

# IN MEMORIA

*Les Contes de Bois-Brillant*



LIVRE DES REGLES  
- VERSION DE BASE -  
(VERSION 1.1)

## TABLE DES MATIÈRES

### RACES & PEUPLES

|                     |          |
|---------------------|----------|
| <b>RACES.....</b>   | <b>3</b> |
| Elfe .....          | 3        |
| Humain.....         | 3        |
| Nain .....          | 3        |
| <b>PEUPLES.....</b> | <b>3</b> |
| Les Vaux .....      | 3        |
| Le Cormyr.....      | 3        |
| La Sembie.....      | 3        |

### CLASSES

|  |          |
|--|----------|
| <b>HOMME DU PEUPLE.....</b>                      | <b>3</b> |
| <b>GUERRIER.....</b>                             | <b>3</b> |
| Classe de prestige : <i>Archer</i> .....         | 3        |
| Classe de prestige : <i>Barbare</i> .....        | 4        |
| Classe de prestige : <i>Maître d'Armes</i> ..... | 4        |
| Classe de prestige : <i>Paladin</i> .....        | 4        |
| <b>MAGE.....</b>                                 | <b>4</b> |
| Classe de prestige : <i>Archimage</i> .....      | 4        |
| <b>PRETRE.....</b>                               | <b>5</b> |
| Classe de prestige : <i>Champion Divin</i> ..... | 5        |
| Classe de prestige : <i>Druide</i> .....         | 5        |
| Classe de prestige : <i>Élu</i> .....            | 5        |
| <b>ROUBLARD.....</b>                             | <b>5</b> |
| Classe de prestige : <i>Assassin</i> .....       | 6        |
| Classe de prestige : <i>Barde</i> .....          | 6        |

### COMPETENCE GENERALES

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| <b>LISTE DES COMPETENCES.....</b>   | <b>6</b> |
| <b>DESCRIPTIONS DETAILLEES.....</b> | <b>6</b> |

### ANNEXE

|                                 |                 |
|---------------------------------|-----------------|
| <b>CATEGORIE D'ARMES.....</b>   | <b>10</b>       |
| <b>LES ARMURES.....</b>         | <b>10</b>       |
| <b>LES METIERS.....</b>         | <b>10</b>       |
| <b>LA MAGIE.....</b>            | <b>11</b>       |
| <b>LIVRE DES SORTS.....</b>     | <b>11</b>       |
| Magie Divine .....              | 12              |
| Magie Druidique .....           | 15              |
| Magie Profane .....             | 16              |
| <b>FICHE DE PERSONNAGE.....</b> | <b>18-19-20</b> |

### TABLE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>TABLE I-I : <i>Fraude</i> .....</b>                                | <b>7</b>  |
| <b>TABLE I-II : <i>Langues Vivantes</i>.....</b>                      | <b>8</b>  |
| <b>TABLE I-III : <i>Réparation d'Armes et Armures</i>.....</b>        | <b>8</b>  |
| <b>TABLE II-I : <i>Catégorie d'Arme</i> .....</b>                     | <b>10</b> |
| <b>TABLE II-II : <i>Les Métiers – Table de Production</i>.....</b>    | <b>11</b> |
| <b>TABLE II-III : <i>Magie Divine – Table de Progression</i>.....</b> | <b>11</b> |
| <b>TABLE II-IV : <i>Magie Profane – Table de Progression</i>.....</b> | <b>11</b> |

# RACES & PEUPLES

---

## RACES

---

Les races nommées ci-dessous sont les plus communément rencontrées à l'intérieur des Contrées du Mitan. D'autres créatures étranges peuvent également s'y promener, mais elles sont infiniment plus rares. Pour toute demande spéciale, consulter les organisateurs.

### Elfe

*Préalable : oreilles d'elfe*

- Rabais de 15% sur le coût des compétences d'archer, n'a pas accès aux compétences de force et d'endurance

### Humain

*Préalable : aucun*

- Une compétence au choix en bonus (inférieur à 10 pc)

### Nain

*Préalable : mesurer moins de 1,65 mètre, avoir une barbe.*

- Rabais de 20% sur la compétence endurance, identification de pierres précieuses en bonus, n'a pas accès à la classe de magicien.

## PEUPLES

---

Les peuples des Contrées du Mitan sont des gens variés et spécifiquement différents. Cependant, on dénote certains traits communs entre les habitants des trois grandes contrées de la région.

### Les Vaux

Le peuple valien est un peuple indépendant et fier en général. Ce sont des gens simples et pratiques qui affectionnent tout particulièrement un habillement qui leur permettra de vaquer à leurs occupations quotidiennes sans les gêner. Ils préfèrent les tons organiques et les matériaux naturels pour se vêtir.

### Le Cormyr

Les cormyriens sont habituellement des individus qui apprécient l'ordre et la bienséance, l'étiquette et la courtoisie. Ils forment une nation civilisée, droite et hautement organisée. Ils n'ont pas de code vestimentaire fixe, bien qu'ils apprécient toutes les étoffes qui sauront les distinguer des peuples moins civilisés sans faire d'eux un objet de moquerie de la part de ces personnes.

### La Sembie

Peuple centré sur l'argent et les possessions terriennes, les sembiens aiment à montrer leur maîtrise du commerce en exhibant les gains qu'ils y font. Ils sont habituellement richement vêtus et parés d'objets d'art. On reconnaît un marchand sembien qui a du succès à la multitude des couleurs qui composent ses vêtements.

## CLASSES

---

- Élément de base pour chaque classe : 20 pc

---

### :: HOMME DU PEUPLE ::

---

- Acquiert automatiquement le niveau 0 dans le métier de son choix
- Possède un avantage divers fourni par son métier\*

Compétence :

**Connaissance d'un secteur de l'économie** (10 pc)

---

### :: GUERRIER ::

---

- **Endurance** en bonus

Compétences :

**Combat aveugle** (25 pc)

**Déni de la douleur** (55 pc)

**Coup fracassant** (70 pc) -> 2XActivité

**Coup ajusté [Anatomie]** (35 pc) -> 2XActivité

**Courage** (3 niveaux) (30 pc)

**Régénération (3 niveaux)** (45/55/65 pc)

**Maniement du bouclier** (5 pc)

**Ambidextrie** (5 pc)

---

### Classes de prestige

---

#### ARCHER

- Ne peut porter aucune armure supérieure à celle de cotte
- Obtient **Coup ajusté avec projectile** en bonus -> 2XActivité

Compétence :

**Flèches perce-armures** (120 pc)

**Empoisonnement de projectiles** (30 pc)

---

\* *Métiers en annexe*

∴

∴ MAGE ∴

### BARBARE

- Ne peut porter aucune armure supérieure au cuir clouté
- Ne peut utiliser aucune arme de jet
- Ne peut porter aucun bouclier
- Peut utiliser **Rage du Barbare** 1 fois par jour -> *Immunité aux charmes, au sommeil, à la peur, et obtient Dénier de la douleur*

Compétences :

**Endurance** (50 pc)

**Coup fracassant** [**Coup fracassant** niveau 1] (75 pc)

∴

### MAITRE D'ARMES

- Ne peut manier que son arme de prédilection s'il veut pouvoir utiliser ses compétences de classe

Compétences :

**Hémorragie** (55 pc) -> 2XActivité *La blessure s'avérera mortelle dans les 20 minutes si elle n'est pas soignée*

**Attaque en puissance** (60 pc) -> 1XActivité *Le coup porté fait tomber l'objet rencontré (arme ou bouclier)*

**Intimidation en combat** (50 pc) -> 2XActivité *Après un coup ayant fait mouche, la victime refuse le combat (À noter que la compétence courage est inefficace contre l'intimidation en combat)*

∴

### PALADIN

- Peut utiliser la magie cléricale (limité au deuxième cercle)
- Reçoit un niveau de **Guérison par apposition des mains** en bonus
- Doit suivre un code de conduite strict

Compétences :

**Guérison par apposition des mains** (4 niveaux) (40 pc) -> 1X/niveau

**Repousser les morts-vivants** (3 niveaux) (25 pc) -> *Repousse un mort-vivant/niveau/jour*

**Insuffler le courage** (55 pc) -> *Insuffle son niveau de courage à tous ceux qui écoutent la harangue*

**Cercle** (2 niveaux) (20 pc/40pc)

**Essence divine** (Cercle I : 25pc/Cercle II : 35pc)

**Détection des croyances** (15 pc) -> 2XActivité

**Frappe bénite** (20 pc)

- Peut utiliser la magie profane† (limité au troisième cercle)

- **Cercle I** en bonus

- Ne peut porter aucune armure

Compétences :

**Histoire ancienne** (5 pc)

**Langue morte** (10 pc/langue)

**Enchantement** (5 niveaux) (30/35/45/60/80 pc)

**Alchimie** (5 niveaux) (30/35/45/60/80 pc)

**Essence magique** (Cercle x 10 + 5 pc)

**Cercle** (2 niveaux) (Cercle x 10 pc)

**École de prédilection** (Cercle x 15 pc) -> *Donne accès au quatrième et cinquième cercle pour une école de magie seulement*

**Concentration** (70 pc) -> *Permet de continuer un sortilège malgré un léger mouvement ou un coup*

**Recharge d'objets magiques** (20 pc) -> *1 sort lancé par le mage = 1 charge*

**Participation à un rituel** (30 pc)

**Connaissance des sorts** (10 pc) -> *Si le mage peut dire le sort que son adversaire va lancer avant la fin de l'incantation, ce dernier est sans effet. La compétence est sans effet sur les sorts de niveau 4 et 5.*

### Classes de prestige

#### ARCHIMAGE

- Peut accéder aux cinquièmes et sixièmes cercles

Compétences :

**Résistance magique** (4 niveaux) (55/60/65/70 pc) ->

*Résiste à 1s/5, 1s/4, 1s/3, 1s/2*

**Mener un rituel** (50 pc)

**Bouclier métaphysique** (75 pc) -> *Bloque un coup, ce qui vide tous les sorts restant, toujours en action*

**École renforcée** (80 pc) -> *Double les effets d'une école, réduit ceux d'une autre d'autant*

**Réécriture** (45 pc) -> *Peut réécrire toutes ses incantations selon les mots qu'il désire*

**Magefeu** (100 pc) -> *Donne accès au sixième cercle*

**Sort personnalisé** [Connaissance des sorts, Mener un rituel] (70 pc) -> *Rencontre l'oracle pour lui expliquer le sort qu'il veut mettre au point. Si le sort est accepté, l'Archimage le possèdera au prochain événement.*

† Table de progression et sorts profanes en annexe

---

**:: PRETRE ::**

---

- Peut utiliser la magie divine<sup>‡</sup> (limité au quatrième cercle)
- Ne peut porter aucune armure
- **Anatomie** en bonus
- **Maintient en vie** en bonus

Compétences :

**Histoire ancienne** (5 pc)

**Langue morte** (10 pc/langue)

**Soins** [Premier secours] (30 pc) -> *Soigne une blessure en 30 mins de soins*

**Cercle** (4 niveaux) (10/30/40/50 pc)

**Herboristerie** (5 niveaux) [Connaissance des plantes] (10/20/30/40/50 pc)

**Confection de poisons** [Connaissance des plantes] (3 niveaux) (30/35/40 pc) -> *Confectionne des poisons du niveau correspondant*

**Essence divine** (Cercle x 10 + 5 pc)

**Repousser les morts-vivants**

(5 niveaux) (10/20/30/40/50 pc) -> *Repousse 1 mort-vivant/niveau/jour*

**Contrôler les morts-vivants** (incompatible avec **Détruire les morts-vivants**, correspond au niveau de **Repousser les morts-vivants**) [Repousser les morts-vivants] (60 pc)

**Détruire les morts-vivants** (incompatible avec **Contrôler les morts-vivants**, correspond au niveau de « Repousser les morts-vivants ») [Repousser les morts-vivants] (60 pc)

**Détection des croyances** (10 pc)

---

**Classes de prestige**

---

**CHAMPION DIVIN**

- Peut porter n'importe quelle armure
- **Prier en armure** en bonus

**Maniement du bouclier** (20 pc)

**Ambidextrie** (20 pc)

**Coup fracassant** (85 pc)

**Protection divine** (60 pc) -> *Contre le premier sort offensif encaissé 1X/Activité de façon passive*

∴

**DRUIDE**

- Ne peut porter aucune armure supérieure à celle de cuir
- 1 niveau **d'Essence divine I** en bonus
- A accès à la magie druidique

---

<sup>‡</sup> Table de progression et sorts divins en annexe

Compétences :

**Prier en armure** (50 pc)

**Changer de forme** (45 pc)

**Prolifération végétale** (3 niveaux) (15/25/35 pc) -> *Sur 1 baie rapportée, +1/+2/+3 baie remise*

**Résistance au poison** (3 niveaux) (30/50/70 pc) -> *Résiste au poison de son niveau*

**Résistance à la maladie** (3 niveaux) (30/50/70 pc) -> *Résiste à la maladie de son niveau*

∴

**ÉLU**

- Ne peut porter aucune armure supérieure à celle de cuir
- Peut accéder au cinquième cercle

Compétences :

**Prier en armure** (50 pc)

**Interroger les morts** (35 pc) -> *3 questions, 1X/jour*

**Accompagner un mort** (70 pc) -> *1X/Activité Permet d'accompagner un mort et de plaider en sa faveur auprès de l'oracle*

**Communiquer avec le dieu** (85 pc) -> *1X/Activité Cercle 5 (60 pc)*

**Parole divine** (agressivité ou apaisement) (45 pc) -> *2X/Activité*

**Concentration** (70 pc) -> *Permet de continuer un sortilège malgré un léger mouvement ou un coup*

**Rappel à la vie** (180 pc) -> *1X/Activité Consomme tous les sorts mémorisés de l'Élu*

---

**:: ROUBLARD ::**

---

- Reçoit le premier niveau de **Crochetage**, de **Vol à la tire** ou de **Détection des pièges** au choix en bonus
- Ne peut porter aucune armure supérieure au cuir clouté

Compétences :

**Attaque sournoise sur cuir** [**Anatomie**] (40pc)

**Attaque sournoise sur cotte** [**Attaque sournoise sur cuir**] (50 pc)

**Ambidextrie** (7 pc)

**Empoisonnement d'arme** (15 pc)

**Aura dissimulé** (30 pc)

**Crochetage** (5 niveaux) (15/20/30/45/65 pc) -> *Diminution du nombre de combinaisons*

**Vol à la tire** (3 niveaux) (15/40/65 pc) -> *20 sec.; 10 sec.; 5 sec.*

**Détection des pièges** (3 niveaux) (15/40/65 pc) -> *20 sec.; 10 sec.; 5 sec.*

## Classes de prestige

### **ASSASSIN**

• Ne peut porter aucune armure supérieure à celle de cuir

Compétences :

**Attaque sournoise sur plaque** [Attaque sournoise sur cotte] (65 pc)

**Attaque paralysante** [Attaque sournoise sur plaque] (75 pc)

**Confection de poisons** [Connaissance des plantes] (3 niveaux) (30/35/40 pc) -> Confectionne des poisons du niveau correspondant

∴

### **BARDE**

• Peut utiliser la magie profane (limité au deuxième cercle)

Compétences :

**Discours captivant** (30 pc) -> 1X/jour

**Ode à la bravoure** (3 niveaux) (50/55/60 pc) -> 1X/jour Insuffle le courage du niveau correspondant à l'auditoire

**Chant discordant** (40 pc) -> 1X/jour Permet d'instiguer la discorde entre deux personnes

**Hymne à la paresse** (35 pc) -> 1X/jour Permet de décourager une personne d'accomplir l'action qu'elle se proposait d'accomplir

**Tirade de la commère** (70 pc) -> 1X/jour L'auditoire au complet ne peut s'empêcher de parler et de dire exactement ce qu'il pense des personnes présentes

**Requiem** (35 pc) -> 1X/jour Repousse 1 mort-vivant

**Langue morte** (10 pc/langue)

**Histoire ancienne** (5 pc)

**Cercle** (2 niveaux) (25 pc/35pc)

**Essence magique** (Cercle I : 20pc/Cercle II : 30pc)

**Détection de la magie** (6 pc)

## COMPETENCES GENERALES

Liste des compétences accessibles à toutes les classes. §

**Anatomie** (10 pc) -> Permet une évaluation sommaire de l'état d'une créature

**Autopsie** [Anatomie] (12 pc) -> Permet de déduire les causes précises de la mort d'une créature

§ Achat maximal de trois compétences par évènement

**Connaissance des plantes** (6 pc) -> Permet de ramasser des plantes à décoctions

**Connaissance des pierres alchimiques** (6 pc) -> Permet de ramasser des pierres alchimiques

**Collecte d'informations** (15 pc)

**Escalade** (5 pc) Compétence d'aventure

**Estimation** (12 pc) -> Permet d'obtenir un estimé auprès de l'oracle pour n'importe quel objet

**Estimation des pierres précieuses** (6 pc) -> Permet d'obtenir un estimé auprès de l'oracle pour n'importe quelle pierre précieuse

**Force** (7 pc) Compétence d'aventures

**Fraude** (3 niveaux) (30/55/75 pc) -> Permet de soustraire 30%/50%/60% à l'imposition

**Héraldique** (4 pc)

**Histoire locale** (5 pc)

**Identification** (10 pc) -> Permet de connaître l'histoire d'un objet

**Langue vivante** (6 pc/langue)

**Nage** (5 pc) Compétence d'aventures

**Réparation d'armes/armures** (20 pc) -> 30 min = 1 pt

**Réminiscence** (32 pc) -> Permet de se rappeler jusqu'aux 5 dernières minutes avant sa mort

**Survie miraculeuse** (30 pc) -> 1X

**Résistance à la torture** (20 pc)

**Sens de l'orientation** -> (15 pc) 1X/aventure Permet de retrouver la sortie d'un donjon

**Torture** [Anatomie] (20 pc)

**Vigilance** (100 pc) -> 1X/Activité Permet d'éviter 1 attaque sournoise ou un événement fâcheux en donjon

## Descriptions détaillées

### **Anatomie**

**Coût** : 10 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Description** : Cette compétence permet de connaître de façon générale la structure d'un organisme vivant, de ses organes et de leur emplacement. Par conséquent, il devient possible pour quiconque acquérant ces connaissances de différencier, après analyse, un corps en santé d'un corps malade ou encore une blessure mortelle d'une blessure superficielle.

∴

### **Autopsie**

**Coût** : 12 pièces de cuivre

**Préalable** : compétence Anatomie

**Description** : Cette compétence permet de connaître précisément les causes d'un décès ou encore d'une blessure.

∴

### **Collecte d'informations**

**Coût** : 15 pièces de cuivre

**Mode** : actif

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Oracle*

**Description** : Cette compétence permet de ramasser diverses informations concernant un sujet déterminé.

∴

### **Connaissances des pierres alchimiques**

**Coût** : 6 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Description** : Cette compétence permet de reconnaître les pierres aux propriétés alchimiques, c'est-à-dire celles dont les alchimistes se servent pour la fabrication de leurs potions.

∴

### **Connaissances des plantes**

**Coût** : 6 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Description** : Cette compétence permet de différencier et de connaître les effets de certains types de plantes qu'utilisent les herboristes afin de concocter diverses potions.

∴

### **Escalade**

**Coût** : 5 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *compétence d'aventures*

**Description** : Cette compétence permet d'atteindre des endroits normalement hors d'atteinte pour quiconque ne connaissant les rudiments de l'escalade.

∴

### **Estimation**

**Coût** : 12 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Oracle*

**Description** : Cette compétence permet d'évaluer approximativement la valeur ainsi que la qualité d'un objet.

∴

### **Estimation des pierres précieuses**

**Coût** : 12 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Oracle*

**Description** : Cette compétence permet d'évaluer approximativement la valeur d'une pierre précieuse.

∴

### **Force**

**Coût** : 7 pièces de cuivre

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *compétence d'aventures*

**Description** : Cette compétence permet d'acquérir une force exceptionnelle conférant la possibilité entre autres de déplacer et soulever des objets ou encore de défoncer des portes qui normalement ne pourraient l'être.

∴

### **Fraude**

**Coût** : Selon niveau

**Nombre de niveau** : 3

**Préalable** : aucun

**Description** : Cette compétence permet de connaître quelques moyens efficaces en vue d'échapper à certaines formes d'imposition monétaire.

TABLE I-1 : FRAUDE

| Niveau | Déduction (%) | Coût  |
|--------|---------------|-------|
| 1      | 30%           | 30 pc |
| 2      | 50%           | 55 pc |
| 3      | 60%           | 75 pc |

∴

### **Héraldique**

**Coût** : 4 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Document*

**Description** : Cette compétence permet de reconnaître les différents blasons, effigies ou symboles appartenant à leur organisation respective.

∴

### **Histoire locale**

**Coût** : 5 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Document* (en début d'activité)

**Description** : Cette compétence permet d'être à l'affût des rumeurs circulant dans la région sur des évènements récents ou futurs.

∴

### **Identification**

**Coût** : 10 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Oracle*

**Description** : Cette compétence permet de connaître l'histoire et l'utilité se rattachant à des objets en particulier.

∴

### **Langue vivante**

**Coût** : 6 pc/langue

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Document*

**Description** : Cette compétence permet d'apprendre certains langages courants de d'autres race ou encore de d'autres peuples\*\*.

TABLE I-II : LANGUES VIVANTES

| LANGUE  | ALPHABET |
|---------|----------|
| Elfique | Espruar  |
| Nain    | Dethek   |

∴

### **Nage**

**Coût** : 5 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *compétence d'aventures*

**Description** : Cette compétence permet de franchir de profondes étendues d'eau, c'est-à-dire d'être en mesure de se déplacer à la fois sous l'eau ainsi qu'à sa surface.

∴

### **Réparation d'armes et d'armures**

**Coût** : 20 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : nécessite les matériaux appropriés à la réparation

**Description** : Cette compétence permet d'acquérir les principes de base à la réparation de certaines armes et armures.

TABLE I-III : REPARATION D'ARMES ET D'ARMURES

| TYPE   | RESSOURCE                       |
|--------|---------------------------------|
| Armure | 1x composant/ 1 point / 30 min. |
| Arme   | 1x composant / 30 min.          |

∴

### **Réminiscence**

**Coût** : 32 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *Oracle*

**Description** : Cette compétence permet, après avoir voyagé vers l'Oracle, de se souvenir en partie des circonstances l'ayant mené à effectuer ce voyage.

∴

### **Résistance à la torture**

**Coût** : 30 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : peut être appelée ou utilisée par le biais de révélations mensongères

**Description** : Cette compétence permet, dû à une volonté de fer et d'un renforcement psychologique, de ne céder sous la torture.

∴

### **Sens de l'orientation**

**Coût** : 15 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : *compétence d'aventures*

**Charge** : 1 fois/aventure

**Description** : Cette compétence permet d'acquérir la faculté de s'orienter dans l'espace selon l'intuition ou encore quelques éléments physiques particuliers, telles les étoiles.

∴

\*\* Il ne s'agit aucunement d'une liste exhaustive. D'autres langues peuvent être apprises d'une autre façon. Pour toute demande, référez-vous à un Conteur.

**Survie miraculeuse**

**Coût** : 30 pc

**Préalable** : aucun

**Spécial** : compétence passive

**Charge** : unique

**Description** : Cette compétence permet d'échapper miraculeusement à un coup ou tout autre assaut qui normalement aurait dû être fatal.

∴

**Torture**

**Coût** : 20 pc

**Préalable** : compétence *Anatomie*

**Spécial** : nécessite un objet pouvant faire office d'objet de torture

**Description** : Cette compétence permet de connaître les procédés de tortures les plus efficaces en vue d'obtenir sans difficulté des informations d'une personne choisie.

∴

**Vigilance**

**Coût** : 100 pc

**Préalable** : aucun

**Charge** : 1 fois/activité

**Description** : Cette compétence permet d'acquérir des réflexes développés à un tel point d'être constamment conscient de son environnement. Par conséquent, aucune attaque ne peut être portée par surprise à quiconque possédant cette compétence.

# ANNEXE

## Catégorie d'Arme

TABLE II-I : CATEGORIE D'ARME

| Type   | Description  | Désarmement   |
|--------|--|---|
| Courte | Moins d'un mètre (dague, épée courte, etc.)                              | Ne peut rien désarmer, se fait désarmer par les armes d'hast. |
| Longue | Un mètre à un mètre cinquante (épée longue, hache, fléau, etc.)          | Ne peut rien désarmer, mais n'est désarmée par rien.          |
| Hast   | Plus d'un mètre cinquante (armes d'hast, épée à deux mains, bâton, etc.) | Désarme les armes courtes, et n'est désarmée par rien.        |

### Les Armures

- **Gambison/matelassée** : 1 point d'armure
- **Cuir** : 2 points d'armure
- **Cuir clouté/d'écaillés/cotte** : 3 points d'armure
- **Plaque** : 4 points d'armure

### Les Métiers

**Artiste** : Le personnage possède un don pour la création d'œuvres d'art, soit dans la peinture, la poésie ou la sculpture (un au choix), ce qui lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. Il produira deux pièces par année. *Les prêts qu'il pourrait contracter n'auront jamais d'intérêts.*

**Agriculteur** : Le personnage sait comment faire pousser des récoltes de façon efficace. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. *Les aliments liés à l'agriculture ne lui seront pas déduits dans le calcul du coût de la vie.*

**Brasseur** : Le personnage sait brasser diverses boissons alcoolisées. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. *Les boissons ne lui seront pas déduites dans le calcul du coût de la vie.*

**Bûcheron** : Le personnage connaît les diverses techniques de coupe et de débitage des arbres. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. Avantage selon son contrat. *Compétence d'aventure Force en bonus.*

**Chasseur** : Le personnage connaît diverses techniques de trappe qui lui permettent de faire de la chasse un métier. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. Avantage selon son contrat. *Pour le contrat de base, il ne paie pas la viande dans le calcul du coût de la vie.*

**Éleveur** : Le personnage sait comment élever divers animaux. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. *La viande ne lui sera pas déduite dans le calcul du coût de la vie.*

**Forgeron** : Le personnage sait fabriquer des armes métalliques et autres. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. *Le coût en composants et la durée d'exécution de la compétence Réparation d'armes et armures sont réduits de moitié.*

**Ingénieur** : Le personnage possède de l'ingéniosité manuelle et sait comment confectionner divers objets. Cette compétence lui permettra d'avoir un revenu en fonction de sa maîtrise. *L'ingénieur peut utiliser ses revenus par année pour acheter des objets d'ingénierie à moitié prix qu'il pourra utiliser lors de l'activité (cadenas, piège, etc.).*

**Mineur** : Le personnage sait comment extraire divers métaux des mines. Cela lui assurera un revenu en fonction de sa maîtrise de la compétence. Avantage selon son contrat. *Compétence d'aventure Force en bonus.*

## TABLE DE PRODUCTION

TABLE II-II : PRODUCTION

| REUSSITE/NIVEAU | 0    | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7      | 8      | 9      | 10     |
|-----------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Atroce          | 1-93 | 1-47  | 1-31  | 1-23  | 1-13  | 1-13  | 1-9   | 1      | 1      | 1      | 1      |
| Médiocre        | 94   | 48-94 | 32-62 | 24-47 | 14-34 | 14-30 | 10-24 | 2-14   | 2      | 2      | 2      |
| Correcte        | 95   | 95    | 63-95 | 48-71 | 35-55 | 31-47 | 25-39 | 15-29  | 3-16   | 3      | 3      |
| Bonne           | 96   | 96    | 96    | 72-96 | 56-76 | 48-64 | 40-54 | 30-44  | 17-33  | 4-19   | 4      |
| Exceptionnelle  | 97   | 97    | 97    | 97    | 77-97 | 65-81 | 55-69 | 45-59  | 34-50  | 20-39  | 5-24   |
| Magnifique      | 98   | 98    | 98    | 98    | 98    | 82-98 | 70-84 | 60-74  | 51-67  | 40-59  | 25-49  |
| Extraordinaire  | 99   | 99    | 99    | 99    | 99    | 99    | 85-99 | 75-89  | 68-85  | 60-79  | 50-74  |
| Miraculeuse     | 100  | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 90-100 | 86-100 | 80-100 | 75-100 |

### La Magie

## TABLE DE PROGRESSION

### Magie Divine

TABLE II-III : PROGRESSION DES SORTS DE MAGIE DIVINE

| CERCLE | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------|----|---|---|---|---|
| 1      | 3  | - | - | - | - |
| 2      | 3  | 1 | - | - | - |
| 3      | 4  | 1 | 1 | - | - |
| 4      | 4  | 2 | 1 | 1 | - |
| 5      | 5* | 3 | 2 | 2 | 1 |

\* Un lanceur de sorts ne peut posséder plus de 5 plages pour un niveau de Cercle.

**Clergé de Baine** : Majeure = Nécromancie, Mineures = Combat + Charme

**Clergé de Waukyne** : Majeure = Charme, Mineures = Nécromancie + Divination

**Clergé de Oghma** : Majeure = Divination, Mineures = Charme + Protection

**Clergé de Tyr** : Majeure = Protection, Mineures = Divination + Élémentale

**Clergé de Chauntéa** : Majeure = Élémentale, Mineures = Protection + Combat

**Clergé de Tempus** : Majeure = Combat, Mineures = Élémentale + Nécromancie

∴

## TABLE DE PROGRESSION

### Magie Profane

TABLE II-II : PROGRESSION DES SORTS DE MAGIE PROFANE

| CERCLE | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--------|----|---|---|---|---|---|
| 1      | 3  | - | - | - | - | - |
| 2      | 4  | 1 | - | - | - | - |
| 3      | 4  | 2 | 1 | - | - | - |
| 4      | 5* | 2 | 2 | 1 | - | - |
| 5      | 5  | 3 | 2 | 2 | 1 | - |
| 6      | 5  | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 |

\* Un lanceur de sorts ne peut posséder plus de 5 plages pour un niveau de Cercle.

## Livre des Sorts

### :: MAGIE DIVINE ::

#### CERCLE I

|               |   |  |
|---------------|---|--|
| (NÉCROMANCIE) | Ténèbres                                      | <i>Toutes les personnes dans un globe de 5m doivent fermer les yeux pour 5 secondes.</i>                 |
|               | Irritation                                    | <i>La victime se gratte pendant une minute.</i>  |
| (CHARME)      | Or des fous<br>Invisibilité aux morts-vivants | <i>Dure 10 minutes.</i>  |
| (DIVINATION)  | Repérer les morts<br>Détection du poison      |  |
| (PROTECTION)  | Vertu   | <i>Un point d'endurance pour la durée du combat.</i>   |
|               | Dissipation de la peur                        | <i>Dissipe son niveau d'effroi.</i>  |
| (ÉLÉMENTAIRE) | Racine  | <i>La victime trébuche.</i>  |
|               | Soleil apaisant                               | <i>Le jeteur s'assoit au soleil et guérit une de ses blessures en 30 minutes.</i>                        |
| (COMBAT)      | Réparation d'armes et d'armures               | <i>L'incantation de ce sort dure 30 minutes par point à rendre à l'armure. 20 minutes pour une arme.</i> |

∴

#### CERCLE II

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| (NÉCROMANCIE) | Effroi  |   |
|               | Cécité/Surdité                                    | <i>La victime est aveugle/sourde pour une journée.</i>                      |
| (CHARME)      | Injonction<br>Amitié                              | <i>La victime considère le lanceur comme un nouvel ami pendant 1 heure.</i> |
| (DIVINATION)  | Détection des alignements<br>Détection des pièges |   |
| (PROTECTION)  | Soin des blessures légères<br>Bénédiction         | <i>Soigne une blessure (Touché)</i>   |
| (ÉLÉMENTAIRE) | Ralentissement du poison<br>Enchevêtrement        | <i>Dure 1 minute.</i>   |
| (COMBAT)      | Endurance de l'ours                               | <i>Confère 1 point d'endurance + 1 au niveau 3 + 1 au niveau 5.</i>         |
|               | Liberté de mouvements                             |   |

∴

### CERCLE III

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| (NÉCROMANCIE) | Parler avec les morts<br>Conserver un corps<br>Immobilisation de l'être |   |
| (CHARME)      | Charme<br><br>Conte crépitant<br>Objet merveilleux                      | <i>La victime considère le lanceur comme son frère pendant 1 heure.</i> |
| (DIVINATION)  | Localisation d'objet<br>Augure<br>Compréhension d'un langage            |   |
| (PROTECTION)  | Soin des blessures modérées<br>Sanctuaire<br>Vêtement magique           |   |
| (ÉLÉMENTAIRE) | Guérison des maladies<br>Mur de vent<br>Neutralisation du poison        |   |
| (COMBAT)      | Silence<br>Arme enchantée<br>Coup fracassant                            |   |

∴

### CERCLE IV

|               |  |   |
|---------------|--|---|
| (NÉCROMANCIE) | Contagion<br>Poison<br>Symbole de douleur<br>Zombification                                     |   |
| (CHARME)      | Attraction/Répulsion<br>Invisibilité<br>Charme de masse<br><br>Persuasion                      | <i>Dure 10 minutes.<br/>Charme sur 3 individus, ou sur un seul, mais pour 3 heures.</i><br><br><i>La victime est persuadée de quelque chose.</i>                              |
| (DIVINATION)  | Langage universel<br>Vision véritable<br>Connaissance des intentions<br>Inspiration divine     | <i>À un moment critique, le lanceur est divinement inspiré.</i>   |
| (PROTECTION)  | Guérison<br>Cercle de protection contre le mal<br>Vêtement magique supérieur<br>Zone de vérité |   |
| (ÉLÉMENTAIRE) | Colonne de feu<br><br>Délivrance de la malédiction<br>Enracinement                             | <i>La victime est totalement hors combat et tous ses points d'armure sont perdus. Elle est toujours en vie.</i><br><br><i>Le lanceur se fond dans la végétation ambiante.</i> |

|  |                |   |
|--|----------------|---|
|  | Peau de pierre | <i>Reçoit l'équivalent de son niveau de cercle + son nombre de plages de niveau 4 (la première n'étant pas comptée) en points d'endurance</i> |
|--|----------------|---|

|          |   |  |
|----------|---|--|
| (COMBAT) | Destruction de mort-vivant<br>Métal brûlant<br>Esprit inaltérable<br>Déni de la douleur |  |
|----------|---|--|

∴

### CERCLE V

|               |                                    |  |
|---------------|------------------------------------|--|
| (NÉCROMANCIE) | Touché de mort<br>Festin des morts |  |
|---------------|------------------------------------|--|

*Le lanceur et ses acolytes font un repas au cours duquel celui-ci servira de sa chair à ses invités (1 blessure/personne à transformer). Ensuite, ces derniers deviendront des morts-vivants soumis au lanceur pour toute la nuit à venir. Si le lanceur est tué, leur âme est perdue. Le lanceur ne peut se soigner qu'après la nuit ou ses acolytes redeviendront normaux.*

|          |                                  |                                    |
|----------|----------------------------------|------------------------------------|
| (CHARME) | Injonction majeure<br>Domination | <i>Injonction sur trois cibles</i> |
|----------|----------------------------------|------------------------------------|

|              |  |  |
|--------------|--|--|
| (DIVINATION) | Connaissance du futur<br>Voyage astral |  |
|--------------|--|--|

*Le lanceur « dépose son corps » à l'oracle et laisse voyager son esprit de par le monde.*

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| (PROTECTION) | Immunité aux sorts<br>Guérison de masse | <i>Dure un combat<br/>Guérison sur 3 cibles</i> |
|--------------|---|---|

|               |                               |                                   |
|---------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| (ÉLÉMENTAIRE) | Résurrection<br>Mort rampante | <i>Une cible organique meurt.</i> |
|---------------|-------------------------------|-----------------------------------|

|          |                 |  |
|----------|-----------------|--|
| (COMBAT) | Arme disruptive | <i>Le lanceur jette le sort sur une arme magique. Cette dernière ne frappe plus magique, mais détruit tout mort-vivant au contact. Dure un combat.</i> |
|----------|-----------------|--|

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
|  | Colère de Tempus | <i>Le prochain coup porté fait voler la cible à 5 mètres plus loin et son bouclier (s'il y a lieu) et son armure sont hors d'usage. Ou, le lanceur frappe le sol de son arme contondante, et tous ses assaillants les plus près tombent au sol.</i> |
|--|------------------|---|

---

**:: MAGIE DRUIDIQUE :**

---

**CERCLE I**

|   |   |
|---|---|
| Racine  | <i>La victime trébuche.</i>   |
| Soleil apaisant                               | <i>Le jeteur s'assoit au soleil et guérit une de ses blessures en 30 minutes.</i> |
| Vertu   | <i>Un point d'endurance pour la durée du combat.</i>                              |
| Purification de la nourriture et des boissons |   |
| Pierre magique                                | <i>1 blessure à un mort-vivant</i>  |
| Détection des passages secrets.               |   |

∴

**CERCLE II**

|                 |  |
|-----------------|--|
| Enchevêtrement  |  |
| Gourdin magique | <i>Le lanceur enchante son arme contondante et cette dernière peut toucher n'importe quelle créature pour un combat.</i> |

∴

**CERCLE III**

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Peau d'écorce              | <i>Le lanceur ajoute 2 points d'armure à son armure organique.</i> |
| Soin des blessures légères |  |
| Guérison des maladies      |  |

∴

**CERCLE IV**

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Baies magiques        | <i>Le lanceur peut enchanter 3 baies par plage de niveau 4 utilisée. 1 Baie soigne une blessure.</i>   |
| Régénération du troll | <i>Soigne une blessure en 5 minutes. Dure 2 heures. Le feu cause des blessures permanentes au lanceur.</i>   |
| Lame enflammée        | <i>Comme gourdin magique, mais les blessures ne peuvent être soignées que par des soins magiques.</i>  |
| Esprit animal         | <i>Le lanceur échange l'esprit d'une cible avec celui d'un animal qu'il a capturé. Ce sort ne peut être annulé que par le lanceur ou par une délivrance de la malédiction.</i> |

∴

## CERCLE V

---

Trouver la voie

---

Poussière scintillante

---

---

### **:: MAGIE PROFANE ::**

---

## CERCLE I

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| (ABJURATION)    | Bouclier Magique<br>[ <i>Abjurare Scutum</i> ]  | <i>Ignore un sort de niveau 1</i>   |
| (DIVINATION)    | Détection de la Magie<br>[ <i>Divinatio Magia</i> ]<br>Détection des Morts-Vivants<br>[ <i>Divinatio Inferi</i> ]       |   |
| (ENCHANTEMENT)  | Charme-Personne<br>[ <i>Incantare Amicus</i> ]  | <i>La victime considère le lanceur du sort comme son ami de toujours.</i>                       |
| (ÉVOCATION)     | Lumière<br>[ <i>Conjurare Luminaria</i> ]<br>Projectile Magique<br>[ <i>Conjurare projectilis</i> ]                     |   |
| (ILLUSION)      | Couleurs Dansantes<br>[ <i>Illusio Luminis</i> ]  | <i>Bref aveuglement</i>   |
| (INVOCATION)    | Rayon de Givre<br>[ <i>Invocare Frigus</i> ]<br>Armure de Mage<br>[ <i>Invocare Armatura</i> ]                          | <i>1 point de dégât de Froid (Ne peut être mortel)</i><br><br><i>Ignore premier coup</i>        |
| (NÉCROMANCIE)   | Destruction de Mort-vivant<br>[ <i>Necromantia Pavere Mortuus</i> ]<br>Contact Glacial<br>[ <i>Necromantia Frigus</i> ] | <i>1 point de dégât</i><br><br><i>Toucher : 1 point de dégât de Froid (Ne peut être mortel)</i> |
| (TRANSMUTATION) | Mains Brûlantes<br>[ <i>Transmutare Ignis</i> ]   | <i>Toucher : 1 point de dégât de Feu (Ne peut être mortel)</i>                                  |

∴

## CERCLE II

|                |   |                                  |
|----------------|---|----------------------------------|
| (ABJURATION)   | Protection contre les Projectiles<br>[ <i>Abjurare Scutum Projectilis</i> ]   | <i>Ignore premier projectile</i> |
| (DIVINATION)   | Détection des Poisons<br>[ <i>Divinatio Toxicum Reperire</i> ]<br>Détection des Passages Secrets<br>[ <i>Divinatio via Reperire</i> ] |                                  |
| (ENCHANTEMENT) | Sommeil<br>[ <i>Incantare addormire profundus</i> ]   |                                  |
| (ÉVOCATION)    | Ténèbres  |                                  |

|                 |   |                          |
|-----------------|---|--------------------------|
| (ILLUSION)      | [ <i>Conjurare Obscurus Locus</i> ]   |                          |
| (INVOCATION)    | Flèche Acide de Melf<br>[ <i>Invocare Projectilis Acidus</i> ]<br>Glisse<br>[ <i>Invocare Oleum Terra</i> ] | 1 point de dégât d'Acide |
| (NÉCROMANCIE)   | Effroi<br>[ <i>Necromantia Pavere Mortuus</i> ]   |                          |
| (TRANSMUTATION) | Cécité/Surdité<br>[ <i>Transmutare Ab Oculis/ Transmutare Ab Surdus</i> ]                                   |                          |

∴

### CERCLE III

|                 |  |  |
|-----------------|--|--|
| (ABJURATION)    | Dissipation mineure de la magie  |  |
| (DIVINATION)    | Compréhension des langages<br>Identification<br>Détection de l'invisibilité    |  |
| (ENCHANTEMENT)  | Fou Rire de Tasha<br>Immobilisation de Personne<br>Suggestion                  |  |
| (ÉVOCATION)     | Abri de Léomund<br>Bourrasque<br>Mur de Vent                                   |  |
| (ILLUSION)      | Aura Indéetectable<br>Image Miroir   |  |
| (INVOCATION)    | Toiles d'Araignées<br>Flèches enflammées                                       |  |
| (NÉCROMANCIE)   | Baiser du Vampire<br>Immobilisation de Morts-Vivants<br>Préservation des Morts |  |
| (TRANSMUTATION) | Réparation mineure d'objet<br>Lenteur<br>Respiration Aquatique                 |  |



|                     |                   |
|---------------------|-------------------|
|                     |                   |
| NOM DU JOUEUR       | DATE DE NAISSANCE |
|                     |                   |
| NUMERO DE TELEPHONE | COURRIEL          |

