



le Scriptorium

présente :

une aide de jeu
pour OpenQuest



OPENQUEST : TABLEAUX

OPENQUEST : TABLEAUX



UNE AIDE DE JEU POUR OPENQUEST

Réalisation & mise en page : Arasmo

Illustration : Conduciarrii

<http://conduciarrii.deviantart.com/art/hoplites-Lunars-290862843>

RÉSISTANCES

Compétence	Expertise	Description
Endurance	CON + POU	Mesure la constitution du personnage et sa capacité à survivre à la faim, la soif, au froid, ou aux maladies et aux infections.
Esquive	DEX + 10	Permet d'éviter les périls physiques, comme un coup de hache.
Persévérance	POU + 10	Mesure la volonté de votre personnage, sa résistance à la magie et aux tentatives visant à l'influencer.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Compétence	Expertise	Description
Combat Rapproché	DEX + FOR	La facilité avec laquelle un personnage manie les armes de mêlée, comme les épées, les haches, les dagues, les lances ou les boucliers.
Combat à Distance	DEX + INT	La facilité avec laquelle un personnage manie les projectiles ou les armes de lancer.
Combat Sans Arme	DEX + FOR	La facilité avec laquelle un personnage manie les armes naturelles, comme la morsure, les coups de poing ou de pied, les griffures ou l'empoignade.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Compétence	Expertise	Description
Connaissance de la Nature	INT + 10	Prédire le temps qu'il fera, reconnaître et s'occuper des animaux et des plantes, géologie et survie dans le monde naturel.
Connaissance (type)	INT	Spécialité non couverte par les autres compétences de connaissance, comme Connaissance (Alchimie), Connaissance (Herboristerie), etc.
Culture (d'origine)	INT + 10	Ce qu'un personnage sait de l'histoire, de la politique, de la géographie de sa région et de sa société d'origine.
Culture (autre)	INT	Ce qu'un personnage sait de l'histoire, de la politique et de la géographie d'une contrée étrangère.
Langage (autre)	INT	La facilité avec laquelle un personnage peut parler une langue étrangère, voire lire et écrire dans cette langue.
Langage (maternel)	INT + 50	La capacité à parler et à écrire dans sa propre langue.

COMPÉTENCES PRATIQUES

Compétence	Expertise	Description
Artisanat	INT + 10	Permet de créer des choses, comme des pots, des armes ou des bâtiments.
Athlétisme	DEX + FOR	Courir, grimper, sauter et soulever des poids.
Conduite	DEX + INT	Diriger des véhicules des périodes antiques et médiévales, tels que les charriots, les charrettes, et les charrettes.
Équitation	DEX + POU	Tenter des manœuvres risquées à dos de bêtes comme les chameaux ou les chevaux, voire de créatures plus fantastiques telles que les hippogriffes.
Guérison	INT + 10	Soigner des blessures et des maladies en utilisant les premiers soins et la chirurgie.
Influence	CHA + 10	Persuader quelqu'un de faire quelque chose qui est contraire à ses intérêts.
Ingénierie	INT + 10	Les constructions de grande ampleur et les engins de siège sont couverts par cette compétence.
Mécanismes	DEX + INT	Manipuler des serrures et toute chose avec des éléments mouvants complexes.
Navigation	CHA + POU	Diriger des navires et des barques.
Négoce	INT + 10	Évaluer et vendre des marchandises.
Perception	INT + POU	Repérer des objets cachés et de petits détails de l'environnement.
Performance	CHA + 10	Jouer un rôle dans une pièce de théâtre, chanter, danser, jouer d'un instrument...
Relation (type)	CHA + 10	Compétence optionnelle qui représente la force du lien noué entre le personnage et un PNJ ou un groupe de PNJ.
Richesse	INT + CHA	Compétence optionnelle qui mesure la capacité d'un personnage à gérer ses ressources.
Sens de la rue	CHA + POU	Détermine comment un personnage opère dans un environnement urbain. À utiliser notamment pour trouver de l'information, s'orienter dans les rues, et trouver des recéleurs prêts à vendre des biens volés.
Tromperie	DEX + INT	Faire preuve de discrétion, se cacher et faire du vol à la tire.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Compétence	Expertise	Description
Magie Commune	POU x 3	À utiliser avec la Magie Commune. Cette compétence vous permet d'utiliser cette magie moins puissante, mais plus facile à utiliser que les autres.
Sorcellerie	INT	À utiliser avec la Sorcellerie. Cette compétence sert à lancer et à manipuler des sorts de sorcellerie. Pour les non-magiciens, cela vous permet d'utiliser des parchemins, des talismans et autres objets de sorciers.
Religion (d'origine)	INT + 10	À utiliser avec la Magie Divine. La plupart des personnages sont au moins membres laïques d'une religion locale, et la connaissent superficiellement. Pour les personnages plus dévots, cette compétence est la clé de leur avancement.
Religion (autre)	INT	À utiliser avec la Magie Divine. Cette compétence concerne la connaissance d'une autre religion, le terme entre parenthèses indiquant le nom de la religion.

NIVEAU DE COMPÉTENCE

Compétence	Expertise	Description
0 à 25 %	Novice	Débutant total dans le domaine.
26 à 50 %	Apprenti	Encore en période de rodage.
51 à 75 %	Vétéran	Quelqu'un qui utilise régulièrement la compétence dans le cadre de ses activités quotidiennes.
76 à 99 %	Expert	Un expert local dans le domaine, qui peut utiliser cette compétence dans la plupart des conditions avec élégance et facilité.
100 % et +	Maitre	Un des meilleurs dans le domaine, capable d'accomplir l'impossible dans les conditions les plus défavorables.

DIFFICULTÉ DES COMPÉTENCES

Difficulté	Modificateur de compétence	Signification du modificateur
Facile	+ 50 %	La tâche est beaucoup plus simple que la moyenne et le personnage devrait être presque sûr de réussir.
Simple	+ 25 %	La tâche est plus simple que la moyenne et les chances du personnage sont augmentées.
Moyen	0 %	La compétence n'est pas modifiée étant donné que le test est effectué dans des conditions normales.
Difficile	- 25 %	Le personnage est considérablement gêné dans sa tâche.
Très difficile	- 50 %	Le personnage doit faire face à de sérieuses difficultés qui peuvent rendre le succès impossible.

RELATIONS

Relation	PA	Avantages (si réussite à un test de Relations)	Désavantages
Allié	2	<p>Le personnage peut effectuer une Modification Mineure d'Intrigue pour qu'un Allié vienne à son aide à un moment approprié.</p> <p>L'Allié peut prêter au personnage un objet approprié ou une somme d'argent pour une période déterminée avec l'accord du Meneur de Jeu.</p> <p>La Relation avec l'Allié peut réduire d'un le niveau de difficulté d'un test.</p> <p>L'Allié peut offrir des informations ou même un travail au personnage.</p>	<p>Un Allié peut être tué en cours de partie.</p> <p>Il demande des services en échange de ceux qu'il rend : prêt d'argent, tâches à accomplir, etc.</p> <p>Ses ennemis deviennent les ennemis du personnage, ce qui peut accroître la difficulté d'un test de compétence en leur présence.</p>
Suivant	1	<p>Le Suivant peut fournir un hébergement modeste et un peu de nourriture au personnage.</p> <p>Le Suivant tentera d'aider un personnage si possible, mais l'aide sera modeste (par exemple, un prêt de 1D20 PA).</p> <p>Le personnage obtient 1-3 Points d'Amélioration supplémentaires lorsqu'il soutient, aide ou défend un Suivant.</p>	<p>Il peut être tué.</p> <p>Il se met souvent dans des situations délicates et y implique le personnage.</p> <p>Les ennemis du personnage peuvent chercher à lui nuire en s'attaquant à un Suivant.</p> <p>La perte d'un Suivant peut causer un Traumatisme Sévère (voir page 84).</p>
Ennemi	2	<p>Le personnage obtient + 25 % à un jet de compétence utilisé contre son Ennemi.</p> <p>Le personnage obtient 1-3 Points d'Amélioration supplémentaires lorsqu'il est parvenu à contrecarrer son Ennemi.</p> <p>Le personnage peut être embauché par ceux qui s'opposent à l'Ennemi.</p>	<p>Un Ennemi s'en prendra au personnage aussi souvent que possible.</p> <p>Toute interaction avec un ennemi (pour parler, négociation, etc.) voit son niveau de difficulté augmenter de un.</p>
Organisation	2	<p>Le personnage peut effectuer une Modification Mineure d'Intrigue (voir page 81) pour qu'une Organisation vienne à son aide à un moment approprié.</p> <p>Le personnage peut avoir accès à des infrastructures offertes par l'organisation (salle de réunion, sanctuaires privés, etc.)</p> <p>L'Organisation peut offrir des informations ou même un travail au personnage.</p>	<p>L'Organisation demande des services en échange de ceux qu'elle rend : prêt d'argent, tâches à accomplir, etc.</p> <p>Les ennemis de l'Organisation peuvent s'en prendre au personnage à cause de ses liens avec elle.</p>



RICHESSSE

Richesse	Description	Classe Sociale	Description	Equipement	Logement
0 et moins	Miséreux	Mendiants et esclaves.	En dehors de l'économie normale et incapable de subvenir à ses besoins	Guenilles, outils jetés, restes de nourriture.	La rue ou un taudis.
1-34 %	Pauvre	Laboureurs, petits artisans, miliciens.	Difficultés financières constantes, vulnérabilité à la moindre dépense imprévue.	Habits simples, couteaux, gourdins, gruaux, l'occasionnel morceau de viande faisandée. Locataire de ses outils de travail.	Dans un logement commun bondé. Si dans une cité, le logement est loué.
35-65 %	Moyen	Hommes libres avec une profession.	Correspond à la moyenne de la culture. Capable de subvenir à ses besoins, mais toujours vulnérable aux aléas.	Épée, lance, bouclier, arbalète, armure de cuir, bonne viande une fois par semaine. Propriétaire de ses outils de travail.	Propriétaire d'une petite habitation abritant lui et sa famille immédiate.
66-85 %	Aisé	Petits marchands, prêtres.	Avec un minimum de prudence, des économies sont possibles tout en gardant un niveau de vie confortable.	Cotte de mailles, arc long, épée, bonne viande 2-3 fois par semaine. Ses outils de travail sont de bonne qualité. Possède 1-2 serviteurs ou 3-4 esclaves (selon la culture).	Possède une résidence privée pour sa famille proche, avec des chambres supplémentaires.
86-90 %	Riche	Marchands, petite noblesse.	Mode de vie extravagant possible.	Cotte de mailles voire armure de plaques, armes de qualité. Accès à la meilleure nourriture. 2-12 serviteurs ou 3-18 esclaves.	Une villa avec des chambres spacieuses pour sa famille étendue et ses serviteurs.
100 % +	Richissime	Rois, grande noblesse.	Possibilité de subvenir aux besoins d'un vaste entourage et d'une famille étendue.	Armes et armure de plaques faites sur mesure. Tient régulièrement des fêtes pour une cour entière. Entretien un entourage de 3 à 18 courtisans, une garde de 2 à 12 guerriers, et au moins 50 serviteurs ou esclaves.	Un château/palais pouvant loger sa famille étendue, ses serviteurs et des courtisans.
200 % +	Opulent	Empereurs.	Vit dans l'opulence la plus extravagante.	Armure faite sur mesure décorée de feuilles d'or, armes incrustées de bijoux.	Un grand complexe palatial de la taille d'une petite ville, souvent au sein d'une cité plus grande.

SOINS

Blessure ou état	Traitement
Inconscience	Si le test est réussi, le soigneur peut ranimer un personnage. Ranimer un patient drogué est plus difficile, ce qui peut entraîner un malus.
Blessure Légère	Un test de Guérison réussi restaure 1D6 points.
Stabiliser une Blessure Grave	Un test réussi ne restaure pas les PV perdus, mais stabilise l'état du patient de façon à ce qu'il ne meure pas d'hémorragie. (Les Blessures Graves sont une règle optionnelle).
Soigner une maladie	Un test réussi permet au patient malade de mieux résister à la maladie : il ajoutera un bonus à son prochain Test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence de la maladie. Le bonus est égal à la compétence de Soins du guérisseur divisée par 10.
Soigner un poison	Un test réussi permet au patient empoisonné de tenter un deuxième Test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du poison en vue de résister au poison. Le bonus est égal à la compétence de Soins du guérisseur divisée par 10.
Chirurgie	En dehors d'une guérison magique, une chirurgie réussie est le seul moyen pour un personnage de récupérer d'une Blessure Grave. Une fois qu'un test de Soins réussi a pu prévenir tout risque d'hémorragie, un nouveau test réussi peut remettre en place les os cassés, recoudre les plaies ouvertes et restaurer la localisation blessée. En cas de succès, le personnage touché regagne un PV et pourra guérir normalement.

Arme de mêlée	DD	FOR/DEX	ENC	Taille	Cout
Matraque	1D4	-/-	1	Léger	5 PA
Gourdin ^{Flex} , hachette ^{Portée}	1D6	5/9	1	Léger	20 PA
Bâton ^{2M}	1D8	5/9	2	Moyen	20 PA
Hache de bataille, marteau de guerre, pique de guerre, chaîne & boulet, Masse ^{Flex}	1D8	9/9	2	Moyen	120 PA
Grand marteau ^{2M} , grande hache ^{2M} , fléau militaire ^{2M} , maillet de guerre ^{2M}	2D8	13/5	4	Lourd	200 PA
Hallebarde ^{2M & LL} , arme d'hast ^{2M & LL}	1D8	9/9	3	Lourd	200 PA
Boucliers					
Petit (rondache ou psilos)	1D4	-/-	1	Moyen	50 PA
Moyen (écu)	1D6	9/-	2	Lourd	150 PA
Grand (pavois)	1D6	13/-	3	Énorme	300 PA
Lances ^{Prép-Flex}					
Lance de cavalerie	1D10	11/9	3	Lourd	150 PA
Lance longue	1D8	9/5	2	Moyen	30 PA
Lance courte ^{Portée}	1D6	5/5	2	Moyen	20 PA
Épées et couteaux					
Épée bâtarde ^{Flex}	1D8	13/9	2	Moyen	250 PA
Couteau ^{Portée} , dague ^{Portée}	1D4 + 1	-/-	-	Léger	20 PA
Cimeterre, épée longue	1D8	9/9	2	Moyen	150 PA
Épée large ^{2M}	2D8	13/9	4	Lourd	300 PA
Rapière	1D6	9/13	1	Léger	150 PA
Épée courte, glaive	1D6	5/5	1	Moyen	100 PA

Armes à projectile ^{2M}	DD	Portée	Rechargement	FOR/DEX	ENC	Cout
Sarbacane	1D2	15 m	1 Round	-/9	-	30 PA
Arbalète lourde	2D6	150 m	3 Round	9/9	2	350 PA
Arbalète légère	1D8	125 m	2 Round	5/9	1	150 PA
Arc long	1D10	150 m	1 Round	13/9	1	150 PA
Arc nomade	1D8	125 m	1 Round	9/13	1	150 PA
Arc court, fronde à bâton	1D8	75 m	1 Round	9/9	1	75 PA
Fronde ^{1M}	1D6	50 m	1 Round	-/-	1	5 PA
Armes de lancer						
Atlatl ^{2M}	+ 2	+ FOR x mètres	2 Round	5/9	1	20 PA
Dague ^{Rapproché}	1D6	FOR x mètres	1 Round	-/9	-	30 PA
Hachette ^{Rapproché}	1D8	FOR x mètres	1 Round	7/11	1	25 PA
Dard, shuriken	1D4	FOR x mètres	1 Round	-/9	1	15 PA
Javelot/lance courte ^{Rapproché}	1D6	FOR x 2 mètres	1 Round	5/9		(cf table des armes de Combat Rapproché)
Pierre, projectile improvisé	1D4	FOR x mètres	1 Round	5/5	1	-

Munition	ENC	Prix	Armure	PA	ENC	Cout	Description
Flèches (10)	-	1 PA	Cuir	2	3	500 PA	Cuir rembourré, cuir bouilli et durci, ou armure en lin.
Dard de sarbacane (10)	-	2 PA	Broigne	3	5	1 000 PA	Anneaux de métal fixés sur une armure en cuir.
Carreaux d'arbalète (10)	-	2 PA	Écaille	4	7	1 500 PA	Plaques de métal recouvrant une armure de cuir
Billes de fronde (10)	-	5 PC	Cotte de maille	5	8	3 000 PA	Ensemble d'anneaux de fer liés pour former une armure.
			Plaques	6	12	9 000 PA	Plaques d'acier qui recouvrent le corps par-dessus une cotte de maille.



Animaux, transports ou esclaves	Cout	Objets du quotidien	ENC	Cout	Description
Bison	200 PA	Besace	1	5 PC	Peut contenir 15 ENC d'équipement.
Bœuf	200 PA	Bougie 1 heure	-	1 PC	Une bougie éclaire dans un rayon d'un mètre. Tout vent plus fort qu'une légère brise éteindra la bougie.
Charriot	600 PA	Bouteille, verre	-	2 PA	
Charrette	75 PA	Carquois	-	2 PA	Un carquois peut contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.
Chat	2 PA	Chaine, 2 mètres	2	40 PA	
Cheval, entraîné au combat	500 PA	Codex	1	60 PA	
Cheval, monte	350 PA	Corde, 10 mètres	2	10 PA	Une corde standard peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux (30 TAI et 20 ENC par exemple).
Cheval, trait	400 PA	Échelle, 3 mètres	4	2 PA	
Chèvre	50 PA	Faucille	2	30 PA	Si elle est utilisée comme arme, elle est considérée comme étant une Guisarme avec un malus de -10% pour la manier.
Chien, chasse	25 PA	Flasque d'Huile	-	1 PA	Une flasque d'huile peut alimenter une lanterne pour 2 heures. Si elle est fracassée contre le sol et allumée, une flasque d'huile crée un petit feu pendant une minute.
Chien, domestique	2 PA	Gourde	1	5 PA	Une gourde peut contenir suffisamment d'eau pour rassasier un aventurier durant 2 jours.
Boeuf	200 PA	Grand sac	1	5 PC	Peut contenir 10 ENC d'équipement.
Bison	200 PA	Grappin	-	5 PA	Peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux valeurs (30 TAI et 20 ENC par exemple).
Cochon	50 PA	Hameçon	-	2 PP	Permet à un personnage d'utiliser sa compétence de Survie pour attraper du poisson sans subir de malus à son test.
Cheval, de monte	350 PA	Instrument de musique		70 PA	
Cheval, de trait	400 PA	Lanterne	1	10 PA	Une lanterne procure un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Elle consomme une flasque d'huile toutes les 2 heures.
Cheval, entraîné au combat	500 PA	Marteau	-	1 PA	S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -25% pour le manier. Un marteau peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.
Chien, chasse	25 PA	Matériel d'écriture	1	45 PA	
Chien, domestique	2 PA	Matériel d'escalade	1	25 PA	Un matériel d'escalade donne un bonus de + 25 % à tout test d'Athlétisme effectué pour escalader.
Esclave, adulte	1 000 PA	Matériel de pêche	1	15 PA	Donne un bonus de + 20 % au test de Survie du personnage en vue d'attraper du poisson.
Esclave, compétent	2 500 PA	Matériel de premiers soins (Guérisseur)	1	150 PA	Peut être utilisé 5 fois (que les tests soient réussis ou non).
Esclave, éduqué	5 000 PA	Outils d'artisan	2	75 PA	
Esclave, enfant	200 PA	Outils de crochetage	-	75 PA	
Esclave, jeune	400 PA	Palan	1	15 PA	Ajoute + 25 % aux tests de Mécanismes destinés à créer ou désarmer de gros pièges et pour effectuer des tests d'Ingénierie dans certaines circonstances. Au moins 10 m de corde sont nécessaires pour que le matériel puisse fonctionner.
Faucon	400 PA	Feuille de papyrus	-	5 PC	
Mouton	30 PA	Pelle	1	25 PA	Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle est considérée comme un gourdin avec un malus de - 25 % pour la manier.
Mule	125 PA	Petit sac	-	2 PC	Peut contenir 5 ENC d'équipement.
Rhinocéros	3 000 PA	Perche, 3 mètres	1	1 PA	
Selle & Bride	75 PA	Pic de Mineur (pioche)	1	35 PA	S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -25% pour le manier. Un Pic de Mineur peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.
Taureau	250 PA	Pied de biche	1	25 PA	Ajoute + 25 % aux tests d'Athlétisme impliquant la Force Brute. S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme étant un gourdin avec un malus de -25% pour le manier.
Vache	150 PA	Sac de couchage	1	1 PA	
Volaille	1 PA	Sac à dos	1	5 PA	Peut contenir 20 ENC d'équipement.
Voyage (par bateau)	10 PA par km	Silex & amadou	-	5 PC	Un personnage avec ces deux objets peut créer un feu en une minute dans des conditions normales sans avoir à effectuer un test de Survie.
Voyage (par charriot)	5 PA par km	Torche, 1 Heure	-	4 PC	Elle brûle 1 heure, fournissant un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle sera considérée comme étant un gourdin (avec un malus de - 25 % pour la manier) infligeant 1D4 dégâts de feu. Une Prouesse ou une Maladresse éteint la flamme.
Voyage (par cheval)	20 PA par km	Trousse de secours	-	25 PA	Peut servir cinq fois (quel que soit le résultat du test de Guérison)
Voyage (par diligence)	15 PA par km				
Wagon	300 PA				
Zèbre	300 PA				

Nourriture et logement

	Cout
Boisson et Nourriture, pauvres, 1 jour	1 PC
Boisson et Nourriture, standards, 1 jour	5 PC
Boisson et Nourriture, supérieurs, 1 jour	2 PC
Logement, pauvre, 1 jour	2 PC
Logement, standard, 1 jour	1 PA
Logement, supérieur, 1 jour	5 PA
Rations de voyage, 1 jour	5 PC

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Situation	Modificateur
La cible est hors de combat	Prouesse automatique
La cible est à terre, renversée, ou est attaquée par-derrière	+ 25 %
Attaquer ou se défendre depuis une position surélevée ou à cheval	+ 25 %
Attaquer ou se défendre en étant à terre	- 25 %
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	- 25 %
Attaquer ou se défendre sous l'eau	- 50 %
Défendre depuis une position inférieure ou contre un ennemi monté	- 25 %
Combattre dans l'obscurité partielle	- 25 %
Combattre dans l'obscurité	- 50 %

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Condition	Situation	Modificateur
Vent	Coup de Vent	- 25 %
	Tempête	- 50 %
	Ouragan	Échec Automatique
Mobilité de la cible ¹	La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	- 25 %
	La cible a bougé de 30m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	- 50 %
Visibilité ¹	La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou une obscurité partielle	- 25 %
	La cible est cachée par de la fumée dense ou l'obscurité.	- 50 %
Taille de la cible ¹	Par 10 TAI au-dessus de 20 TAI	+ 25 %
État de la Cible	La cible est Hors de Combat	+ 25 %
	La cible est à Terre	- 25 %
État de l'attaquant ²	L'attaquant est allongé	- 50 %
	L'attaquant est sous l'eau ³	- 25 %
	L'attaquant est sur un sol instable	- 25 %
	L'attaquant est aveuglé	- 50 %

¹ Les modificateurs d'une même condition ne sont pas cumulatifs. Par contre, les modificateurs de conditions différentes le sont. Ainsi, un tir dans le brouillard sur une cible qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant subit un malus de - 50 %.

² Ces modificateurs de condition sont cumulatifs.

³ Seules les armes de lancer sont utilisables sous l'eau. Les arcs et autres armes à projectiles sont inefficaces sous l'eau.

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Attaquant	Réaction du défenseur	Résultat
Maladresse	Pas besoin de lancer les dés	L'attaquant échoue complètement.
Échec	Pas besoin de lancer les dés	L'attaquant ne parvient pas à toucher le défenseur.
Succès	Maladresse	L'attaquant touche, le défenseur subit le nombre de dégâts lancés moins les points d'armure et fait une Maladresse.
Succès	Échec	L'attaquant touche, le défenseur subit les dégâts lancés moins les points d'armure.
Succès	Succès	S'il esquive, le défenseur évite l'attaque. S'il pare, il évite tous les dégâts dans le cas où l'arme de l'attaquant est d'une catégorie de taille inférieure ou égale à son arme. Il prend la moitié des dégâts si l'arme de l'attaquant est plus grande d'une catégorie, et tous les dégâts si celle-ci est plus grande de deux catégories.
Succès	Prouesse	Le défenseur évite l'attaque et ne subit aucun dégât. S'il pare, la catégorie de taille des armes n'est pas prise en compte.
Prouesse	Maladresse	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur. Le défenseur fait une Maladresse.
Prouesse	Échec	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur.
Prouesse	Succès	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur.
Prouesse	Prouesse	L'attaquant touche, le défenseur subit les dégâts lancés moins les Points d'Armure.



RÉSUMÉ DES ACTIONS DE COMBAT

Action	Description
Charge	Le personnage se déplace au double de son Mouvement, et effectue une attaque rapprochée avec + 1D6 de bonus aux dégâts. Il perd sa Réaction pour le Round.
Attaque Rapprochée	Le personnage attaque l'adversaire avec une arme, en effectuant un test de Combat Rapproché. S'il réussit, il lance les dégâts de l'arme et de son Modificateur de Dégât.
Attaque à Outrance	Deux attaques à - 25 %. Il perd sa Réaction pour le Round.
Attaque de Désarmement	Attaque à - 25 % pour désarmer l'adversaire.
Fixer son Arme	Le personnage plante une lance ou une arme d'ast en anticipation d'une charge. Quand survient la charge, le personnage attaque en premier avec un bonus de + 25 à sa compétence de Combat Rapproché.
Mouvement	Le personnage se déplace de sa valeur de Mouvement et peut effectuer une action et une réaction.
Changer de position	Passer de la position debout à couchée et vice-versa.
Repli	Le personnage se déplace de la moitié de son Mouvement et peut effectuer une action ou réaction.
Course	Le personnage se déplace du double de son Mouvement. Il ne peut pas attaquer et peut seulement utiliser la Réaction Esquive.
Attaque à Distance	Le personnage attaque le personnage avec une arme en effectuant un test de Combat à Distance. S'il réussit, il lance les dégâts de l'arme et de son Modificateur de Dégât.
Lancer un sort	Le sort prend effet au tour du personnage (son initiative dépendant de son INT et pas de sa DEX). Le sort n'est pas lancé en cas d'interruption et de perte de concentration.
Attendre	Le personnage soit attend d'agir après un personnage, soit essaie de l'interrompre.
Utiliser une compétence	Le personnage utilise une compétence non martiale.
Préparer une arme	Le personnage sort une arme ou la recharge.
Intimider/ Persuader	Le personnage utilise sa compétence d'Influence contre la Persévérance de l'ennemi afin de l'intimider, ou de le persuader de fuir ou de se rendre.

RÉSUMÉ DU COMBAT

Déterminez la distance d'engagement : le Meneur de Jeu évalue la distance entre les PJ et le groupe hostile, soit Éloignée soit Rapprochée.

Passez en mode combat : un affrontement est divisé en Rounds. Un Round dure 5 secondes de temps réel, ce qui donne 12 Rounds pour chaque minute. Au cours d'un Round, chaque personnage peut accomplir une Action. Le déroulement d'un Round de Combat suit les étapes suivantes :

- Déterminez l'initiative** : au début de chaque combat, vérifiez la DEX de chaque personnage, ou son INT si c'est un lanceur de sort. Cela indiquera l'ordre dans lequel les personnages impliqués agiront lors du Round.
- Les personnages utilisent leurs Actions et leurs Réactions** : chaque personnage dispose d'une Action de Combat et d'une Réaction par Round. Les Actions, une attaque par exemple, se déroulent selon l'ordre de la DEX. Le personnage avec la DEX la plus élevée commence en premier, suivi par celui avec la deuxième DEX la plus élevée et ainsi de suite. Les Réactions, comme les esquives ou les parades, sont utilisées durant cette phase lorsqu'il y en a besoin. Enfin, les personnages employant des sorts agissent en fonction de leur INT.

Exemple. Lura (INT 18) est en train de lancer un sort alors qu'un goblin (DEX 16) l'attaque avec une épée ; pendant ce temps, Rurik (DEX 12) tente de donner un coup d'épée au goblin. Lara agira en premier, suivi du goblin et de Rurik.

- Fin du Round de Combat** : une fois que tous les personnages autorisés à le faire ont agi, le Round est terminé. S'il reste des personnages toujours engagé en combat contre des ennemis, un autre Round commence.

ASPHYXIE

Substance Inhalée	Dégâts Subis
Eau	2D6
Vide	2D6
Fumée épaisse	1D6
Gaz Empoisonné	Le personnage est exposé aux effets du poison. Si le gaz dégage aussi une fumée épaisse, il perd alors 1D6 PV supplémentaires.

CHALEUR

Source de Chaleur	Exemple	Dégâts
Flamme	Bougie	1
Grande Flamme	Torche	1D4
Petit Feu	Feu de camp ou de cuisine	1D6
Grand Feu	Jets de vapeur, grands feux de joie, salle en feu	2D6
Feu Dantesque	Lave, intérieur d'un haut fourneau	3D6

ECLAIRAGE ET OBSCURITÉ

Type	Exemple	Effets
Éclairage Fort	Journée très ensoleillée.	Aucun.
Éclairage Normal	Pièce illuminée par des bougies. Journée nuageuse. Dans le rayon d'une Source de Lumière (voir page 71).	Aucun.
Obscurité Partielle	Entrée d'une grotte. Journée brumeuse. Éloigné d'une source de lumière par 3 fois son rayon.	- 25 % à tous les tests de Perception basés sur la vue.
Obscurité	Nuit. Grande caverne illuminée seulement par des braises. Brume épaisse. Éloigné d'une source de lumière par 5 fois son rayon.	- 50 % à tous les tests de Perception basés sur la vue. Mouvement divisé par 2.
Obscurité Totale	Caverne profonde. Pièce scellée par des murs en pierre. Sanctuaire contenant une Rune d'Obscurité.	Les Attaques à Distance ainsi que les tests de Perception basés sur la vue sont impossibles. Le Mouvement est divisé par 4. Les attaques de Combat Rapproché sont à - 75 %.

LUMIÈRE

Exemple	Rayon
Bougie ou braise	1 m
Torche ou lanterne	3 m
Feu de Camp	5 m
Feu de Joie	10 m
Sort de Lumière	10 m, mais à la différence des sources lumineuses normales, le sort de Lumière n'illumine qu'un rayon de 10m et ne fournit pas d'Obscurité Partielle ou d'Obscurité au-delà de ce rayon.

MANIPULATION (SORCELLERIE)

Coût en Point de Magie	Magnitude	Durée	Portée
1 (Défaut)	1	5 minutes	10 m
+ 1	2	15 minutes	20 m
+ 2	3	30 minutes	40 m
+ 3	4	1 heure	80 m
+ 4	5	2 heures	160 m
+ 5	6	4 heures	320 m
+ 6	7	12 heures	640 m
+ 7	8	1 jour	1 km
+ 8	9	2 jours	2 km
+ 9	10	5 jours	5 km
+ 10	11	1 semaine	10 km
+ 11	12	2 semaines	20 km
+ 12	13	1 mois	50 km
+ 13	14	2 mois	100 km
+ 14	15	1 Saison	200 km
+ 15	16	2 Saisons	500 km
+ 16	17	1 An	1000 km
+ 17	18	2 Ans	2000 km
+ 18	19	5 Ans	5000 km
+ 19	20	10 Ans	10000 km

OBJETS INAMINÉS

Objet	PA	PV
Rocher	4	40
Porte de Château	4	120
Muraille de Château (section de 2 m)	5	250
Mur de Hutte (section de 2 m)	2	15
Porte en Fer	4	75
Chaise en bois	2	6
Porte normale en bois	2	25

RÉSUMÉ DES AMÉLIORATIONS

Amélioration	Coût
+ 5 % à la compétence	1 point
+ 1 à une caractéristique sauf la TAI	3 points
Apprendre un sort de Magie Commune (voir page 102)	1 point par Magnitude
Apprendre ou augmenter un sort de Magie Divine (voir page 136)	2 points par Magnitude
Apprendre un sort de Sorcellerie (voir page 155)	2 points

VITESSE DE VOYAGE ET EFFET DU TERRAIN

Type	Km /jour	Notes
Marche	90 km	Dix heures de marche régulière sur des routes ou des chemins sans charriots ni animaux. Un test de Fatigue réussi est nécessaire à la fin de la Marche Forcée pour éviter d'être fatigué.
Marche	50 km	Marche en groupe organisé pendant 10 heures tout en restant capable de se battre à la fin de la journée. Aucun test de Fatigue n'est nécessaire, car le rythme est calculé pour qu'on l'on soit prêt à se battre à tout moment.
Convoi	60 km	Déplacement au pas, avec éventuellement des bêtes de somme et des charriots.

Terrain	Effets sur le déplacement
Route/Chemin	100 % de la distance normale
Végétation éparse	80 % de la distance normale
Végétation moyenne/Forêt éparse	70 % de la distance normale
Forêt dense	50 % de la distance normale
Terrains montagneux	70 % de la distance normale



SORTS DE MAGIE COMMUNE

Sort	Traits	Effets
Alarme Spirituelle	Zone 5 m ² par Magnitude, Non Variable	Le lanceur sent si des esprits franchissent la zone protégée par le sort.
Amélioration d'Arme	Toucher	+ 10 % pour toucher, + 1 dégât pour une arme de mêlée ou une arme naturelle enchantée par ce sort. Les dégâts additionnels causés par le sort sont considérés comme étant magiques.
Améliorer (Compétence)		Ajoute + 10 % par point de Magnitude à la compétence spécifiée.
Appel d'un Animal	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Persévérance)	Attire un animal à portée.
Appel Spirituel	Magnitude 3, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Appelle des esprits au service du lanceur.
Attaques Multiples	Instantané	Une attaque supplémentaire par point de Magnitude.
Babel	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Les paroles de la créature ciblée deviennent du charabia.
Bloquer (Sens)	Magnitude 3, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Ce sort prive la cible de l'usage d'un sens : elle devient aveugle, ne trouve aucun goût à ce qu'elle mange, etc.
Bombe Puante	Magnitude 1, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Un gaz empoisonné recouvre le personnage.
Bond	Toucher, Résister (Esquive)	Pour chaque point de Magnitude investi, la cible peut sauter de 2 m plus loin ou plus haut.
Bouclier Spirituel		Protège le lanceur contre les esprits hostiles.
Chemin Dégagé	Toucher	Dégage le chemin du lanceur dans des broussailles denses.
Chuchoteur	Magnitude 2, Non Variable, Toucher	Le lanceur calme un animal perturbé en lui chuchotant à l'oreille.
Colle	Toucher, Zone	Couvre une zone d'une glu extrêmement collante
Communication animale	Magnitude 3, Non Variable	Le lanceur peut parler à n'importe quel animal à 10 m ou moins de lui.
Communication Mentale		Permet une communication mentale avec une cible par point de Magnitude.
Confusion	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Perturbe la cible de façon à ce qu'elle ne puisse attaquer.
Contrattaque	Magnitude 2, Non Variable	Autorise une contrattaque comme Réaction supplémentaire.
Contremagie	Instantané	Utilisé en combat comme une réaction, ce sort dissipe automatiquement dans son rayon d'action toute magie lancée dont la Magnitude est inférieure à la sienne.
Coordination	Toucher	+ 2 par point de Magnitude à l'initiative, + 10 % par point de Magnitude à l'Esquive et l'Athlétisme.
Création de Charmes	Permanent	Crée des objets magiques contenant des sorts de Magie Commune.
Création de Potions	Permanent	Crée des potions contenant des sorts de Magie Commune.
Création de Réserves de Points de Magie	Permanent	Crée une réserve de Points de Magie qui pourront être utilisés plus tard à la place des Points de Magie du lanceur.
Culbute	Instantané, Magnitude 2, Résistance (Endurance), Non Variable	La cible qui rate son jet de Résistance est renversée.
Daredard	Magnitude 2, Toucher, Déclenché, Non Variable	+ 3 dégâts, + 25 % à une compétence de Combat à Distance.
Défense Acharnée	Magnitude 2, Non Variable	Octroie une réaction supplémentaire.
Défense Renforcée	A Distance	Chaque point de Magnitude offre une réaction défensive supplémentaire.
Démoralisation	Magnitude 2, Résistance (Persévérance) Non Variable	Si le sort est lancé avant un combat, sa cible perd sa volonté de combattre. Au cours d'un combat, les compétences de combat de la cible sont divisées par deux et elle ne pourra pas lancer de sorts offensifs.
Détecter X	Concentration, Non Variable	« X » peut être une substance ou un groupe d'êtres vivants.
Déverrouillage	Toucher, Instantané	Le lanceur a une chance de déverrouiller une serrure égale à la Magnitude du sort x 20 %, moins tout modificateur dû à la complexité de la serrure.

Disque Flottant	Concentration, Zone 1 par Magnitude	Ce sort crée un disque invisible de 1m de diamètre par point de Magnitude.
Disruption	Instantané, Résistance (Endurance)	Cause 1D4 dégâts par point de Magnitude.
Dissipation de la Magie	Instantané	Dissipe les sorts dont la Magnitude est égale ou inférieure à la sienne.
Durcissement	Magnitude 1, Non Variable, Toucher	Rend l'objet ciblé incassable.
Éclair	Magnitude 3, Instantané, Résistance (Esquive)	Un éclair d'énergie électrique inflige 2D6 dégâts, desquels seules les armures magiques protègent.
Épuisement	Toucher, Instantané, Résistance (Endurance)	Chaque point de Magnitude augmente d'un le niveau de fatigue de la cible qui rate le jet de Résistance.
Esprit de Fer	Toucher	+ 10 % par point de Magnitude contre les attaques magiques.
Évitement	Instantané	Le personnage peut esquiver autant de fois que la Magnitude du sort.
Expulsion Spirituelle	Instantané, Résistance (Combat spirituel)	Chasse un Esprit possédant une victime.
Extinction	Instantané	Éteint un feu.
Fanatisme	Magnitude 2, Non Variable	+ 25 % à toutes les compétences de combat, mais la cible ne peut parer ou (ni) lancer de sorts.
Fléau Spirituel	Toucher	Augmente les dégâts spirituels d'un « Cran » par Magnitude.
Flèche de feu	Magnitude 2, Toucher, Déclenché, Non Variable	La flèche affectée inflige +1D10 dégâts de feu magique.
Force	Toucher	+ 10 % à tout jet d'Athlétisme basé sur la force physique par point de Magnitude. +1 dégât par point de Magnitude.
Glissade	Magnitude 1, Non Variable, Résistance (Esquive)	La cible tombe à la renverse.
Ignition	Instantané	Crée un feu.
Invisibilité	Magnitude 4, Non Variable, Concentration, Toucher, Personnel	Rend la cible invisible.
Investigation	Instantané	+10 % par Point de Magnitude au prochain test de compétence destiné à détecter des mensonges, des secrets ou des objets cachés.
Invocation d'Ancêtre	Magnitude 3, Résistance (Persévérance) Non Variable	Appelle un ancêtre défunt au service du lanceur.
Lame de feu	Magnitude 4, Toucher, Déclenché, Non Variable	L'épée affectée inflige + 1D10 dégâts de feu magique.
Langues	Magnitude 2, Non-Variable	La cible peut parler un langage donné.
Lenteur	Résistance (Endurance)	- 2 au Mouvement par point de Magnitude.
Lien Spirituel	Permanent	Crée un fétiche ou un Familier.
Lumière	Zone 10 m	Une lumière magique qui illumine les alentours.
Lire les Émotions	Magnitude 1, Non-Variable, Instantané, Résistance (Persévérance)	Le lanceur du sort connaît le véritable état émotionnel de la cible.
Main Mortelle	Instantané, Magnitude 4, Non Variable, Résistance (Endurance), Toucher	La cible qui rate son jet de Résistance perd la moitié de ses PV et subit une Blessure Grave.
Marcher sur (Élément)	Magnitude 3	La cible du sort peut marcher sur un élément donné sans couler ou subir de dégâts dus à l'élément.
Méfait	Magnitude 2, Toucher, Résistance (Persévérance)	Inflige une petite malédiction irritante.
Mobilité		+ 2 m au Mouvement par point de Magnitude.
Morsure Glaciale	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Endurance)	1D8 dégâts à la cible.
Mortelame		Réduit les dégâts d'une arme d'un point par point de Magnitude.
Mur de Ténèbres	Zone 5, Magnitude 2, Non Variable	Crée un mur de ténèbres mobile.
Nuée de Coups		Une attaque sans arme supplémentaire par point de Magnitude



Peur	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	La cible qui rate un jet de Résistance doit fuir le lanceur.
Percer	Toucher	-1 Point d'Armure par point de Magnitude.
Perspicacité	Magnitude 2, Non Variable	Répond à une question relative au personnage.
Pousser/Tirer	Instantané, Résistance (Endurance)	3 TAI/ENC peuvent être déplacés par Point de Magnitude du sort.
Poids Plume		La cible enlève un Dé de Dégât de chute par point de Magnitude.
Poignée d'Or		1D10 ducats par point de Magnitude jusqu'à la fin du sort.
Projectiles Multiples	Toucher, Déclenché	+ 1 projectile par point de Magnitude.
Protection		+ 1 Point d'Armure par point de Magnitude.
Récupération	Toucher, Instantané	Chaque point de Magnitude permet de perdre un niveau de fatigue.
Réduire (Compétence)	Durée 5, à distance, Résistance (Persévérance)	Retire 10% par point de Magnitude à la compétence X.
Repousser	Instantané, Résistance (Endurance)	Repousse une cible de Magnitude x mètres.
Résister (Élément)		+ 10 % par point de Magnitude pour résister à l'élément spécifié.
Respiration Aquatique	Toucher	Permet au lanceur de respirer sous l'eau.
Saut Offensif	Magnitude 2, Non Variable	Mouvement normal à travers les airs suivi d'une attaque.
Seconde Vue	Magnitude 3, Non Variable	Permet au lanceur d'estimer le nombre de Points de Magie que possède la cible.
Soins	Instantané, toucher	+ 1 PV par point de Magnitude.
Souffle Draconique	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Esquive)	Le lanceur projette un courant de flamme causant 1d10 dégâts.
Soutien	Magnitude 2, Non Variable, Toucher	La cible bénéficie des sorts de Protection ou de Contremagie du lanceur
Tirer/pousser	Instantané, Résistance (Endurance)	Le lanceur peut éloigner ou rapprocher de lui en ligne droite un objet de 3 TAI ou ENC par point de Magnitude, comme s'il le poussait ou le tirait brusquement.
Vapeurs Toxiques	Magnitude 2, Zone 10 m, Résistance (Endurance)	Remplit une zone avec un gaz empoisonné qui inflige 1D4 dégâts par round en cas d'échec au jet de Résistance.
Verrouillage	Toucher, Permanent	L'objet ciblé à une chance égale à Magnitude du sort x 10 % de résister à une tentative d'ouverture.
Vigilance Défensive	Magnitude 1, Non Variable	La cible peut réagir à des attaques de flanc ou par-derrière comme si elles étaient des attaques frontales normales.
Vigueur	Toucher	+ 2 PV par point de Magnitude, pour la durée du sort.
Vol d'Énergie	Instantané, Toucher, Résistance (Endurance)	Chaque point de Magnitude du sort ajoute un niveau de Fatigue à la cible qui rate un jet de Résistance.
Voix Tonnante		+ 10 % à l'Influence par point de Magnitude.
Vomissement	À distance, Résistance (Endurance)	La cible vomit pour un nombre de Rounds égal à la Magnitude, et perd 1D6 PV en cas de Maladresse au jet de Résistance.
Les Yeux Derrière la Tête	Magnitude 2, Non Variable	Permet de voir derrière soi.

SORTS DE MAGIE DIVINE

Sort	Traits	Cultes	Description
(Arme) Véritable	Durée 15, Magnitude 3, À distance	Guerre	Double les dégâts de l'arme.
Absorption	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Terre, Nuit	Absorbe les sorts visant la cible du sort ou son équipement, transformant leur énergie magique en Points de Magie utilisables par la cible.
Apparence Radieuse	Magnitude 2, Durée 1 Jour	Soleil	+ 50 % Influence, les créatures qui détestent la lumière ont un malus de - 25 % contre la cible
Appel (Élémentaire)	Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tout culte avec une affinité élémentaire	invoque et lie un élémentaire au service du lanceur pour la durée du sort.
Appel (Mort-Vivant)	Magnitude 1, Permanent, Progressif	Monstre, Mal, Mort	Réanime un corps humain mort et le transforme en créature mort-vivante.
Attaque Mentale	Instantané, Magnitude 1, Progressif, À distance, Résistance (Persévérance)	Lune	Inflige une pénalité à l'INT de la victime égale à sa Magnitude.
Berserk	Durée 15, Magnitude 2, Toucher	Bêtes, Guerre	Une rage sanguinaire submerge le bénéficiaire du sort. Celui-ci agit sans tenir compte de sa propre sécurité et de ses allégeances, mais son endurance et son aptitude au combat sont décuplées.
Blocage Spirituel	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Tous	Bloque les attaques des esprits à l'encontre du lanceur.
Bouclier	Durée 15, Magnitude 1, Progressif	Guerre	+1 Point d'Armure et +10 % aux résistances aux attaques magiques par point de Magnitude.
Contact Mortel	Magnitude 4, Toucher, Instantané, Résistance (Persévérance)	Mort	Tue la victime qui rate son jet de Résistance.
Création d'Idoles	Magnitude 4	Tous	Crée une idole magique de la divinité.
Création d'Objets Bénis	Aire (spécial), Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tous	Permet au lanceur de créer des objets contenant des sorts de Magie divine, bénis par un prêtre avec le pouvoir de la divinité du culte.
Création de Vaisseaux de Cristal	Magnitude 4, Durée Jusqu'à la fin du voyage.	Commerce	Crée un vaisseau magique qui vole jusqu'à la destination désignée.
Déroute	Magnitude 3	Guerre	L'unité ennemie ciblée panique.
Dispersion de la Magie	Instantané, Magnitude 1, Progressif, À distance	Tous	Dispersion de la Magie élimine une combinaison de sorts dont la somme des Niveaux de Magnitude est égale à sa Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant.
Disque Solaire	Magnitude 1, à Distance, Résistance (Esquive)	Feu, Soleil	Ce sort aveugle l'adversaire qui rate son test de Résistance.
Divination	Instantané, Magnitude 1, Progressif	Tous	Pour chaque point de Magnitude, le lanceur peut poser une question à sa divinité, qui répondra de son mieux.
Éclair	Instantané, Magnitude 1, Progressif, Durée 15, Magnitude 1, À distance, Résistance (Esquive)	Tempêtes	Crée un trait de foudre causant 1D6 dégâts par point de Magnitude.
Effigie de Cire	Magnitude 4, Résistance (Persévérance)	Faquin	Ce sort enchante une petite représentation en cire de la victime.
Excommunication	Magnitude 5, Permanent, Résistance (Persévérance)	Tous	Brise le lien mystique entre un initié et son dieu, provoquant la perte de tous les sorts de Magie Divine provenant du culte du lanceur.
Exorcisme	Concentration, Magnitude 1	Tous	Extirpe un esprit du corps qu'il possède.
Extension	Durée (spécial), Magnitude 1, Progressif	Tous	Augmente la durée de tout sort possédant un trait de Durée.
Fertilité	Magnitude 3, Permanent	Terre, Fertilité	Guérit de l'infertilité et rend les personnages fertiles encore plus fertiles.
Folie	Instantané, Magnitude 1, À distance, Résistance (Persévérance, voir ci-dessous)	Chaos, Lune	Fait perdre à sa cible le contact avec la réalité et la change en un imbécile bredouillant.
Galvanisation	Magnitude 3, Durée 6 heures	Guerre	Une troupe comprenant jusqu'à trente soldats inflige +1D6 dégâts, et ne peut être affectée par des sorts de domination mentale (comme Confusion).
Guérison Divine	Instantané, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Terre, Fertilité	Soigne instantanément un nombre de PV égal à quatre fois sa Magnitude.
Illusion	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Lune, Faquin	Crée une illusion basée sur les cinq sens.
Infertilité	Magnitude 3, Permanent	Terre	Rend la cible infertile.



Invocation de Guerrier Sacré	Magnitude 3, Durée 1 Jour	Divers	Invoque depuis l'Outremonde un guerrier allié à la divinité.
Invocation de Monture Sacrée	Magnitude 3, Durée 1 Jour	Divers	Invoque depuis l'Outremonde une monture allié à la divinité.
Lance Solaire	Instantané, Magnitude 4, À distance, Résistance (Esquive)	Soleil	Une lance de lumière inflige 4D6 de dégâts à sa cible.
Lien Mental	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Tous	Permet le partage de pensées, de sorts et de Points de Magie avec un participant par point de Magnitude.
Lugubre Procession	Magnitude 4, Durée 1 Jour	Mort	Les morts locaux sortent de leurs cimetières pour former une file lugubre.
Marionnette	Magnitude 3, Résistance (Persévérance), Concentration, Durée 6 Heures	Faquin	Crée une marionnette qui peut servir à contrôler la victime du sort.
Mise en Pièces	Magnitude 4, Durée 6 Heures	Faquin	Fait littéralement tomber en pièces la victime.
Objet Miraculeux	Magnitude Variable, Durée 1 Heure	Artisan	Crée un objet à partir de rien.
Peur	Instantané, Magnitude 1, À distance, Résistance (Persévérance, voir ci-dessous)	Chaos, Nuit, Mal	La cible est saisie d'une peur irrépissible.
Plongée dans le Passé*	Magnitude 2, Zone, Concentration	Connaissance	Le personnage lance ce sort dans une zone de 10 m ² . Tant qu'il reste concentré, il peut voir la zone telle qu'elle dans à un moment du passé de son choix. Il doit toutefois réussir des jets de Perception pour remarquer des détails tels que des indices importants, et il ne peut en aucun cas interagir avec la scène.
Protection du Camp*	Magnitude 2, Durée 8 Heures, Zone	Marchand	Protège le camp du lanceur dans une zone de 10 m². Quiconque franchit la barrière invisible du sort subit 1D10 dommages et déclenche une alarme magique qui réveille immédiatement les occupants du camp. Le sort reste en place même après déclenchement de l'alarme.
Pureté (Religion/ Croyance)*	Magnitude 2, Toucher	Faquin	La cible se voit absoute d'un péché lié à une religion particulière. Si le lanceur était mis à l'écart à cause de ce péché, il est entièrement pardonné.
Réflexion	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Faquin	Renvoie un sort d'un Niveau de Magnitude inférieur ou égal.
Respirer Air/Eau	Durée 15, Magnitude 2, Toucher	Mer, Eau	Permet à une créature respirant de l'air de respirer dans l'eau pour la durée du sort.
Résurrection	Concentration (spécial), Instantané, Magnitude 5, Toucher	Mort, Fertilité, Soleil	Ramène à la vie un personnage mort.
Sables Mouvants*	Magnitude 2, Zone	Terre	Transforme 10 m² de terre en sables mouvants. En cas d'échec au test de Résistance, quiconque est dans la zone commence à s'enfoncer dans le sol, au rythme de 1 m par round.
Sanctification	Zone (spécial), Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tous	Le rituel permettant l'édification d'un temple.
Tourbillon*	Variable, Durée 15 Minutes	Tempêtes	Crée un tourbillon de 10 m de haut (+ 10 m par point de magnitude supplémentaire), capable d'emporter une créature de TAI 20. Le tourbillon se déplace de 10 m par round dans une direction aléatoire. Un jet d'Esquive permet d'éviter d'être pris dans le tourbillon. En cas d'échec, la créature est emportée à D6 m à l'intérieur du tourbillon et s'élève de D6 m supplémentaires à chaque round. Une fois au sommet du tourbillon, elle en est expulsée puis tombe (voir Chute page 78).
Trait Mortel	Durée 15, Magnitude 1, À distance	Chasseur	Permet à une attaque avec un projectile de toucher automatiquement.
Trésorerie*	Magnitude 4, Durée 1 Jour	Marchand	Crée pour un jour entier une pièce prévue pour accueillir des biens de valeur. Toutes les entrées sont verrouillées et seul le lanceur peut entrer et sortir de la pièce sans déclencher une alarme magique, qu'il peut entendre quel que soit son éloignement de la pièce.
Trouver X	Durée 15, Magnitude 1, À distance	Tous	Trouve un type de substance ou de créature.
Vision de l'Âme	Durée 15, Magnitude 1, Toucher	Tous	Permet au lanceur d'examiner l'Aura d'un autre pour déterminer son POU et ses Points de Magie.
Voyage dans l'Outremonde	Durée 15, Magnitude 4, Toucher	Tous	Permet au lanceur de voyager dans l'Outremonde.

SORTS DE SORCELLERIE

Sort	Traits	Effets
Animer (Substance)		Chaque point de Magnitude anime un point de TAI d'une substance inanimée.
Baume Magique	Instantané, Toucher	Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur peut soigner un PV par Round pendant lequel le sort est appliqué.
Boomerang		Ce sort protecteur fait écran aux magies hostiles ciblant le lanceur et a une chance de les renvoyer vers l'attaquant.
Brillance		Ce sort fait apparaître un point de lumière sur une substance solide.
Création d'Avatar (Divinité)	Toucher	La cible du sort prend la forme magique d'une divinité.
Création de Familiers		Ce sort crée un compagnon magique.
Création de Matrices de sorts	Permanent	Ce sort crée des objets contenant des sorts de Sorcellerie.
Création de Parchemins	Permanent	Crée un parchemin contenant un sort.
Développer (Caractéristique)	Toucher	Augmente la caractéristique associée d'un montant égal à la Magnitude du Sort.
Diminuer (Caractéristique)	Résistance (Persévérance/Endurance), Toucher	Réduit la caractéristique associée d'un montant égal à la Magnitude du Sort.
Dominer (Espèce)	Résistance (Persévérance)	Ce sort permet au lanceur de prendre le contrôle d'une créature appartenant à l'espèce spécifiée.
Entrave	Instant	- 1 au Mouvement par point de Magnitude. Tous les deux points, - 1 en DEX ou INT pour déterminer l'ordre d'initiative.
Former (Substance)	Instantané	Manipule la forme de la substance spécifiée.
Fusion	Toucher	Lie deux surfaces ensemble avec une FOR égale à la Magnitude + 1.
Hâte		+ 1 au Mouvement par point de Magnitude. Tous les deux points, + 1 en DEX ou INT pour déterminer l'ordre d'initiative.
Invoquer (Créature incorporelle)	Résistance (Persévérance)	Ce sort permet au sorcier d'invoquer une créature d'Outremonde dans le monde matériel.
Métamorphose (X) en (Y)	Résistance (Endurance), Toucher	Transforme la cible en une créature dont la TAI moyenne égale la Magnitude du sort.
Mirage		Ce sort crée une illusion basée sur les cinq sens.
Neutralisation de la magie	Instantané	Élimine une combinaison de Magnitudes de sort égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant affectant la cible.
Paralysie	Résistance (Endurance)	Ce sort paralyse la cible, pour peu que sa Magnitude soit supérieure aux quart des PV de la cible.
Peau de Vie	Toucher	Ce sort protège son bénéficiaire de tout risque d'asphyxie, qu'elle soit due à une noyade ou à un sort.
Portail vers (Outremonde)		Crée un portail vers l'Outremonde nommé.
Projection (Sens)	Concentration	Le lanceur projette un de ses sens vers n'importe quel endroit à portée du sort.
Projection d'énergie (Type)	Résistance (Esquive), Instantané	Des jets ou des boules d'énergie sont projetés sur la cible, infligeant le double de la Magnitude du sort en dégâts.
Projection Spirituelle	Toucher	L'âme de la cible quitte son corps et peut se rendre dans le Monde Spirituel.
Régénération	Concentration Spécial, Toucher	Ce sort rattache ou fait repousser un membre arraché ou mutilé. Il ne peut faire revenir un personnage d'entre les morts.
Renforcer les Dégâts	Toucher	Chaque point de Magnitude de ce sort augmente d'un point les dégâts d'une arme.
Résistance aux Dégâts	Toucher	Toute attaque dont les dégâts sont inférieurs ou égaux à la Magnitude du sort est ignorée.
Résistance aux Sorts		Si la Magnitude de ce sort est supérieure à celle d'un sort ciblant son bénéficiaire, ce dernier n'a aucun effet.
Résistance Spirituelle		Si la somme du POU de la cible et de la Magnitude de ce sort est supérieure au POU d'un esprit, celui-ci ne peut approcher la cible.
Sentir (Substance)	Concentration	Le lanceur voit toutes les sources de la substance spécifiée qui sont à portée du sort.
Sphère Protectrice		Une fois achevée, la Sphère Protectrice crée une zone protectrice sphérique d'un rayon égal à la Magnitude du sort.
Suffocation	Concentration, Résistance (Endurance, Spécial)	Le lanceur neutralise l'air environnant sa cible, la privant d'oxygène.
Téléportation	Instantané, Résistance (Esquive)	Déplace une cible à n'importe quel endroit à portée du sort.
Vampirisme (Caractéristique)	Concentration, Résistance (Persévérance) Toucher	Permet de transformer la caractéristique spécifiée de la cible en Points de Magie pour le lanceur.
Venin	Résistance (Endurance Spécial), Toucher	Inocule à la cible un poison d'une Virulence égale à 5 fois la Magnitude du sort.
Vision Mystique	Concentration	Ce sort permet à son bénéficiaire de voir littéralement la magie.
Vol	Concentration, Résistance (Persévérance)	Permet de faire voler 1 point de TAI par point de Magnitude.
Voyage Temporel (Période)	Instantané	Ce sort transporte le lanceur et un nombre de créatures égal à la Magnitude du sort à la période indiquée.

