

# Fantasy Chronicles Role Playing Game

Jeu de rôle basé sur l'univers des Seigneurs Dragons

*Ce guide regroupe différentes informations relatives à la création de personnage et au système de jeu utilisé pour les parties se déroulant dans le monde des Chroniques de la Fantasy. Ce guide peut être en perpétuelle évolution et la version la plus récente est librement téléchargeable à l'adresse suivante <http://www.fantasy-chronicles.fr.st>. Ce guide représente d'innombrables heures de discussions et de travail des membres de Fantasy Chronicles. Vous avez la permission de le reproduire et de le distribuer tant que son contenu, incluant les remerciements aux personnes y ayant apporté leur contribution, reste intact. Si vous désirez effectuer des modifications, veuillez contacter l'un des membres des Chroniques afin d'étudier si ces modifications peuvent être ajoutées, auquel cas vous serez cité parmi les contributeurs.*

## Sommaire

Partie I – Caractéristiques de base .....	2
Partie II – Les compétences.....	3
Partie III – Les niveaux.....	7
Partie IV – Résolution d'une action .....	8
Partie V – Le système de combat.....	8
Partie VI – Armes et armures .....	10
Partie VII – La magie .....	12
Partie VIII – Livre de sorts.....	15
Partie IX – Démons et élémentaires .....	26
Partie X – Objets magiques et types de matériaux.....	28
Partie XI – Les soins et le repos .....	29
Partie XII – Bestiaire .....	29
Partie XIII – Personnages non joueurs .....	30
Partie XIV – Résumé concernant la création d'un personnage .....	31
Partie XV – Règles optionnelles concernant la fatigue et l'encombrement .....	32
Annexe : Table des jets opposant les caractéristiques .....	33
Remerciements.....	35

## Partie I – Caractéristiques de base

Les caractéristiques de base d'un personnage sont au nombre de huit. Ils représentent les capacités physiques et intellectuelles du personnage.

**Force (For) :** représente la force physique brute du personnage.

**Constitution (Con) :** représente la résistance physique du personnage.

**Taille (Tai) :** Donne une indication de la taille du personnage.

**Sagesse (Sag) :** représente la capacité de jugement du personnage.

**Intelligence (Int) :** représente les capacités de réflexion et d'apprentissage du personnage

**Pouvoir (Pou) :** représente les facultés innées à utiliser la magie.

**Dextérité (Dex) :** représente la facilité du personnage à mouvoir son corps ainsi que son habileté manuelle.

**Apparence (App) :** représente l'aptitude du personnage à se présenter en public.

**Répartition des points de caractéristiques à la création du personnage :** Lors de la création, ces caractéristiques ont des valeurs comprises entre 3 (très faible) et 20 (Surhumain). On répartit 100 points afin d'obtenir les scores initiaux du personnage.

**Calcul des points de vie :** Le nombre de points de vie est égal à la somme des scores de constitution et de taille divisée par 2. Dans le cas de créatures exceptionnelles (démons, élémentaires, morts-vivants...) la somme peut être divisée par un autre coefficient.

**Calcul des points de pouvoir :** Le nombre total de points de pouvoir d'un personnage est égal à son score de pouvoir.

**Nombre maximum de sorts :** Le nombre maximum de sorts pouvant être retenus par un personnage est égal à son score d'intelligence. Au-delà, le personnage doit utiliser un support (parchemin ou livre de sorts). L'action de libérer un sort de sa mémoire est instantanée et le remplacement par un nouveau prend le nombre de rounds égal au coût du sort en points de pouvoir.

**Ambidextrie et dextérité :** En plus de déterminer le rang d'initiative dans un combat et de restreindre les armes pouvant être utilisées (certaines armes nécessitent un score de dextérité élevé ou infligent un malus de 50% lors de leur utilisation), le score de dextérité détermine l'ambidextrie du personnage. Un personnage ayant un score supérieur ou égal à 16 est ambidextre et peut se servir d'une arme sans malus indépendamment de la main qu'il utilise. Dans le cas contraire, son score de compétence est divisé par deux s'il utilise sa main non privilégiée.

**Taille du personnage :** La taille d'un personnage dépend de son score associé suivant la table ci-dessous :

<b>Score de TAI</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
Taille en cm	125	130	135	140	145	150	155	160	165
<b>Score de TAI</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
Taille en cm	170	175	180	185	190	195	200	205	210

*Note : un Maître de Jeu peut accepter qu'un personnage ait une taille plus petite que la spécification de la table pour des raisons de roleplay et sans pour autant entraîner une baisse des points de vie.*

**Modificateur de dégâts :** Le modificateur de dégâts représente les dégâts qu'un personnage cause grâce à sa taille et à sa force. Il prend la forme d'un ou plusieurs dés supplémentaires lorsqu'un joueur détermine les dégâts de son attaque. Le tableau suivant donne l'équivalence :

<b>FOR + TAI</b>	<b>6 → 7</b>	<b>8 → 15</b>	<b>16 → 24</b>	<b>25 → 32</b>	<b>33 → 40</b>	<b>41 → 48</b>	<b>49 → 56</b>	<b>57 → 64</b>	<b>65 → 74</b>
Bonus	-1D6	-1D4	0	+1D4	+1D6	+1D8	+1D10	+1D12	1D10+1D4

**Règle optionnelle :** Le Maître du Jeu peut permettre au joueur de générer les caractéristiques principales de son personnage en les tirant aux dés en utilisant la table des caractéristiques de race.

	For	Con	Tai	Sag	Int	Pou	Dex	App
Humain	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6
Demi-elfe	2D6+5	2D6+5	2D6+6	2D6+5	2D6+6	2D6+7	2D6+7	2D6+7
Elfe	2D6+4	2D6+4	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+8	2D6+8	2D6+8
Nain	2D6+8	2D6+8	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+6

## Partie II – Les compétences

Les compétences d'un personnage représentent son habileté et ses connaissances dans les différents domaines dont il peut avoir besoin lors de sa carrière. Ces compétences sont réparties en différentes classes qui regroupent les compétences ayant des traits similaires.

Ces groupes sont :

- **Armes** : regroupe l'ensemble des compétences de combat.
- **Magie** : regroupe les compétences ayant trait au lancement de sorts.
- **Influence** : regroupe les compétences basées sur les relations verbales avec les autres êtres pensants.
- **Nature et monde** : regroupe l'ensemble des connaissances sur la nature et le monde.
- **Technologie** : regroupe l'ensemble des connaissances et savoir-faire technologiques.
- **Physique** : regroupe les aptitudes physiques.
- **Langues** : regroupe les connaissances linguistiques.
- **Art** : regroupe l'ensemble des connaissances et savoir faire artistique.
- **Artisanat** : regroupe les savoir-faire artisanaux.
- **Connaissances** : Regroupe les divers domaines dans lesquels un personnage a des connaissances.

**Compétences liées aux caractéristiques :** Certaines compétences particulières (au nombre de cinq) n'entrent pas dans cette classification.

*Note : Certains groupes de compétences peuvent NE PAS être utilisées durant une campagne. Il appartient au Maître de Jeu d'en informer les joueurs lors de la création du personnage. Il peut alors allouer moins de points de compétences à la création du personnage.*

*Exemples : le groupe de compétences ayant trait à la Technologie dans un univers médiéval, le groupe des compétences d'Influence afin de favoriser le roleplay.*

Lors de la création du personnage, 500 points sont à répartir entre les différentes compétences, avec un maximum de 60% dans une même compétence.

*Note : Les compétences liées aux caractéristiques ont un score qui dépend de la valeur de la caractéristique de base liée et n'entrent pas en compte dans cette répartition.*

### **Compétences liées aux caractéristiques**

Les scores de ces compétences sont obtenus en multipliant par cinq la valeur de la caractéristique liée.

**Self-control (Sag\*5):** Cette compétence permet de savoir si votre personnage garde son calme lorsqu'un événement entraînant un stress important survient.

**Idée (Int\*5):** Cette compétence sert à savoir si le personnage a une idée qui lui vient (utile quand les joueurs sèchent).

Méditation (Pou\*5): Cette compétence sert à entrer en transe pour récupérer plus facilement des points de pouvoir. Pour les elfes, la méditation remplace le sommeil mais seul un jet réussi permet de regagner 3 points de pouvoir par heure au lieu de 2.

Esquive (Dex\*5): Cette compétence sert à éviter les coups.

Charisme (App\*5): Cette compétence sert dans le cas où il faut négocier, intimider, séduire...

### **Compétences d'armes**

Ces compétences regroupent les divers arts de la guerre que peut maîtriser un personnage.

Armes à lame courte : Les personnages dotés de cette compétence sont plus efficaces avec des armes courtes et rapides comme les dagues, les tantos, les épées courtes, les katanas et les wakizashis .

Armes à lame longue : Cette compétence vous permet d'utiliser efficacement les grandes épées, les sabres, les épées longues, les claymores, et les dai-katanas.

Haches : La compétence Haches vous permet d'utiliser efficacement les armes tranchantes comme les haches de combat, les haches de guerre.

Armes contondantes : La compétence Armes contondantes vous rend plus efficace lors de l'utilisation d'armes d'écrasement lourdes comme les masses, les marteaux, les massues et les bâtons.

Armes d'hast : La compétence Armes d'hast vous permet d'utiliser efficacement les armes perforantes à hampe comme les lances et les hallebardes.

Projectiles : Les personnages dotés de cette compétence sont plus efficaces avec des armes d'attaque à distance comme l'arc court, l'arc long, l'arbalète, les shurikens et les couteaux de lancer.

Corps à corps : La compétence au Corps à corps est l'art du combat à mains nues.

Pistolets : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes de poing (Beretta...).

Pistolets-mitrailleurs : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes pouvant tirer en rafales (Uzi...)

Fusils d'assaut : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes d'assaut (M16, AK-47...)

Armes lourdes : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes lourdes (mortier, bazooka, lance flammes...)

Cyberware : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes cyber-implantées (Griffes et lames rétractiles...)

### **Compétences de magie**

Les compétences de magie sont au nombre de huit et représentent les diverses écoles de Magie. Voir la section magie pour les informations détaillées relatives à chaque école.

### **Compétences de langues**

Ce groupe représente l'aptitude à parler sa langue maternelle, les langues étrangères ainsi que la lecture et l'écriture.

Langue maternelle : Représente l'habileté à manier sa langue maternelle. Score de départ : Int \* 5.

Écriture – lecture : Représente la capacité de lire ou écrire un document. Score de départ : Int \* 3.

Langue étrangère : représente la faculté de parler une langue étrangère par spécialisation.

### **Compétences d'art**

Ce groupe comprend les diverses spécialisations artistiques permettant d'évaluer ou créer une œuvre. Ces spécialisations peuvent être : art moderne, littérature, peinture, sculpture...

### **Compétences d'artisanat**

Ce groupe comprend les diverses spécialisations artisanales permettant d'évaluer ou créer un objet usuel. Ces spécialisations peuvent être : armurerie, forge, taille de gemmes, charpenterie, tannerie, tressage de cordes....

### **Compétences de connaissances**

Ce groupe comprend les diverses spécialisations dans les domaines du savoir que peut apprendre un personnage. Ces spécialisations peuvent être : archéologie, héraldique, haute société, habitudes de la rue, finance, droit, politique (de la pègre, d'une région...), sciences (physique, chimie...)...

### **Compétences physiques**

Ce groupe comprend les différentes aptitudes physiques que peut développer un personnage au cours de sa vie.

Observation : Cette compétence reflète la faculté d'observation d'un personnage, sa capacité à remarquer des détails ou à chercher des objets dans une pièce.

Ecouter : Cette compétence définit la capacité d'un personnage à se concentrer pour entendre et identifier les sons les plus infimes qui peuvent parvenir à son oreille.

Crocheter : Cette compétence sert à ouvrir toutes sortes de serrures. Néanmoins, elle n'indiquera pas si la serrure est protégée par un piège.

Furtivité : Cette compétence regroupe les aptitudes du personnage à se déplacer silencieusement et à se mouvoir dans les ombres.

Equitation : Cette compétence indique si le personnage est à l'aise avec un certain type de monture (cheval, dragon, lama...)

Athlétisme : cette compétence regroupe les facultés du personnage à la course, au lancer, à la natation, à se rétablir lors de ses sauts, et à grimper.

### **Compétences technologiques**

Ce groupe comprend les connaissances technologiques d'un personnage.

Informatique : Cette compétence indique si le sujet est profane, familier de l'informatique, ou hacker de classe internationale.

Électronique : Cette compétence permet de comprendre les dispositifs électroniques, de les créer ou de les rendre inopérants.

**Conduite :** indique si le personnage sait utiliser un certain type d'engin motorisé pour se déplacer. Les spécialisations sont : moto, auto, bateau à moteur, hélicoptère, avion et engins à chenilles.

### **Compétences de la nature et du monde**

Ce groupe comprend les connaissances naturelles et du monde dans lequel évolue le personnage.

**Connaissance du monde :** Donne une idée de la familiarisation du personnage avec les concepts simples du monde qui l'entoure.

**Premiers soins :** L'utilisation de la compétence « premiers soins » permet d'arrêter les hémorragies et de faire gagner 1D3 points de vie. Une trousse de premier secours donne un bonus de +20% pour la réussite de l'action.

**Médecine :** L'utilisation de la compétence « médecine » permet de faire gagner 1D6 points de vie mais nécessite du matériel spécifique, voire des locaux équipés.

**Monde naturel :** Cette compétence indique les connaissances naturelles d'un personnage. Elle lui permet aussi d'identifier les herbes, champignons et animaux qu'il peut rencontrer.

**Navigation :** Cette compétence permet au personnage d'être familier avec la navigation d'une embarcation à voile.

**Orientation :** Cette compétence est l'aptitude naturelle du personnage à trouver son chemin, ou à se perdre.

**Pister :** Cette compétence permet au personnage de suivre une trace ou une piste. Elle est bien sûr inutilisable en zone urbaine.

**Potions :** cette compétence permet au personnage de créer des potions à partir des composants de base.

### **Compétences d'influence**

Cette partie regroupe les compétences servant à influencer des êtres doués de raison. Ces compétences peuvent facilement être remplacées par le roleplay des joueurs.

**Baratin :** Cette compétence est utile pour convaincre rapidement une personne. Par contre une personne convaincue de cette façon peut changer d'avis rapidement.

**Eloquence :** Cette compétence est utilisée pour les longs discours ou les foules. Un discours particulièrement réussi peut convaincre une personne pour une durée importante.

**Négociier :** Cette compétence est utilisée surtout pour marchander.

**Etiquette :** Cette compétence montre le savoir vivre du personnage dans la société.

**Diplomatie :** Cette compétence est utilisée dans les négociations officielles ou pour délivrer un message officiel.

**Interrogation :** Cette compétence permet d'interroger un sujet pour obtenir certains renseignements. Cette interrogation peut prendre une tournure physique (non, je n'ai pas dit torture...).

**Intimidation :** Cette compétence permet d'obtenir les mêmes renseignements simplement en inspirant de la peur au sujet.

**Séduction :** Je ne vais pas non plus vous faire un dessin sur l'utilisation de cette compétence...

### Partie III – Les niveaux

Les personnages nouvellement créés sont considérés comme étant de niveau 1 et ont 10.000 points d'expérience qui représentent l'expérience acquise au cours de leur apprentissage et de leurs voyages précédents.

Niveau	Points d'expérience
1	10.000
2	20.000
3	30.000
4	40.000
5	50.000
6	70.000
7	90.000
8	110.000
9	130.000
10	150.000
11	180.000
12	210.000
13	240.000
14	270.000
15	300.000

A chaque fois qu'un personnage atteint un niveau d'expérience suffisant pour passer au niveau supérieur, il est doté de 50 points qu'il peut répartir ou bien garder pour une utilisation ultérieure.

Les points peuvent être répartis dans les domaines suivants :

- Une augmentation des compétences, à concurrence de 15% dans la même compétence, selon un barème de un point pour un pourcent.
- Une augmentation de caractéristique (sauf la taille). Le coût d'une telle augmentation est égal au score actuel de la caractéristique multiplié par cinq.

*Note : Afin de favoriser le background du personnage, le Maître du Jeu peut autoriser un barème de un point pour trois pourcents dans les groupes de compétences d'Art, Artisanat, Connaissances et Langues, à concurrence de 15% dans la même compétence.*

**Règle optionnelle :** Le Maître du Jeu peut allouer une augmentation de compétence durant ou après une partie de 1D6 points par compétence. Cette augmentation peut être utilisée pour augmenter les groupes de compétences *d'Art, Artisanat, Connaissances et Langues* qui favorisent la profondeur du personnage.

## Partie IV – Résolution d’une action

On lance un D100 et on compare le résultat au score de la compétence. Si le résultat est inférieur au score, l’action est réussie. Si le résultat est inférieur au cinquième du score, la réussite est critique. Sur un lancer de 99 ou 100, le personnage a réalisé une maladresse.

**Règle optionnelle :** Le niveau de difficulté de l’action entreprise peut amener le MJ à associer un bonus ou un malus au score de la compétence associée.

Difficulté	Bonus / malus associé
routine	+20
facile	+10
moyenne	0
difficile	-10
Très difficile	-20
folie	-30
suicidaire	-50

## Partie V – Le système de combat

### **Détermination de l’initiative**

L’initiative d’un personnage est liée au score de dextérité du personnage. Lors de chaque round de combat, le personnage ayant la plus haute dextérité agit le premier, puis le personnage ayant la dextérité la plus haute après lui, et ainsi de suite jusqu’à ce que tous les intervenants aient agi. Si deux personnages ont le même score de dextérité, ils agissent simplement ensemble.

### **Résolution d’un combat**

Les actions d’attaque et de défense se font toutes à l’aide d’un dé à cent faces (D100). Un résultat inférieur au cinquième du score du personnage indique une réussite critique, et un 99 ou un 100 indique une maladresse. Un personnage utilise l’une de ses compétences de combat pour effectuer son attaque et soit son score d’arme pour parer soit son score d’esquive pour éviter le coup.

Attaque	Parade/Esquive	Résultat de l’action
Réussite critique	Réussite critique	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite critique	Réussite	Le coup produit les dégâts normaux.
Réussite critique	Echec	Le coup produit le maximum de dégâts que peut infliger l’arme.
Réussite critique	Maladresse	Le défenseur est mis hors de combat.
Réussite	Réussite critique	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite	Réussite	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite	Echec	Le coup produit les dégâts normaux.
Réussite	Maladresse	Le coup produit le maximum de dégâts que peut infliger l’arme.
Echec	Réussite critique	Le coup ne porte pas.
Echec	Réussite	Le coup ne porte pas.
Echec	Echec	Le coup ne porte pas.
Echec	Maladresse	Le coup ne porte pas, le défenseur commet une maladresse.
Maladresse	Réussite critique	L’attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Réussite	L’attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Echec	L’attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Maladresse	Faites une remarque ironique et passez à la suite.



**Combat à deux armes**

Lors d'un round de combat, un personnage peut attaquer avec son arme dans sa main de prédilection en utilisant son score de compétence normal, ou utiliser son arme de l'autre main. Dans ce cas soit il est ambidextre (Score de dextérité supérieur ou égal à 16) et il utilise son score de compétence normalement, soit il n'est pas ambidextre et son score est divisé par deux.

Un personnage ambidextre peut choisir de combattre avec une arme dans chaque main, à condition que ces armes soient du même type. Dans ce cas, s'il réussit son attaque, les dégâts qu'il inflige à son adversaire sont la somme des dégâts de ses armes, plus son modificateur de dégâts éventuel (qui ne compte qu'une fois).

**Esquive**

Lors d'un round, le personnage esquive la première attaque avec la totalité de son score d'esquive ou pare avec la totalité de son score de compétence dans l'arme qu'il utilise, puis chaque attaque supplémentaire avec un malus de 30 points cumulatif, jusqu'à que son score défensif soit égal à zéro.

**Dégâts spéciaux**

Certains dégâts pouvant être infligés n'apparaissent pas dans la table des armes et sont donc répertoriés ici.

- Combat à mains nues : les dégâts sont de 1D3 plus le Modificateur de Dégâts (1D3+MD).
- Dégâts dus au feu : Si un personnage est pris dans un incendie, les dégâts infligés par le feu sont de 1D6+2 par round. L'armure ne protège pas de ces types de dégâts.

## Partie VI – Armes et armures

Cette partie donne les listes d'armes et armures, ainsi que leurs caractéristiques en termes de jeu.

### Armes de contact

Arme	Dégâts	Main	Type	PDS	Pare	For/Dex min
Corps à corps	1D3	2M	/	-	non	-
Dague	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/4
Poignard	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/4
Wakisashi	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/6
Griffes de fer	1D6+1	1M	Lame courte	12	non	4/8
	1D6+2	2M	Lame courte	12	non	6/10
Epée courte	1D6	1M	Lame courte	20	oui	6/6
Epée large	1D8	1M	Lame longue	20	oui	8/8
Cimeterre	1D8	1M	Lame longue	19	oui	8/8
Epée longue	1D8+1	1M	Lame longue	16	oui	8/10
Epée à deux mains	2D6	2M	Lame longue	18	oui	13/11
Epée bâtarde	1D8	1M	Lame longue	16	oui	14/12
	1D10	2M	Lame longue	16	oui	12/10
Katana	1D8+1	1M	Lame longue	18	oui	9/13
	1D10+1	2M	Lame longue	18	oui	7/11
No-dachi	2D6	2M	Lame longue	20	oui	11/13
Bâton de combat	1D6	2M	Contendante	20	oui	9/9
Marteau de guerre	1D6+1	1M	Contendante	20	oui	9/9
Grand Marteau	1D8+1	2M	Contendante	15	oui	13/9
Masse légère	1D6+1	1M	Contendante	20	oui	10/10
Masse lourde	1D8+2	2M	Contendante	20	oui	13/10
Fléau Morningstar	1D10+2	2M	Contendante	15	non	13/13
Gourdin de voleur	1D6	1M	Contendante	10	non	8/6
Hache d'armes	1D6+2	1M	Hache	15	oui	10/8
Hache de bataille	2D6	2M	Hache	15	oui	13/9
Hallebarde	1D8+1	2M	Arme d'hast	15	oui	11/11
Lance courte	1D6	1M	Arme d'hast	15	oui	10/8
	1D8	2M	Arme d'hast	15	oui	10/8
Lance longue	1D10	2M	Arme d'hast	15	non	12/8
Trident	1D6+1	1M	Arme d'hast	18	oui	10/8
	1D8+1	2M	Arme d'hast	18	oui	10/8
Griffes rétractiles	1D6+1	1M	Cyberware	15	non	4/8
	1D6+3	2M	Cyberware	15	non	4/10
Lames digitales	1D4+1	1M	Cyberware	12	non	2/10
	1D4+3	2M	Cyberware	12	non	2/12

Les **dégâts** sont les dégâts de l'arme, auxquels il faut ajouter le **modificateur aux dégâts** du personnage et retrancher la protection éventuellement fournie par une **armure**.

**Main** exprime le type d'utilisation de l'arme, maniement à une ou deux mains.

**Type** donne la compétence liée au maniement de l'arme.

**PDS** représente les **points de structure** de l'arme. Toute arme subissant en un coup des dégâts supérieurs à sa structure (par exemple en parant) se brise.

**Pare** exprime le fait que l'on puisse utiliser l'arme pour parer un coup ou non.

**For/Dex min.** donne le score de force et de dextérité minimum pour utiliser une telle arme. Si le personnage possède des attributs inférieurs, il se voit infliger une pénalité de -30% sur ses actions avec une telle arme.

### Armes à distance

Les armes utilisant des projectiles ont 3 portées : courte, longue et extrême. La portée longue subit un malus de 30 au jet de tir et la portée extrême un malus de 60.

Arme	Dégâts (*)	Type	Portée en mètres	FOR/DEX Min.	Notes
			Courte/longue/extrême		
Arc court	1D8	projectiles	30m / 45m / 60m	8/10	
Arc long	1D8	projectiles	45m / 90m / 135m	12/14	
Arc elfique	1D8+2	projectiles	60m / 90m / 120m	10/16	
Dague	1D4	projectiles	10m / 15m / 20m	6/10	
Shuriken	1D4	projectiles	10m / 20m / 30m	4/12	
Fronde	1D4	projectiles	15m / 30m / 45m	3/8	
Pistolet léger	1D8	pistolets	20m / 40m / 60m	4/6	
Pistolet lourd	1D10	pistolets	20m / 40m / 60m	6/6	
Fusil à pompe	2D6	fusil d'assaut	20m / 40m / 60m	10/10	
Canon scié	2D6	fusil d'assaut	5m / 10m / 20m	10/10	
Fusil d'assaut	1D8	fusil d'assaut	30m / 45m / 60m	10/10	tir en rafales
Fusil sniper	2D4	fusil d'assaut	100m / 200m / 300m	8/16	
Pistolet mitrailleur	1D8	p. mitrailleur	20m / 40m / 60m	10/10	tir en rafales
Lance grenade	1D10	arme lourde	20m / 30m / 40m	12/10	dégâts de zone
Lance flammes	1D6+2	arme lourde	5m / 10m / 15m	14/12	brûle 3 rounds

(\*) Les dégâts dépendent de l'arme, mais le type de munition peut apporter un modificateur. Dans tous les cas, le modificateur de dégâts du personnage ne s'applique pas aux armes à distance.

**Tir en rafale :** pour effectuer un tir en rafale, le chargeur doit contenir au moins la moitié de sa capacité. Une rafale vide complètement le chargeur. Si la rafale vise une seule cible, le tireur bénéficie d'un bonus de +30 au toucher et les dommages sont doublés. Le tireur peut aussi décider de couvrir une zone avec un tir en rafale. Il peut alors toucher jusqu'à 3 cibles avec la même rafale, mais ne bénéficie pas du bonus au toucher et inflige les dégâts normaux.

**Changement de chargeur :** le temps de rechargement d'une arme à feu est de 1 round.

Type de projectile	Notes
Flèche de fortune	-2 aux dégâts
Flèche	
Flèche barbelée	+2 de dégâts lors du retrait de la flèche
Flèche perce armure	Protection divisée par 2
Pierre ronde	-2 aux dégâts
Bille d'acier	
Balle	
Balle perce armure	Protection divisée par 2
Balle explosive	Pas de pénétration d'armure. +2 aux dégâts
Balle anti-émeute	Fort pouvoir stoppant. -2 aux dégâts
Balle lumineuse	Dégâts divisés par 2. +10% sur la visée lors d'un tir en rafale
Grenade	Dans un rayon de 10 mètres
Grenade fumigène	Actions à -50. Rayon 10 m

## Armures

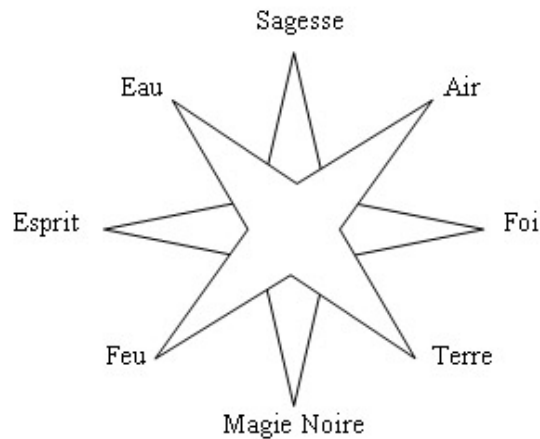
Les armures donnent un bonus de protection que l'on déduit des dégâts encaissés par un personnage. Les armures trop lourdes donnent aussi un malus applicable à toutes les actions physiques du personnage. Ces armures ne sont pas non plus indestructibles, et après une certaine quantité de dégâts encaissés elles peuvent devenir inutilisables.

Armure	Pénalité d'encombrement (applicable à tous les jets)	Protection	
		Armes blanches	Armes à feu
Cuir	/	1D4-1	1D4-1
Cuir rigide	/	1D4	1D4
Maille	-10	1D6	1D4
Demi plaques	-20	1D8	1D4
Plaques	-30	1D10	1D4
Blouson de cuir	/	1D4-1	1D4-1
Gilet pare balles	-10	1D4	1D8
Kevlar	-20	1D6+1	1D6+1

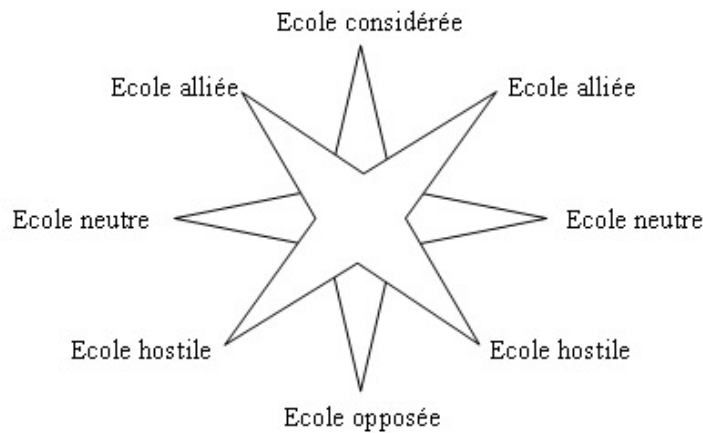
## Partie VII – La magie

### Les écoles de magie

Les écoles de magie sont au nombre de huit et chaque école est opposée à une autre selon le diagramme ci-dessous.



Le score cumulé des compétences dans deux écoles opposées ne peut dépasser 110%. Pour continuer à augmenter une école dans ce cas, il faut sacrifier sa capacité à lancer des sorts dans l'autre (en sacrifiant des points de compétence). De plus, plus une école est éloignée d'une autre, plus elle s'y oppose.



*Note : le Maître du Jeu peut refuser l'accès aux listes de sorts de Magie Noire. Sauf cas exceptionnels, ces listes ne devraient pas être autorisées à la création du personnage.*

Le paragraphe suivant décrit les différentes écoles de magie, avec leurs domaines particuliers.

L'Esprit : La magie de l'Esprit est spécialisée dans les domaines de l'influence et du contrôle des esprits, des illusions, de la téléportation et du voyage inter planaire.

Le Feu : la magie du Feu est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait au feu, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de feu (salamandres).

La Magie Noire : La Magie Noire domine les domaines de la nécromancie, de la démonologie et des maladies, aussi bien physiques que mentales.

La Terre : la magie de la Terre est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait à la Terre, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de terre (golems).

La Foi : La magie de la Foi regroupe les domaines de la destruction des morts-vivants, de la protection et de la magie végétale.

L'Air : la magie de l'Air est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait au domaine de l'air, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de l'air (sylphes).

La Sagesse : La magie de la Sagesse est la magie spécialisée dans la destruction des démons, la guérison tant physique que psychique et la magie animale.

L'Eau : la magie de l'Eau est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait à l'eau, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires d'eau (ondines).

### **Lancement d'un sort**

Lors d'un lancement d'un sort, on détermine l'effet en lançant un D100 et en comparant le résultat au score de compétence du royaume lié au sort. Les points de pouvoir dépensés sont utilisés quelque soit le résultat. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, le sort a bien fait effet. Sinon le lanceur aura commis une erreur dans son invocation et le sort restera sans effet. Dans le cas d'une maladresse, les effets obtenus sont inversés à

l'effet escompté et peuvent se retourner contre le lanceur du sort. Un sort prend, sauf indication contraire, un round à formuler, et prend effet au tout début du round suivant.

Si le sort lancé essaye d'affecter une autre créature, le sort peut aussi requérir un jet opposant le pouvoir du lanceur à l'une des caractéristiques de la cible (voir la matrice des jets d'opposition en annexe).

### **Influence de la concentration**

Un personnage souhaitant lancer un sort peut aussi choisir de se concentrer pour avoir plus de chances de réussir son sort. Pour chaque round passé uniquement à se concentrer, le lanceur obtient 5% de chances supplémentaires de réussir son sort, jusqu'à une limite de 80% (en tenant compte de sa compétence de base). Si la concentration est interrompue, le bonus est perdu et le personnage doit reprendre sa concentration depuis le début.

### **Récupération des points de pouvoir**

Les points de magie dépensés se régénèrent au rythme de 2 points par heure de sommeil et 3 points par heure de méditation.

### **Grimoire, personnages débutants et limite de sorts mémorisés**

Un personnage débutant (de niveau 1) connaît de 4 à 6 sorts s'il est magicien. On considère en effet qu'il n'a eu ni le temps ni les ressources nécessaires à l'approfondissement de l'étude de la magie. Il pourra par la suite apprendre d'autres sorts en cours de jeu. Le nombre maximal de sorts mémorisés est égal au score d'intelligence du personnage. Néanmoins un personnage peut très bien posséder un grimoire afin d'étendre sa capacité de sorts connus. S'il décide de mémoriser l'un des sorts de son grimoire, il doit tout d'abord effacer un sort mémorisé de son esprit (action instantanée) puis mémoriser le nouveau sort (nombre de rounds égal au coût en magie du sort). Cette manœuvre n'est possible que si le sort à mémoriser a déjà été appris par le magicien (voir Apprentissage des sorts ci-dessous).

### **Apprentissage des sorts**

L'apprentissage d'un sort dépend de la qualité des sources du magicien, de son niveau dans l'école de magie associée et du temps d'apprentissage.

Après sa période d'apprentissage, le magicien doit faire un jet sous son score dans l'école de magie associée, en tenant compte des modificateurs. Si le jet est réussi, le magicien maîtrise le sort et l'ajoute à sa liste.

- Création d'un nouveau sort (sans document)	- 90%
- Documents incomplets sur les effets du sort (témoignage ou description écrite des effets visuels)	- 70%
- Le magicien a été témoin direct des effets du sort	- 40%
- Le magicien a accès à un grimoire contenant le sort	+20%
- Le magicien reçoit l'enseignement d'un magicien connaissant le sort	+50%

#### Temps d'étude :

- 1 jour	- 80%
- 2 jours	- 60%
- 3 jours	- 40%
- 4 jours	- 20%
- 5 jours	/
- 6 jours	+10%
- 7 jours	+20%
- 8 jours	+30%
- 9 jours	+40%
- 10 jours	+50%
- par jour supplémentaire au delà du dixième jour :	+5%

## Partie VIII – Livre de sorts

Les sorts sont décrits de la manière suivante :

Nom du sort (école, coût en pouvoir, durée) : description

La durée du sort est définie comme suit :

R : Le sort dure un nombre de rounds égal au score de pouvoir du lanceur.

MN : Le sort dure un nombre de minutes égal au score de pouvoir du lanceur de sorts multiplié par son niveau.

P : Les effets du sort sont permanents.

C : Le sort dure tant que le lanceur maintient sa concentration

I : Le sort dure 1 round.

Sp : Le sort a une durée spéciale.

### Ecole de l'Air

- **Sphère d'air calme (air, 2, MN) :** Crée une sphère de 3m de diamètre ou l'air reste au repos, quel que soit ce qui se passe autour.
- **Ecouter le murmure du vent (air, 3, C) :** Permet, dans un lieu où passe un courant d'air permanent, d'écouter les actions qui se sont déroulées dans ce lieu au cours des dernières 24 heures.
- **Dissimulation thermique (air, 2, MN) :** Permet de masquer la signature thermique d'une personne et d'apparaître comme ayant une température identique à celle de l'air ambiant.
- **Sphère de silence (air, 2, MN) :** Crée une sphère de 3m de diamètre d'où aucun son ne filtre.
- **Tempête (air, 4, R) :** Crée un vent violent de Force égale à 3D8 dans un rayon de 100 mètres autour du lanceur du sort. Un jet d'opposition Force/Force est requis pour toute personne prise dans cette tempête pour ne pas chuter.
- **Tornade (air, 5, R) :** Permet de créer une tornade de 5 mètres de diamètre à la base qui soulève et emporte tout ce qui se trouve sur son chemin. La tornade avance en ligne droite pendant la durée du sort avant de se dissiper.
- **Invoquer un élémentaire d'air (air, 20, Sp) :** Permet d'invoquer un élémentaire d'Air (cf les règles d'invocation des élémentaires).
- **Souffle de Mystra (air, 4, R) :** Souffle d'air qui guide les flèches et autres projectiles légers vers leur cible. Donne un bonus de 25% de précision sur les tirs de projectiles légers.
- **Eclair d'énergie (air, 3, I) :** Un éclair d'énergie est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.
- **Triade foudroyante (air, 5, I) :** comme éclair d'énergie, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.
- **Eclair traçant (air, 5, I) :** comme éclair d'énergie, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.
- **Léviter (air, 2, C) :** Ce sort permet de se déplacer dans les airs verticalement (mais pas horizontalement) d'une hauteur de 3m par round. Pour se déplacer horizontalement, le lanceur peut toujours s'agripper aux éléments solides du terrain.

- **Plume (air, 1, C) :** Ce sort permet de ralentir une chute jusqu'à la vitesse d'une plume qui tombe, et d'éviter ainsi tout dégât en touchant terre.
- **Marcher sur un souffle (air, 2, MN) :** Permet de se déplacer en marchant sur les vents à la vitesse de déplacement normale et silencieusement. Ce sort nécessite au moins la présence d'un courant d'air et peut donc être inutile dans un espace clos.
- **Forme éthérée (air, 4, MN) :** Permet de prendre une forme gazeuse et de voyager dans les airs à la vitesse du vent.
- **Vol (air, 3, C) :** Permet de voler. La vitesse maximale peut atteindre celle du vol d'un grand rapace. La concentration nécessaire au maintien du sort dépend de l'habitude du lanceur dans l'utilisation de ce sort.
- **Protection contre le feu (air, 2, R) :** permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus au feu.
- **Armure infernale (air, 5, MN) :** ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école du feu pendant toute la durée du sort.
- **Tempête électrique (air, 10, R) :** Projette 2D10 éclairs par round frappant aléatoirement et causant 1D8+2 points de dégâts. La zone touchée, d'un rayon de 100 mètres par niveau du lanceur, doit être en vue du lanceur de sort. Chaque être vivant se trouvant dans la zone à 30% de chances d'être touché par round. Aucun jet d'esquive n'est possible pour éviter l'éclair.

### Ecole de la Terre

- **Détection du métal (terre, 2, MN) :** Permet de détecter des objets métalliques ou des filons de métaux enterrés.
- **Façonner le métal (terre, 4, C) :** Permet de façonner une pièce métallique en la touchant. La pièce peut faire 30 cm<sup>3</sup> par niveau de l'ensorceleur.
- **Façonner la terre (terre, 5, C) :** Permet de déplacer une masse de terre de 1000 m<sup>3</sup> par niveau de l'ensorceleur.
- **Invoquer un élémentaire de Terre (terre, 20, Sp) :** Permet d'invoquer un élémentaire de Terre (cf les règles d'invocation des élémentaires).
- **Animer les statues (terre, 3, MN) :** ce sort permet d'animer 1D6 statues de pierre. Ces statues obéiront aux ordres du sorcier jusqu'à leur destruction. Une statue détruite ne peut être animée à nouveau. La limite de statues pouvant être animés par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quelles statues vont échapper à son contrôle.
- **Créer une gargouille (terre, 4, P) :** Ce sort permet d'animer une statue de pierre et de la transformer en gargouille. Cette gargouille s'éveillera au coucher du soleil pour se retransformer en pierre tous les matins. Elle obéira aux ordres du mage jusqu'à sa destruction. Une gargouille détruite ne peut être animée à nouveau. La limite de gargouilles pouvant être contrôlées par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quelles gargouilles vont échapper à son contrôle.
- **Orientation souterraine (terre, 2, MN) :** Permet de ne pas perdre le nord dans des sous terrains.
- **Voyage sous terrain (terre, 4, Sp) :** Permet de voyager au travers des sols, montagnes et murs.



- **Changer la pierre en sable (terre, 2, P) :** Permet de changer (score de pouvoir) mètres cubes de pierre en sable
- **Eclair tellurique (terre, 3, I) :** Un éclair d'énergie tellurique est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.
- **Triade tellurique (terre, 5, I) :** comme éclair tellurique, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.
- **Trace tellurique (terre, 5, I) :** comme éclair tellurique, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.
- **Changer le sable en pierre (terre, 3, P) :** Permet de changer (score de pouvoir) mètres cubes de sable en pierre.
- **Protection contre l'eau (terre, 2, R) :** permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à l'eau.
- **Armure marine (terre, 5, MN) :** ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de l'eau pendant toute la durée du sort.
- **Mur de terre (terre, 3, MN) :** Crée un mur de terre de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.
- **Mur de granit (terre, 4, MN) :** Crée un mur de granit de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.
- **Pas arachnéen (terre, 3, R) :** Permet de se déplacer sur n'importe quelle surface solide quelque soit son inclinaison tant que l'on garde 3 points de contact avec la surface.
- **Passage sans traces (terre, 2, C) :** Permet de se déplacer (en marchant) sans laisser de trace de son passage.
- **Parler aux pierres (terre, 3, MN) :** permet de dialoguer mentalement avec une pierre pendant la durée du sort. La pierre ne comprend que les notions simples et n'a pas de concept temporel défini à part la succession du jour et de la nuit.
- **Épines de roc (terre, 5, P) :** permet de faire sortir de terre des épines de roche entravant les déplacements. Toute action dynamique autre qu'un déplacement lent cause 1D4 points de dégâts. Le rayon de la zone touchée est de 10 mètres par niveau du lanceur du sort.
- **Séisme (terre, 10, R) :** Permet de déclencher un séisme majeur sur toute la zone géographique. Les conséquences d'un tel séisme devraient modifier au moins une partie de la région.

### Ecole de l'Eau

- **Marcher sur l'onde (eau, 2, MN) :** Permet de marcher à la surface d'un liquide.
- **Créer de l'eau (eau, 1, R) :** Permet de créer 1m3 d'eau par niveau de l'ensorceleur.
- **Respiration sous marine (eau, 3, MN) :** permet de respirer sous l'eau.
- **Invoquer un élémentaire d'eau (eau, 20, Sp) :** Permet d'invoquer un élémentaire d'Eau (cf les règles d'invocation des élémentaires).

- **Repérer les sources (eau, 1, C) :** Permet de repérer les sources d'eau les plus proches, dans un rayon de 1000m par niveau.
- **Geler un liquide (eau, 2, I) :** permet de geler 1 mètre cube par niveau de liquide.
- **Neige (eau, 3, MN) :** permet de changer la pluie en neige dans un rayon de 1 Km par niveau autour du lanceur du sort. Tout groupe pris dans la tempête de neige à des chances d'être séparé et de se perdre et de souffrir du froid. En outre, les traces laissées par le passage dans la neige après la tempête sont impossibles à camoufler. Durant la tempête, les traces du groupe sont recouvertes en 1D10 minutes.
- **Eclair de glace (eau, 3; I) :** Un éclair de glace est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.
- **Triade de glace (eau, 5, I) :** comme éclair de glace, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.
- **Glace traçante (eau, 5, I) :** comme éclair de glace, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.
- **Résistance au froid (eau, 2, MN) :** Ce sort permet de résister à des froids extrêmes sans subir de dommages.
- **Protection contre la terre (eau, 2, R) :** permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à la terre.
- **Armure tellurique (eau, 5, MN) :** ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de la terre pendant toute la durée du sort.
- **Mur de glace (eau, 3, MN) :** Crée un mur de glace de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.
- **Balle de glace (eau, 4, I) :** Lance une balle de glace infligeant 1D6+2 points de dégâts sur une zone de 5 mètres de rayon à partir du point visé.
- **Brouillard (eau, 3, MN) :** Soulève un nuage de brouillard de rayon 10m par niveau du magicien autour de lui. Toutes les attaques à distance, ainsi que la détection (observation et écouter) subissent une pénalité de -50 dans le nuage.
- **Dissipation du brouillard (eau, 3, I) :** Permet au magicien de dissiper un brouillard naturel ou magique.
- **Ecouter le murmure de l'eau (eau, 3, MN) :** Permet de dialoguer mentalement avec toute masse d'eau non courante pendant la durée du sort.
- **Appeler la pluie (eau, 10, MN) :** permet de faire tomber une pluie diluvienne dans un rayon de 1 Km par niveau autour du lanceur du sort. La pluie gêne tous les déplacements, impose un malus de -70 sur les attaques à distance ainsi que les jets de détection (observation et écouter). En outre, l'apport d'eau fait sortir les rivières de leur lit et les personnages peuvent se faire emporter par les eaux.

### Ecole du Feu

- **Etincelle (feu, 1, R) :** Ce tour mineur permet d'allumer un feu même sans disposer des matières inflammables. Ce feu brûlera pendant (score de pouvoir) minutes, puis devra être alimenté par des matières combustibles.

- **Brasier infernal (feu, 3, R) :** Permet de créer un brasier de 3 m de diamètre à l'endroit désiré (en vue du lanceur de sorts) causant 1D10 points de dégâts par round.
- **Feu divin (feu, 5, R) :** une colonne de flammes de 10 mètres de diamètre s'abat du ciel à l'endroit désiré, en vue du lanceur de sorts, causant 2D6 points de dégâts initiaux, puis 1D10 points de dégâts par round.
- **Éclair de feu (feu, 3, I) :** Un éclair de feu est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.
- **Triade de flammes (feu, 5, I) :** comme éclair de feu, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.
- **Flammes traçantes (feu, 5, I) :** comme éclair de feu, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.
- **Tempête de flammes (feu, 5, I) :** crée une tempête de feu dans une zone de 10 mètres de diamètre par niveau du sorcier, centrée sur lui. Les flammes s'abattent depuis le ciel sur chaque personne présente, à l'exception du lanceur du sort, causant 1D8 points de dégâts à tous ceux qui ratent leur jet d'esquive.
- **Pépins de feu (feu, 4, Sp) :** Créé à partir de pépins ou de baies 1D6 petites grenades qui explosent en brûlant ce qui se trouve dans un diamètre de 3 mètres autour d'elles, infligeant 1D4 points de dégâts. Les baies et pépins restent enchantés pendant 24 heures.
- **Golem de lave (feu, 5, MN) :** Permet d'invoquer un golem de lave qui inflige 1D6 points de dégâts de chaleur à tout être se trouvant à moins de 3 mètres de lui, et 2D8 points de dégâts à chaque contact. Le golem attaquera toujours la personne la plus proche et le sorcier n'aura aucun contrôle sur lui.
- **Invoquer un élémentaire de feu (feu, 20, Sp) :** Permet d'invoquer un élémentaire de Feu (cf les règles d'invocation des élémentaires).
- **Résistance au feu (feu, 2, MN) :** Ce sort permet de résister à des chaleurs extrêmes sans subir de dommages.
- **Protection contre l'air (feu, 2, R) :** permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à l'air.
- **Armure de lumière (feu, 5, MN) :** ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de l'air pendant toute la durée du sort.
- **Mur de flammes (feu, 3, MN) :** Créé un mur de flammes de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre, qui inflige 1D6+2 points de dégâts par round passé à l'intérieur ou par traversée.
- **Cercle de flammes (feu, 4, MN) :** Créé un cercle de flammes de rayon 5 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre, qui inflige 1D6+2 points de dégâts par round ou par traversée, centré sur le magicien au moment du lancement du sort.
- **Lit de braises (feu, 4, C) :** Ce sort à pour effet de chauffer le sol jusqu'à une température de 100°C sur une zone de 10 mètres par niveau autour du lanceur du sort, provoquant 1D4 points de dégâts par round à toute créature située dans cette zone. De plus, tout déplacement nécessitant une certaine concentration subit un malus de 50.
- **Balle de feu (feu, 4, I) :** Lance une balle de feu infligeant 1D6+2 points de dégâts sur une zone de 5 mètres de rayon à partir du point visé.

- **Lumière (feu, 1, MN) :** Illumine une zone de 3 mètres de rayon autour de l'objet affecté. Si l'on déplace l'objet, la lumière se déplace aussi.
- **Jugement dernier (feu, 10, R) :** Provoque la chute de 2D10 météores par round frappant aléatoirement et causant 1D8+2 points de dégâts. La zone touchée, d'un rayon de 100 mètres par niveau du lanceur, doit être en vue du lanceur de sort. Chaque être vivant se trouvant dans la zone à 30% de chances d'être touché par round. Aucun jet d'esquive n'est possible pour éviter le météore.

### Ecole de la Sagesse

- **Soins des blessures légères (sagesse, 2, P) :** Soigne 1D4 +1 Points de dommages.
- **Soins des blessures modérées (sagesse, 3, P) :** Soigne 1D6 + 2 Points de dommages. Permet aussi de réduire les fractures.
- **Soins des blessures graves (sagesse, 4, P) :** Soigne 1D8 + 4 Points de dommages. Permet aussi de soigner les dommages faits aux organes.
- **Protection contre les maladies (sagesse, 2, MN) :** Immunise contre les infections.
- **Détection d'aura démoniaque (sagesse, 2, MN) :** Permet de détecter l'aura d'un démon et de jauger sa puissance (faible, moyenne, forte) par rapport à celle du lanceur de sorts dans un rayon de 100 mètres par niveau.
- **Invoquer un seigneur animal (sagesse, 5, Sp) :** Permet l'invocation d'un seigneur animal qui règne sur toutes les créatures de son type. Il peut diriger toutes ses créatures affiliées dans la zone pour aider celui qui l'a invoqué. L'invocation dure 1D10 rounds. Pré requis : connaître le nom du seigneur et n'avoir jamais causé de tort à une des créatures de son espèce.
- **Charme animaux (sagesse, 3, MN) :** Permet de calmer un animal. Il n'attaquera pas le sorcier sauf si ce dernier le frappe.
- **Réservoir de pouvoir (sagesse, Sp, P) :** Permet de créer un réservoir de points de magie dans un objet. Chaque point de magie entreposé coûte 2 points de magie au magicien. Les points entreposés sont perdus si l'objet est déplacé.
- **Protection (sagesse, 2, R) :** Protège de 1D4+1 points de dégâts contre les attaques élémentaires (feu, eau, terre, air).
- **Sphère de protection (sagesse, 4, R) :** Crée une sphère de 3 mètres de rayon autour de la cible qui protège de 1D4+1 points de dégâts contre les attaques élémentaires (feu, eau, terre, air).
- **Musique enchanteresse (sagesse, 2, MN) :** Permet de charmer un auditoire, une foule, et de la rendre perceptive aux demandes de l'ensorceleur.
- **Parler aux animaux (sagesse, 3, C) :** Permet de dialoguer mentalement avec un animal pendant la durée du sort.
- **Forme animale (sagesse, 4, MN) :** Permet de prendre la forme et les capacités d'un animal pendant la durée du sort. La taille maximale de l'animal est égale à la taille de la personne subissant les effets du sort.

- **Animal compagnon (sagesse, 5, P)** : Permet de lier à sa personne un animal qui accompagnera le sorcier dans ses déplacements. Il faut néanmoins bien veiller au bien être de l'animal pour que le lien soit maintenu. Le nombre maximum d'animaux liés est égal au niveau du lanceur du sort.
- **Animal messenger (sagesse, 1, Sp)** : Permet d'envoyer un petit animal jusqu'à un lieu désigné. Le sort prend fin lorsque l'animal est arrivé au bout de son périple.
- **Invoquer un essaim (sagesse, 3, MN)** : Permet d'invoquer un essaim qui gênera et piquera les personnes présentes sur les lieux.
- **Allié naturel (sagesse, 3, MN)** : Permet d'appeler une créature naturelle qui combattra aux cotés de l'invocateur.
- **Eveil (sagesse, 6, P)** : permet d'éveiller l'esprit d'un animal et d'amener son intelligence à un niveau humain (3D6). On peut dialoguer avec l'animal par télépathie ensuite.
- **Faveur Divine (sagesse, 10, MN)** : Invoque la faveur des dieux sur le lanceur du sort et ses alliés. Le lanceur du sort et ses alliés ont un bonus de 25 appliqué à toutes leurs actions pendant la durée du sort, tandis que les créatures ennemies subissent un malus de 25 sur toutes leurs actions.

### Ecole de l'Esprit

- **Sommeil (esprit, 1, MN)** : Endort la cible d'un sommeil magique (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).
- **Charme personne (esprit, 2, MN)** : Permet d'insuffler un sentiment d'amitié à l'égard du sorcier à sa cible. Requiert un jet pouvoir/pouvoir. La cible ne doit pas être animée d'intentions belliqueuses à l'encontre du sorcier au préalable.
- **Confusion (esprit, 3, MN)** : Sème la confusion dans l'esprit de la cible (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible) et l'empêche d'agir pour 1D6 rounds.
- **Peur (esprit, 3, MN)** : Permet de causer la terreur chez une cible, la forçant à fuir le combat (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible).
- **Suggestion (esprit, 3, P)** : Permet d'insérer une idée simple dans l'esprit de la cible qui la réalisera (jet pouvoir / pouvoir requis). L'idée ne peut pas demander plus d'une action. Ce pouvoir ne permet pas de forcer la cible à se porter préjudice (sauter dans le vide, se suicider ou se blesser).
- **Distorsion d'aura (esprit, 3, C)** : Permet de donner l'impression que l'aura que l'on émet est plus ou moins puissante que son aura réelle. L'aura détectée par une autre personne pourra ainsi donner l'impression d'être d'une puissance jusqu'à 10 points de pouvoir supérieure ou inférieure à son pouvoir réel.
- **Vol de pensées (esprit, 4, C)** : permet d'effacer une pensée ou un souvenir de l'esprit de la cible, au rythme d'une pensée ou souvenir par round (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).
- **Lecture spirituelle (esprit, 4, O)** : permet de lire les pensées conscientes et inconscientes ainsi que les connaissances de la cible (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).
- **Esprit Miroir (esprit, 4, R)** : Permet, si le sorcier est attaqué psychiquement, d'ajouter un bonus de +5 à son score de pouvoir pour résister (jet d'opposition). En cas de succès, il ne subit pas les effets du sort et renvoie le sort sur l'attaquant. Ce dernier subit l'attaque comme si elle était lancée par un sorcier ayant son propre score de pouvoir.

- **Contrôle de l'esprit (esprit, 5, C) :** Permet de prendre contrôle de l'esprit d'une cible (jet pouvoir / pouvoir requis). Ce pouvoir ne permet pas de forcer la cible à se porter préjudice (sauter dans le vide, se suicider ou se blesser).
- **Hurlement spirituel (esprit, 5, I) :** Toutes les personnes présentes dans le rayon d'action du sort (10 mètres par niveau) à l'exception du lanceur doivent réussir un jet d'opposition pouvoir/pouvoir ou être étourdies 2D6 rounds (toutes les actions reçoivent un malus de 50). Si la cible fait une maladresse sur son jet d'opposition, elle tombe dans le coma pour 1D6 heures.
- **Rumeur illusoire (esprit, 1, R) :** Permet de créer des sons se déplaçant.
- **Illusion (esprit, 2, MN) :** Permet de créer des illusions animées ou de modifier l'apparence d'une personne. (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible)
- **Invisibilité (esprit, 3, MN) :** Permet à une personne ou un objet ne dépassant pas 200 kg de devenir invisible. Si l'entité invisible donne ou reçoit un coup, elle redevient aussitôt visible.
- **Télépathie (esprit, 1, MN) :** Permet de converser mentalement avec une ou plusieurs personnes.
- **Présence (esprit, 1, MN) :** le magicien est conscient de toutes les créatures intelligentes se trouvant dans les 10 mètres par niveau autour de lui.
- **Conscience (esprit, 2, MN) :** comme présence, mais le lanceur du sort est en plus conscient des actions effectuées par les créatures intelligentes.
- **Télékinésie (esprit, 2, C) :** Permet au sorcier de déplacer des objets par la simple force de son esprit. La masse maximale des objets pouvant être déplacées évolue en fonction du niveau du lanceur de sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les matières organiques vivantes.
- **Barrière mentale (esprit, 2, C) :** Donne un bonus de +5 à ajouter à son score de pouvoir pour résister aux attaques mentales dont le sorcier pourrait être la cible.
- **Porte dimensionnelle (esprit, 10, Sp) :** Permet de créer un vortex débouchant sur un autre plan ou dans un autre lieu du même plan. Le rituel prend 1D10 minutes à réaliser, et le vortex reste ouvert une minute
- **Piège à esprit (esprit, 5, R) :** Permet de piéger l'âme d'une créature dans une gemme au moment où on la tue (jet pouvoir/pouvoir au moment du coup fatal). Pré requis : une gemme.
- **Accoucher un esprit (esprit, Sp, Sp) :** Permet de donner une âme à un objet lors de sa création. Cet objet aura un score d'intelligence et de pouvoir (INT et POU). Doté d'une personnalité propre, il pourra communiquer par empathie si son intelligence est inférieure à 6, par télépathie si son intelligence et son pouvoir sont supérieurs à 9 ou par la parole de son créateur dans les autres cas. Pré requis : une gemme contenant une âme. Limitation : le score maximum de pouvoir de l'objet est égal au pouvoir de l'âme emprisonnée dans l'objet. Coût : 10 points de pouvoir par tranche de 10 points à répartir entre l'intelligence et le pouvoir.

### Ecole de la Magie noire

- **Animer les squelettes (magie noire, 3, P) :** Permet au sorcier d'animer 1D6 squelettes (qu'il doit créer à partir de squelettes inanimés). Ces squelettes obéiront aux ordres du sorcier jusqu'à leur destruction. Un squelette détruit ne peut être animé à nouveau. La limite de squelettes pouvant être animés par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quels squelettes vont échapper à son contrôle.

- **Invocation de démon (magie noire, 3, Sp) :** Permet d'invoquer un démon dans un plan. L'invocation dure 1D6 minutes. Si le démon n'est pas contrôlé à son apparition, il attaque l'être le plus proche.
- **Contrôler un démon (magie noire, 3, MN) :** Permet de contrôler un démon (nécessite un jet pouvoir / pouvoir).
- **Evaporation (magie noire, 2, C) :** Permet de faire évaporer 100 litres d'eau par niveau du sorcier et par round de concentration.
- **Déshumidification (magie noire, 5, C) :** Permet de faire baisser le taux d'hygrométrie dans une région de 1 Km par niveau du sorcier de 5% par round de concentration. L'humidité revient à un taux de 1% par jour. Ce sort permet véritablement de changer le climat d'une région.
- **Vide (magie noire, 2, R) :** permet de créer le vide dans une zone de 10 m3 par niveau du sorcier. Le retour de l'air dans cette zone provoque un choc causant 1D4 points de dégâts.
- **Malédiction (magie noire, 3, MN) :** Lance une malédiction sur une cible. Toutes les actions de la cible subissent un malus de 20% pour la durée du sort.
- **Malédiction Noire (magie noire, 5, P) :** Lance une malédiction sur une cible. Toutes les actions de la cible subissent un malus de 20% jusqu'à ce qu'elle puisse lever la malédiction.
- **Maladie (magie noire, 3, Sp) :** La cible est malade pendant 2D6 jours si elle rate un jet opposant le pouvoir du magicien à sa constitution. Durant cette période, son nombre maximal de points de vie est divisé par deux.
- **Maladie contagieuse (magie noire, 5, Sp) :** La cible est malade pendant 2D6 jours si elle rate un jet opposant le pouvoir du magicien à sa constitution. Durant cette période, son nombre maximal de points de vie est divisé par deux. La cible (et uniquement elle) propage de plus la contagion dans son entourage.
- **Ténèbres (magie noire, 1, R) :** Lève un nuage de ténèbres sur une zone s'étendant sur 3 mètres par niveau autour du sorcier. Toutes les actions liées à la vue subissent un malus de - 50%.
- **Vision des ténèbres (magie noire, 2, MN) :** Permet de bénéficier d'une vision normale dans des ténèbres magiques.
- **Phobie (magie noire, 2, Sp) :** Donne une phobie à une situation commune pour 1D6 jours.
- **Dédoublement de personnalité (magie noire, 5, P) :** La cible développe une deuxième personnalité qui a 10% de chances de se révéler à chaque réveil.
- **Pyromanie (magie noire, 4, Sp) :** La cible devient pyromane au mépris de la sécurité des autres personnes, pendant 2D6 jours. Elle tentera d'allumer un incendie chaque fois qu'une occasion se présentera.
- **Drain magique (magie noire, 4, I) :** Permet de drainer 2D6 points de magie à une cible.
- **Erosion spirituelle (magie noire, 5, Sp) :** Une caractéristique primaire mentale (sagesse, intelligence ou pouvoir) de la cible perd 1D10 points pendant 1D10 jours. Les scores liés à cette caractéristique sont affectés eux aussi.
- **Invasion spirituelle (magie noire, 5, R) :** Ce sort, perversion du sort de contrôle de l'esprit, permet de plonger la cible dans un état catatonique pendant la durée du sort. La cible peut alors être conditionnée peu à peu pour devenir le serviteur dévoué du sorcier, ce qui nécessite de nombreuses invasions spirituelles

répétées. Le sorcier peut aussi grâce à ce sort détruire l'âme d'un serviteur conditionné en 2D6 rounds grâce à ce sort

- **Paranoïa (magie noire, 5, Sp)** : La cible devient paranoïaque envers tous ceux qui l'entourent, y compris ses plus proches compagnons, durant 2D6 jours.
- **Vieillesse accélérée (magie noire, 10, P)** : Vieillit la cible de 1 an par round de concentration.

### Ecole de la Foi

- **Bannissement (foi, 5, I)** : Permet de bannir une âme d'un plan (jet de pouvoir/pouvoir contre l'âme d'un défunt).
- **Vision de l'invisible (foi, 3, MN)** : Permet de voir les personnes et objets affectés par un sortilège d'invisibilité.
- **Dissipation des illusions (foi, 2, MN)** : Permet de dissiper une illusion.
- **Répulsion des Morts-vivants (foi, 2, MN)** : Repousse les morts-vivants dans un rayon de 10 mètres par niveau.
- **Sanctuaire (foi, 4, MN)** : permet de créer une zone de 3 mètres de rayon dans lequel aucun mort vivant ou démon ne pourra pénétrer pendant les effets du sort. Inversement, ces entités ne peuvent sortir de la zone si elles sont enfermées dedans.
- **Soins des blessures légères (foi, 2, P)** : Soigne 1D4 +1 Points de dommages.
- **Soins des blessures modérées (foi, 3, P)** : Soigne 1D6 + 2 Points de dommages. Permet aussi de réduire les fractures.
- **Soins des blessures graves (foi, 4, P)** : Soigne 1D8 + 4 Points de dommages. Permet aussi de soigner les dommages faits aux organes.
- **Vision des ténèbres (foi, 2, MN)** : Permet de bénéficier d'une vision normale dans des ténèbres magiques.
- **Purification des aliments (foi, 2, P)** : Permet de purifier les aliments des poisons ou sources de maladies qu'ils peuvent contenir.
- **Purification de liquide (foi, 1, P)** : Permet de purifier un liquide des poisons ou sources de maladies qu'il peut contenir.
- **Eau bénite (foi, 2, P)** : Permet de transformer de l'eau en eau bénite. 1 litre par niveau.
- **Transmutation du métal en bois (foi, 3, P)** : Tous les objets métalliques dans un rayon de 10 mètres autour du lanceur se transforment en bois (à l'exception des objets magiques).
- **Bénédictio (foi, 3, I)** : Permet d'annuler les effets d'une malédiction.
- **Lieu saint (foi, 4, P)** : Au terme d'un rituel durant 1D6 heures, ce sort permet de déclarer une zone de 100 mètres de rayon par niveau du lanceur comme lieu saint.
- **Parler aux plantes (foi, 3, R)** : Permet de dialoguer télépathiquement avec les espèces végétales.



- **Forme végétale (foi, 4, MN) :** Permet au magicien de prendre la forme d'un arbre pendant la durée du sort.
- **Voyage au travers des arbres (foi, 5, I) :** Permet au magicien de pénétrer dans un arbre et de ressortir dans un autre arbre de la même espèce dans un rayon de 10 Km par niveau.
- **Animation des plantes (foi, 5, P) :** Permet de doter un végétal de la faculté de déplacement. Le végétal se déplacera lentement et devra traîner derrière lui ses racines.
- **Pousse accélérée (foi, 2, P) :** Permet d'accélérer la pousse d'une plante jusqu'à atteindre sa taille adulte en 1D6 rounds. On peut ensuite continuer la pousse jusqu'à ce que la plante ait atteint 10 fois sa taille adulte normale.
- **Invoquer un élémentaire naturel (foi, 20, Sp) :** Permet d'invoquer un élémentaire naturel (une dryade) (cf les règles d'invocation des élémentaires).
- **Eveiller un Ent (foi, 10, MN) :** Permet, à partir d'un objet en bois, de faire pousser un arbre qui s'éveillera et deviendra un Ent.

### Sorts généraux

Les sorts suivants sont accessibles à toutes les écoles de magie et se basent sur la compétence de magie au choix du joueur.

- **Insuffler la magie (toutes, Sp, P) :** Permet de donner une propriété magique à un objet durant sa création. Pré requis : connaissance du sort lié à la propriété désirée. Coût : 10 points de magie plus le coût du sort lié (ou plus, à la discrétion du MJ, pour des objets à effets permanents).
- **Célérité (toutes, 2/4/6/8, Sp) :** permet de doubler sa caractéristique de dextérité, son score d'esquive et de porter deux attaques dans le même round sans aucun malus. La durée (en rounds) est égale au coût (en magie) du sort, suivant le barème 1 round = 2 points de magie.
- **Vêtements enchantés (toutes, 4, R) :** Permet d'enchanter des vêtements usuels pour qu'ils confèrent 1D4 de protection.
- **Extension du sort (toutes, 2, Sp) :** Permet de doubler la durée, la portée ou les effets du prochain sort, s'il est lancé dans la minute suivant ce sort.
- **Equilibre (toutes, 2, C) :** Permet de bénéficier d'un bonus de +50 sur tous les jets de manœuvre, à condition de les effectuer sans précipitation.
- **Stockage de sort (toutes, 3, Sp) :** Permet de stocker un sort dans un objet et de déterminer son lancement à n'importe quel moment (défini lors du stockage) dans les prochaines 24 heures.
- **Déflexions (toutes, 3, I) :** Permet de détourner une lame ou un projectile passant dans les 30 mètres autour du lanceur de sa cible.
- **Ouverture (toutes, 2, I) :** Permet d'ouvrir une serrure fermée (magiquement ou non) avec une probabilité de 50%.

## Partie IX – Démons et élémentaires

### **Invocation d'élémentaires**

Un élémentaire est un esprit de la nature, rattaché à l'un des cinq éléments qui composent le Monde. Ils peuvent être invoqués par un adepte de la magie naturelle connaissant le sort « invocation d'élémentaires ». Le rituel dure 1D6 minutes. Si le rituel est réussi, un élémentaire de l'élément invoqué se matérialise. L'élémentaire n'est pas tenu d'obéir à l'invocateur, mais il l'aidera si sa cause lui semble juste.

Êtres surnaturels, les élémentaires ont leurs caractéristiques exprimées en D8. Leurs points de vie sont égaux à la somme de leurs scores de taille et constitution. Ils bénéficient de 500 points de compétences à répartir lors de l'invocation (selon les besoins du MJ). Les Seigneurs des élémentaires peuvent avoir des caractéristiques beaucoup plus élevées, mais sont aussi plus durs à invoquer.

Coût d'invocation d'un élémentaire : l'invocateur doit pour convoquer un élémentaire dépenser 20 points de magie pour lancer le sort. Les caractéristiques d'un élémentaire sont For, Con, Tai, Sag, Int, Pou, Dex et Cha (ils n'ont pas d'apparence, mais un certain charisme).

### **Caractéristiques des élémentaires**

	<b>For</b>	<b>Con</b>	<b>Tai</b>	<b>Sag</b>	<b>Int</b>	<b>Pou</b>	<b>Dex</b>	<b>Cha</b>
<b>Golem</b>	2D8+6	2D8+8	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+4	2D8+6
<b>Ondine</b>	2D8+6	2D8+4	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+8	2D8+6
<b>Salamandre</b>	2D8+8	2D8+6	2D8+6	2D8+4	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+6
<b>Sylphe</b>	2D8+4	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+8	2D8+6	2D8+6	2D8+6
<b>Dryade</b>	2D8+6	2D8+6	2D8+4	2D8+8	2D8+6	2D8+6	2D8+6	2D8+6

Calcul des points de vie : Tai + Con.

Points de compétence à répartir : 500 pour un élémentaire commun, 1000 et plus pour un seigneur élémentaire.

### **Elémentaires de Terre : les Golems**

Description : Les Golems se présentent comme des amas de roc, de métal et de terre. Au repos, rien ne permet de les différencier d'un tas de pierres naturel. En mouvement, les Golems prennent une forme vaguement humanoïde. Elémentaires de Terre, ils peuvent s'avérer impossibles à invoquer au milieu d'une grande étendue d'eau.

Pouvoirs :

- Les Golems peuvent voyager à travers la terre et la roche, à la vitesse d'un cheval au galop.
- Très résistants, les Golems subissent la moitié des dommages infligés par les armes normales. Les sortilèges du domaine de l'eau causent le double des dégâts.

Spécial : +20% en pister et furtivité.

### **Elémentaires de l'Eau : les Ondines**

Description : Les Ondines se présentent sous la forme d'humanoïdes féminins à la peau bleutée. Elles vivent dans les grandes étendues d'eau, les lacs et rivières. Elémentaires de l'Eau, elles peuvent s'avérer impossible à invoquer dans les grandes étendues arides tels les déserts.

Pouvoirs :

- Les Ondines peuvent demeurer immerger un temps indéfini, leur organisme dans l'eau ne ressent pas le besoin de respirer. Par contre, elles ne peuvent rester hors de leur élément qu'un nombre de rounds égal à

leur constitution. Elles peuvent permettre à une autre créature de respirer sous l'eau durant un nombre de rounds égal à leur constitution.

- Les Ondines ne sont pas atteintes par les armes normales, les armes magiques infligent les dégâts normaux, de même que les sorts. Les sortilèges du domaine de la terre causent le double des dégâts.

Spécial : +20% en athlétisme et premiers soins.

### **Elémentaires de Feu : les Salamandres**

Description : Les Salamandres se présentent sous la forme d'humanoïdes masculins pouvant prendre la forme d'une salamandre de flammes. Leur contact brûle comme une flamme vive et inflige 1D6+2 points de dégâts.

Pouvoirs :

- Les Salamandres sont insensibles au feu naturel.
- Les Salamandres ne sont pas atteintes par les armes normales, les armes magiques infligent les dégâts normaux, de même que les sorts. Les sortilèges du domaine de l'air causent le double des dégâts.

Spécial : +20% en observation et corps à corps.

### **Elémentaires de l'Air : les Nymphes**

Description : Les Nymphes se présentent sous la forme d'humanoïdes féminins graciles et éthérés. Elles voyagent avec le vent et entendent bien souvent les histoires et secrets échangés à l'abri de toute oreille.

Pouvoirs :

- Les sylphes peuvent voyager sous forme éthérée à la vitesse du vent. Leur passage est ressenti comme une brise fraîche.
- Les Sylphes ne sont pas atteintes par les armes normales, les armes magiques infligent les dégâts normaux, de même que les sorts. Les sortilèges du domaine du feu causent le double des dégâts.

Spécial : +20% en écouter, chanter (compétence d'art) et orientation.

### **Elémentaires de la Nature : les Dryades**

Description : Les Dryades se présentent sous la forme d'humanoïdes féminins à la peau couleur noisette. Ce sont des esprits de la nature vivant dans les arbres. Pour elles, l'intérieur de l'arbre est comme un plan parallèle, et il n'est pas rare qu'il atteigne la taille d'un palais. En ressortant de ce plan, les dryades peuvent émerger par n'importe quel arbre à la surface du monde.

Pouvoirs :

- Les Dryades peuvent entrer et sortir dans leur plan par le biais de n'importe quel arbre à la surface du monde.
- Les Dryades subissent seulement la moitié des dégâts infligés par les armes normales, les armes magiques infligent les dégâts normaux, de même que les sorts. Le feu cause le double des dégâts.

Spécial : +20% en monde naturel et connaissance du monde.

### **Invocation de démons**

Les démons sont les créatures qui peuplent les plans infernaux. Ces démons peuvent être invoqués sur le plan terrestre par un sorcier pratiquant la Magie Noire connaissant le sort « Invocation de démons » et accomplissant le rituel approprié. En général, le sorcier prépare un pentacle dans lequel il dépose une offrande au démon pour que son rituel réussisse. L'invocation dure un total de 1D6 minutes.

Lorsque le démon s'est matérialisé, il reste encore au sorcier à négocier avec lui pour qu'il effectue l'action désirée par le sorcier. En cas de désaccord ne pouvant être résolu, le démon retourne simplement sur son plan d'origine. Les

démons sont des êtres malicieux, et même s'ils sont tenus de respecter leur pacte avec le sorcier, ils essaieront de jouer sur le sens des mots du pacte pour finalement faire selon leurs désirs.

**Coût d'invocation d'un démon :** le sorcier doit pour convoquer un démon dépenser 1 point de magie pour lancer le sort, plus 1 point par D8 dans chaque caractéristique du démon, plus 1 point par tranche de 10% de compétence usuelle ou magique du démon. Les caractéristiques d'un démon sont For, Con, Tai, Sag, Int, Pou et Dex (ils n'ont ni apparence, ni charisme).

**Effets d'une maladresse durant l'invocation d'un démon :** Si le sorcier fait une maladresse sur son jet de Magie lors de l'invocation d'un démon, il peut (au choix du Maître du Jeu) se retrouver projeté dans l'un des plans infernaux, se voir affublé d'une caractéristique démoniaque visible, ou encore le démon peut se matérialiser hors du pentacle ou dans le pentacle mais sans y être lié et attaquer le sorcier.

### **Lier un démon ou un élémentaire**

Il est possible pour un sorcier de lier un démon ou un élémentaire à sa personne ou à un objet. Cependant ces entités n'aiment pas plus que quiconque être réduites en esclavage, et le rituel pour les lier est un peu plus complexe. Afin de lier ces entités, l'invocateur doit :

- Connaître le Vrai Nom de l'entité.
- Sacrifier un point de pouvoir de façon permanente.
- Réussir un jet d'opposition entre son pouvoir et celui de l'entité.

Le point de pouvoir est sacrifié quel que soit le résultat du rituel.

Une entité liée peut ensuite être invoquée à volonté par son possesseur, et met 1D6 rounds pour se matérialiser. Elle est de plus tenue d'obéir à son possesseur. Néanmoins un sorcier qui tue un élémentaire à son service risque fort de s'attirer les foudres des seigneurs de cet élément.

## **Partie X – Objets magiques et types de matériaux**

Certains matériaux rares donnent aux armes un tranchant et une résistance supérieurs. Ceci se traduit par un bonus applicable aux dégâts de l'arme.

<b>Type de matériau</b>	<b>Bonus aux dégâts</b>
Acier	0
Acier Elfique ou Nain	+1
Mithril (vrai argent) ou Laen (verre Elfique)	+2
Draconium	+3

De plus certaines caractéristiques d'une arme peuvent augmenter ses chances de toucher. Ainsi une arme très bien équilibrée peut donner un bonus de 5% au jet de toucher. On considère qu'une telle arme est forgée lorsque le forgeron réussit un jet critique sur sa compétence au moment de la création de l'arme.

Certaines armes magiques peuvent aussi être dotées d'une âme. Ces armes sont alors douées d'une volonté propre qui guide leurs coups. Une telle arme se voit ainsi doter d'un bonus au toucher de 10% voire plus. Néanmoins, plus le bonus est élevé, plus la soif de sang de l'arme sera difficile à contrôler par son propriétaire.

D'autres armes peuvent aussi contenir des effets magiques liés à un sort, auquel cas ses caractéristiques sont les mêmes que celle du sort décrit dans le livre de sort.

## Partie XI – Les soins et le repos

### Récupération des points de vie

Un personnage peut récupérer des points de vie

- en se reposant.
- par l'utilisation de la médecine, d'herbes médicinales et de potions.
- par le biais de la magie.

D'une manière générale, un personnage récupère 1 point de vie pour 3 heures de repos et 2 points de vie pour 3 heures de sommeil.

L'utilisation de la compétence « premiers soins » permet d'arrêter les hémorragies et de faire gagner 1D3 points de vie. Une trousse de premier secours donne un bonus de +20% pour la réussite de l'action.

L'utilisation de la compétence « médecine » permet de faire gagner 1D6 points de vie mais nécessite du matériel plus spécifique.

### Besoin de sommeil

D'une manière générale, les êtres humains doivent prendre de 6 à 8 heures de sommeil par nuit. Les elfes eux peuvent se contenter de 4 heures de méditation.

## Partie XII – Bestiaire

Cette partie donne les caractéristiques des différentes races humanoïdes et animales pouvant intervenir durant vos parties. Leur total de points de vie est toujours égal à la moyenne de leurs scores de taille et constitution.

	For	Con	Tai	Sag	Int	Pou	Dex	App
<b>Humanoïdes</b>								
<b>Humain (*)</b>	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6
<b>Demi-elfe (*)</b>	2D6+5	2D6+5	2D6+6	2D6+5	2D6+6	2D6+7	2D6+7	2D6+7
<b>Elfe (*)</b>	2D6+4	2D6+4	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+8	2D6+8	2D6+8
<b>Nain (*)</b>	2D6+8	2D6+8	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+6
<b>Orque</b>	2D6+8	2D6+8	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+4
<b>Semi-orque</b>	2D6+7	2D6+7	2D6+6	2D6+5	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+5
<b>Homme-Jéopard</b>	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6
<b>Kobold</b>	1D6+6	2D6+6	1D6+4	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+8	2D6+4
<b>Gnome</b>	1D6+4	2D6+6	1D6+4	2D6+4	3D6+6	3D6+6	3D6+8	2D6+4
<b>Farfadet</b>	1D6+4	2D6+6	1D6+4	2D6+4	3D6+6	3D6+6	3D6+8	2D6+4
<b>Animaux</b>								
<b>Grenouille mutante</b>	1D4	1D4	1D2+1	1D4	1D2	1D2	1D6+8	/
<b>Poulet</b>	1D4	1D4	1D2+1	1D4	1D2	1D2	1D6+2	/
<b>Lion</b>	4D6	3D6	5D6	2D6	2D6	1D6	4D6	/
<b>Eléphant</b>	8D6	4D6	10D6	2D6	1D6	1D6	2D6	/
<b>Lama</b>	3D6	4D6	4D6	1D6	1D6	1D6	2D6	/
<b>Cheval</b>	3D6	4D6	4D6	1D6	1D6	1D6	2D6	/

(\*) Races de base jouables.

## Partie XIII – Personnages non joueurs

Cette partie présente des exemples de personnages non joueurs pré-tirés. Vous pouvez vous en inspirer pour réaliser les intervenants de vos parties.

### **Paysan**

Modificateur de dégâts : +1D4  
Points de vie : 12  
Points de pouvoir : 9

#### Compétences :

Artisanat (charpenterie) 30%, connaissances (cultiver) 75%, connaissances (élevage) 55%, connaissance du monde 30%, premiers soins 50%, monde naturel 60%, pister 30%, négociateur 40%, observation 30%, écouter 30%, furtivité 30%, athlétisme 40%, équitation (cheval) 20%, armes contondantes 20%, projectiles 50%, corps à corps 30%.

#### Armes :

Baton, 20%, 1D6+MD.  
Arc de chasse, 50%, 1D8.

### **Forgeron**

Modificateur de dégâts : +1D6  
Points de vie : 14  
Points de pouvoir : 14

#### Compétences :

Art (enluminures sur armes et armures) 50%, artisanat (forge) 80%, connaissances (objets elfiques) 40%, connaissance du monde 30%, négociateur 70%, armes contondantes 60%, magie (feu) 60%, magie (terre) 40%.

#### Sorts :

Étincelle (feu, 1), Brasier infernal (feu, 4), Détection du métal (terre, 2), Façonner le métal (terre, 4)

#### Armes :

Marteau, 60%, 1D6+1+MD.

### **Marchand**

Modificateur de dégâts : 0  
Points de vie : 12  
Points de pouvoir : 8

#### Compétences :

Connaissances (habitudes de la rue) 70%, connaissances (haute société) 30%, Langue étrangère 50%, connaissance du monde 30%, premiers soins 40%, navigation 20%, orientation 50%, baratin 60%, négociateur 75%, étiquette 30%, intimidation 20%, observation 20%, électronique 30%, conduite (camionnette) 30%, Fusil d'assaut 40%.

#### Armes :

Canon scié, 40%, 2D6.

### **Garde du corps**

Modificateur de dégâts : +1D6  
Points de vie : 15  
Points de pouvoir : 6

Compétences :

Connaissances (habitudes de la rue) 30%, premiers soins 50%, observation 75%, écouter 60%, furtivité 60%, athlétisme 80%, conduite (automobile) 60%, interrogation 40%, intimidation 80%, lame courte 40%, corps a corps 80%, pistolets 80%, esquive 70%.

Armes :

Main nues, 80%, 1D3+MD.

Couteau, 40%, 1D4+MD.

Beretta 9mm, 80%, 1D8.

**Militaire**

Modificateur de dégâts : +1D4

Points de vie : 12

Points de pouvoir : 12

Compétences :

Connaissances (tactique militaire) 30%, premiers soins 50%, observation 50%, écouter 50%, furtivité 60%, athlétisme 80%, conduite (char) 60%, interrogation 40%, intimidation 50%, lame courte 45%, corps a corps 60%, pistolets 60%, pistolet mitrailleur 80%, esquive 60%.

Armes :

Main nues, 60%, 1D3+MD.

Couteau, 45%, 1D4+MD.

Beretta 9mm, 60%, 1D8.

Uzi, 80%, 1D8 / 2D8 (rafales)

Partie XIV – Résumé concernant la création d'un personnage

- Choisir le concept de base du personnage (race...) en accord avec le Maître du Jeu.
- Répartir 100 points entre les différentes caractéristiques de base.
- Calculer le nombre de points de vie, de pouvoir et les différents bonus du personnage
- Répartir 500 points entre les différentes compétences.
- Choisir les sorts connus initialement par le personnage (4 à 6 sorts).
- Choisir l'équipement de départ du personnage.

## Partie XV – Règles optionnelles concernant la fatigue et l’encombrement

Ces règles permettent à un Maître de Jeu d’augmenter le réalisme de sa partie mais peuvent s’avérer lourdes à gérer.

**Calcul des points de fatigue :** Le nombre de points de fatigue nominal de l’aventurier est égal à sa caractéristique de constitution multipliée par cinq. Chaque action effectuée peut avoir une influence sur ce total et entraîner un malus sur les actions du à la fatigue.

Action	Points dépensés
Nuit blanche	25
Marche de 2 heures en campagne	6
Marche de 2 heures en montagne	8
Marche de 2 heures en jungle	10
Par tranche de 15 minutes de natation	5
Par heure d’exposition à des conditions extrêmes (chaleur – froid)	5 à 20
poids transporté excessif par heure	5 à 15

Effets de la fatigue	
sans pénalité	de 51 à 100 % du score nominal de fatigue
avec –25 sur les actions	de 26 à 50 % du score nominal de fatigue
avec –50 sur les actions	de 1 à 25 % du score nominal de fatigue
Si le nombre de points de fatigue tombe à zéro, le personnage s’endort instantanément	

### Gestion du poids de l’équipement :

sans pénalité	score de force + score de constitution (en Kg)
avec –25 sur les actions	2 fois (FOR + CON) (en Kg)
avec –50 sur les actions	3 fois (FOR + CON) (en Kg)
Au-delà, l’aventurier ne peut plus se déplacer. Ne tient pas compte du poids des vêtements portés.	



## Annexe : Table des jets opposant les caractéristiques

Caractéristique de l'attaquant

<b>5</b>	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-	-	-	-	-	-
<b>6</b>	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-	-	-	-	-
<b>7</b>	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-	-	-	-
<b>8</b>	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-	-	-
<b>9</b>	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-	-
<b>10</b>	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	-
<b>11</b>	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%
<b>12</b>	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%
<b>13</b>	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%
<b>14</b>	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%
<b>15</b>	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
<b>16</b>	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%
<b>17</b>	-	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%
<b>18</b>	-	-	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%
<b>19</b>	-	-	-	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%
<b>20</b>	-	-	-	-	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%

Le résultat en pourcentage donne le seuil qu'il ne faut pas dépasser pour réussir son action.

Un jet de dés au dessus de 95 donne systématiquement un échec et un jet au dessous de 5 une réussite.



## Remerciements

Ce guide n'aurait jamais pu voir le jour sans la contribution des personnes suivantes que je tiens à remercier ici :

- Ryusenshi, Seigneur Dragon
- Le Gob, Seigneur Dragon
- Oror, Seigneur Dragon
- 4 vents, Seigneur Dragon

Pour la création de l'univers et du système de jeu, les premiers tests, les premières parties, les longues discussions relatives aux petits points de détails et les explosions de rire qui ont suivi.

*Tyffyn, Seigneur Dragon*

### **Contributeurs**

Je tiens aussi à remercier l'ensemble des membres des Chroniques du Fantastique pour leur apport au monde et au système de jeu, en particulier aux nombreuses personnes qui ont testé le système de jeu lors des différentes rencontres (par ordre alphabétique).

- Arthem,
- Atriope,
- Célestine,
- Fallémon,
- Fylia,
- Kar-er,
- Kelleman,
- Konan,
- Lady Darconia,
- Le Padre,
- Lia l'elfe Noire,
- Liam O'Connor,
- Lune Noire,
- Maalika,
- Mykir,
- Raven,
- Ron-berku,
- Sagara,
- Talael.