



# RES MYTHICA

MANUEL DU JOUEUR

*Ce document offre une version incomplète du jeu et est uniquement destiné au play-testing. Les règles peuvent subir des modifications ultérieures.*

***Document réservé à un usage privé.***

*Ne pas partager, imprimer, vendre, modifier ou distribuer.*



Textes et rédaction © Mariano Calixte Pictet

Fiches de personnage et de groupe © Martín Serrano et Mariano Calixte Pictet

Traduction et relecture – Camille Bass

Producteur – Lee Dashwood



# TABLE DES MATIÈRES

<b>POUR BIEN DÉBUTER.....</b>	<b>3</b>	<b>DISCIPLINES.....</b>	<b>31</b>
<b>ACTIONS DE TEMPS MORT.....</b>	<b>5</b>	Disciplines de combat.....	31
<b>CRÉATION DE PERSONNAGE.....</b>	<b>7</b>	Disciplines d'exploration.....	31
1. Construis ton personnage.....	7	Disciplines sociales.....	32
2. Choisis des objets et des compétences.....	8	<b>DISCIPLINES DE COMBAT.....</b>	<b>33</b>
3. Choisis des aptitudes.....	8	Bagarreux.....	35
4. Noue des liens.....	8	Commandant.....	38
5. Crée ta divinité tutélaire.....	9	Duelliste.....	41
<b>ASCENDANCES.....</b>	<b>10</b>	Chasseur.....	43
Humains.....	11	Soldat.....	46
Æchangelin.....	12	<b>DISCIPLINES D'EXPLORATION.....</b>	<b>48</b>
Maudits.....	13	Guide.....	50
<b>MILIEUX.....</b>	<b>15</b>	Maître de l'infiltration.....	52
Noble.....	16	Navigateur.....	55
Artisan.....	17	Saboteur.....	57
Marchand.....	18	Pisteur.....	59
Érudit.....	19	<b>DISCIPLINES SOCIALES.....</b>	<b>60</b>
Militaire.....	20	Augure :.....	62
Rôdeur.....	21	Compagnon.....	63
Paysan.....	22	Manipulateur.....	64
Criminel.....	23	Génie du complot.....	67
Religieux.....	24	Chirurgien.....	68
<b>CULTURES.....</b>	<b>25</b>	<b>ENTREPRISES.....</b>	<b>70</b>
Ruvice.....	26	Champions.....	71
Athélassienne.....	27	Mercenaires.....	75
Illuvienne.....	28	<b>INDEX ALPHABÉTIQUE.....</b>	<b>76</b>
Ishani.....	29		
Drakk.....	30		



# POUR BIEN DÉBUTER

Ce document comporte tous les éléments nécessaires pour jouer à RES MYTHICA en tant que personnage joueur (PJ). Il présente les règles qui te concernent directement ainsi que ce dont tu as besoin pour façonner ton personnage, de sa création à ses compétences.

## EN QUOI CONSISTE LE JEU RES MYTHICA ?

Ce document décrit un jeu de rôle au sens le plus littéral qui soit. Le jeu consiste à faire du role-play et le role-play consiste à interagir avec les mécaniques du jeu.

Il ne s'agit pas d'un jeu de combat tactique qui inclurait du role-play, ni d'une expérience narrative sur laquelle viendrait se greffer un jeu. RES MYTHICA est un jeu de rôle procédural dans lequel les choix narratifs des PJ et les règles agissent en synergie à chaque phase de jeu pour créer une expérience ludique et une histoire captivante entièrement menées par les joueurs.

## PAR OÙ COMMENCER ?

Si tu viens de découvrir Res Mythica, jette tout d'abord un œil au [Quickstart du joueur](#) afin de te faire une idée des différentes mécaniques du jeu. Ces quelques pages devraient te suffire pour bien démarrer. Ensuite, parcours le chapitre dédié à la [Création de personnage](#) et suis les cinq étapes proposées. Tu as maintenant tout ce qu'il faut pour te lancer dans l'aventure !

Tu trouveras les dernières versions en date des fiches personnage, des fiches de divinité, des playbooks de groupe et du Quickstart du joueur sur le site [ResMythica.com](https://ResMythica.com)

# ACTIONS DE TEMPS MORT

Chaque jour de temps mort, tu peux effectuer une seule des actions suivantes :

- **Te soigner ou te reposer** : remplis une section de ton cadran de guérison ou de repos, et effectue un jet *Cran + Niveau de vie*. Lorsque tu as complété ton cadran, tu peux :
  - réduire le niveau d'une blessure de traumatique/terrible à grave
  - guérir complètement une blessure grave
- **Te préparer** : gagne 3 Points de Préparation (PP) à utiliser lors de la prochaine phase d'aventure. Les PP sont perdus si tu ne les utilises pas d'ici la phase de temps mort suivante.
- **Enquêter** : tente de déjouer les machinations d'une faction rivale. Tu peux essayer de découvrir : (*coût en nb de réussites*)
  - son but final ou l'un de ses objectifs (3)
  - son projet du moment (1)
  - l'avancement de son ou ses plan(s) (1)
  - le nom d'un de ses atouts (1)
  - le ou les domaine(s) d'expertise d'un de ses atouts (2)
  - la puissance d'un de ses atouts (1)
  - le genre de relation qu'elle entretient avec une autre faction (1)
- **Travailler sur un projet** : lance les dés pour remplir le cadran de progression d'un de tes projets. Voici une liste non exhaustive de projets de longue haleine :
  - construire ou créer un objet
  - travailler à une invention
  - étudier un sujet spécifique
- **Utiliser une de tes compétences** pour réparer un objet ou soigner quelqu'un. Les règles autorisant à utiliser cette compétence s'appliquent.
- **Faire une course** pour acquérir un objet ou se payer les services de quelqu'un, comme demander au forgeron de réparer ton épée ou en acheter une nouvelle dans une échoppe.
- **Offrir un sacrifice** à un dieu ou à une déesse afin de gagner des PD liés à ta divinité tutélaire. Tu peux offrir :
  - un petit sacrifice (coût : 1 PO) pour gagner 1 PD
  - un sacrifice moyen (coût : 5 PO) pour gagner 2 PD
  - un gros sacrifice (coût : 25 PO) pour gagner 3 PD
 Pendant une même phase de temps mort, tu ne peux pas gagner plus de 3 PD.

# CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage suit cinq étapes :

## 1. CONSTRUIS TON PERSONNAGE

Lors de cette première étape, définis qui est ton personnage. Cette étape permet de déterminer ses origines et ses aspirations, ce qui décidera en partie de ses compétences. Tu peux choisir :

1. **Son ascendance** : quelle est l'espèce ou la race de ton personnage ? Dans le cadre de campagne « Empires brisés », les PJ sont d'ascendance humaine ou similaire, par exemple « humain (æchangelin) » ou « humain (maudit) ». Les autres ascendances, non incluses dans le présent document, ne peuvent être utilisées que pour des one-shots ou des joueurs qui rejoignent temporairement la campagne. En fonction de l'univers et du cadre de campagne choisi ou créé par le MJ, le jeu peut offrir plus de choix différents.
1. **Son milieu** : dans quel milieu professionnel ou social ton personnage a-t-il évolué avant que commence le jeu ? Ce choix détermine à la fois sa classe sociale en

début de partie et les facultés qu'il a développées au cours de sa vie. Il peut aussi aider ton personnage à interagir plus facilement avec les personnes issues de ce même milieu.

2. **Sa culture** : de quelle culture ton personnage est-il issu ? Ce choix influence sa vision de la vie ou sa philosophie et offre à ton personnage différentes capacités répandues dans sa culture.
3. **Ses disciplines** : quelles sont les compétences et expertises que ton personnage pourra développer au cours de ses aventures ? Ce choix trace l'avenir que tu imagines pour lui. Tu dois choisir une discipline par pilier, à savoir :
  - a. **Combat** : c'est à cette discipline que ton personnage fera appel lorsqu'il devra se battre. Elle détermine le style de combat de prédilection de ton PJ (bagarreur, archer, etc.) ou ses spécialités en la matière (soins, commandement, etc.)
  - b. **Exploration** : cette discipline définit le type d'environnement où ton



personnage est le plus à l'aise, par exemple infiltrer des bâtiments ou chasser en forêt.

- c. **Sociale** : cette discipline détermine les points forts de ton personnage lors d'interactions sociales, tels que savoir manipuler l'opinion publique ou observer en tout point l'étiquette.

- 4. **Son entreprise** : quels sont les principes qui guident votre groupe et quels genres de défis aime-t-il relever ? Avec l'aide du MJ, définissez ensemble les objectifs ou les motivations de votre tablée et choisissez l'entreprise qui s'applique le mieux dans ce contexte parmi les entreprises suivantes :

- a. **Champions**
- b. **Mercenaires**

## 2. OBJETS & COMPÉTENCES

- **choisis une compétence** pour chaque grande section (ascendance, milieu, culture et entreprise, mais pas disciplines) et note-la sur ta fiche dans la case « Compétence » correspondante
- **choisis un objet** parmi ceux proposés dans la section milieu
- **choisis un maximum de cinq objets** parmi ceux de tes trois disciplines

## 3. CHOISIS DES APTITUDES

À présent, remplis la partie de ta fiche personnage dédiée aux **aptitudes**. Pour ce faire, attribue les scores suivants à chacune de tes sept aptitudes comme tu le souhaites :

1	2	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---	---

Les chiffres ci-dessus peuvent changer en fonction des particularités ton ascendance.

Tu es totalement libre d'attribuer ces aptitudes sans forcément te référer aux profils de personnage typiques. La plupart des actions ne nécessitent pas d'utiliser une aptitude spécifique : choisis-les donc selon la manière dont tu veux jouer ton personnage.

## 4. NOUE DES LIENS

Définis ce à quoi ton personnage tient le plus. Tu peux nouer deux liens en tout. Il peut s'agir d'une **valeur** (*liberté, ordre, discipline, honneur, réputation familiale, etc.*), d'une **relation** (*ma petite sœur, mon unité, un autre PJ, etc.*) ou d'un **objet** (*le feu sacré, le médaillon de ma femme, l'étendard de la VII<sup>e</sup> Légion, etc.*).

À toi de voir si tu préfères attribuer à ces liens un d6 et un d10, de sorte que l'un soit plus fort que l'autre, ou plutôt deux d8.

N.B. : il est plus intéressant de choisir des liens précis, surtout en ce qui concerne les valeurs. Imagine ce à quoi ton personnage pourrait être le plus attaché.

Si tu n'as vraiment aucune idée, tu peux laisser cette partie de côté et ajouter ces liens plus tard, lorsque tu auras mieux défini ton personnage à travers le role-play.

## 5. CRÉE TA DIVINITÉ TUTÉLAIRE

Remplis la fiche de divinité tutélaire, puis donne-la au MJ. Ajoute ensuite cette divinité à la section Divinité tutélaire de tes liens. Attribue à ce lien 1d10.

N.B. : tu peux dissocier ta divinité de tes valeurs et de tes autres liens, et il est même plus utile de le faire.



Cette section définit la race ou l'espèce de ton personnage. L'ascendance décrit le monde où ton personnage est né ou, dans le cas des personnages maudits, l'apparence physique qu'ils ont prise.

À titre d'exemple, les PNJ qui croiseront sa route le jugeront – voire détesteront – au premier coup d'œil s'il est æchangelin. Leur

réaction pourrait encore empirer s'ils découvrent que ton personnage est maudit.

Ton MJ t'indiquera quelles sont les ascendances disponibles dans le monde du jeu.

Voici la liste des ascendances disponibles :

- **Humains**
- **Æchangelin**
- **Maudits**



# HUMAINS

Les humains ont colonisé le monde. On les trouve dans les endroits les plus improbables. Même s'ils sont plus différents les uns que les autres, ils ont en commun une résilience et une adaptabilité hors du commun. Certains sont solitaires, mais la plupart ont tendance à vouloir se retrouver autour de civilisations dont la complexité ne cesse de croître. Leur trait distinctif pourrait bien être leur volonté implacable d'explorer et de transformer le monde qui les entoure.

Certains disent qu'ils sont les créatures chéries des dieux, tandis que d'autres vont jusqu'à affirmer que ce sont les humains eux-mêmes qui confèrent leur puissance aux dieux.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Endurance héroïque (1 PA) :** Gagne +3 en *cran* lors des sauvegardes, vérifications ou jets d'action liés à l'endurance.
- **Joyeux drille :** Tu as un don exceptionnel pour te faire des amis. Ajoute un effet +1 lorsque tu parles avec des humains que tu viens de rencontrer. Lorsque tu te fais de nouveaux contacts, tu peux immédiatement améliorer ta relation avec eux à +1 ami en dépensant 1 PD.
- **Concentration surnaturelle (1 PA) :** Tu es capable de te concentrer sur tes tâches de manière absolument extraordinaire. Ajoute +1d12 à tout jet d'action, de vérification ou de sauvegarde nécessitant une concentration extrême.
- **Stoïcisme serein :** Tu sais quelle est ta place dans l'ordre des choses et tu ne crains pas les caprices du destin. Lorsqu'une force extérieure t'inflige une souffrance psychique de niveau 4, dépense 1 PA pour l'inscrire comme souffrance de niveau 3 à la place. Tu peux en plus ignorer l'effet d'une souffrance psychique de niveau 1 lors d'un jet d'action par scène.
- **Repousser les limites :** Tu peux aller au-delà de tes propres limites physiques. Lors d'un jet *cran* ou *force*, ajoute +1d12 et subis une blessure de niveau 1 (épuisé). Cet effet dure jusqu'à la fin de la journée.
- **Imitateur d'accents :** Tu as mieux conscience que le commun des mortels de l'importance des niveaux de langage, des accents et des idiomes régionaux. Tu peux t'adresser aux gens comme si tu étais de leur milieu et ne subis aucune pénalité de difficulté ou de risque lorsque tu parles à des personnes issues d'autres cultures, à la condition que tu maîtrises leur langue et que tu as déjà séjourné sur leurs terres.

# ÆCHANGELIN

Tous les parents humains sont tenaillés par une peur profondément enracinée en eux : celle de s'apercevoir un jour que leur enfant bien-aimé est en réalité un æchangelin. Nul ne sait comment un tel mystère se produit, ni pourquoi. Or il n'existe pas une société ou culture où les æchangelins ne sont pas rejetés, exilés voire tués en raison de leur vraie nature.

## PARTICULARITÉS

L'une des aptitudes dextérité, rapidité, cran ou perspicacité peut être de niveau 5 au lieu de 4. Tu dois toutefois retirer -1 à une autre aptitude, leur somme totale devant s'élever à 17.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Souffle de l'Æthyr (3 PA / 1 PD) :** Tu peux vivre uniquement d'énergie æthérique pendant 15 minutes et ne plus ressentir le besoin de respirer sans pour autant subir de conséquence. Pour utiliser cette compétence, tu dois avoir en main un objet « æthérique ». Si tu relâches ta prise sur cet objet pendant l'utilisation de la compétence, tu ressens immédiatement le besoin de respirer et peux être obligé d'effectuer un jet *cran+cran* pour résister à l'envie d'inspirer.

- **Regard inquiétant :** Il y a quelque chose dans ton regard qui met les gens mal à l'aise, même s'ils ne sauraient dire pourquoi. Gagne effet +1 lorsque tu cherches à intimider des humains, mais subis effet -1 lorsque tu tentes de nouer un contact ou de te lier d'amitié avec eux.
- **Mirage mental (1 PA) :** Bien que tu ne puisses pas modifier ton apparence, tu peux changer la façon dont quelqu'un te perçoit. Un jet de vérification *cran+charisme* peut amener quelqu'un à te voir différemment de ce que tu es, mais tu ne peux pas prendre l'apparence d'une personne spécifique. Dépense 1 PD pour utiliser à nouveau cette compétence si tu l'as déjà fait ce jour-là.

# MAUDITS

Certaines personnes viennent au monde en portant le sceau de la malédiction. Un de leurs ancêtres aura insulté un dieu ou un fæ aura été de mauvaise humeur au moment de leur naissance. L'un de leurs aïeux aura oublié d'offrir un sacrifice ou commis un horrible crime. Ou peut-être que, même si bien peu veulent l'admettre, elles ont simplement eu de la malchance.

Quelle qu'en soit la raison, le fait malheureux demeure : certaines personnes portent à vie la marque d'un maléfice magique. Parmi elles, aussi rares soient-elles, certaines parviennent à faire de cette malédiction une force.

## PARTICULARITÉS

Une personne maudite est soit humaine, soit æchangeline. Applique en conséquence les caractéristiques et cultures de ces ascendances.

Réduis toutefois de 2 la force initiale de ton lien avec ta divinité tutélaire.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Lycanthropie** : Pendant les nuits de pleine lune, tu te transformes en une créature semblable à un loup. Tu contrôles quelque peu cette transformation et peux y résister un court moment si tu réussis un jet de vérification *cran+cran* de niveau 1. Lorsque tu es changé en loup, tu ne peux utiliser aucune de tes compétences et tu adoptes les aptitudes lycanthropes (force 3, rapidité 4, dextérité 3, cran 2, charisme 1, perspicacité 4, intellect 0). Tu ne peux reprendre forme humaine qu'en dépensant 1 PD. Lorsque tu subis cette métamorphose, tu es dévoré d'une soif de sang insatiable et dois tuer au moins une créature par heure ou réussir un jet de sauvegarde *cran+intellect* (coût : 1 PD). Tu peux te glisser dans la peau d'un loup à volonté, mais tu dois réussir un jet de vérification *cran+cran* de niveau 3 pour éviter de subir le mal « confus ». Cette vérification passe au niveau 4 si tu tentes de te transformer en pleine journée.

- **Vampirisme** : Ta malédiction est d'être sans cesse tenaillé par une soif inextinguible de sang frais humain. Coche définitivement une case de souffrance psychique de niveau 2 de ton choix (« assoiffé de sang ») et subis une blessure physique de niveau 2 (« épuisé ») lors de chaque journée où tu es privé de sang frais.

Une fois que tu as assouvi tes bas instincts, tu peux :

- soigner immédiatement ton mal (« épuisé ») ou
- gagner un jeton « sang » te permettant d'ajouter +1d13 à un jet d'action ou de sauvegarde.

Tu ne peux avoir en ta possession plus de 3 jetons « sang » à la fois, et ceux-ci sont éliminés au rythme d'un par jour pendant le temps mort.

- **Vision spætrale** : Tu es capable de voir en permanence le plan physique et le plan æthérique. Coche définitivement une case de souffrance psychique de niveau 2 (désorienté). Tu ne peux pas être pris par surprise par des créatures æthériques et tu sais toujours ce qu'elles manigancent autour de toi, comme tu le saurais avec des créatures physiques. Inversement, tu ne peux pas échapper au regard des créatures æthériques, peu importe ce que tu essaies de faire.

Tu peux voir pendant un court instant à travers les objets fins, comme le papier, si tu réussis un jet d'action perspicacité de faible risque (1), à travers les murs en bois grâce à un jet de risque sérieux (2) ou à travers d'épais murs de pierre si tu encours un risque grave (3).

Ajoute de manière permanente +1 à ton aptitude perspicacité.



Ton milieu correspond à tes origines, au métier que tu occupais avant de rejoindre l'aventure ou aux activités de tes parents. Il influence la manière dont les autres membres de la société te perçoivent et détermine les facultés que tu as acquises par le passé. Les milieux se recoupent : si tu as l'impression que ton personnage pourrait être issu de plusieurs d'entre eux, choisis celui que tu préfères ou celui qui aurait eu le plus d'impact sur sa personnalité et ses compétences.

Voici la liste des milieux que tu peux choisir pour les personnages humains :

- Noble (p. 12)
- Artisan (p. 13)
- Marchand (p. 14)
- Érudit (p. 15)
- Militaire (p. 16)
- Rôdeur (p. 17)
- Paysan (p. 18)
- Criminel (p. 19)
- Religieux (p. 20)

# NOBLE

Les vocations qui se dessinent chez les nobles sont diverses. Ton éducation t'aura peut-être conduit à devenir un meneur d'hommes. Ou bien tu auras grandi dans une famille si riche que tu n'auras connu qu'une vie oisive, te permettant ainsi de te consacrer à la politique, au commerce ou à la philosophie. Tu peux aussi bien être issu d'une famille aristocratique riche et influente qu'appartenir à une branche désormais appauvrie de la vieille noblesse.

## OBJETS DISPONIBLES

- **bijoux précieux**

*outil 1d10, fragile (1), 0 charge*

- **anneau sigillaire**

*outil 1d10, fragile (1), 0 charge*

- **trépied pliant**

*outil 1d12, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **flacons de parfum et huiles parfumées**

*outil 1d8, fragile (1), 1 charge*

- **amulette protectrice**

*armure æthérique 1d6, de qualité supérieure (3), 0 charge*

- **tenue cérémonielle** (toge, robe ou autre selon la culture)

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **stylet et tablettes de cire**

*outil 1d10, fragile (1), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Étiquette** : Tu connais les codes de la haute société. Les nobles te font instinctivement confiance. Ajoute +1d6 à tes jets lorsque tu t'entretiens avec tes pairs.
- **Autorité naturelle** : Tu incarnes l'autorité. Ajoute +1d6 lorsque tu donnes des ordres à des personnes de rang inférieur.



# ARTISAN

Tu as consacré ta vie à perfectionner un art ou un savoir-faire. Il peut s'agir de forgerie, de menuiserie, d'alchimie ou de toute autre forme d'artisanat, aussi bien pratique que purement artistique. Tu possèdes une véritable expertise dans ton domaine. En plus de t'assurer un moyen de subsistance, tes talents t'ont offert une perspective unique des choses et t'ont permis d'acquérir des compétences propres à ton art.

## OBJETS DISPONIBLES

- **couteau à sculpter**

*outil 1d10, basique (2), 1 charge*

- **trousse de réparation** contenant des fils, des aiguilles et quelques pièces de cuir

*outil 1d12, basique (2), 1 charge*

- **pierres à aiguiser** pour affûter les lames

*outil 1d12, de qualité exceptionnelle (4), 2 charges*

- **outils de mesure** pour le poids ou la distance

*outil 1d12, basique (2), 3 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Imitation fidèle** : Gagne +1d6 lorsque tu tentes de reproduire un mécanisme ou un objet que tu as déjà vu par le passé.
- **Flair artistique** : Obtiens +1d6 lorsque tu tentes d'innover ou de te lancer dans une démarche artistique ou créative.

# MARCHAND

À ce jour, ta vie n'a tourné qu'autour du commerce, des échanges et de l'art de la négociation. Que tu te sois spécialisé dans le négoce outre-mer ou que tu aies tenu avec tes parents l'étal d'un marché local, tu es passé maître dans l'art de flairer les bonnes opportunités et de marchander. Tu gères en outre avec expertise les aspects logistiques de l'achat et de la vente de marchandises.

## OBJETS DISPONIBLES

- **passport**

*te permet d'entrer dans n'importe quelle cité appartenant à une nation alliée ou amie*  
outil 1d12, fragile (1), 0 charge

- **outils de mesure** pour le poids ou la distance

*outil 1d12, basique (2), 3 charges*

- **astrolabe**

*outil 1d12, basique (2), 1 charge*

- **cadran solaire**

*outil 1d20, basique (2), 2 charges*

- **carte du ciel**

*outil 1d8, fragile (1), 1 charge*

- **petit coffre avec serrure et clé**

*peut contenir un objet de 1 charge et requiert un jet de niveau 4 pour être ouvert, de qualité exceptionnelle (4), 2 charges*

- **coffre moyen avec serrure et clé**

*peut contenir un objet de 2 charges et requiert un jet de niveau 3 pour être ouvert, de qualité exceptionnelle (4), 3 charges*

- **jeu de dés**

*outil 1d6, basique (2), 0 charge*

- **paquet de cartes**

*outil 1d8, fragile (1), 0 charge*

- **jeu de plateau**

*outil 1d12, de qualité supérieure (3), 3 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Commerçant** : Tu arrives à estimer instinctivement la valeur de n'importe quel objet ainsi que la fortune de quiconque croise ta route. Ajoute +1d6 à tes jets (action, vérification et sauvegarde) lorsque tu essaies de marchander ou de soudoyer quelqu'un.
- **Bâton de chaise** : Tu es habitué à traiter avec d'autres cultures. Tu peux imiter n'importe quel accent que tu as entendu au moins deux fois. Ajoute +1d6 à tes jets lorsque tu tentes de te faire passer pour quelqu'un d'autre.

# ÉRUDIT

Professeur renommé ou jeune étudiant, tu consacres ta vie à la quête du savoir et à l'exploration intellectuelle. Tu es extrêmement instruit et possèdes de vastes connaissances dans des domaines théoriques tels que l'histoire, la philosophie ou les arts ésotériques.

## OBJETS DISPONIBLES

- **stylet et tablettes de cire**

*outil 1d10, fragile (1), 1 charge*

- **calame et papyrus**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **abaque**

*outil 1d12, fragile (1), 1 charge*

- **cadran solaire**

*outil 1d20, basique (2), 2 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Rat de bibliothèque** : Tu es capable de passer des nuits blanches à étudier. Obtiens une action de temps mort supplémentaire par jour si tu étudies. Tu peux effectuer cette action pour gagner 2 PP ou obtenir effet +1 pour un de tes projets de longue durée. Si tu effectues cette action pendant plus de la moitié de tes jours de temps mort, tu commences la prochaine phase d'aventure avec un mal de niveau 1 (épuisé, confus ou désorienté) qui dure jusqu'à la prochaine phase de temps mort.
- **Véritable éponge** : L'apprentissage te vient facilement. Ajoute +1d8 à tout jet impliquant que tu es plongé dans une lecture ou que tu écoutes attentivement quelqu'un.

# MILITAIRE

Tu as vécu les horreurs de la guerre ou grandi entouré de soldats. Tu as appris très tôt à maîtriser le maniement d'une arme ou, en fonction de ton rang et de ta fonction, connais des rudiments de tactique militaire ou de survie.

## OBJETS DISPONIBLES

- **épée courte**

*arme 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **hache d'armes**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **lance courte**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **grand bouclier**

*armure 1d12, fragile (1), 3 charges, à une main*

- **poignard**

*arme 1d6, basique (2), 1 charge, à une main*

- **plastron moyen**

*armure 1d10, basique (2), 2 charges*

- **casque léger**

*armure 1d8, basique (2), 2 charges*

- **outre contenant assez d'eau pour une journée**

*outil 1d12, fragile (1), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Loup solitaire :** Tu préfères agir seul. Obtiens +1d6 lorsque tu attaques sans compter sur aucun allié aux alentours (c.à.d. dans la même zone) ou +1d8 si personne d'autre que ton ennemi n'est témoin du combat.
- **Resserrez les rangs ! :** Tu sais combattre en formation. Ajoute +1d6 lorsque tu te bats aux côtés (dans la même zone) d'amis ou d'alliés, ou +1d8 lorsque tu coordonnes une attaque avec eux (entraide).

# RÔDEUR

Tu as passé une grande partie de ta vie en pleine nature. Tu as pu être pisteur ou chasseur, ou peut-être que tu as simplement grandi loin des villes et de la population. Tu comprends la nature bien mieux que la plupart des gens et tu peux être un expert en survie ou un éclaireur habile.

## OBJETS DISPONIBLES

- **silex et amadou**

*outil id10, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **arc court**

*arme id10, fragile (1), 1 charge, à deux mains*

- **fronde**

*arme id8, fragile (1), 0 charge, à une main*

- **poignard**

*arme id6, basique (2), 1 charge, à une main*

- **matériel de pêche**

*outil id6, basique (2), 2 charges*

- **matériel pour pièges**

*outil id10, fragile (1), 1 charge*

- **longue corde**

*outil id12, fragile (1), 2 charges*

- **plantes médicinales**

*effet +3 pour guérison/repos, 2 utilisations*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Habitant des confins** : Tu connais la nature mieux que quiconque. Ajoute +1d6 lorsque tu te déplaces discrètement en dehors des zones urbaines.
- **Us et coutumes** : Tu connais intimement les différences entre divers peuples. Tu ne subis aucune pénalité de difficulté ou de risque lorsque tu interagis avec des personnes issues de cultures différentes.

# PAYSAN

Tu es d'origine modeste et as vécu une vie simple, rurale. Tes parents sont issus du peuple, sans doute des fermiers, des ouvriers ou des villageois. Tu as probablement reçu une piètre éducation scolaire et ne possèdes que peu de compétences spécialisées. Tu ne manques cependant pas de connaissances pratiques dans les domaines agricoles ou de l'élevage d'animaux et peux compter sur ton savoir-faire ancestral.

## OBJETS DISPONIBLES

- **silex et amadou**

*outil 1d10, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **arc court**

*arme 1d10, fragile (1), 1 charge, à deux mains*

- **fronde**

*arme 1d8, fragile (1), 0 charge, à une main*

- **matériel de pêche**

*outil 1d6, basique (2), 2 charges*

- **faucille**

*outil 1d12/arme 1d8, fragile (1), 2 charges*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **plantes médicinales**

effet +3 pour guérison/repos, 2 utilisations

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Arsenal de fortune** : Tu sais manier les outils agricoles pour en faire des armes redoutables. Entre tes mains, n'importe quel objet se change en arme improvisée taillée pour le combat. Tu peux également ajouter un dé bonus à ton pool lorsque tu te sers de la faucille.
- **Murmures du vent** : Tu pressens les changements météorologiques et sais prédire quel temps il fera. Si les avaries ont une cause surnaturelle, cela n'échappe pas à ton sixième sens. Obtiens +1d10 lorsque tu cherches un abri.



# CRIMINEL

Que tu en sois fier ou non, tu as gagné ta vie jusqu'à présent par des moyens illicites. Du simple mendiant coupeur de bourses au tueur à gages, la seule chose qui est sûre, c'est que tu n'as jamais été en bonne amitié avec les autorités.

## OBJETS DISPONIBLES

- **crochet à serrure simple**

*outil 1d10, fragile (1), 0 charge*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **arbalète**

*arme 1d10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **fiolle de narcotique**

*1 utilisation, inodore et insipide, 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Œil de faucon** : Tu es particulièrement doué pour repérer ta cible dans une foule. Ajoute +1d6 lorsque tu traques quelqu'un dans l'enceinte d'une cité.
- **Argot des voleurs** : Tu es initié au langage secret des voleurs. Tu trouves facilement du travail pas très légal et peux communiquer avec les crapules à l'aide de cartes à jouer, de pièces ou de phrases codées. Ajoute +1d10 lorsque tu fricotes avec des voyous pour trouver du travail.

# RELIGIEUX

Tu es entièrement dévoué à la religion, à la divinité que tu vénères ou à la voie spirituelle que tu as choisie. Croyant fervent, tu puises toute ta force dans la foi. C'est elle aussi qui guide chacun de tes pas. Tu officies au sein de la croyance qui est la tienne comme prêtre, prêtresse, moine ou paladin. Tu peux tout aussi bien avoir récemment perdu la foi ou être adepte d'un culte. Tu connais en tout cas intimement la religion et le divin.

## OBJETS DISPONIBLES

- **passport**

*te permet d'entrer dans n'importe quelle cité appartenant à une nation alliée ou amie*  
outil 1d12, fragile (1), 0 charge

- **relique**

*armure æthérique 1d12, 12 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Les dieux donnent des ailes** : Les élites sont plus enclines à t'accorder leur confiance. Ajoute +1d6 lorsque tu tentes d'influencer des nobles ou d'autres personnes fortunées et influentes.
- **Serviteur du peuple** : Tu te distingues aux yeux des pauvres et des plus démunis par ta piété. Ils te témoignent dès lors une infinie reconnaissance. Ajoute +1d6 lorsque tu essaies d'influencer la plèbe ou n'importe quelle personne d'un statut social inférieur.



Ta culture porte la trace de la nation dans laquelle tu as grandi ou celle du lieu d'origine de ta famille. Elle détermine notamment les langues que tu parles ou ton accent, la culture avec laquelle tu t'identifies et la manière dont les autres te perçoivent. Elle peut aussi impacter grandement certains de tes jets en lien avec les membres de ta culture. Tu peux en outre choisir une compétence parmi les quatre disponibles pour ta culture.

Même si tu ne partages pas les valeurs traditionnellement associées à ta culture, les gens qui t'entourent s'attendent à ce qu'elles soient tiennes.

Choisis une des cultures ci-après :

1. **Ruvique** : une culture fière qui valorise la loi et les institutions.
2. **Athélassienne** : une population qui porte aux nues le savoir et la culture.
3. **Illuvienne** : une culture à la riche et longue histoire très attachée à ses traditions.
4. **Ishani** : un peuple teinté d'exotisme, pour lequel l'étiquette et l'ordre sont des valeurs cardinales.

5. **Drakk** : des barbares étrangers qui louent avant tout la force et l'individualité.

Si ton aventure se déroule dans un contexte historique, tu peux sinon choisir l'une des cultures suivantes :

1. Arménien
5. Baléare
6. Celte
7. Égyptien
8. Étrusque
9. Germain
10. Grec
11. Romain
12. Parthe
13. Phénicien

# RUVIQUE

Bien avant l'avènement de l'Empire xanthien, c'était alors la République ruvique qui connaissait ses heures de gloire. Tes ancêtres furent les premiers à unir ce qui est aujourd'hui l'Empire, et nous leur devons une grande partie de ce qui est entré dans l'usage de nos jours.

Ta culture valorise la loi et l'ordre, et tes devoirs sont avant tout ceux d'un citoyen.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Bâtisseur né** : Impossible de ne pas voir en toi l'inclination de ta culture pour l'ingénierie. Obtiens +1d6 lorsque tu construis ou étudies des machines, structures ou mécanismes plus grands que toi.
- **Service auxiliaire** : Lorsque tu combats aux côtés d'autres membres de l'Empire, ajoute +1d8 à une action visant à saper le moral des troupes ennemies si c'est la première de la scène.
- **Orateur** : Haranguer les foules n'a pas de secret pour toi. Obtiens +1d6 lorsque tu argumentes pour influencer trois personnes ou plus à la fois.
- **Fondateurs de la République** : Ajoute +1d6 à tous tes jets sociaux lorsque tu traites avec des membres non-ruvics de l'Empire (principalement Xanthiens, Athélassiens et Illuviens).

# ATHÉLASSIENNE

Tu viens d'Athélas, terre de commerçants et de philosophes des plus cultivés. Fort de ses cités-états, ton peuple prône l'indépendance et la participation civique. Il est très fier de sa culture si riche qui le distingue entre tous et de l'influence considérable que celle-ci a eu sur le monde connu.

Sagesse et savoir sont pour vous des valeurs fondamentales.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Amant de l'amphore** : Tu tiens mieux l'alcool que la plupart : si l'on cherche à t'enivrer, il faut deux fois plus de boisson que pour le commun des mortels. Ajoute +1d6 lorsque tu te joins à des compagnons de beuverie et +1d8 à tous tes jets *cran* en lien avec l'alcool.
- **Chant des vagues** : Tu possèdes un sixième sens pour pressentir l'agitation des créatures aquatiques ainsi que la présence d'esprits marins, et ce bien avant qu'ils se montrent.  
Obtiens +1d10 lors de tes vérifications afin d'éviter une attaque surprise si tu es sur la côte ou en mer.
- **Orateur** : Haranguer les foules n'a pas de secret pour toi. Obtiens +1d6 lorsque tu argumentes pour influencer trois personnes ou plus à la fois.
- **Oracle** : Tu es capable de percevoir l'agitation des esprits indiquant un danger imminent et ne te laisses jamais surprendre par une attaque surprise ennemie.

# ILLUVIENNE

Tu es originaire des terres fluviales d'Illuvie, conquises par l'Empereur Immortel il y a presque deux siècles.

Ton peuple se distingue par sa fervente piété et son profond respect des traditions. Ceux qui se détournent des dieux illuviens ancestraux au profit du panthéon xanthien sont considérés comme des parias.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Ardente piété** : Tu obtiens une action de temps mort supplémentaire par jour (prière). Jette le dé lié à la force du lien avec ta divinité et soigne de 1 cran n'importe quelle souffrance psychique. Cela ne remplace pas ton autre action de temps mort.
- **Rites des rivières** : Tu possèdes un sixième sens pour pressentir l'agitation des créatures aquatiques ainsi que la présence d'esprits d'eau douce, et ce bien avant qu'ils se montrent.  
Obtiens +1d10 lors de tes vérifications afin d'éviter une attaque surprise si tu te trouves dans un cours d'eau ou à côté.
- **Scribe** : Tu as l'habitude de lire des écritures mystérieuses. Obtiens +1d6 lorsque tu tentes de déchiffrer des codes secrets ou des langues inconnues.
- **Cryptes** : Obtiens +1d6 lorsque tu cherches à t'orienter dans des infrastructures construites par l'homme ou que tu tentes de t'infiltrer dans un bâtiment.



# ISHANI

Tu es originaire d'Ishan, terres désertiques orientales situées au-delà des frontières de l'Empire. Tes coutumes ne pourraient être plus différentes de celles des Xanthiens, que tu considères comme une bande de sauvages. De par ton exotisme, tu exerces sur eux une étrange fascination.

Dans ton peuple, il est primordial de respecter l'étiquette, même si celle-ci ne te sera d'aucune utilité sur ces territoires barbares.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Essences exotiques** : Tu pratiques une science orientale méconnue hors de ta terre natale et sais concocter divers poisons et remèdes. Ajoute +1d8 lorsque tu essaies d'empoisonner un non-ishani.
- **Douceur du vent aride** : Tu ne subis pas les effets immédiats de la privation de nourriture ou d'eau. Tu n'es affligé d'aucun mal inférieur au niveau 3 en lien avec cette privation.
- **En harmonie avec les esprits** : Tu peux t'accorder à l'Æthyr avec un jet de *cran+perspicacité* de niveau 1. Lorsque tu le fais, tu es conscient de toutes les créatures æthériques présentes et tu peux communiquer avec elles si elles le veulent. Tu obtiens +1d8 lorsque tu tentes d'influencer des fæ et des dæmons.
- **Sagesse céleste** : Tu peux toujours t'orienter grâce à la nature. Gagne +1d8 aux tâches nécessitant pistage ou navigation sans carte et +1d6 pour naviguer avec une carte.

# DRAKK

Tu viens de l'extérieur de l'Empire. Bien que tu vives dans l'Empire, tu ne reconnais pas la divinité de l'Empereur Immortel.

Ton peuple valorise avant tout la force physique et est considéré comme barbare par les citoyens de Xanthia.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Sang des puissants** : Tu es plus grand et plus fort que la majorité des gens. Ajoute +1d10 aux jets d'action et de sauvegarde *force+force* et +1d6 à tout jet de compétence nécessitant de la *force*.
- **Pouvoir chamanique** : Tu peux t'accorder à l'Æthyr avec un jet de *cran+perspicacité* de niveau 1. Lorsque tu le fais, tu es conscient de toutes les créatures æthériques présentes et tu peux communiquer avec elles si elles le veulent. Tu obtiens +1d8 lorsque tu tentes de donner des ordres à des fæ ou à des dæmons.
- **Fils de la forêt** : Tu obtiens +1d6 lorsque tu te déplaces discrètement dans des zones boisées.
- **Mélopée des arbres** : Tu peux détecter lorsque des créatures forestières sont agitées et percevoir la présence des esprits de la forêt bien avant qu'ils n'apparaissent. Obtiens +1d10 lors de tes vérifications afin d'éviter une attaque surprise si tu te trouves dans des zones boisées.



Les disciplines de ton personnage déterminent ses compétences les plus puissantes. Chaque discipline donne accès à plusieurs compétences. Les compétences que tu n'as pas choisies lors de la création du personnage restent disponibles et peuvent être acquises lorsque ton personnage gagne de l'expérience.

Les personnages joueurs ont trois disciplines, correspondant aux défis de **combat**, d'**exploration** et **sociaux**, et doivent en choisir une de chaque catégorie.

---

## DISCIPLINES DE COMBAT

La discipline de combat d'un personnage indique dans quoi il est particulièrement compétent lors d'un affrontement physique. Les disciplines de combat sont :

1. **Bagarreur (p. 30)** : un combattant qui utilise la force brute pour vaincre ses ennemis.
2. **Commandant (p. 32)** : un combattant de soutien qui dirige et inspire ses troupes avec autorité.

3. **Duelliste (p. 33)** : un combattant qui utilise son habileté et son expertise pour vaincre ses ennemis.
4. **Chasseur (p. 34)** : un rôdeur spécialisé dans l'élimination de cibles à distance.
5. **Soldat (p. 35)** : un combattant polyvalent, spécialisé dans le combat aux côtés d'alliés.

---

## DISCIPLINES D'EXPLORATION

La discipline d'exploration d'un personnage décrit comment il entre et sort de lieux ou quel type de terrain il préfère. Les disciplines d'exploration sont :

1. **Guide (p. 38)** : un criminel spécialisé dans l'infiltration et l'exfiltration discrètes.
2. **Maître de l'infiltration (p. 39)** : un explorateur et guide capable de se repérer dans la grande nature.
3. **Navigateur**
4. **Saboteur (p. 40)** : un voleur spécialisé dans la destruction.
5. **Pisteur (p. 41)** : un rôdeur spécialisé dans la traque de cibles en pleine nature.

---

## DISCIPLINES SOCIALES

La discipline sociale d'un personnage décrit comment il interagit avec les autres pour obtenir ce qu'il souhaite. Les disciplines sociales sont :

1. **Augure (p. 43)** : un prêtre ou fonctionnaire spécialisé dans l'interprétation de la volonté des dieux.
2. **Compagnon (p. 44)** : quelqu'un qui excelle à construire et renforcer des relations.
3. **Manipulateur (p. 45)** : un criminel qui sait comment faire agir les autres selon ses désirs.
4. **Génie du complot(p. 46)** : un planificateur prudent et espion spécialisé dans l'organisation d'activités criminelles.
5. **Chirurgien (p. 47)** : un soigneur non-magique et interrogateur.

# DISCIPLINES DE COMBAT

# BAGARREUR

Un bagarreur est quelqu'un qui utilise la force plutôt que l'intelligence pour gagner ses combats. Il peut s'agir du typique ivrogne de taverne, d'un gladiateur, ou même d'un soldat qui se démarque par sa force brute durant le combat.

## OBJETS DISPONIBLES

- **hache d'armes**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **hache lourde**

*arme 1d12, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **épée à deux mains**

*arme 1d12, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **khélesh**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **coups-de-poing athlétique**

*arme 1d8, de qualité supérieure (3), 1 charge, à une main*

- **gourdin**

*arme 1d8, de qualité supérieure (3), 3 charges, à deux mains*

- **marteau d'armes**

*arme 1d12, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **bouclier**

*armure 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **brassards d'avant-bras**

*armure 1d8, de qualité supérieure (3), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Nerfs d'acier (2 PA)** : ignore les effets négatifs de toutes les blessures physiques de niveaux 1 et 2 jusqu'à la fin de la scène. Gagne +2d12 lorsque tu tentes d'ignorer ou de surmonter la douleur physique.

- **Bien bâti** : Tu récupères plus vite de tes blessures. Remplis définitivement un segment de chaque cadran de guérison. Une fois par jour de temps mort, tu peux relancer un dé de soin qui tombé sur 1.
- **Brute barbare (2 PA)** : Une fois par scène, tu peux remplacer un attribut demandé par le MJ par *force* ou *cran*, tant que tu peux le justifier. Cela compte comme si tu avais lancé l'attribut d'origine.
- **Fureur berserk (périlleux)** : Tu peux entrer dans une fureur berserk à tout moment. Toutes les actions pendant l'accès de fureur sont périlleuses. Ignore tous les effets négatifs des blessures ou maux (jusqu'au niveau 3) jusqu'à la fin de la scène. Tu ne peux pas arrêter de combattre ni effectuer des actions qui ne sont pas liées au combat pour quelque raison que ce soit tant que la scène n'est pas résolue. Tu gagnes immédiatement une attaque de *rapidité* gratuite contre toute créature qui inflige une blessure physique ou une souffrance psychique de niveau 2+ au corps-à-corps pendant que tu es en fureur.



- **Fureur sanguinaire (périlleux) :** Tu peux entrer dans une fureur sanguinaire à tout moment. Toutes les actions pendant l'accès de fureur sont périlleuses. Gagne +1d12 pour chaque blessure physique de niveau 2+ que tu possèdes et +1d10 pour chaque blessure temporaire ainsi que pour toutes les souffrances psychiques. Tu ne peux pas arrêter de combattre ni effectuer des actions qui ne sont pas liées au combat pour quelque raison que ce soit tant que la scène n'est pas résolue.
- **Répît :** Utilise ton tour pour éliminer tous les maux temporaires d'une durée maximale d'une scène. Si tu effectues toute autre action avant ton prochain tour (jets d'action et sauvegarde, mais pas les vérifications demandées par le MJ), l'effet est annulé.

# COMMANDANT

Le commandant est une personne d'autorité habituée à diriger des soldats au combat et dont la spécialisation principale est de soutenir le groupe afin d'obtenir le meilleur de chacun.

Certains ont appris leur métier comme officiers de l'armée, tandis que d'autres sont simplement des leaders naturels.

## OBJETS DISPONIBLES

- **épée courte**

*arme 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **épée à deux mains**

*arme 1d12, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **lance courte**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **poignard**

*arme 1d6, de qualité supérieure (3), 1 charge, à une main*

- **bouclier**

*armure 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **bouclier léger**

*armure 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **plastron en acier**

*armure 1d12, de qualité supérieure (3), 3 charges*

- **cnémides**

*armure 1d10, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **casque**

*armure 1d12, basique (2), 2 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Aux portes de la mort** : Lorsque tu commandes une cohorte au combat, elle continue de combattre lorsqu'elle devrait autrement céder. Les autres PJ combattant à tes côtés peuvent ignorer les effets des blessures de niveau 3 et continuer à combattre jusqu'à la fin de la scène (mais

doivent toujours lancer leur piste de mort normalement).

- **Cri de ralliement (3 PA)** : Tu dépenses ton action pour rallier tes alliés. Fais un jet de charisme ; pour chaque succès, un allié dans la même zone gagne +1d12 à un jet d'action ou de sauvegarde. Ces bonus sont perdus lorsque tu effectues ton prochain jet d'action.
- **Sens tactique** : Tu peux passer un tour à analyser les mouvements et le style de combat d'un ennemi. Tant que tu ne prends aucune action jusqu'à ton prochain tour (y compris jets d'action et de sauvegarde, mais pas de vérification), tu gagnes effet +1 et risque -1 contre ce même ennemi jusqu'à la fin de la scène.
- **Prouesses inspirantes** : Tu inspires tes alliés par ton courage. Gagne 1 jeton pour chaque niveau de blessure subi pendant la scène et place-les dans la réserve d'ascendant de ton groupe. Tous les alliés à proximité (même zone) peuvent utiliser un jeton pour gagner +1d12 pour une action.
- **Railleries provocatrices (2 PA)** : Tu peux détourner l'attention d'un ennemi non-intelligent vers toi ou celle d'un ennemi intelligent en réussissant un jet de *decharisme+charisme*. Cela ne remplace pas ton action.
- **Confiance inébranlable (1 PA)** : Tes alliés peuvent à tout moment te transférer leurs souffrances psychiques basées sur la peur. Tu peux tenter de réduire ce mal à l'aide d'un jet de sauvegarde *cran+cran* pour le coût de +1 PA.

# 

Le duelliste est un maître d'armes qui utilise la technique et la précision pour vaincre ses ennemis. Il peut être un maître épéiste ayant appris son art dans l'une des plus prestigieuses écoles d'escrime de l'Empire, ou simplement quelqu'un de naturellement doué pour manier le bâton de combat. Quoi qu'il en soit, c'est le genre d'adversaire que tu veux éviter d'affronter seul, arme à la main.

### 

- **épée courte**

*arme 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **épée à deux mains**

*arme 1d12, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **lance courte**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **bâton de combat**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **filet renforcé**

*arme 1d10, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **bouclier**

*armure 1d10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **bouclier léger**

*armure 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **plastron en cuir**

*armure 1d8, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **casque**

*armure 1d12, basique (2), 2 charges*

### 

- **Finesse (4 PA)** : Lorsque tu vises une faiblesse précise dans l'armure de ton ennemi, ignore ton premier dé de réussite mais double toutes les réussites suivantes.  
↳ Amélioration—**Force et ~** : En plus de l'effet précédent, tu peux pousser ton arme à ses limites lors d'un succès total. Gagne +2 effet en échange de 1 dégât infligé à ton arme.
- **Duelliste aguerri (1 PA)** : Lorsque tu combats avec la même arme que ton ennemi, ajoute +2 au bonus de ton arme ou lance deux fois son dé de bonus.
- **Droit à l'abattoir !** : Tu es extrêmement efficace pour éliminer les adversaires faibles. En combat, ton excès de progression peut déborder sur un autre ennemi à proximité (même zone) et est simultanément ajouté en tant qu'ascendant (s'il reste au moins un autre ennemi dans la même zone). Gagne +2 PA à la place si tu as éliminé le dernier ennemi d'une zone.
- **Ambidextre (3 PA)** : Tu peux te battre aussi bien de la main faible que de la main forte. Utilise cette compétence pour tromper tes adversaires (ajoute les dés de bonus des deux armes à une feinte) ou pour manier deux armes (effectue une seconde attaque avec difficulté +1).

# CHASSEUR

Le chasseur est un rôdeur spécialisé dans l'art de tuer sa proie à distance, qu'il s'agisse d'un animal ou d'un humain.

## OBJETS DISPONIBLES

- **arc court**

*arme 1d10, fragile (1), 1 charge, à deux mains*

- **arc long**

*arme 1d12, fragile (1), 3 charges, à deux mains*

- **arbalète**

*arme 1d10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **fronde**

*arme 1d8, fragile (1), 0 charge, à une main*

- **javelot**

*arme 1d8, fragile (1), 1 charge, à une main*

- **lance courte**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **bâton de combat**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **filet renforcé**

*arme 1d10, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **poignard**

*arme 1d6, basique (2), 1 charge, à une main*

- **casque léger**

*armure 1d8, basique (2), 1 charge*

- **plastron en cuir**

*armure 1d8, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **brassards d'avant-bras**

*armure 1d8, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **cnémides**

*armure 1d10, de qualité supérieure (3), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Salve éclair** : Si tu touches un ennemi avec une flèche, tu peux immédiatement effectuer

une autre attaque avec la même arme avec un effet -1 pour 1 PA. Tu peux répéter cette action autant de fois que tu le souhaites.

- **D'une pierre deux coups (1 PA)** : Touche deux cibles avec un seul tir de fronde. La progression est partagée entre tes deux cibles.
- **Puissance du peltaste (4 PA)** : Désarme une cible que tu touches avec un tir de fronde au lieu de lui infliger des dégâts. Tu ne gagnes aucune progression, mais toute personne attaquant cette même cible immédiatement après obtient risque -2 jusqu'à ce qu'elle récupère son arme. L'ennemi doit utiliser une action adverse des PA pour récupérer son arme (ou simplement 3 PA pour passer à une arme secondaire).
- **Tireur d'élite (2 PA)** : Tu peux effectuer une attaque à distance au-delà de la portée habituelle de ton arme (+1 zone) avec un malus de effet -1. À portée normale, tu gagnes effet +1 à la place. Si tu as passé un tour entier à viser (aucun jet de sauvegarde, aucun mouvement ni autre action) avant de tirer, tu gagnes un effet +1 en plus de cela.
- **Bourreau (2 PA)** : Lorsqu'une créature n'est plus qu'à un point de progression de la mort, tu peux l'achever avec une attaque gratuite. Cette attaque ne te coûte pas d'action et peut être effectuée en même temps qu'une autre action, mais doit être lancée comme toute autre attaque.

# SOLDAT

Les armées civilisées ont développé des tactiques de bataille complexes et une logistique élaborée, mais le cœur de leurs forces reste constitué de leurs soldats. Tandis que les barbares valorisent la force individuelle, les généraux savent que la cohésion d'unité et la discipline sont ce qui fait gagner les batailles. Un bon soldat rend ses alliés plus forts et ses ennemis inefficaces.

## OBJETS DISPONIBLES

- **épée courte**

*arme id10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **hache d'armes**

*arme id12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **lance courte**

*arme id12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **javelot**

*arme id8, fragile (1), 1 charge, à une main*

- **grand bouclier**

*armure id12, basique (2), 3 charges, à une main*

- **bouclier**

*armure id10, basique (2), 2 charges, à une main*

- **arbalète**

*arme id10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **poignard**

*arme id6, de qualité supérieure (3), 1 charge, à une main*

- **plastron moyen**

*armure id10, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **cnémides**

*armure id10, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **casque**

*armure id12, basique (2), 2 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Mur de boucliers (1 PA) :** Tu sais comment organiser et tenir la ligne. Ton action de combat bénéficie d'un risque -1 si tu as un allié à tes côtés, et d'un risque -2 si tu as un allié de chaque côté, tant que tu as un bouclier en main.

↳ Amélioration—**Phalange** : Les alliés à ton flanc bénéficient aussi de risque -1 (non cumulable avec d'autres compétences) tant qu'ils restent à tes côtés durant leur tour et que toi et eux tenez un bouclier.

- **Frappe sans retenue (4 PA, périlleux) :** Lorsque tu frappes un ennemi avec ton bouclier (dominer), l'allié attaquant le même ennemi immédiatement après toi gagne une quantité d'effet supplémentaire égal au niveau de réussite de ton action. Cette action ne génère ni progression, ni ascendant par elle-même.
- **À l'arme latérale ! (3 PA) :** Tu es toujours prêt à changer de ton arme principale à ton arme secondaire. Une fois par scène, tu peux passer de la lance à l'épée (ou paire équivalente) gratuitement. Tu peux l'utiliser pendant ton tour pour obtenir une deuxième action avec effet -1 et risque +1, ou à n'importe quel moment pour effectuer un jet de sauvegarde. Ce changement peut être fait à l'improviste, comme par exemple si ton arme principale se brise. Les actions visant à récupérer la première arme avant la fin de la scène sont *périlleuses* par défaut.

# DISCIPLINES D'EXPLORATION

# GUIDE

Les guides se spécialisent dans l'art de mener les autres à travers des environnements dangereux. Ce sont des experts capables de naviguer aussi bien les contrées hostiles de leur région d'origine que les coutumes complexes des cultures qui les entourent. Bien qu'ils soient généralement doués pour la survie, les guides sont particulièrement aptes à diriger les autres à travers les territoires périlleux, en évitant les dangers naturels et en découvrant des passages cachés. Leur instinct et leurs connaissances pratiques en font des compagnons indispensables lors d'expéditions en terres inconnues.

## OBJETS DISPONIBLES

- **boussole de magnétite**

- *outil 1d10, 1 charge*

- **astrolabe**

- *outil 1d12, 1 charge*

- **cartes de la région** (*ne fonctionnent que localement*)

- *outil 1d12, 2 charges*

- **fronde**

- *arme 1d8, fragile (1), 0 charge, à une main*

- **corde solide**

- *outil 1d8, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **longue corde**

- *outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **talisman**

- *armure éthérique 1d6, de qualité supérieure (3), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Bruits qui courent (périlleux) :** Tu sais toujours à qui t'adresser, même si ce ne sont pas forcément les personnes les plus dignes de confiance. Gagne +1d12 pour enquêter sur les agissements d'une faction, et +1d10 pour découvrir l'emplacement de quelqu'un par des moyens sociaux.
- **Traversées périlleuses (4 PA / périlleux) :** Lorsque tu mènes une action de groupe pour traverser un environnement difficile, tu gagnes effet ×2. Tu peux utiliser tes succès supplémentaires pour annuler les conséquences subies par tes alliés.

# MAÎTRE DE L'INFILTRATION

Les maîtres de l'infiltration sont des spécialistes de la discrétion et de la mobilité. Ils excellent à s'introduire dans des lieux gardés et à en ressortir sans être détectés.

## OBJETS DISPONIBLES

- **crochet à serrure de qualité**

*outil 1d12, de qualité supérieure (3), 1 charge*

- **crochet à serrure simple**

*outil 1d8, fragile (1), 0 charge*

- **amulette**

*armure æthérique 1d8, basique (2), 0 charge*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **corde solide**

*outil 1d8, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **arbalète**

*arme 1d10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **fronde**

*arme 1d8, fragile (1), 0 charge, à une main*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **As du crochetage** : Lorsque tu utilises des outils de crochetage, tu peux :

- gagner effet ×2 en infligeant 1 dégât à l'outil que tu utilises,
- dépenser 1 PA pour utiliser le dé bonus d'un outil non conçu pour le crochetage avec un malus de -2,
- dépenser 1 PA pour obtenir risque -3 en infligeant 1 dégât à ton outil,
- dépenser 4 PA pour gagner +1d10 lorsque tu crochètes des serrures ou manipules d'autres mécanismes sans outil.

- **Art du déguisement (4 PA / 1 PD / 2 PP)** : Tu possèdes un talent exceptionnel pour te faire passer pour quelqu'un d'autre. Gagne effet +3 lorsque tu conçois un déguisement pour toi-même et +3d10 lorsque tu en confectionnes un pour quelqu'un d'autre. Tu peux également parfaitement imiter les accents étrangers que tu as déjà entendus au moins une fois. Tu peux ainsi ignorer tout malus d'effet lorsque tu te mêles à des gens d'un autre milieu ou d'une autre culture, si ton apparence et ton attitude peuvent passer pour celles de ce groupe.

- **Fausfaire** : Gagne +1d10 et effet +1 lorsque tu falsifies une lettre ou un document officiel sur papyrus ou parchemin, en dépensant 2 Points de Préparation. Lorsque tu contrefais un objet durant le temps mort, le dé bonus de la contrefaçon est amélioré de 2.

- **Roi de l'évasion (2 PA)** : Gagne +2d12 lorsque tu tentes d'échapper à des liens ou à une créature ennemie qui te retient. Tu as également la souplesse nécessaire pour atteindre n'importe quelle partie de ton corps, même sous contrainte.

- **Traqueur des ténèbres (périlleux)** : Lorsque tu effectues une action de groupe pour te faufiler, te cacher, ou surprendre un ennemi, tu gagnes effet ×2. Tu peux utiliser tes succès supplémentaires pour annuler les conséquences subies par tes alliés.



# NAVIGATEUR

Les navigateurs mènent le chemin aussi bien sur terre que sur mer, guidant leur groupe vers leurs objectifs tout en évitant les dangers.

## OBJETS DISPONIBLES

- **boussole de magnétite**

*outil 1d10, 1 charge*

- **deux papyri et outils d'écriture**

*outil 1d8, 1 charge*

- **un parchemin et outils d'écriture**

*outil 1d10, 2 charges*

- **astrolabe**

*outil 1d12, 1 charge*

- **cartes de la région** (*ne fonctionnent que localement*)

*outil 1d12, 2 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Cherche-chemin (4 PA) :** Tu es particulièrement doué pour t'orienter. Lorsque tu cherches ton chemin à travers une terre ou une mer inconnue, gagne effet ×2, que tu utilises des outils ou non. De plus, tu peux toujours dépenser 2 PA pour sentir la direction de la route ou du lieu habité le plus proche lorsque tu es sur terre ou dans des eaux côtières.

↳ Amélioration—~ **souterrain** : Tu peux t'orienter sous terre ou dans des bâtiments comme si tu disposais de repères naturels. Gagne les mêmes bonus que ci-dessus dans ces environnements.

- **Météorologue (1 PA) :** Tu comprends le climat à un niveau plus profond. Tu peux :
  - sentir les modifications climatiques et prévoir un changement de temps un demie journée (six heures) à l'avance, prévoir la météo sur une journée entière grâce à un jet de *perspicacité+intellect*,
  - détecter quand la pluie ou le vent ont une cause non naturelle (forces æthériques, intervention divine, etc.) et identifier leur origine,
  - gagner +1d12 lorsque tu cherches un abri sûr contre les éléments.
- **Cartographe :** Tu peux cartographier ton environnement avec grande précision. Lorsque tu crées une carte, obtiens-la en tant qu'outil d6 en cas de réussite. Chaque succès supplémentaire améliore la qualité de l'outil de +2.
- **Nomade du désert (3 PA ou périlleux) :** En pleine nature, tu gagnes +2d12 lorsque tu tentes de localiser la source d'eau la plus proche.

# SABOTEUR

Les saboteurs sont des maîtres de la destruction, experts dans l'art de démanteler discrètement aussi bien les structures physiques que les plans ennemis. Qu'ils posent des explosifs pour faire tomber des fortifications, sabotent des lignes d'approvisionnement ou perturbent les rouages internes d'une organisation adverse, les saboteurs excellent dans l'art du chaos. Leur œil exercé repère les points faibles et les vulnérabilités cachées, leur permettant de faire s'effondrer les cibles stratégiques de l'intérieur. Ce sont les forces invisibles qui brisent la volonté de l'ennemi avant même qu'il ne comprenne qu'il a été frappé.

## OBJETS DISPONIBLES

- **huile inflammable**

*outil 1d12, 2 utilisations, 3 charges*

- **jarre d'argile explosive**

*outil 1d20, 1 utilisation, 2 charges*

- **soufre**

*outil 1d10, 1 utilisation, 0 charge*

- **chausse-trappes**

*arme 5d6, fragile (1), 1 charge, à une main*

- **corde solide**

*outil 1d8, de qualité supérieure (3), 2 charges*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Maître d'œuvre (5 PA)** : Une fois que tu connais le point faible d'une structure, il devient facile pour toi de la détruire. Pour chaque objet ou structure que toi ou un allié avez étudié dans ce but, tu peux :
  - gagner effet ×2 lorsque tu le détruis, ou
  - gagner effet ×3 lorsque tu utilises un outil consommable qui brûle ou qui explose.
- **Dispositif de diversion (2 PP)** : Gagne effet +3 lorsque tu rediriges l'attention des gens à l'aide d'un dispositif produisant du bruit ou un effet visuel perturbateur (fumée, lumière, explosion, etc.). De plus, tu peux dépenser # PA pour réduire le risque de # lorsque tu fais cela.
- **Ingénieur structure** : Lorsque tu étudies une structure pour repérer ses points faibles pendant le temps mort, chaque succès supplémentaire peut être converti en jetons pouvant être utilisés comme ascendant ultérieurement, afin d'exploiter ces points faibles au moment opportun.

# PISTEUR

Le pisteur est un rôdeur spécialisé dans la traque de cibles dans la nature sauvage. Il excelle dans la survie et la recherche de cibles. Certains possèdent même des aptitudes éthériques leur permettant de suivre les traces des proies les plus insaisissables.

## OBJETS DISPONIBLES

- **lance courte**

*arme 1d12, fragile (1), 2 charges, à une main*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **arc court**

*arme 1d10, fragile (1), 1 charge, à deux mains*

- **arbalète**

*arme 1d10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **fronde**

*arme 1d8, fragile (1), 0 charge, à une main*

- **pièges (pour petit gibier)**

*outil 1d12, 1 charge*

- **couteau à sculpter**

*outil 1d10, 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Implacable (1 PA) :** Tu peux repousser les limites normales de ton endurance physique. Améliore ton cran de +4 lors des sauvegardes, vérifications ou jets d'action liés à l'endurance.

- **Instinct animal (2 PA) :** Tu es surnaturellement doué pour pister les créatures sauvages. Gagne +1d12 lorsque tu poursuis une créature physique (y compris les humains) et effet +1 lorsque ces créatures sont des animaux sauvages. Gagne effet +2 lorsque tu chasses du gibier.

- **Éclaireur :** Lorsque tu recueilles des informations pour localiser une cible en cherchant des indices dans un environnement naturel, gagne effet ×2. Lorsque tu te dissimules dans une position préparée ou que tu utilises du camouflage, gagne +1d12 pour éviter la détection. Dans un environnement naturel, gagne +2d10 lors des vérifications ou sauvegardes pour éviter d'être surpris. En plus, obtiens effet +2 lorsque tu pars en éclaireur pendant une action de voyage.

- **Trace éthérique :** Tu peux sentir les signes imperceptibles laissés par des créatures ayant traversé une zone au cours de la dernière journée complète. Gagne +1d12 pour pister des créatures éthériques ou semi-éthériques et +1d10 pour suivre des personnes possédant des aptitudes magiques.

- **Trappeur :** Tu sais reconnaître et détecter les pièges. Gagne +1d12 pour éviter les pièges et +2d12 pour les détecter. De plus, tu es capable de reproduire les pièges que tu as déjà observés. Gagne +1d10 lorsque tu crées ou utilises un piège que tu as déjà vu, et un effet +1 supplémentaire lorsque tu reproduis un piège que tu as toi-même utilisé avec succès.

# DISCIPLINES SOCIALES

# AUGURE

Les augures sont des prêtres et des fonctionnaires qui interprètent la volonté des dieux en observant les signes naturels, tels que le vol des oiseaux ou les entrailles d'animaux sacrificiels. Prendre les auspices est crucial pour guider les décisions politiques, militaires et religieuses, car cela assure l'approbation divine avant toute action majeure. Les augures détiennent une grande influence, et leur travail confère un poids considérable et une grande crédibilité à leurs paroles.

## OBJETS DISPONIBLES

- **amulette divine**

*armure æthérique 1d8, de qualité exceptionnelle (4), 2 charges*

- **amulette**

*armure æthérique 1d8, basique (2), 0 charge*

- **toge cérémonielle**

*outil 1d12, 1 charge*

- **instruments sacrificiels** (couteau, bol, etc.)

*outil 1d10, fragile (1), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Présage des nuées (1 PP)** : Tu peux demander si une divinité de ton choix favorise ton action. Si la réponse est oui, tu gagnes 4 jetons de faveur qui peuvent être utilisés en tant qu'ascendant. Ces jetons disparaissent à la fin de la phase d'aventure et peuvent être utilisés par tous les PJ, tant que l'action entreprise correspond à ce que la divinité en question désire. Le coût de cette action augmente de +1 PP à chaque utilisation jusqu'à la prochaine phase de temps mort.

- **Secret des entrailles** : Lorsque tu choisis comme action de temps mort « Offrir un sacrifice », obtiens +1 PP.
- **Autorité divine (1 PD)** : Tes paroles portent le poids de la volonté divine. Tu peux utiliser cette compétence pour convaincre quelqu'un de quelque chose en dépensant un Point de Destin lié à ta divinité tutélaire, à condition que cela suive les principes et valeurs de cette divinité et que la cible soit susceptible d'être convaincue. Cette compétence remplace un jet de dés et ne peut être utilisée que si un jet aurait au moins une chance minimale de succès.
- **Aura surnaturelle (3 PA)** : Ta prestance s'étend au-delà du monde physique. Les instruments et symboles d'un augure ont autant d'effet sur les créatures æthériques que sur les humains lorsqu'il s'agit de négocier ou d'inspirer la confiance. Gagne +1d12 lorsque tu ordonnes à des créatures æthériques. Tu peux dépenser +1 Point de Destin supplémentaire pour éviter d'être attaqué par une telle créature (cependant, cela ne l'empêche pas nécessairement d'attaquer un de tes alliés).

# COMPAGNON

Les compagnons reposent sur les liens inébranlables forgés par la loyauté, la confiance et les épreuves partagées. Au cœur de l'adversité, un véritable compagnon s'épanouit en transformant ses alliés en frères et sœurs d'armes, unissant le groupe par des paroles, des gestes et des actes qui résonnent plus fort que l'acier. Leurs compétences reposent sur la camaraderie : renforcer le moral, apaiser les tensions et inspirer le courage lorsque tout semble perdu. Là où d'autres voient le combat comme une lutte d'armes, un compagnon le voit comme une épreuve de fraternité, transformant un groupe d'étrangers en une unité indestructible.

## OBJETS DISPONIBLES

- jeu de dés

*outil 1d8, fragile (1), 0 charge*

- jeu de plateau

*outil 1d10, basique (2), 2 charges*

- amulette

*armure æthérique 1d8, basique (2), 0 charge*

- vêtements d'une autre culture (choisir laquelle)

*1 charge*

- amphore de bon vin

*outil 1d12, 10 utilisations, 4 charges*

- lyre

*outil 1d10, fragile (1), 3 charges*

- flûte

*outil 1d8, basique (2), 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Digne de confiance (3 PA)** : Tu as un don pour intégrer les groupes. Lorsque tu socialises avec un groupe qui ne te connaît pas et n'a aucune raison de se méfier de toi, il te considère comme l'un des siens. Tu peux dépenser +1 PA ou PD supplémentaire pour ignorer les malus dus aux différences de culture ou d'origine.
- **L'ami de tous (2 PA)** : Lorsque tu rencontres une nouvelle personne, tu peux améliorer immédiatement ton lien avec elle de +1.
- **Amitié éternelle (1 PA)** : Transfère 1 PD du lien de ton groupe vers le lien d'un allié de ton choix.

Lorsque tu acquiers cette compétence pour la première fois, ajoute un lien de groupe avec ton équipe, qui commence à d8 (par exemple : « mes plus proches amis », « frères d'armes » ou « [nom du groupe] »). Tous les PJ de ton groupe font partie de ce lien. Obtiens +1 PD sur ce lien après chaque séance. Tu peux utiliser ce lien pour toute action liée aux objectifs de ton groupe.

- **Fraterniser** : Tu obtiens une activité de temps mort supplémentaire (fraterniser). Lorsque tu fraternises avec quelqu'un, tu peux choisir de :
  - gagner +1 à une relation avec un PNJ, ou
  - convertir 3 points de relation positifs provenant de PNJ majeurs d'une faction en +1 point de relation avec la faction elle-même.

# MANIPULATEUR

Un manipulateur est un maître de l'intrigue, de la persuasion et de la subversion. Passé maître dans l'art de la tromperie et de l'ingénierie sociale, le manipulateur excelle à façonner les pensées, les émotions et les actions des autres afin de servir ses propres intérêts.

## OBJETS DISPONIBLES

- **crochet à serrure simple**

*outil 1d10, fragile (1), 0 charge*

- **amulette**

*armure éthérique 1d8, basique (2), 0 charge*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **arbalète**

*arme 1d10, basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **trousse de maquillage**

*outil 1d8, 1 charge*

- **médailillon d'identification falsifié**

*outil 1d10, 1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Charmeur de Fæ (4 PA ou périlleux)** : Tu peux tromper les sens des fæ, dæmons, nymphes et autres créatures éthériques concernant ton identité grâce à un test de *perspicacité+charisme* réussi. En cas de succès, ces entités ne peuvent suspecter une supercherie que par logique et raisonnement, jamais par ton apparence.
- **Sous cape** : Gagne +1d10 à tous les jets visant à brouiller les pistes ou détourner les soupçons lorsque tu es déguisé. Dépense 2 PA pour que la surprise de révéler ton déguisement te donne l'initiative dans la

situation et effet +2 à toute action tirant parti de cette surprise.

- **Masque færique** : Tu peux interagir avec une créature éthérique (même dans l'Æthyr) comme s'il s'agissait d'un humain normal, quelle que soit sa nature sauvage ou féroce. Gagne effet +1 lorsque tu communique avec le surnaturel. Augmente le bonus à effet +2 en échange d'ajouter risque +1 à ton jet. Tu n'as pas besoin de magie pour utiliser cette compétence.
- **Jeu de dupes (2 PA / 1 PD)** : Tu peux détecter quand quelqu'un ment ou dissimule la vérité. Lorsque quelqu'un te dit une demi-vérité, gagne +1d10 pour identifier où et sur quoi porte le mensonge.
- **Comme si je t'avais fait (2 PA)** : Gagne +2d10 à un jet social contre un ami avec lequel tu as un lien de +1 ou plus, ou +1d12 contre un ennemi avec un lien de -2 ou pire, si tu le connais bien. Dépense +1 PA pour appliquer cet effet à un jet non social (par exemple, un combat).
- **Langue de vipère (2 PA)** : Tes mensonges sont d'une crédibilité troublante. Ajoute +1d10 à tes jets de socialisation, négociation ou dispute avec des inconnus lorsque le niveau de risque est de 1 ou plus. Augmente à +1d12 lorsque tu mens, et à +2d12 lorsque tu mens avec un risque grave (3) ou plus.
- **Graisseur de pattes (1 PA)** : Tu sais évaluer le prix des gens. Lorsque tu soudoies quelqu'un, utilise les effets supplémentaires de ton jet pour améliorer ta relation avec cette personne.

# GÉNIE DU COMLOT

Le génie du complot est un stratège et planificateur doté d'une capacité exceptionnelle à analyser et exploiter les faiblesses des individus comme des organisations. Il excelle dans l'art de la planification et de la manœuvre, utilisant son intelligence pour déjouer ses adversaires et rester toujours plusieurs coups d'avance.

## OBJETS DISPONIBLES

- **amulette**

*armure æthérique 1d8, basique (2), 0 charge*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **arbalète**

*arme 1d10 (maîtrise non requise), basique (2), 3 charges, à deux mains*

- **trousse de maquillage**

*1 charge*

- **médailillon d'identification falsifié**

*1 charge*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Prescience infallible** : Lorsque tu choisis « Te préparer » comme action de temps mort, tu obtiens 6 PP au lieu de 3. À la fin de la phase d'aventure, tu peux conserver la moitié de tes points de préparation restants (jusqu'à 5 max) au lieu de tous les effacer.

- **Pacte dæmoniaque (2 PD)** : Lorsque tu conclus un accord, toi et ton partenaire (humain ou autre) portez la marque de votre serment. Si l'un des deux viole le contrat, il subit immédiatement un(e) mal/blessure de niveau 4 sous forme de malédiction. Tu peux définir les spécificités du contrat à chaque utilisation.
- **Murmures des ombres (2 PA)** : Ajoute +1d12 lorsque tu rassembles des informations sur une personne ou une faction. Augmente à +2d12 en dépensant +1 PA. Gagne effet +1 pour chaque niveau de risque supérieur à 1 de cette action. Tu peux relancer tes jets d'investigation effectués durant la phase de temps mort (sans dépenser de PA).
- **Tisseur de toiles (1 PA)** : Lorsque tu fais la connaissance d'un nouveau contact, ta relation avec lui commence à +1 au-dessus de la normale. Dépense +3 PA supplémentaires pour augmenter ce bonus à +2.
- **Froid et calculateur** : Tu guéris plus rapidement des souffrances psychiques. Remplis de façon permanente 1 segment de chacun de tes cadrans de repos. Tu peux également guérir d'1 niveau un traumatisme psychique permanent lors de chaque action de temps mort, même si tu fais autre chose que de te reposer.
- **Jeu de dupes (2 PA / 1 PD)** : Tu peux détecter quand quelqu'un ment ou dissimule la vérité. Lorsque quelqu'un te dit une demi-vérité, gagne +1d10 pour identifier où et sur quoi porte le mensonge.



# CHIRURGIEN

Un chirurgien est un médecin expérimenté, expert dans l'art de guérir les blessures et de soigner les maladies. Grâce à sa connaissance en botanique, potions et techniques médicales, il maintient ses alliés en condition optimale, même au cœur de la guerre.

## OBJETS DISPONIBLES

- **amulette en toc**

*armure æthérique 1d20, fragile (1), 0 charge*

- **masque contre la peste**

*outil 1d8, fragile (1), 1 charge*

- **poignard**

*arme 1d8, basique (2), 1 charge, à une main*

- **longue corde**

*outil 1d12, fragile (1), 2 charges*

- **analgésique**

*4 utilisations, permet d'ignorer les effets d'une blessure pendant 1 jour, 1 charge*

- **instruments chirurgicaux**

*outil 1d10, basique (2), 2 charges*

- **trousse pour cautérisation** (pour chirurgie d'urgence uniquement)

*outil 1d12, basique (2), 2 charges*

- **plantes médicinales**

*effet +3 pour guérison/repos, 2 utilisations*

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Chirurgien de campagne (4 PA)** : Effectue un jet de *dextérité+cran de la cible*. Réduis sa blessure du niveau de réussite de ton jet. Cette action doit être effectuée immédiatement après la blessure et nécessite les outils appropriés (trousse chirurgicale, kit de cautérisation, etc.). Le niveau de risque est égal à celui de l'action

de combat la moins risquée possible dans la situation actuelle.

- **Spécialiste en chirurgie** : Tu peux manipuler les os, le sang et les humeurs pour soigner les blessures et étudier les maladies.

Tu obtiens l'action de temps mort « Guérir autrui » : ajoute +1 à la guérison d'un allié ou +bonus de l'outil si tu en soignes plusieurs. Cette action ne peut être cumulée avec la visite d'un guérisseur. Elle utilise ton action de temps mort et peut être réalisée sur ta propre personne.

En voyage, tu peux soigner un allié une fois par jour avec *intellect*, ou plusieurs avec effet -1.

- **Sauveur æthérique (5 PA & 2 PD)** :

Lorsqu'une personne est mortellement blessée ou tuée, tu peux te connecter à son esprit pour le lier à l'Æthyr, empêchant ainsi sa mort immédiate.

- **Je délie les langues (3 PA)** : Tu sais comment infliger la douleur la plus efficace. Gagne effet ×2 à tes jets d'interrogatoire contre des cibles entravées à qui tu infliges ou as infligé une douleur physique.

↳ Amélioration—**Interrogateur insolite** :

Tu peux torturer physiquement des créatures æthériques.

- **Fin herbologue** : Tu peux préparer un analgésique consommable permettant de supprimer les effets négatifs d'une blessure. Si tu possèdes les ingrédients, la recette peut être réalisée via un projet de temps mort d'une durée de 4 segments pour 4 doses. Sans ingrédients, le projet nécessite 6 segments. Le remède agit pendant une journée entière.



Ton entreprise est ce qui motive ton personnage. Elle représente ses idéaux ou ses objectifs de vie. Elle détermine ses valeurs fondamentales et les moyens qu'il est prêt à employer pour atteindre ses buts, ainsi que la nature de ces buts eux-mêmes.

Après avoir choisi une entreprise, le groupe sélectionne la feuille de groupe correspondant à celle-ci. De plus, chaque PJ peut ajouter 1 compétence issue de cette entreprise.

# CHAMPIONS

Les Champions sont ceux qui combattent pour quelque chose ou quelqu'un qu'ils jugent plus important qu'eux-mêmes. Bien que beaucoup acceptent de l'argent comme paiement, leur véritable motivation est de servir une cause. Certains se battent pour leur seigneur, pour la liberté de leur nation, ou pour l'humanité tout entière. Tous sont prêts à risquer leur vie pour défendre ce qu'ils prétendent protéger.

Pour les Champions, la réputation est primordiale. Ainsi, un groupe de Champions progresse à mesure que sa réputation s'accroît dans un lieu.

Dans la section « Réputation » de la feuille de groupe, les joueurs notent les endroits qu'ils ont visités. Lorsque le MJ estime que leurs actions ont renforcé leur réputation dans une catégorie donnée, ils peuvent augmenter leur réputation dans ce lieu de +1 et gagner 1 Point de Destin, utilisable par n'importe quel membre du groupe.

La réputation peut être acquise en agissant de manière :

- **noble** : Placer sa cause au-dessus de soi-même.
- **juste** : Défendre l'équité et ses valeurs fondamentales.
- **héroïque** : Accomplir des actes d'un grand courage, en s'exposant volontairement au danger.
- **charitable** : Servir les démunis avec bonté, même sans espoir de récompense.
- **exaltante** : Montrer la voie, élever les autres et leur apprendre à poursuivre le combat, même en son absence.

Après toute scène où le MJ estime que la réputation du groupe s'est accrue selon l'un des

aspects ci-dessus, les joueurs augmentent leur score de réputation correspondant (jusqu'à un maximum de +5) et chaque PJ gagne 1 PD. Si le trait a diminué, tous perdent 1 XP, qu'ils retirent de leur feuille de personnage.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Feu du phénix** : obtiens 1 jet de sauvegarde gratuit lorsque tu agis pour faire progresser la cause du groupe de manière héroïque. Cette compétence ne peut être utilisée que dans un lieu où le groupe possède au moins +1 de réputation héroïque, et une seule fois par lieu.
- **Cri de ralliement** : Par un cri de guerre puissant, tu peux rallier tes compagnons, annulant ainsi les souffrances psychiques temporaires (max. 1 par personnage). Cette compétence ne peut être utilisée que dans un lieu où le groupe possède au moins +1 de réputation inspirante, et une seule fois par lieu.
- **Aura de vaillance** : Tu émetts une aura qui inspire le courage chez ceux qui t'entourent. Les gens qui ne te connaissent pas te font instinctivement confiance, et tu gagnes effet +2 lorsque tu cherches à convaincre des personnes d'aider ta cause. Cette compétence ne peut être utilisée que dans un lieu où le groupe possède au moins +1 de réputation noble, et une seule fois par lieu.
- **Glaive de la justice** : Lorsque tu es témoin d'un acte d'extrême cruauté ou d'injustice, tu entres dans une rage vertueuse. Tes dés de force et de cran deviennent d12 pour tous les jets pendant une scène. Cette compétence ne peut être utilisée que dans un lieu où le groupe possède au moins +1 de réputation juste, et une seule fois par lieu.
- **Je porte ton fardeau** : Tu peux porter une part de la douleur physique ou émotionnelle d'autrui, réduisant de 1 sa gravité pour la personne concernée, mais tu te vois infliger en contrepartie un mal de niveau 1. Celui-ci est temporaire (dure le temps de la scène) pour les blessures physiques, mais peut être permanent pour les souffrances psychiques. Cette compétence ne peut être utilisée que dans un lieu où le groupe possède au moins +1 de réputation charitable, et une seule fois par lieu.

# MERCENAIRES

Les mercenaires sont ceux qui se battent pour l'or et la gloire. Certains peuvent avoir des valeurs ou des principes, d'autres se battent pour leur clan ou leurs frères d'armes, mais ce qui les pousse avant tout, c'est la promesse de richesse.

Une compagnie de mercenaires peut vendre ses lames à un général pour combattre ses ennemis, servir de bras armé à un politicien avide de pouvoir, ou combattre dans l'arène en tant qu'équipe de gladiateurs : tout ce qui paie le mieux, ils le feront.

Dans la section « Notoriété » de la feuille de groupe, les joueurs notent personnes pour et contre qui ils ont travaillé.

Les Points de Notoriété (PN) peuvent être gagnés pour chaque type de notoriété de la manière suivante :

- **féroce** : Terminer une scène d'action\* contre l'ennemi avec 10+ PA restants.
- **loyale** : Ne pas reculer ni changer de camp lorsqu'une offre 3× la valeur du contrat ou un gain équivalent est refusé.
- **courageuse** : Terminer une scène d'action contre l'ennemi sans abandonner si :
  - le groupe a subi plus de blessures de niveau 3+ qu'il n'y a de PJ, ou
  - au moins un PJ a entamé son cadran mort ou folie.
- **efficace** : Terminer un contrat sans qu'aucune faction ennemie n'ait atteint son premier objectif mineur†.

Les Points de Notoriété peuvent être dépensés pour activer les compétences de

l'entreprise ou accumulés pour augmenter le Niveau de Notoriété du groupe.

Dépensez 1 PN de chaque type (férocité, loyauté, bravoure, efficacité) provenant d'un même employeur ou ennemi ayant un niveau de notoriété supérieur au vôtre pour gagner +1 Niveau de Notoriété. Votre Niveau de Notoriété détermine votre renommée en tant que mercenaires et vous permet d'obtenir des contrats mieux rémunérés à l'avenir.

---

\* Ne compte pas si le niveau de risque total des défi est inférieur à 5× le nombre de PJ dans le groupe .

† Ne s'applique pas si le cadran de l'objectif principal adverse comporte plus de 7 sections.

## COMPÉTENCES DISPONIBLES

- **Soif sauvage de sang** : Tu inspires la peur par ta férocité. Dépense 1 PN féroce pour gagner +3 effet sur une action de « effrayer », « intimider » ou « exploiter ».
- **Résolution farouche** : Tu tiens bon dans ta conviction, et cela se voit. Dépense 1 PN loyale pour gagner +3 effet sur une action de « désarmer », « minimiser » ou « exploiter ».
- **Forgé au combat** : Tu fais preuve d'une endurance imprévisible forgée dans le feu du combat. Dépense 1 PN loyale pour gagner +3 effet sur une action de « esquiver », « dominer » ou « déstabiliser ».
- **Trancher dans le vif** : Tu agis avec une décision fulgurante qui laisse les témoins éblouis. Dépense 1 PN efficace pour gagner +3 effet sur une action de « surpasser », « surclasser » ou « estropier ».

# INDEX ALPHABÉTIQUE

À l'arme latérale !.....	35	Charmeur de Fæ.....	45	efficace.....	51
Amant de l'amphore.....	23	Chasseur.....	34	En harmonie avec les esprits.....	25
Ambidextre.....	33	Cherche-chemin.....	39	Endurance héroïque.....	7
Ardente pitié.....	24	Cherche-chemin souterrain.....	39	Essences exotiques.....	25
Argot des voleurs.....	19	Chirurgien de campagne.....	47	Étiquette.....	12
Arsenal de fortune.....	18	Commandant.....	32	Faussaire.....	38
Art du déguisement.....	38	Comme si je t'avais fait.....	45	féroce.....	51
As du crochetage.....	38	Commerçant.....	14	Fils de la forêt.....	26
Augure.....	43	Concentration surnaturelle.....	7	Fin herbologue.....	47
Aura de vaillance.....	50	Confiance inébranlable.....	32	Finesse.....	33
Autorité naturelle.....	12	courageuse.....	51	Flair artistique.....	13
Aux portes de la mort.....	32	Cri de ralliement.....	50	Fondateurs de la République.....	22
Bagarreur.....	30	Cryptes.....	24	Force et finesse.....	33
Bâtisseur né.....	22	D'une pierre deux coups.....	34	Forgé au combat.....	52
Bâton de chaise.....	14	Dispositif de diversion.....	40	Frappe sans retenue.....	35
Bien bâti.....	30	Douceur du vent aride.....	25	Froid et calculateur.....	46
Bourreau.....	34	Droit à l'abattoir !.....	33	Fureur berserk.....	30
Brute barbare.....	30	Duelliste.....	33	Fureur sanguinaire.....	31
Cartographe.....	39	Duelliste aguerri.....	33	Génie du complot.....	46
Chant des vagues.....	23	Éclaireur.....	41	Glaive de la justice.....	50

Graisser de pattes.....	45	Murmures des ombres.....	46	Sang des puissants.....	26
Guide.....	37	Murmures du vent.....	18	Sauveur æthérique.....	47
Habitant des confins.....	17	Navigateur.....	39	Scribe.....	24
Imitateur d'accents.....	7	Nerfs d'acier.....	30	Sens tactique.....	32
Imitation fidèle.....	13	Nomade du désert.....	39	Service auxiliaire.....	22
Implacable.....	41	Oracle.....	23	Serviteur du peuple.....	20
Ingénieur structure.....	40	Orateur.....	22 f.	Soif sauvage de sang.....	52
Instinct animal.....	41	Pacte dæmoniaque.....	46	Soldat.....	35
Interrogateur insolite.....	47	Phénix au combat.....	50	Souffle de l'Æthyr.....	8
Je délie les langues.....	47	Pisteur.....	41	Spécialiste en chirurgie.....	47
Je porte ton fardeau.....	50	Pouvoir chamanique.....	26	Stoïcisme serein.....	7
Jeu de dupes.....	45 f.	Prescience infaillible.....	46	Tireur d'élite.....	34
Joyeux drille.....	7	Prouesses inspirantes.....	32	Tisseur de toiles.....	46
Langue de vipère.....	45	Puissance du peltaste.....	34	Trace æthérique.....	41
Les dieux donnent des ailes.....	20	Railleries provocatrices.....	32	Trancher dans le vif.....	52
Loup solitaire.....	16	Rat de bibliothèque.....	15	Trappeur.....	41
loyale.....	51	Regard inquiétant.....	8	Traqueur des ténèbres.....	38
Lycanthropie.....	9	Répit.....	31	Traversées périlleuses.....	37
Maître de l'infiltration.....	38	Repousser les limites.....	7	Us et coutumes.....	17
Manipulateur.....	45	Résolution farouche.....	52	Vampirisme.....	10
Masque Færique.....	45	Resserrez les rangs !.....	16	Véritable éponge.....	15
Mélopie des arbres.....	26	Rites des rivières.....	24	Vision spæctrale.....	10
Météorologue.....	39	Roi de l'évasion.....	38	.....	37 ff., 45
Mirage mental.....	8	Sagesse céleste.....	25	Œil de faucon.....	19
Mur de boucliers.....	35	Salve éclair.....	34		