de la rencontre.

Le dompteur peut dépenser 1 action afin de gagner l'avantage de soutien correspondant à l'animal entraîné (Livre de base p. 215). À l'inverse d'un compagnon animal, l'animal n'a pas besoin d'utiliser une de ses actions.

CRÉATURE 3

CRÉATURE 4



TROUBADOUR



LES JEUX DES TRAVAILLEURS

Un travailleur joue souvent lorsque le travail est lent ou lorsqu'il est en pause. Les jeux les plus courants sont la Suite du Gremlin, qui consiste à lancer plusieurs dés pour tenter de les combiner et la Pêche à la Flamme, au cours de laquelle les joueurs piochent dans une pile pour essayer d'obtenir toutes les cartes du même type sans perdre les leurs et se faire « brûler ».



TRAVAILLEURS

Le travailleur accomplit chaque jour un travail physique éreintant.

SERVITEUR

Domestiques, valets ou majordomes, les serviteurs savent très bien tenir une maison ainsi que protéger les intérêts de leurs employeurs.

SERVITEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9

Langues commun

Compétences Acrobaties +5, Connaissance domestique +4, Diplomatie +4, Société +2

For +1, Dex +3, Con +1, Int +0, Sag +1, Cha +2

Objets couverts (10), plateau (Solidité 3, PV 6, SR 3), tenue de serviteur

CA 15 (16 avec plateau levé) ; **Réf +7, Vig +5, Vol +3**

PV 9

Lever un bouclier. ♦ Le plateau a les mêmes statistiques qu'une targe, mais le porteur doit s'y agripper avec une main.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ couverts, +5 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants

À distance ♦ couverts, +5 (agile, jet 4,5 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants

DÉBARDEUR

Son travail est de charger et décharger les cargaisons des bateaux. On considère le débardeur comme indiscipliné mais beaucoup d'entre eux se concentrent sur leur tâche et travaillent dur jusqu'à ce que leur mission soit accomplie. Certains fêtent effectivement la fin de leur journée de travail en allant boire un verre dans une taverne agitée.

DÉBARDEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +3

Langues commun

Compétences Acrobaties +3, Athlétisme +5, Connaissance du travail +4, Intimidation +3

For +3, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +1, Cha +1

Objets armure de cuir, bouteilles vides (3), whisky (1 bouteille)

CA 14 ; **Réf +5, Vig +7, Vol +3**

PV 20

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +7 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

À distance ♦ bouteille, +5 (agile, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Soulever une caisse ♦ (manipulation) **Conditions.** Le débardeur doit se trouver adjacent à la caisse ; **Effets.** Le débardeur attrape une caisse et la projette à une distance maximale de 4,5 m. Lorsqu'elle atterrit, la caisse se brise dans une explosion de 1,5 m de rayon. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone subissent 2d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 13). La zone devient un terrain difficile jusqu'à ce qu'elle soit dégagée.

Rasade ♦ (manipulation). Le débardeur utilise Interagir pour soit sortir une bouteille d'alcool, soit en saisir une laissée sans surveillance et la boire intégralement. Le débardeur gagne alors un bonus d'objet de +2 pendant 1 min pour tous ses jets de dégâts au corps à corps et ses jets de sauvegarde contre la peur. Cependant, il deviendra maladroit 1.

FERMIER

Le fermier est celui qui travaille dans les champs, les vignes et les verger du monde. Il est connu pour son endurance à toute épreuve et son talent pour s'occuper aussi bien des plantes que des animaux.

FERMIER

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

CRÉATURE -1

CRÉATURE 0



TRAVAIL FORCÉ

Beaucoup de créatures et de sociétés pratiquent encore le travail forcé, sous forme d'esclavage total ou de servitude pour dette, pour repayer à la société les crimes commis. Le débardeur, le fermier, le mineur et le serviteur peuvent aussi être soumis au travail forcé. Les travailleurs forcés peuvent devenir des alliés ou au moins des informateurs pour les PJ qui les libèrent.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX



Langues commun

Compétences Athlétisme +5, Connaissance agricole +4, Nature +4, Survie +4**For +3, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +0****Objets** armure de cuir, fourche, pommes (4)**CA 14 ; Réf +5, Vig +7, Vol +4****PV 20****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** fourche, +6 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants**À distance** pomme, +5 (agile, non létal, jet 6 m), **Dégâts** 1d4+3 contondants**Enfourcher** **Conditions.** La dernière action du fermier est une Frappe réussie avec une fourche ;

Effet. Le fermier peut déplacer de 1,5 m la créature qu'il a frappée avec sa fourche et la faire tomber à terre. La cible peut tenter un jet de Réflexes DD 13 pour éviter de tomber à terre et, sur un succès critique, d'être déplacée avec la fourche.

MINEUR

Le mineur explore les souterrains profonds à la recherche de minéraux et de matériaux rares, en prenant beaucoup de précautions pour travailler en toute sécurité.

MINEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Acrobaties +3, Athlétisme +6, Connaissance minière +4, Survie +4**For +2, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +0****Objets** harnais de mineur (fonctionne comme une armure de cuir), lanterne, marteau, pic, pitons (5)**CA 14 ; Réf +5, Vig +7, Vol +4****PV 20****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** pic, +6 (fatal 1d10), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Planter de piton **Conditions.** Le mineur doit avoir son marteau en main ; **Effets.** Le mineur utilise Interagir pour sortir un piton et le planter dans une créature pour la clouer sur place, en faisant un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de la cible. S'il réussit, la cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle retire le piton grâce à un test réussi d'Athlétisme DD 10, en utilisant une action Interagir.

FOSSEYEUR

Le fossoyeur fait partie d'une catégorie de travailleurs souvent négligée. Il est réputé pour être aussi silencieux et sinistre que son lieu de travail. Il est généralement plutôt fort et robuste à cause de ses longues heures de travail harassant. Il a souvent une opinion assez particulière sur la vie et la mort.

FOSSEYEUR

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +6

Langues commun

Compétences Athlétisme +7, Connaissance du cimetière +4, Discrétion +4, Religion +4**For +4, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +0****Objets** habit de fossoyeur (fonctionne comme une armure de cuir), lanterne à capote (2 doses d'huile), pelle, symbole religieux de Pharamsa**CA 15 ; Réf +4, Vig +8, Vol +7****PV 22 ; Résistance négatif 2****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** pelle, +9, **Dégâts** 1d4+4 contondants

Lumière dans les ténèbres **Conditions.** Le fossoyeur tient sa lanterne à capote, qui contient déjà de l'huile, d'une main et son symbole religieux de l'autre ; **Effet.** Le fossoyeur chante un court psaume pour allumer sa lanterne avec de l'énergie positive. Toutes les créatures mortes-vivantes sur une ligne de 4,5 m subissent 3d6 dégâts positifs (jet de Vigueur DD 14 basique). Cette action utilise toute l'huile de la lanterne à capote.

CRÉATURE 1

DÉBARDEUR



SABOTAGE!

Même si le saboteur présenté ici est censé être un vilain, il se peut que les PJ en rencontrent un qui soit du côté du bien. Les saboteurs sont en général des personnes qui se rebellent contre les forces tyraniques. Ceux qui prennent soin de ne pas blesser des civils sont chaotiques bons ; les autres sont chaotiques neutres.



VILAINS

Les vilains poursuivent des objectifs égoïstes autant qu'impitoyables, n'hésitant pas à écraser tous ceux assez fous, ou aux coeurs nobles, qui se dresseraient sur leur route.

SABOTEUR

Les saboteurs sont des experts en infiltration, dont ils usent à des fins destructrices, que ce soit pour la destruction physique d'objets de valeur ou pour entraver des procédures politiques. À l'inverse des motivations des espions, celles des saboteurs ne sont en aucun cas liées au vol d'informations, mais vont plus dans le sens de répandre le chaos chez leurs ennemis.

SABOTEUR

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8 (+10 pour trouver des pièges)

Langues commun

Compétences Acrobaties +7, Artisanat +6 (+8 pour la fabrication de pièges artisanaux), Athlétisme +5, Connaissance de l'ingénierie +8, Connaissance de la pègre +6, Diplomatie +5, Discréption +9, Duperie +7, Intimidation +5, Société +6, Survie +6, Vol +9

For +1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets arbalète de poing (10 carreaux), armure matelassée, kit de déguisement, matraque, nécessaire de fabrication de pièges artisanaux, outils de voleur, pied-de-biche

Fabrication de pièges artisanaux. Le saboteur peut fabriquer des pièges artisanaux et dispose du matériel lui permettant de concevoir jusqu'à deux pièges artisanaux de chasse-trappes et jusqu'à deux pièges artisanaux ralentisseurs.

CA 18 (20 contre les pièges) ; **Réf** +9 (+11 contre les pièges), **Vig** +5, **Vol** +8

PV 27

Vitesse 7,5 m

Corps à corps matraque, +7 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d6+3 contondants

À distance arbalète de poing, +9 (facteur de portée 18 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Attaque sournoise. Le saboteur inflige 1d6 dégâts de précision aux créatures prises au dépourvu.

CRÉATURE 2

CERVEAU

Les cerveaux élaborent des intrigues à long terme afin de permettre l'accomplissement de leurs infâmes objectifs, manipulant adroitement ceux qui les entourent et transformant les ennemis en amis avant de les envoyer se battre les uns contre les autres. Le cerveau est un adversaire de niveau 7 lorsqu'on se retrouve opposé à lui et que cela touche à un domaine social ou intellectuel.

CERVEAU

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun

Compétences Arcanes +13, Connaissance de la pègre +17, Diplomatie +15, Discréption +9, Duperie +15, Intimidation +15, Occultisme +15, Religion +11, Représentation +17, Société +17, Vol +9

For +0, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sag** +2, **Cha** +4

Objets arbalète de poing (10 carreaux), chemise de mailles, épée courte, kit de déguisement

Polyvalence artistique. Le cerveau peut utiliser Représentation à la place de Diplomatie pour faire bonne impression, et utiliser Intimidation au lieu de Démoraliser. Le cerveau peut également utiliser une Représentation d'interprétation théâtrale au lieu de Duperie pour Se déguiser.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +6, **Vol** +16

PV 54

Vitesse 7,5 m

Corps à corps épée courte, +13 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+6 perforants

À distance arbalète de poing, +13 (facteur de portée 18 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+3 perforants

CRÉATURE 4

CERVEAU



SERVITEURS DE LA DESTRUCTION

Les anti-paladins sont les exacts opposés des paladins : ce sont des guerriers chaotiques mauvais dévoués à toute forme de destruction. Comme les champions du bien, ils doivent suivre un code. Leur code exhorte au mal et interdit les actes désintéressés. Le plus souvent, les anti-paladins sont au service de Lamashtu, Rovagug ou de seigneurs démons. De nombreux anti-paladins étaient auparavant des champions du bien et cherchent aujourd'hui à détruire leurs anciennes croyances.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX



Sorts spontanés occultes DD 22, attaque +14 ; 2^e (3 emplacements) charme, flou, invisibilité, *paranoïa* ; 1^e (3 emplacements) charme, déguisement illusoire, objet illusoire ; **Tours de magie (2^e)** détection de la magie, hébéttement, message, prestidigitation, symbole

Sorts de composition de barde DD 22 ; **Tours de magie (2^e)** inspiration talentueuse (*Livre de base* p. 387), inspiration vaillante (*Livre de base* p. 387)

Attaque sournoise. Le cerveau inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Feinte du scélérate. Lorsque le cerveau réussit à Feinter, la cible est prise au dépourvu contre les attaques de corps à corps du cerveau, et ce, jusqu'à la fin du prochain tour de ce dernier. Sur un succès critique, la cible est prise au dépourvu contre toutes les attaques au corps à corps jusqu'à la fin du prochain tour du cerveau.

ANTI-PALADIN

Il n'existe sans doute rien de plus anathème pour la paix qu'un anti-paladin. Guerriers saints dévoués aux entités les plus sombres et infâmes, les anti-paladins s'emploient à satisfaire les souhaits les plus abominables de leurs maléfiques maîtres. Le zèle avec lequel ils exécutent les plans des dieux sombres en fait des adversaires extrêmement redoutables pour quiconque est un allié des forces du bien.

ANTI-PALADIN

CM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun

Compétences Athlétisme +13, Duperie +10, Intimidation +12, Religion +8, Survie +8

For +4, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +1, Cha +3

Objets armure de plates, élixir du guépard inférieur, grande hache, javeline (10)

CA 25 ; Réf +10, Vig +14, Vol +12

PV 75

Vindicte destructrice ↳ (divine, nécromancie) **Déclencheur.** Un ennemi à 5 m ou moins inflige des dégâts à l'anti-paladin ; **Effet.** L'anti-paladin augmente la quantité de dégâts qu'il reçoit de 2d6 et inflige 2d6 dégâts à l'ennemi déclencheur, en choisissant entre des dégâts négatifs ou mauvais. De plus, et jusqu'à la fin de son prochain tour, les Frappes de l'anti-paladin infligent 2 dégâts supplémentaires du type choisi à la créature déclencheur.

Vitesse 6 m

Corps à corps ↳ grande hache, +15 (balayage), **Dégâts** 1d12+10 tranchants

À distance ↳ javeline, +12 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+10 perforants

Sorts de dévotion de champion 1 point de focalisation, DD 20 ; 3^e toucher de corruption (voir ci-dessous)

Frappe intimidante ↳ L'anti-paladin effectue une Frappe de corps à corps. S'il touche et qu'il inflige des dégâts, la cible est effrayée 1, ou effrayée 2 en cas de coup critique.

TOUCHER DE CORRUPTION

FOCALISÉ 3

PEU COURANT NÉCROMANCIE NÉGATIF

Incantation ↳ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 mort-vivant consentant ou 1 créature vivante

L'anti-paladin imprègne la cible d'énergie négative. Si la cible est vivante, elle subit 3d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique) ; si le jet de sauvegarde échoue, la cible subit également un malus de statut de -2 à la CA pour 1 round. Si la cible est un mort-vivant consentant, elle regagne 18 points de vie, et s'il s'agit d'un allié de l'anti-paladin, il gagne également un bonus de statut de +2 aux jets de dégâts pour 1 round.

ANTI-PALADIN

**ALTER EGO MUTAGÈNE**

Un savant fou peut avoir un mutagène spécialisé avec un délai de 1 round qui le transforme en un autre PNJ particulier ou monstre de son niveau, avec la même durée que les autres mutagènes. Toutes les caractéristiques changent, même si les PV ne changent que si le nouveau maximum est inférieur aux PV actuels du savant.

**SAVANT FOU****TYRAN**

Les tyrans ne vivent que pour gagner du pouvoir et exploiter les autres grâce à ce dernier.

TYRAN**LM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +11**Langues** commun, infernal**Compétences** Athlétisme +10, Connaissance de la guerre +10, Diplomatie +12, Duperie +13, Intimidation +13, Représentation +13, Société +12**For +2, Dex +2, Con +0, Int +4, Sag +2, Cha +4****Objets** elixir de vision dans le noir inférieur, gantelet à pointes, potion de guérison mineure (2)

Mensonges persistants. Toute créature trompée par la compétence de Duperie du tyran croira encore plus à cette duperie le jour suivant. Toute tentative ultérieure de test de Perception contre le DD de Duperie du tyran subit un malus de circonstances de -2, tout comme les tentatives d'autres personnes qui vont tenter de convaincre la créature du contraire, que ce soit par Diplomatie ou Duperie.

CA 19 ; Réf +9, Vig +9, Vol +13**PV 56****Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ gantelet à pointes, +11 (agile), Dégâts 1d4+4 perforants**Sorts spontanés divins** DD 23, attaque +13 ; 3^e (4 emplacements) *discours captivant, mise à mal, ténèbres glaciales ; 2^e alignement indétectable, apaisement des émotions, détection de l'invisibilité, sphère de feu ; 1^e (4 emplacements) charme, injonction, sanctuaire, terreur* ;**Tours de magie** 3^e bouclier, contact glacial, flammes, hébatement, message**Sorts de lignage d'ensorceleur** 1 point de focalisation, DD 22 ; 3^e édit diabolique (Livre de base p. 391)**Magie de lignage.** Lorsque le tyran lance un sort de lignage, *discours captivant, sphère de feu, ou charme*, soit la cible subit 1 dégât de feu par niveau du sort, ou le tyran gagne un bonus de statut de +1 à ses tests de Duperie pour 1 round.**Sorcellerie dangereuse.** Lorsque le tyran lance un sort depuis un emplacement de sort, si le sort inflige des dégâts et n'a aucune durée, le tyran gagne un bonus de statut équivalent au niveau du sort qu'il applique aux dégâts de ce même sort.**SAVANT FOU**

Le savant fou va tenter par tous les moyens de briser les lois de la réalité.

SAVANT FOU**NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE****Perception** +10**Langues** commun**Compétences** Acrobaties +12, Artisanat +17, Connaissance de l'ingénierie +15, Connaissance de la pêche +13, Discréption +12, Duperie +9, Médecine +10**For +1, Dex +4, Con +5, Int +5, Sag +2, Cha -1****Objets** antidote modéré, antimaladie modéré, bandoulière, blouse de travail (fonctionne comme une armure matelassée), outils d'alchimiste, serpe +1**Objets imprégnés.** Un savant fou transporte les objets imprégnés suivants : 2 fioles d'acide modérées, 2 feux grégeois modérés, 1 elixir d'œil du mitrailleur, 2 fioles givrées modérées et 3 elixirs de vie inférieurs. Ces objets durent 24 h, ou jusqu'aux prochains préparatifs quotidiens du savant.**CA 23 ; Réf +14, Vig +17, Vol +10 ; +1 statut à tous les jets de sauvegarde contre le poison****PV 92 ; Résistances** poison 5**Matières instables.** Lorsqu'un attaquant réussit un coup critique contre le savant fou, un de ses objets alchimiques mal stockés explose. Le MJ choisit l'objet au hasard. Si c'était une bombe, le savant subit les dégâts de la bombe, et toute créature adjacente au savant subit des dégâts d'éclaboussure. Si c'est un autre objet, il est simplement gâché.**Vitesse** 7,5 m**Corps à corps** ♦ serpe, +17 (agile, finesse, magique, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+7 tranchants**À distance** ♦ bombe alchimique, +16 (facteur de portée 6 m, éclaboussure), **Dégâts** en fonction de la bombe**CRÉATURE 5**



STRUCTURE DE GANG

Un chef de gang peut diriger un gang, et plusieurs autres PNJ de ce chapitre peuvent faire de très bons membres d'un gang. Un gang de taille relativement importante comporte généralement une structure en pyramide de façon à ce que peu de membres aient un lien direct avec le chef, et qu'il soit d'autant plus difficile de relier les

crimes à celui qui en est à la tête si quelqu'un se fait arrêter.

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

Alchimie imprudente ♦ (concentration, manipulation) **Conditions.** Le savant fou tient une bombe ou un elixir ; **Effet.** Le savant fou combine la bombe avec une autre bombe ou l'elixir avec un autre elixir. Il peut interagir avec une deuxième bombe ou un deuxième elixir si nécessaire pour cette action. Il effectue un test d'Artisanat DD 28, détruisant les deux objets pour en fabriquer un nouveau. Si l'objet obtenu est exploitable, mais qu'il n'est pas utilisé avant la fin du prochain tour du savant, il explose comme décrit pour l'échec critique.

Succès critique. le nouvel objet dispose des effets des deux objets utilisés pour sa fabrication lorsqu'il est utilisé.

Succès. Le nouvel objet combine les deux objets utilisés, mais les effets de chacun d'entre eux sont réduits de moitié (cela diminue de moitié les dégâts pour les bombes, le montant de guérison des elixirs de vie, ou la durée des effets pour ceux dont la valeur ne peut pas être divisée en deux. Les détails sont déterminés par le MJ).

Échec. Le nouvel objet est inerte.

Échec critique. Le nouvel objet explose immédiatement, infligeant 3d6 dégâts perforants au Savant fou.

Artificier rapide. ♦ Le savant fou peut interagir pour prendre une bombe puis effectuer une Frappe avec.

CHEF DE GANG

CM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +14

Langues commun

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13, Connaissance de la pègre +15, Discréption +13, Duperie +15, Intimidation +17, Société +11, Vol +15

For +4, Dex +4, Con +2, Int +2, Sag -1, Cha +4

Objets armure de cuire clouté, épée courte +1, fronde (10 billes de fronde), potion de guérison mineure, sacoche immobilisante

CA 26 ; Réf +17, Vig +13, Vol +10

PV 104

Attaque surprise. Au premier round de combat, si le chef de gang lance un dé de Duperie ou de Discréption afin de déterminer son initiative, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu contre lui.

Esquive agile ♦ **Déclencheur.** Le chef de gang est ciblé par une attaque au corps à corps ou à distance par un attaquant qu'il peut voir ; **Effet.** Le chef de gang gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet.

Évasion. Lorsque le chef de gang obtient un succès à un jet de Réflexes, il obtient un succès critique à la place.

Refus d'avantage. Le chef de gang n'est jamais pris au dépourvu par des créatures de niveau 7 ou inférieur qui sont cachées, indétectables, qui le prennent en tenaille ou qui utilisent une attaque surprise.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ épée courte, +18 (agile, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+10 perforants

À distance ♦ fronde, +18 (propulsif, facteur de portée 15 m, recharge 1), **Dégâts** 1d6+8 contondants

Attaque groupée. Tout ennemi est pris au dépourvu contre les attaques de corps à corps du chef de gang tant que cet ennemi est à portée du chef de gang et d'un de ses alliés.

Arme en main. ♦ Le chef de gang Interagit pour tirer son arme puis Frappe avec.

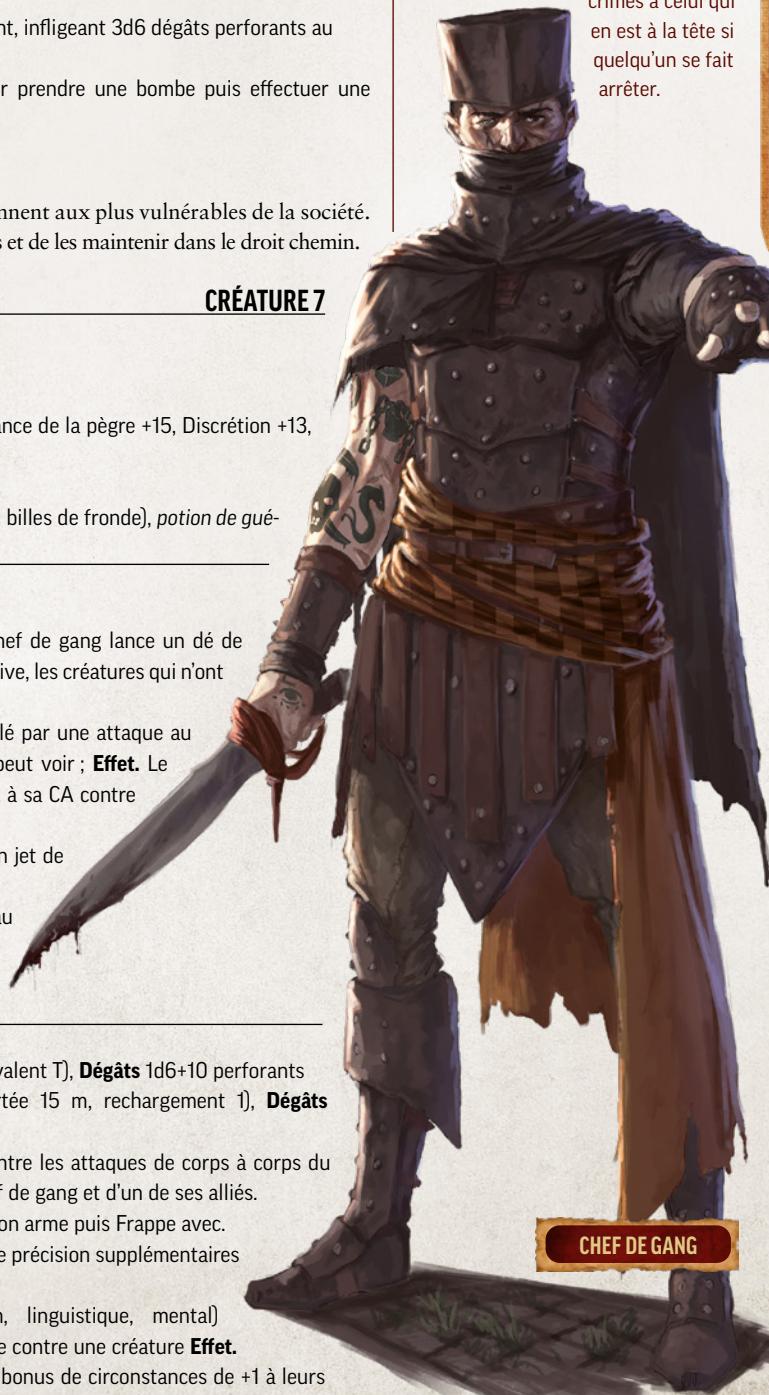
Attaque sournoise. Le chef de gang inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Mobilisation par la violence ♦ (audible, émotion, linguistique, mental)

Déclencheur. Le chef de gang obtient un coup critique contre une créature **Effet.**

Tous les alliés qui voient le chef de gang gagnent un bonus de circonstances de +1 à leurs jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour du chef de gang.

CRÉATURE 7



CHEF DE GANG

GLOSSAIRE ET INDEX

Cette annexe contient les références des pages pour les termes-clefs de ce supplément, des définitions partielles pour de nombreuses règles et concepts et les définitions complètes des traits présentés dans ce livret. Les définitions des autres traits utilisés se trouvent dans le Glossaire et l'index du *Livre de base* page 628.

Abaddon (plan). Le plan extérieur neutre mauvais, une terre ravagée où vivent les daemons dévoreurs d'âmes ainsi que les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse. 142

Abysses (plan). Le plan extérieur chaotique mauvais où les démons et les qlippoths s'affrontent pour imposer leur suprématie. 142

Accès. Il faut un accès pour obtenir certains pouvoirs, dons et autres options peu courants. Un personnage peut les choisir s'il remplit la condition d'accès. 35

acolyte de Néthys (PNJ) 218

acrobate (PNJ) 242

activité de groupe. Avec le sous-système d'hexploration, les activités de groupe nécessitent que tout le groupe travaille ensemble pour être efficace. Cela compte comme une des activités d'hexploration quotidiennes de tout le groupe. 172

addiction (affliction) 116

adepte (PNJ) 236

affliction 116

agent de l'ordre 206

agent du guet (PNJ) 208

Air (trait). Les plans avec ce trait sont principalement constitués d'espaces ouverts et de couches d'air avec différents niveaux de turbulences mais ils abritent aussi de rares îlots de pierre flottants et d'autres éléments et énergies. 137

ajustement d'ascendance. Simples modifications ajoutées au bloc de statistiques d'un PNJ pour représenter une ascendance spécifique. 203

alignement (règle alternative). Cette règle alternative propose des options pour remplacer les alignements par un système d'alignement progressif. 184

anéantissement du groupe. Une situation dans laquelle tous les personnages du groupe sont tués ce qui peut mettre un terme prématûr à la campagne. 30

anti-paladin (PNJ) 247

apothicaire (PNJ) 228

apprenti (PNJ) 226

araignée de Leng. D'immenses araignées intelligentes natives du plateau de Leng des Terres du rêve. 145

Arrêter ♦ (action). Arrêter un véhicule. 175

artefact (trait). Les objets avec ce trait sont des artefacts. Ces objets magiques ne peuvent être fabriqués ou endommagés par des moyens normaux. Les artefacts sont toujours rares ou uniques. 106

aspect. Les concepts fondamentaux incarnés par une relique spécifique qui définissent le type de legs qu'elle peut gagner. 95

assassin (PNJ) 215

astronome (PNJ) 221

attaque surprise 21

aubergiste (PNJ) 241

aventures

concevoir 40

menaces 43

styles 41

avocat (PNJ) 206

Axis (plan). Le plan extérieur loyal neutre est une cité parfaitement structurée et presque infinie peuplée d'éons. 142

azer. Petits humanoides robustes et travailleurs natifs du plan élémentaire du feu. 140

bac à sable. Une partie dans laquelle le MJ présente un monde ouvert que les joueurs explorent à leur guise au lieu de suivre la ligne narrative du MJ. 44

bandit (PNJ) 212

bibliothécaire (PNJ) 220

bibliothèque. L'environnement dans lequel les personnages effectuent des recherches avec le sous-système de recherche. Une bibliothèque peut être un lieu débordant de livres ou tout autre endroit où sont entreposés des documents et des informations. 154

bonus de puissance. Un bonus spécial utilisé uniquement avec la règle alternative de progression automatique des bonus pour les objets magiques et qui représente le pouvoir inné d'un personnage et qui remplace le bonus d'objet aux jets et aux DD (sauf le bonus d'objet d'armure). 196

bosco (PNJ) 233

bourreau (PNJ) 209

braconnier (PNJ) 224

cambrion (PNJ) 214

campagne

début et conclusion 39

récompenses 38

structure 36

capacités de classe (règle alternatives). Créez des personnages qui gagnent leurs dons de manières différentes. 192

capitaine de la garde (PNJ) 208

capitaine de navire (PNJ) 233

capitaine de port (PNJ) 231

cartes et cartographie

dessiner des cartes 52

en mode rencontre 13, 46

pour des communautés 126

pour des mondes 123

Cartographier la zone (action). Dresser la carte précise d'un hexagone ; utilisée avec le sous-système d'hexploration. 173

cartomancien (PNJ) 236

cerveau (PNJ) 246

Changer de focalisation sur une tradition ♦ (action). Modifier la focalisation de votre tradition pour un duel d'incantation. 167

chapardeur (kaya). Les individus ayant cette ascendance descendent d'humains qui se sont retrouvés pris au piège il y a fort longtemps dans le plan de l'ombre. 141

charlatan (PNJ) 213

chasseur (PNJ) 225

chasseur de monstres (PNJ) 235

chasseur de primes (PNJ) 235

chef de culte (PNJ) 238

chef de gang (PNJ) 249

chirurgien (PNJ) 229

chroniqueur (PNJ) 222

Cimetière (plan). Le plan extérieur neutre, une grande flèche s'élevant jusqu'à travers le plan astral où les âmes des morts sont jugées et envoyées vers leur au-delà respectif. 142

cité (trait). Les communautés avec ce trait sont généralement assez grandes avec un niveau compris entre 5 et 7. 134

combat aérien 15

combat aquatique 15**combat monté** 14**communautés** 126, 132**conception d'un monde**. Créez votre propre univers de campagne. 122**Conduire** (action). Piloter un véhicule pour se déplacer. 175**conscient** (trait). Les plans avec ce trait peuvent modifier leur nature physique de leur propre volonté. 137**conseiller** (PNJ) 211**Contre de duel** (action). Dépenser un sort préparé ou un emplacement de sort pour tenter de contrer un sort. 167**courtisan** 210**créature**

concevoir 56

concevoir des PNJ 72

concevoir des pouvoirs 67

conversion à partir de la Première édition 60

improviser 61

Pouvoirs des traits 70

criminels 212**cultiste** (PNJ) 237**d'zirak**. Créatures insectoïdes intelligentes et recluses natives du plan de l'ombre. 141**danger**

complexe 80

concevoir 74

en exploration 20

simple 77

danseur (PNJ) 242**débardeur** (PNJ) 244**Découvrir** (action). Observer et étudier un PNJ pour en savoir plus sur ses préférences ; utilisée avec le sous-système d'influence. 151**demi-plan**. Un plan plus petit et limité créé dans un but précis ou engendré par un phénomène planaire. 145**démonologiste** (PNJ) 239**démunis** 216**déplacement** 14**dévot** 218**difficulté inattendue** 16**dimension**. Similaires aux plans, les dimensions ont une échelle infinie qui se superpose simultanément à tous les autres plans y compris les autres dimensions. 144**Dimension du temps** (dimension). Une dimension cachée qui contient simultanément toutes les lignes temporelles de tous les plans. 145**divinités** 127**dompteur** (PNJ) 243**dons** (règle alternatives). Créez des personnages qui gagnent leurs dons de manières différentes. 192**drogue** (affliction) 116**drogue** (trait). Un objet avec ce trait est une drogue, un poison qui octroie des avantages à court terme en plus d'effets secondaires néfastes et de conséquences à long terme. À chaque fois qu'une créature utilise une drogue donnée, il doit aussi tenter un jet de sauvegarde contre l'addiction de cette drogue. 116**eau** (trait). Les plans avec ce trait sont principalement liquides avec peut-être des poches d'air respirables. 137**écumeur de tombeaux** (PNJ) 223**Élysée** (plan). Le plan extérieur chaotique bon, un royaume de beautés naturelles sauvages et idéalisées principalement peuplé d'azatas. 143**Embarquer** (action). Embarquer à bord d'un véhicule. 175**Encouragements** (don). Motive un allié pour qu'il regagne des points d'endurance pendant un combat ; utilisé avec la règle alternative d'endurance. 201**Enfers** (plan). Le plan extérieur loyal mauvais est un royaume de tyranne où règne une loi parfaitement ordonnée et malveillante et il est principalement habité par les diables. 143**enquête**. Un type de scène d'exploration au cours de laquelle les PJ en apprennent plus au sujet de la situation, résolvent une énigme ou découvrent un mystère. 21**enseignant** (PNJ) 220**environnement**

décrire 17

en hexaploration 172

pour la conception d'un monde 123

erratique (trait). Dans les plans avec ce trait, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement par rapport aux autres plans. 137**érudits** 220**espion** (PNJ) 211**explorateurs** 222**exploration**

activités 17

gérer 17

faible gravité (trait). Les plans avec ce trait ont des forces gravitationnelles beaucoup plus faibles que celles du plan matériel. 136**Faire une pause** (action). Se reposer 10 min pour récupérer des points d'endurance ; utilisée avec la règle alternative d'endurance. 200**faux prêtre** (PNJ) 237**fermier** (PNJ) 244**Feu** (trait). Les plans avec ce trait sont constitués de flammes qui brûlent continuellement sans combustible. Les plans du feu sont extrêmement hostiles pour les créatures qui ne sont pas liées au feu. 137**fini** (trait). Les plans avec ce trait ont une surface limitée. 136**fluide** (trait). Dans les plans avec ce trait, le temps s'écoule beaucoup plus rapidement ou lentement que dans les autres plans. 137**forestiers** 224**forgeron** (PNJ) 227**forte gravité** (trait). Les plans avec ce trait ont des forces gravitationnelles beaucoup plus fortes que celles du plan matériel. 136**Fortifier le camp** (action). Passer du temps à fortifier votre campement pour le protéger ; utilisée avec le sous-système d'hexaploration. 173**fossoyeur** (PNJ) 245**gamin des rues** (PNJ) 217**garde** (PNJ) 206**garde du palais** (PNJ) 210**garde du corps** (PNJ) 234**gardien** (PNJ) 231**gens de métier** 226**gêlier** (PNJ) 207**gérer les règles** 12, 28**Grand Ancien**. Une puissante entité extraterrestre ayant un pouvoir comparable à celui d'un demi-dieu. 111**gravité étrange** (trait). Sur les plans avec ce trait, tous les corps dotés d'une masse exercent un centre de gravité avec une force à peu près identique. 136**gravité subjective** (trait). Sur les plans avec ce trait, tous les corps dotés d'une masse peuvent exercer un centre de gravité avec une



- force à peu près identique mais uniquement si une créature qui n'est pas dénuée d'intelligence le souhaite. 136
- guérisseurs** 228
- guide** (PNJ) 223
- Habitant de Leng.** Habitants humanoïdes de la région des Terres du rêve connue sous le nom du Plateau de Leng. 145
- historique** (règle alternative). Remplace simplement le choix de l'historique par des étapes qui permettent de donner plus de profondeur au passé d'un personnage. 186
- immensurable** (trait). Les plans avec ce trait ont une superficie impossible à mesurer, peut-être infinie. 136
- inévitables primordiales.** Les premiers des inévitables créés par les axiomites pour leur guerre contre les protéens sont devenus désormais des demi-divinités. 142
- Influencer** (action). Une tentative pour faire bonne impression sur un PNJ afin de le convaincre de soutenir votre cause ; utilisée avec le sous-système d'influence. 151
- initiative** 11
- intelligent** (trait). Un objet avec ce trait est intelligent et possède sa propre volonté et sa propre personnalité ainsi que plusieurs statistiques que les objets ordinaires n'ont pas. Les objets intelligents ne peuvent pas être fabriqués en utilisant des moyens conventionnels et ils sont toujours rares ou uniques. 88
- intemporel** (trait). Sur les plans avec ce trait, le temps passe encore mais ses effets sont réduits. 137
- intermédiaire**
- événements 25
 - objectifs à long terme 22
- ivrogne** (PNJ) 241
- Jeu organisé de la Pathfinder Society.** Une organisation mondiale de joueurs et de MJ qui jouent une campagne Pathfinder commune. 33, 165
- joueur**
- besoins 34
 - motivations 40, 44
 - objectifs 36
 - problématique 31
- jugé** (PNJ) 230
- jyoti.** Créatures xénophobes semblables à des oiseaux natives du plan de l'énergie positive. 139
- legs.** Un avantage magique accordé par une relique. Les legs sont répartis en trois catégories représentant leur puissance : mineur, majeur et grandiose. 96
- Maelstrom** (plan). Le plan extérieur chaotique neutre est un ancien océan de pur chaos, érodant éternellement les autres plans et principalement peuplé de protéens. 144
- magicien à louer** (PNJ) 234
- magistrats** 230
- maître de guilde** (PNJ) 227
- maîtrise** (règle alternative). Une maîtrise sans système de niveau change l'aspect mathématique fondamental du système de maîtrise afin de raconter des histoires dans lesquelles être en infériorité numérique contre un grand nombre d'adversaires plus faibles reste un défi et les personnages de haut niveau sont moins surhumains. 198
- maladie** (trait). Un effet doté de ce trait est capable de transmettre une ou plusieurs maladies. Une maladie est généralement une affliction. 118
- malédiction** (affliction) 120
- malédiction** (trait). Les afflictions avec ce trait sont les manifestations d'une puissante volonté malfaisante. Une malédiction dure un certain temps ou ne peut être neutralisée que si le personnage effectue certaines actions ou remplit certaines conditions. Une malédiction avec des stades suit les règles des afflictions. 120
- Marchand** (PNJ) 226
- marins** 232
- maudit** (trait). Un objet avec ce trait est maudit et nuit à son propriétaire. Une malédiction n'est pas détectée quand un objet est identifié à moins d'obtenir un succès critique qui permet de révéler sa présence et sa nature. Dès qu'ils sont déclenchés ou investis, on ne peut plus se débarrasser des objets maudits. L'objet ne peut être abandonné que si la malédiction est levée. 90
- médecin** (PNJ) 228
- médecin de peste** (PNJ) 229
- mendiant** (PNJ) 216
- mercenaires** 234
- méta-jeu.** Un joueur se basant sur ses connaissances propres et non celles de son personnage pour orienter ses décisions et ses actions en cours de jeu. 9
- métamorphique** (trait). Sur un plan avec ce trait, sa nature physique peut être modifiée par autre chose que la magie ou la force brute. 137
- métropole** (trait). Les communautés avec ce trait sont les plus grandes cités souvent avec un niveau d'au moins 8. 134
- microgravité** (trait). Les plans avec ce trait ont une très faible gravité voire pas du tout. 136
- mineur** (PNJ) 245
- Moral d'acier** ♦ (don). Regagner rapidement des points d'endurance pendant un combat ; utilisé avec la règle alternative de l'endurance. 201
- motivations** 47
- mystiques** 236
- nation** 125, 130
- navigateur** (PNJ) 232
- nécromancien** (PNJ) 238
- négatif** (trait). Les plans avec ce trait sont de vastes étendues vides qui drainent la vie des vivants. 137
- Nirvana** (plan). Le plan extérieur neutre bon est un royaume de pure bonté, la promesse d'un sanctuaire pour tous ceux qui sont las et d'illumination et de transcendance à ceux qui les recherchent. 144
- niveau de menace.** Dans les aventures officielles, il est indiqué pour chaque rencontre sa difficulté par rapport au niveau du groupe. 16
- noble** (PNJ) 210
- objet**
- acheter et vendre 24
 - artefacts 106
 - bizarneries 86
 - concevoir 82
 - gemmes et objets d'art 114
 - intelligent 88
 - maudit 90
 - règles alternatives des objets magiques 196
 - reliques 94
- ombre** (trait). Les plans avec ce trait sont crépusculaires et limitent toutes les sources de lumière. 138
- Paradis** (plan). Le plan extérieur loyal bon, une grande montagne à sept niveaux consacrée à la défense des innocents et à la destruction des impies. 144

Partir en reconnaissance (action). Explorer une zone spécifique pour y trouver des éléments inhabituels et des sites précis ; utilisée avec le sous-système d'exploration. 173

Pas de côté trompeur (action). Une réaction de duel forçant votre adversaire à effectuer un nouveau jet et à prendre en compte le second résultat. 167

percepteur (PNJ) 230

Perception des faiblesses (action). Une réaction de duel pour que votre adversaire soit pris au dépourvu par votre Frappe. 167

personnage bi-classé (règle alternative). Un personnage qui a tous les avantages de deux classes différentes. 192

personnage niveau 0 (règle alternative). Faire vivre des aventures à vos personnages avant qu'ils ne choisissent une classe. 195

personnage non joueur (PNJ)

ajustements d'ascendance 203

concevoir 72

lignes directrices et pouvoirs des classes 73

personnalisation 203

représenter 9

spécialistes 204

pétitionnaire. L'âme d'un mortel décédé qui a été jugée et envoyée sur le plan qui reflète au mieux la vie qu'il a vécue. 138

pilleur de tombe (PNJ) 212

pirate (PNJ) 232

pisteur (PNJ) 224

Plan astral. Un plan transitoire qui sépare la Sphère intérieure des plans de la Sphère extérieure. 140

plan de l'air. Le plus intérieur des plans élémentaires, c'est un vaste royaume de vents, de tempêtes et de ciels. 139

Plan de l'eau. Un plan élémentaire situé entre le plan de l'air et le plan de la terre constitué d'une étendue presque illimitée d'eaux douces, salées et saumâtres foisonnante de vie. 139

plan de l'énergie négative. Un plan de la Sphère intérieure imprégné d'énergie négative, foyer des scéduinars, des âmes-en-peine et des morts-vivants. 139

plan de l'énergie positive. Un plan de la Sphère intérieure qui renferme la source de toute l'énergie positive du multivers. 139

Plan de l'ombre. Le plan de l'ombre se superpose au plan matériel dont il est le reflet imparfait, déformé et obscur. Il sert de conduit ou de zone intermédiaire entre ce plan matériel et celui de l'énergie négative. 141

plan de la terre. Un plan élémentaire situé entre le plan du feu et le plan de l'eau, constitué d'une épaisse strate de roche parcourue de cavernes et d'autres cavités. 140

Plan du feu. Ce plan élémentaire est un océan perpétuel de feu avec des cieux de fumée et des tempêtes de cendres ainsi que des lacs et rivières de magma s'écoulant le long de sa frontière avec le plan élémentaire de la terre. 140

Plan éthéré. Un vaste royaume brumeux enveloppant tous les autres plans de la Sphère intérieure, formé par l'interaction entre les forces de la création et de la destruction des plans des énergies positive et de négative. 141

plan matériel. Le plan contenant l'univers normal et foyer des mortels. 138

plan transitoire. Un ensemble de plans qui coexistent avec un ou plusieurs autres plans souvent utilisés pour faciliter le voyage interplanétaire. Les plus importants de ces plans sont le plan astral, le plan éthéré, le Premier Monde et le plan de l'ombre. 140

plans. Royaumes vastes ou infinis qui incarnent chacun un aspect fondamental de la réalité et qui existent au-delà de l'univers physique. 136

Points d'Avantage. Ces points représentent des avantages spéciaux qu'un groupe peut gagner avant ou après une infiltration et qu'il peut dépenser pour surmonter plus facilement des obstacles. 163

points d'endurance (règle alternative). Les points d'endurance représentent l'énergie et la vivacité d'un personnage. Ils sont réduits par les dégâts, tout comme les points de vie, mais un personnage perd toujours ses points d'endurance en premier, et ses points de vie seulement une fois qu'il est à court de points d'endurance. 200

points d'héroïsme 9

Points d'infiltration. Une estimation de la progression des héros pour surmonter des obstacles pendant une infiltration. 160

Points d'influence. Ces points, utilisés avec le sous-système d'influence, mesurent l'influence croissante des PJ sur un PNJ. 151

Points de caractéristiques. Points utilisés pour acheter des valeurs de caractéristiques en utilisant une règle alternative de valeur de caractéristique par point. 182

points de compétence (règle alternative). Système plus précis permettant aux personnages de dépenser des points de compétence pour choisir et améliorer leurs compétences. 199

points de persévérance. Une réserve de points utilisée avec la règle alternative d'endurance représentant la chance et la résolution d'un personnage. 200

Points de poursuite. Ces points représentent la capacité pour tout un groupe de surmonter des obstacles avec le sous-système de chasse. 156

Points de recherche (PR). Des points représentant la progression du groupe pour découvrir des informations avec le sous-système de recherche. 154

Points de réputation. Avec le sous-système de réputation, ces points sont une mesure du niveau social d'un personnage au sein d'un groupe donné d'individus. 164

points de victoire (PVic). Un sous-système flexible à base de points pour mesurer les progrès pour atteindre un objectif. 148

Points de vigilance. Une mesure de la vigilance de l'opposition quand des PJ tentent une mission d'infiltration. Avec l'augmentation des points de vigilance, la tentative d'infiltration devient plus difficile. 161

poison (trait). Un effet doté de ce trait inocule un poison ou inflige des dégâts de poison. Un objet doté de ce trait est empoisonné et peut être à l'origine d'une affliction. 116

porteur de flambeau (PNJ) 222

positif (trait). Les plans avec ce trait regorgent d'une énergie de la vie d'une telle intensité qu'elle peut nuire aux créatures vivantes. 138

Premier Monde (plan). Le Premier Monde est la première ébauche du plan matériel, façonnée par des divinités pour tester leurs matériaux de création et leurs palettes de couleurs métaphoriques avant de la mettre de côté pour créer le plan matériel, la seconde version de leur œuvre. 141

Prendre le contrôle (action). Devenir le pilote d'un véhicule non contrôlé. 176

Pression intimidante (action). Une réaction en duel pour effrayer votre adversaire lors d'une Frappe réussie. 167

prêtre de Pharsma (PNJ) 219

prisonnier (PNJ) 217

prophète (PNJ) 218

propulsion. Le mode de déplacement d'un véhicule qui impose souvent de nouvelles règles. 174

publicains 240

qlipphoth. Premiers habitants des Abysses, des monstruosités inhumaines de pur chaos et d'absolue malveillance. 142

quintessence. Un matériau philosophiquement aligné avec un potentiel infini de formes et d'états qui se conforme à de puissantes croyances dominantes. 137

rareté. La fréquence avec laquelle quelque chose est rencontré dans le monde du jeu. Les différentes raretés sont : ordinaire, peu courant, rare et unique. Tout élément qui n'a pas de rareté est ordinaire. 35

réapprentissage 26

receleur (PNJ) 214

Recherche (action). Compulser des informations afin d'en savoir plus sur un sujet donné et gagner des points de Recherche ; utilisée avec le sous-système recherche. 154

récompense

- en campagne 38
- avec les sous-systèmes 150

récURRENTS 37

règles maison. Un ensemble d'arbitrages des règles officielles, de modifications et d'ajouts accepté par le MJ et les joueurs en cours de partie. 29

rencontres

- concevoir 46
- dynamiques 48
- écueils 50
- gérer 10
- localisations 46
- sociales 16, 51
- trésors par rencontre 51

Renverser ♦♦♦ (action). Rouler sur une créature ou la percuter avec un véhicule que vous pilotez. 176

rêve animé. Créature autonome créée quand un puissant rêveur mortel s'éveille d'un rêve particulièrement intense. 145

Revigorer (action). Encourager rapidement un allié pour qu'il regagne des points d'endurance ; utilisée avec la règle alternative de l'endurance. 201

roturier (PNJ) 216

saboteur (PNJ) 246

sage (PNJ) 221

saltimbanques 242

sans limite (trait). Les plans avec ce trait forment une boucle repliée sur elle-même quand une créature atteint ses « limites ». 136

savant fou (PNJ) 248

scéauINAR. Les habitants les plus communs du plan de l'énergie négative, des humanoïdes cristallins constitués de pure énergie négative. 139

se perdre 21

sentinelle archère (PNJ) 207

serveur (PNJ) 240

serviteur (PNJ) 244

session zéro. Une session pour créer des personnages en groupe avant le début de la campagne. 7

sous-système d'hexapłoration. Un sous-système pour l'hexapłoration basé sur une carte où les territoires sont subdivisés en hexagones. 170

sous-système d'infiltration. Un sous-système offrant au groupe une structure pour atteindre leurs objectifs subtilement au lieu de recourir à une confrontation directe. 160

sous-système d'influence. Un sous-système rapide avec lequel les PJ accumulent des points d'Influence au cours d'une rencontre sociale avec un PNJ pour représenter leur influence grandissante. 151

sous-système de chasse. Un sous-système court permettant aux PJ de surmonter des obstacles et de progresser dans différentes situations. 156

sous-système de commandement. Sous-système à long terme permettant à un ou plusieurs PJ de créer une organisation et de rassembler des partisans au fil du temps. 168

sous-système de duel. Un sous-système pour les combats à un contre un ou les compétitions d'incantation au cours desquels les participants respectent des règles définies avant le début du duel. 166

sous-système de recherche. Un sous-système court utilisé quand le groupe a besoin de découvrir des informations en un temps limité ou avec d'autres restrictions. 154

sous-système de réputation. Un sous-système à moyen et long terme avec lequel les PJ accumulent des points de Réputation au sein d'un groupe donné d'individus. 164

Sphère extérieure. Les plans de la Sphère extérieure sont des royaumes incarnant les alignements ; chaos, mauvais, bon, loi, neutre et leurs combinaisons. Ils sont peuplés de célestes, de fiélons, de veilleurs et d'autres créatures qui encouragent ces concepts moraux. 141

Sphère intérieure. Les plans de la Sphère intérieure constituent le cœur du cosmos. Les plus importants sont le plan matériel, les plans élémentaires et les plans de l'énergie positive et de l'énergie négative. 138

statique (trait). La nature physique d'un plan avec ce trait ne peut être modifiée d'aucune manière. 137

taille du groupe 33

tavernier (PNJ) 240

téméraire (trait). Les actions avec le trait téméraire font courir le risque au pilote de perdre le contrôle de son véhicule. Lorsque le pilote accomplit une action téméraire, il doit d'abord faire un test de pilotage approprié pour savoir s'il garde le contrôle du véhicule. 176

terre (trait). Les plans avec ce trait sont principalement solides avec des cavernes et d'autres cavités creuses. 137

Terres du rêve (dimension). Une dimension créée et alimentée par les rêves collectifs des mortels endormis. 145

test de pilotage. Un test de compétence pour effectuer certaines actions en pilotant un véhicule. 175

test secret 8

toucher de corruption (sort focalisé) 247

travailleurs 244

troubadour (PNJ) 243

tyran (PNJ) 248

Valeurs de caractéristiques (règle alternative). Cette règle alternative inclut un système de valeur de caractéristique qui utilise des points de caractéristiques ainsi qu'une méthode pour répartir plus uniformément les effets de ces valeurs. 182

Véhicule. Les véhicules sont différents moyens de transport, souvent avec une fonction précise, qui peuvent servir pendant des rencontres et des explorations. 174

velstrac. D'épouvantables fiélons vivant sur le plan de l'ombre en quête de perfection et de sensations ultimes en ayant recours à l'automutilation. 141

villains

dans la galerie de PNJ 246

village (trait). Les communautés avec ce trait sont assez petites et ont généralement un niveau qui n'est pas supérieur à 1. 134

ville (trait). Les communautés avec ce trait sont de taille modeste avec un niveau compris entre 2 et 4. 134

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1.Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2.This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4.Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7.Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8.Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9.Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10.Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11.Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12.Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13.Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14.Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing ; Auteurs: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas et Robert J. Schwab.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing ; Auteurs: Erik Mona et Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing ; Auteurs: Jesse Decker and Chris Thomason.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing ; Auteur : Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing ; Auteur : Robert J. Schwab.

virulent (trait). Il est plus difficile de se débarrasser des afflictions qui possèdent le trait virulent. Vous devez réussir deux jets de sauvegarde consécutifs afin de réduire le stade d'une affliction virulente de 1. Un succès critique réduit seulement le stade d'une affliction virulente de 1 au lieu de 2. 116

Voyager (action). La progression vers un hexagone adjacent ; utilisée avec le sous-système d'exploration. 172

voyou (PNJ) 213

zélote d'Asmodeus (PNJ) 219

INTRODUCTION

BASES DE LA MAÎTRISE DE JEU

OUTILS

SOUS-SYSTÈMES

RÈGLES ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET INDEX

PAIZO INC.

Directeurs artistiques • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson

Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon

Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer

Développeurs • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Patrick Renie, Michael Sayre, Jason Tondro

Responsable concepteur de Starfinder • Joe Pasini

Responsable développement Starfinder • John Compton

Développeur Starfinder Society • Thurston Hillman

Concepteurs • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seifter

Responsable rédacteur • Judy Bauer

Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng, Lu Pellazar

Directeurs artistiques • Kent Hamilton et Sonja Morris

Responsable conception graphique • Emily Crowell, Adam Vick

Maquettiste • Tony Barnett

Responsable franchise • Mark Moreland

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur de la création • Erik Mona

Responsable financier • John Parrish

Responsable des opérations • Jeffrey Alvarez

Responsable technique • Vic Wertz

Responsable programme • Glenn Elliott

Directeur des ventes • Pierce Watters

Associé ventes • Cosmo Eisele

Vice-président du marketing & des licences • Jim Butler

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Production des médias sociaux • Payton Smith

Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable jeu organisé • Tonya Woldridge

Ressources humaines • Angi Hodgson

Comptable • William Joreby

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologie • Raimi Kong

Responsable développement logiciel • Gary Teter

Coordinateur webstore • Katina Davis

Équipe du service client • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. ; Auteurs : Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, basé sur l'œuvre de Gary Gygax.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc. ; Auteurs : Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Larana Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaire, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundein, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistan Rigg, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, Linda Zayas-Palmer.

Guide du maître Pathfinder. Black Book Éditions. French translation©2020, Paizo Inc.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

GPathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

PATHFINDER®



LE GUIDE DU MONDE DES PRÉDICTIONS PERDUES

CE GUIDE COMPLET DU MONDE DE PATHFINDER DÉTAILLE TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR MENER UNE VIE ENTIÈRE D'AVENTURES À L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES. LE DIEU DE L'HUMANITÉ EST MORT ET LES PROPHÉTIES ONT PERDU TOUTE FIABILITÉ, LAISSANT LES HÉROS TELS QUE VOUS FORGER LEUR PROPRE DESTIN DANS UN FUTUR DEVENU INCERTAIN!