

SE

AZERON

ATLAS DU VOYAGEUR

HOMEBREW

Azeron: Atlas du Voyageur

Un cadre de campagne
pour *Donjons & Dragons 5e Edition*

Crédits

Chef de Projet: Corentin Choisy

Auteur: Corentin Choisy

Consultant: Nath Adriaan

Editeur: Star Helix Games

Imprimeur: Lulu Publishing, Inc.

Illustration de la Couverture: Julian Bauer

Illustrateurs: Ismaïl Inceoglu, Daniel Romanovsky, G. Liulian, Matt Forsyth, James Murray, Willian Murai, Sergey Grechanyuk, Rastislav Kubovič, Jon Crawford, Colorbind

Cartographe: Jimmy Hirtzlin

Joueurs Playtest: En cours



Sur la Couverture

L'artiste Julian Bauer délivre une vision typique de l'imaginaire médiéval-fantastique occidental dont sont inspirés *Donjons & Dragons* et *Azeron*. Au premier plan, un voyageur s'avance, son épée dans le dos, au pied des monts boisés bordant l'Empire Braniésien. Devant lui se dressent les ruines d'une autre époque, depuis longtemps chassée par le Cataclysme et la fureur des Dragons.

Table des Matières

Introduction	5	Chapitre 4: Création de perso.	44
Nations d'Azeron	5	Espèces Sentientes	44
Que contient ce livre ?	7	Classes	49
L'Age de la reconquête	7	Voyageur	49
Calendrier	9	Tacticien	56
Vie Quotidienne en Azeron	9	Pseudomage	62
Chapitre 1: Histoire d'Azeron	12	Chevalier	68
Histoire d'Azeron	12	Magnétiseur	74
Mythe de la Création	12	Roturier	79
L'Emergence	12	Chasseur	84
L'Age des Dieux	13	Erudit	90
Le Cataclysme	13	Pseudomagie	95
La Guerre de la Trahison	13	Description des Sorts	98
L'Age des Dragons	14	Historiques	110
L'Age Moderne	14	Chronique Héroïque	116
Azeron après la Guerre	14	Chapitre 5: Bestiaire d'Azeron	123
Panthéons d'Azeron	20	Plantoïdes	125
Chapitre 2: Factions et Société	24	Dragons Inférieurs	127
Empire Braniésien	24	Personnages	132
Triumvirat d'Aiontos	25	Monstruosités	134
Alliance Fenderusienne	26	Chapitre 6: Objets et Reliques	136
Saint-Etat de Dubrie	27	Chapitre 7: Règles Supp.	137
Ligue Hanséatique d'Holfos	18	Classes Disponibles	137
Chapitre 3: Atlas d'Azeron	30	Gestion de la Douleur	137
Obernies Supérieure	30	Initiative Dynamique	137
Obernies Inférieure	37	Cartes	139
Aiontie	42		
Côte d'Airain	42		
Dubrie	42		
Baie d'Emeraude	42		



Bienvenue en Azeron



ès l'aube, les Prophéties de l'Eclairé et son équipage se préparent à partir pour leur plus grand voyage. Au milieu du brouhaha généré par les moussaillons qui chargent vivres et marchandises sur le navire et par les passants

admiratifs devant sa majesté, de puissants sons de cuivres émergent pour le bénir comme il se doit avant son premier appareillage.

A son bord, le Grand Visionnaire Dvoros Solstjer admire une dernière fois les beautés de la cité portuaire animée par le départ imminent de sa grande expédition. Bientôt, son navire et ses hommes porteront la parole de l'Eclairé aux quatre coins d'Azeron, des gigantesques cités d'Holfos aux terres balafrées et hostiles de l'Empire Braniésien.

Un monde à explorer

Azeron est un nouveau cadre de campagne pour D&D, originellement créé comme cadre pour l'histoire de *La Prophétie Erronée*. Il ne s'agit que d'un continent isolé sur la planète d'Illus, mais il est déjà rempli de différentes cultures, localités, monstres et histoires qui lui sont propres.

Ce livre est destiné avant tout aux Joueurs et Maîtres du Donjon plus ou moins expérimentés et désireux de lancer une campagne dans un monde où la magie est moins implantée que dans les cadres de campagne classiques, mais où la politique et l'exploration sont encore plus centrales dans l'expérience.

Si vous êtes un MD, ce livre vous aidera à créer une campagne entièrement basée sur le continent d'Azeron, que ce soit au sein d'une de ses cinq grandes nations, dans une de ses nombreuses étendues sauvages ou parcourant l'entièreté du continent. A cette fin, vous trouverez de nouveaux monstres, personnages et éléments de création de personnage qui pourront vous aider à débiter une campagne en Azeron.

Si vous êtes joueur, ce livre contient de nouvelles options pour vous aider à créer un personnage s'insérant parfaitement dans ce nouveau monde à explorer. Vous pourrez également utiliser le système de *Chronique Héroïque* (adapté d' *Explorer's Guide to Wildemount*) pour créer une histoire cohérente à rattacher à votre personnage sur le continent d'Azeron (ou au-delà...). Comme toutes les classes

de D&D ne sont pas applicables telles quelles à Azeron, vous pourrez également trouver de nouvelles classes entièrement créées ou adaptées à ce cadre de campagne.

Nations d'Azeron

Les différentes nations d'Azeron seront décrites en plus grand détail dans le **chapitre 3**. Voici un avant-goût rapide pour vous familiariser avec les grands acteurs de la civilisation sur le continent.

Ligue Hanséatique d'Holfos

Dès l'arrivée des Prophéties de l'Eclairé au large des côtes luxuriantes de la Ligue d'Holfos, une vision formidable s'offre à son équipage: des centaines de navires de toutes tailles, fonctions et origines vont et viennent dans toutes les directions, formant une nuée impénétrable de bâtiments flottant vers les ports de la cité. Plus loin, sur la terre ferme, la plus grande ville de ce monde accueille en son sein les visiteurs désireux de s'aventurer sur les terres sauvages et opulentes de la Hanse.

La Ligue Hanséatique d'Holfos est une jeune nation formée par la constitution en état d'une union commerciale vieille de plusieurs décennies et en perpétuelle expansion basée le long des côtes verdoyantes et tropicales d'Holfos, au Nord-Ouest d'Azeron.

Cette réunion, si prévisible fut-elle il y a une dizaine d'années, était malgré tout redoutée par les grandes nations du continent. En effet, les cités d'Holfos ont, des siècles durant, été les plus peuplées et prospères d'Azeron (en particulier depuis les cataclysmes magiques de la Ve ère) et ont réussi à résister à de nombreuses tentatives d'annexion tout en conservant leur indépendance. L'avènement de la Ligue Hanséatique marque donc l'émergence d'une superpuissance au potentiel militaire et économique inédit, mais dont le développement est freiné par une organisation bureaucratique suffocant sous le poids des défis amenés par l'organisation d'une ligue de cités cosmopolites et séparées par des étendues sauvages tout aussi luxuriantes que dangereuses.



Empire Braniésien

Les Prophéties de l'Eclairé et son équipage sont accueillis en Braniésie par deux immenses statues de pierre. Disposées de part et d'autre de la baie, les icônes représentant les fondateurs des deux grandes ères de l'Empire, Friedrich l'Inquisiteur et Thea la Renaissance, se font face. A la croisée de leurs regards, le socle d'une troisième statue s'élève deux mètres au-dessus des flots. Sur ce socle reposent les débris qui constituaient l'icône de celui qui, jadis, fit de ces terres un champs de ruines.

Au contraire de son nouveau voisin occidental, l'Empire Braniésien est la plus ancienne entité politique de grande ampleur d'Azeron. Ses frontières actuelles s'étendent de la côte est du continent à la Vallée des Dragons à l'Ouest, et de la côte nord jusqu'à l'estuaire des Mille Cités à son extrémité Sud.

L'Empire est gouverné depuis des siècles par une seule dynastie, la maison Brania-Wellenfoch, de laquelle sont issus tous les empereurs et impératrices de l'Empire. Ayant hérité une forte tradition antimagique des cultures des peuples qu'il réunit (et du zèle de la famille impériale), l'Empire Braniésien n'a brisé sa tradition qu'à une reprise lors du règne de l'empereur Gunther Ier L'Hérétique ce qui a mené à la destruction d'une grande partie de son territoire et ses richesses, amenant un recul de ses frontières et une longue période de reconstruction marquée par un jeu d'alliances politiques qui font encore aujourd'hui la marque du pouvoir retrouvé par l'Empire.

Triumvirat d'Aiontos

Tandis que l'équipage des Prophéties de l'Eclairé désarrime rigoureusement sa cargaison et prépare son débarquement sur le port de la cité de Desmos, capitale du Triumvirat, le Grand Visionnaire Dvoros Solstjer profite d'un bref moment de répit pour se laisser aller à la contemplation de l'atmosphère unique qui règne sur ces terres: les nombreuses langues d'Azeron se mêlent et se croisent sur les quais et les visages et corps varient en forme, taille et couleur; formant ainsi une alchimie parfaite dont nulle autre cité dans ce monde ne pourrait se vanter. Pourtant, trois groupes distincts semblent dispersés au sein de cette union formidable, chacun arborant les couleurs de leurs illustres patrons.

Le Triumvirat d'Aiontos est la deuxième entité politique majeure la plus jeune du continent. Initialement centrée autour d'une alliance de 3

grandes dynasties locales s'étant réparti les pouvoirs entre le commerce, la justice et l'armée, le Triumvirat s'est étendu grâce à deux campagnes de conquêtes: celle du royaume de Tallinie (une île au large de la côte Sud d'Azeron) et celle de la Route des Déchus, ancien territoire de l'Empire Braniésien arraché par le Triumvirat à la suite du cataclysme du règne de Ferdinand III le Sévère. Le Triumvirat, historiquement plutôt stable politiquement, est secoué depuis plusieurs années par une série de vagues de protestation et réclamations de la part de la bourgeoisie et l'aristocratie de cette seconde région conquise, réclamant une place à la table des Rois et par extension la formation d'une Tétrarchie leur accordant l'exclusivité du pouvoir religieux.

Alliance Fenderusienne

L'arrivée des Prophéties de l'Eclairé en terres Fenderusiennes a lieu en une période ironiquement habituelle pour l'Alliance. En effet, alors que le Grand Visionnaire et ses hommes ont fait halte en ces lieux pour rencontrer Sa Majesté le Roi Tolzimir IV en personne, les rumeurs errant du port à la promenade des étendards font état d'un sérieux contretemps: le Roi, indigne de sa position selon un groupe de plus en plus large de citoyens et de seigneurs, a été exécuté. Les nombreux seigneurs de l'Alliance doivent donc se retrouver pour élire un nouveau Roi, qui devra à son tour assumer la lourde tâche qu'est celle d'assurer la satisfaction de ses sujets les plus puissants.

L'Alliance Fenderusienne est, à l'image de son voisin du Nord la Ligue d'Holfos, un grand état relativement jeune. Cependant, tandis que la Ligue a adopté une structure politique centrée autour de cités-états fédérées, l'Alliance a adopté une structure plus proche de la féodalité, avec plusieurs seigneurs qui gouvernent des territoires plus ou moins grands et importants. Le souverain de l'Alliance est un roi élu pour un mandat de 7 ans par une assemblée des seigneurs Fenderusiens parmi les nobles de l'Alliance et détenant un pouvoir quasi-absolu, la seule exception étant le droit réservé à l'assemblée des seigneurs de disposer (littéralement) du Roi si celui-ci est jugé incompetent.

Saint-Etat de Dubrie

Le voyage des Prophéties de l'Eclairé avait duré un an et permis à Dvoros Solstjer et ses hommes de mener à bien la mission qu'ils avaient juré d'accomplir: devenir les premiers hommes depuis



la calamité à faire revivre le rêve de leurs ancêtres. Ainsi, le Grand Visionnaire foulait à nouveau sa terre natale pour annoncer l'aube d'une nouvelle ère: l'ère de la reconquête

Le Saint-Etat de Dubrie est état de l'Ouest d'Azeron ayant connu plusieurs grandes époques. Autrefois terre natale des parias pseudomages du temps des anciens, la région s'est constituée en état peu avant la Guerre de la Trahison, durant laquelle ses habitants ont acquis une tradition de vie nomade alors qu'ils étaient appelés au combat contre les dieux aux quatre coins du continent. Historiquement unis sous la bannière du Torbanisme, les dubriens sont restés largement exclus du reste d'Azeron pendant les siècles suivant cette guerre cataclysmique. Cependant, l'ambition des nations d'Azeron à reprendre le contrôle des terres intérieures à la merci des dragons a rebattu les cartes: les pseudomages dubriens et leur église seront ainsi à nouveau admis sur les terres des quatre empires, bien que les peuples d'Azeron ne voient pas tous l'arrivée de ces nomades et leur religion d'un très bon oeil...

Que contient ce livre ?

Le chapitre 1 de ce livre introduit trois éléments clés pour la création d'une campagne en Azeron: l'histoire du continent, ses religions et ses cultures.

Le chapitre 2 présente les cinq grandes puissances géopolitiques contrôlant le continent. en fonction de l'époque et l'origine des personnages de votre campagne, ces factions pourront devenir leurs alliés, ennemis ou jouer un rôle significatif en les aidant ou leur mettant des bâtons dans les roues dans le cadre de leurs aventures.

Le chapitre 3 contient l'Atlas d'Azeron détaillant les villes, point d'intérêts et biomes du continent. Ce chapitre inclus également des PNJ et amorces scénaristiques utiles pour donner vie à votre campagne et occuper les joueurs tout au long de votre campagne.

Le chapitre 4 contient les options de personnage exclusives à Azeron permettant de créer un personnage joueur pour une campagne utilisant ce module.

Les chapitres 5 et 6 contiennent des créatures et trésors que vous pourrez utiliser pour une campagne se déroulant en Azeron.

Le chapitre 7 contient les règles additionnelles proposées par les créateurs d'Azeron pour jouer dans ce cadre de campagne.

L'Age de la reconquête

Le continent d'Azeron est occupé essentiellement par des empires maritimes (à l'exception notable de l'Empire Braniésien), mais il n'en a pas toujours été ainsi. En effet, il est devenu impossible pour de trop grandes communautés civilisées de s'établir dans les terres montagneuses d'Azeron du fait de la présence des dragons, derniers détenteurs de la véritable magie sur le continent et ayant graduellement terrassé l'ensemble des communautés installées trop loin dans les terres depuis la fin de la calamité. Récemment, les grandes puissances d'Azeron se sont lancées dans une grande entreprise: la reconquête des hautes terres. Toute campagne se déroulant en Azeron devra donc se poser la question de l'importance de ces événements dans le cadre de son déroulement.

Jouer la reconquête

Tueurs de dragons

Si vos joueurs sont à la recherche d'aventures centrées sur l'exploration de donjons et le combat contre de puissantes créatures, ou par la découverte des secrets de la magie, une campagne les impliquant directement dans la reconquête peut être une bonne option.

En arrière-plan

Azeron offre de nombreuses opportunités pour partir à l'aventure sans forcément être impliqué dans la reconquête des hautes terres, mais cette série d'événements majeurs affectera forcément la vie de chaque habitant d'Azeron, à un certain degré. Vous pourrez trouver une liste d'options d'aventures n'impliquant pas directement les joueurs dans la reconquête.

Non merci

Si vous souhaitez complètement vous affranchir des événements de la reconquête, vous pouvez simplement remonter le temps quelques années en arrière, dans ses prémices, ou le faire avancer quelques années dans le futur et imaginer votre propre version d'Azeron, après que la reconquête ait réussi ou échoué, partiellement ou totalement.

Autres options

Toutes les campagnes en Azeron n'ont pas forcément à avoir un rapport direct avec la reconquête, voici quelques grandes thématiques qu'une campagne sur le continent pourrait utiliser.



Exploration. Depuis quelques mois, la Ligue d'Holfos et l'Alliance Fenderusienne entretiennent une forte rivalité dans le cadre de la conquête de la Sovilmie, île tropicale située dans les Eaux Troubles au large de la Dubrie. Les aventuriers en quête d'exploration sauvage ou souhaitant participer à la fondation d'une colonie y trouveront leur bonheur.

Commerce & chasse. Que ce soit pour protéger les habitants d'Azeron, les nourrir ou simplement pour la fortune et la gloire, des aventuriers pourront aisément trouver des contrats de chasse et voyager avec des caravanes marchandes.

Politique. A toutes les échelles de pouvoir, les nobles et les politiciens n'hésiteront pas à faire appel à des mercenaires ou des aventuriers pour faire avancer leurs manigances, qu'ils le sachent ou non.

Archéologie & histoire. Azeron est parsemée de ruines regorgeant d'artefacts et objets témoignant de son lointain passé. Des personnages avides de richesse ou en quête de savoir pourraient être attirés par ce genre d'aventure.



Carte d'Azeron



Calendrier

Garder une trace du passage du temps en utilisant le calendrier commun d' Azeron est un bon moyen de rendre votre campagne plus immersive et engageante en se basant sur des dates importantes comme les jours fériés. Fatalement, un évènement d'envergure telle qu'une attaque de dragon voit son importance démultipliée s'il a lieu le jour d'une fête importante et attendue.

Le calendrier commun d' Azeron se compose de 355 jours groupés en 35 semaines de 10 jours et demie réparties sur 12 mois. Ce calendrier a été établi originellement à l'époque des anciens, bien avant la calamité, et le nom des mois et des jours ont ainsi survécu jusqu'à aujourd'hui.

Chaque jour du 24 heures et les noms des jours sont les mêmes que dans les autres cadres de campagne.

Mois	Jours	Célébrations
Rhewen	26	Grandfroid (1er)
Eiraen	34	Blanchechute(1er)
Tengence	27	Commémoration des famines (1er)
Floreal	31	Fête de la floraison (1er)
Gwenen	27	Bonne-fortune (1er)
Ffruwen	32	Courtenuit (1er)
Haulen	32	Fête des voyageurs (1er)
Tânen	29	Grandes récoltes (1er, 11, 21)
Tempestre	26	Fête de la camaraderie (1er)
Deilen	32	Jour des voiles (1er)
Glawen	29	Endiguement (1er)
Nôsen	30	Longenuit (1er)

Saisons

Azeron est un continent plutôt chaud: l'Ouest et le nord sont couverts de forêts humides voire tropicales pour la partie Nord-Ouest, tandis que l'Est du continent est parcouru de grandes prairies tempérées aux hivers plus rudes, en opposition aux hivers humides et venteux d'Holfos et de la Dubrie. Les étés sont tout aussi humides et chauds dans ces régions qu'ils sont modérément secs et plus tolérables (dans une certaine mesure) sur les terres de l'Empire Braniésien et d'Aiontos.

Célébrations & fêtes

--

Chronologie de ce livre

Ce livre est conçu pour vous permettre d'organiser une campagne se déroulant à un moment précis de l'histoire du continent, à savoir l'aube d'une grande période marquant la tentative de reconquête des terres intérieures par les grands empires, autour de l'an 198 de l'ère Draconique (ED) ou 2741 après la chute de l'ancien empire connu sous le nom de Convergence d'Arthas (PCA). L'histoire détaillée d'Azeron est expliquée dans le chapitre 1. Si vous souhaitez organiser une campagne située à une époque plus reculée de l'histoire, plusieurs adaptations seront nécessaires à partir d'éléments fournis dans les chapitres 1 et 2.

Vie quotidienne en Azeron

Plusieurs aspects de la vie quotidienne sont communs à toutes les cultures et nations d' Azeron. En particulier, tout personnage devrait bien connaître la monnaie, les langues et le niveau technologique de sa nation et du continent.

Monnaie

Les différentes nations d' Azeron pressent toutes leur propre monnaie, mais la très grande majorité des échanges dans le monde sont faits indépendamment de l'origine de la monnaie, en se basant sur les métaux desquels les pièces sont faites. Le tableau suivant regroupe les différentes monnaies du continent:

Pays	Or	Argent	Electrum	Cuivre
Holfos	Galón	Onza	Medio	Dracma
Empire Braniésien	Siegel	Zeichen	--	Stempel
Aiontos	Nikis	Minikis	Enakai	Pàlios
Fenderus	Couronne Royale	C. Comtales	C. Ducale	Tiare
Dubrie	Sunce	Zveda	Mjeseć	Zemjes

Langues

La distinction culturelle entre les différentes espèces sentientes est depuis longtemps fortement estompée, du fait du grand mélange culturel forcé par l'apparition des grands Empires et renforcés par l'invasion des montagnes par les dragons durant la calamité.



Ainsi, la plupart des langues du *Manuel du Joueur* n'existent qu'en tant que langues secondaires, parlées en famille ou dans des situations spécifiques. Ce cadre de campagne ajoute 11 nouvelles langues modernes et 4 langues mortes:

Obernais. Il s'agit de la langue culturelle majoritaire sur le continent et la langue officielle de l'Empire Braniésien, tirant son nom d'une ancienne culture du Nord du continent. Marquée par des sons consonnes très appuyés, cette langue est aussi la seule langue du continent à être prioritairement parlée sur son territoire par rapport au Commun Azeronnais, avec le Tallian.

Cerdalen. C'est la langue de la Baie d'Emeraude et l'une des langues officielles de la Ligue Hanséatique d'Holfos. Il s'agit d'un mélange linguistique entre les langues traditionnelles des Tabaxi, nombreux dans la région, et des peuples humains de la région.

Dubrien. Langue officielle et sainte de la Dubrie, le Dubrien possède de fortes similarités avec le Fenderusien, et pour cause. En effet, les deux langues partagent une grande parenté avec l'Elfique, les deux régions étant largement habitées par une même ethnie d'elfes.

Fenderusien. Le Fenderusien hérite ses propriétés de l'Elfique et de la langue nationale du grand Royaume Fenderusien qui régnait jadis sur l'Ouest de l'actuelle Alliance.

Romien. C'est la langue d'une ancienne dyarchie humaine et kobold du Sud d'Azeron, et partage donc des accents liés aux cultures locales de ces deux espèces.

Luarien. Langue des humains du Triumvirat d'Aiontos, le Luarien descend de la même langue ancienne que la langue humaine ayant donné naissance au Romien.

Astellian. L'Astellian est une langue parlée originellement par des colons Cerdalen humains, gnomes et halfelins, ce qui explique ses similarités avec le Cerdalen.

Elladanien. Cette langue pourrait presque être considérée comme un dialecte du Nain, tant la similarité entre les deux est grande. Cependant, le mélange de cultures et la forte importance du commerce maritime ont introduit de subtiles distinctions entre les deux.

Tallian. C'est la langue du peuple forestier et insulaire de l'île de Canto, au Sud-Est d'Azeron. C'est encore à ce jour la langue officielle de l'île, dont les habitants se montrent réfractaires à l'adoption du Commun.

Technologie

Le niveau technologique en Azeron est comparable aux technologies trouvables dans le *Manuel du Joueur*, à l'exception d'un progrès significatif fait dans le sens de la poudre à canon et d'un statut un peu moins avancé sur l'imprimerie (la presse n'est encore qu'à ses balbutiements dans les grandes villes du continent).

Les armes à feu ne sont cependant pas encore communes, ni véritablement disponibles pour une utilisation démocratisée. Globalement, toute une série d'objets liés à cette invention ne sont encore disponibles que pour les ingénieurs des armées Braniésiennes et Holfosiennes, ainsi que pour des aventuriers les ayant volées ou obtenues via un service militaire ou une quête spécifique.

Magie

La magie en Azeron était jadis une force prolifique et très répandue, offerte par un peuple extraplanaire appelé Dieux par les habitants du continent au cours d'un pacte: les mages recevraient le don de la magie par un pacte formé avec l'un des Dieux, et ce dernier pourrait en échange se servir d'une part de l'énergie vitale du mage afin d'accumuler suffisamment d'énergie pour se reproduire, les Dieux étant devenus stériles suite à une catastrophe sur leur plan d'origine. Après le début de la calamité, grande guerre entre les deux espèces provoquée par une trahison des habitants d'Azeron, la magie a complètement disparu de la surface du monde, demeurant désormais dans le cœur des dragons et des monstres, créés par les peuples du continent pour se défaire des Dieux avec de la magie arrachée à un Dieu capturé, et qui ont dévoré une grande partie des rangs des Dieux pour mettre fin à la calamité.

La seule forme de pouvoir extraordinaire subsistant en Azeron est donc la pseudomagie, forme de magie primitive et limitée courant dans les veines des Dubriens, et dont le fonctionnement est basé sur la foi et l'espoir, permettant aux pseudomages de créer un lien d'énergie avec divers objets et entités dans le but de produire divers effets cinétiques, entre autres. Par conséquent, la plupart des classes magiques du *Manuel du Joueur* ne sont pas disponibles dans ce cadre de campagne, mais sont remplacés par deux nouvelles classes plus ouvertes: le pseudomage et le magnétiseur.





Chapitre 1

Histoire d'Azeron

L'histoire de notre monde est faite de *grandes questions. Quelles sont nos origines ? Quelles sont celles de ces êtres qui règnent sur notre terre ? Somme nous vraiment si différents ? Et surtout, que faire du monde qu'ils ont laissé derrière eux ? Aucune de ces interrogations n'a jamais fait l'objet d'un consensus unanime. Ainsi, le rôle de nos archives est de continuer à poser ces questions à chaque génération après la précédente, définissant ainsi la direction prise par les peuples et les nations qui écrivent la grande histoire d'Azeron.*

Thanchrède, Archiviste visionnaire

Histoire d'Azeron

Le continent d'Azeron a traversé de nombreux âges de découverte, de conflit et de renaissance. Pourtant, ces ères lointaines et pour certaines depuis longtemps oubliées correspondent aux origines de phénomènes marquant encore aujourd'hui la vie des habitants d'Azeron. Cette section explore l'histoire du continent et présente les grands personnages ayant forgé les terres et les cultures d'Azeron.

Mythe de la Création

Les peuples chercheront éternellement à comprendre leurs origines. Chaque civilisation possède sa propre interprétation des débuts de sa propre histoire. Sur le continent, diverses cultures possèdent leurs propres mythes de la création, convergeant vers l'histoire écrite, mais il n'existe pas de consensus universel sur cette question. La thèse la plus communément acceptée remonte à l'époque des Dieux, et correspond selon la légende aux déclarations de ces derniers sur les origines d'Azeron. Selon ce mythe, le continent d'Azeron aurait jadis été transporté du monde d'origine des Dieux vers Crest suite à un accident magique, et

n'aurait été retrouvé par ces derniers qu'au moment de leur exode à travers les mondes suite à leur banissement de leur ancien monde d'origine, Jastrwek. Cette thèse reste cependant très disputée, jugée par beaucoup comme un simple artifice des Dieux pour faciliter la collaboration.

L'Émergence

Il y très longtemps, sur le monde lointain de Jastrwek, une terrible guerre d'une ampleur inconcevable battait son plein. Les habitants de ce monde, les Dieux (c'est en tout cas la dénomination adoptée par les Azerronais et imposée par les habitants de ce monde arrivés en Azerron), se livraient ainsi corps et âme à un conflit sans merci pour la possession d'un puissant artefact, que certains pensaient capable de miracles prodigieux.

Alors que les armées se rapprochaient petit à petit de la localisation présumée de l'artefact, la dernière bataille de la guerre éclata au Berceau, ancien temple oublié vers l'Ouest du continent.

Acculés et poussés à bout par la dureté de la guerre et de la bataille, une centaine de membres d'une armée belligérente (la plupart très jeunes pour des soldats) se mutinèrent et décidèrent de faire face à leurs supérieurs, refusant de se battre ou de participer à l'effort de guerre, sans obtenir gain de cause.

Soumis au jugement direct de leur seigneur, les mutins furent condamnés à la seule sentence supérieure à la mort pour de jeunes âmes: la condamnation à l'errance et la solitude éternelle. Ils furent alors exilés parmi les étoiles, au sein d'un vaisseau dépourvu de propulsion.

A la dérive, le navire se perdit parmi les étoiles pendant des siècles, jusqu'à être réactivé par une ènième tentative d'un de ses occupants de faire appel à la magie. Ainsi, le vaisseau et ses occupants, perdus dans l'espace interplanétaire et ne pouvant retrouver leur chemin, se dirigèrent vers le plan habitable le plus proche, et firent la rencontre d'Azeron et ses habitants.

L'Age des Dieux

Arrivés en Azeron, alors en proie à d'importants conflits définissant les frontières de certains ancêtres des empires actuels, les Dieux durent faire face, après un certain temps, à une fatalité: dans l'incapacité de se reproduire du fait d'un terrible cataclysme ayant eu lieu sur leur plan d'origine il y a des millénaires, leur espèce était devenue stérile, ne pouvant se reproduire que par l'intermédiaire de sorts puisant dans l'énergie vitale de créatures sentientes. Ce processus ayant déjà grandement épuisé leurs rangs au fil des siècles de dérive de leur vaisseau, les Dieux se tournèrent donc vers les habitants du continent et du reste du monde pour assurer leur pérennité: c'est le début de la période connue comme millénaire des pactes.

Durant plus d'un millénaire, les habitants du continent souhaitant s'initier à la magie conclurent des pactes avec un Dieu, leur permettant d'exploiter ce pouvoir en échange d'une part de leur énergie vitale. Ce nouvel arrangement permis aux Dieux de survivre à leur destin vraisemblablement inéluctable sans, et aux habitants d'Azeron d'enclencher des changements politiques majeurs grâce à ce nouveau pouvoir surpassant de loin la pseudomagie jusqu'alors utilisée partout sur le continent. Pourtant, l'avancée technologique demeura limitée sur le continent, l'omniprésence et l'omnipotence de la magie distrayant les savants des sciences autres que les arcanes.

L'obsession pour la magie était grande, bien que des réfractaires (notamment les Dubriens suiveurs de l'Eclairé) existent. Cette obsession, mêlée aux intérêts politiques grandissants des seigneurs et empereur des nations devenant de plus en plus grandes et cosmopolites, est à l'origine du climat philosophique de cette époque dont le maître mot était l'*hubris*.

Le Cataclysme

L'*hubris*, valeur prédominante d'un millénaire d'expansion des empires et de course à l'omnipotence arcanique, donna logiquement naissance à la prochaine grande ère pour le continent d'Azeron.

Porté par sa volonté d'étendre la puissance de son empire, l'Empereur Braniésien Gunther (plus tard connu sous le surnom de Gunther l'Hérétique, à juste titre), premier empereur à verser dans les Arcanes au sein d'un Empire historiquement farouchement opposé à la magie et la pseudomagie, décida que le pouvoir de son pacte secret avec le Dieu Jytius ne suffisait plus.

Obsédé par un projet d'enchantement permettant de protéger son Empire, Gunther se lança dans une entreprise de capture de la déité dans le but d'extraire la magie nécessaire directement des veines du Dieu. Bien que l'empereur réussit à capturer Jytius sans attirer l'attention des Dieux, le lancement de son enchantement fut un échec total et aboutit à la destruction d'une grande partie des terres de son Empire, encore aujourd'hui irradiées d'énergie magique résiduelle.

Cet événement marqua le début d'une guerre totale entre les dieux, souhaitant s'emparer du pouvoir sur le continent pour empêcher que l'*hubris* des Azerronais aboutisse à une nouvelle trahison, et les empires du continent, désormais privés de magie par la rupture immédiate de tous les pactes magiques.

La Guerre de la Trahison

La guerre fit rage pendant 15 ans entre les dieux, peu nombreux mais disposant d'un pouvoir immensément plus grand que celui de leurs opposants, et les peuples unifiés d'Azeron.

Marquée par une série de grandes batailles opposant des armées entières à 1 seul Dieu et ses invocations, la guerre fut difficile pour les habitants du plan. En effet, aucun Dieu n'avait pu être tué au cours des 10 premières années de la guerre, réduisant les nombreuses batailles au simple statut de tentative de retardement de l'inéluctable.

Poussés à bout et vainqueurs du deuxième dieu seulement depuis le début de la guerre, alors que les terres du continent étaient maintenant isolées du reste du monde par une série de torrents déclenchés par les dieux et infestées de créatures corrompues et sanguinaires, les chefs de guerre des défenseurs décidèrent à l'aube de la 14e année de guerre de tenter le tout pour le tout.



Ainsi, les armées unifiées tendirent un piège à un dieu, et réussirent (grâce au savoir accumulé par les arcanistes et à la manipulation des ferrites par des milliers de pseudomages, en majorité regroupés sur le lieu du combat) à piéger et capturer vivant un Dieu. Cette capture, associée à des semaines de défense farouche et d'expérimentation par les arcanistes, permit aux défenseurs de créer leur ultime arme, dernière chance de remporter la guerre: les Dragons, créatures de magie pure et concentrée conçues et dévouées à l'extermination des Dieux.

L'entreprise fut un succès, et les trois Dieux survivant au véritable carnage déferlant sur les terres d'Azeron durant 7 mois furent contraints à la retraite dans les cieux.

L'Age des Dragons

La guerre gagnée, le trouble n'était pourant pas encore éloigné pour les habitants du continent. Leur création, à l'origine surpuissante et maintenant démultipliée en des dizaines de créatures voraces et gorgées de magie directement issue les corps dévorés des Dieux, ont semé la terreur sur le continent pendant une décennie après la fin de la guerre, en quête de l'éloignement le plus grand possible avec les terres bouillonnantes de vie (et donc de pseudomagie) et d'arcanes (du fait de la guerre). Cette époque marqua ainsi un important mouvement de populations à l'heure de la reconstruction du continent: l'intérieur des terres, proche des montagnes vers lesquelles les dragons tendaient et en proie à leur rage, furent ainsi délaissées pour les côtes, signant l'avènement de l'époque maritime d'Azeron.

L'Age Moderne

Dans les deux siècles suivant la Guerre de la Trahison et tandis que les assauts des dragons se raréfiaient suffisamment pour le permettre, les sceaux ayant permis leur création (connus sous le nom d'Alphabet des Créateurs) furent confiés à des gardiens nommés Alchimistes, chargés de se perdre avec les sceaux dans les montagnes de façon à isoler les dernières traces de magie utilisable du continent, tout en les préservant au cas où leur utilisation s'avèrerait nécessaires un jour. Ce bannissement de la magie marqua le retour durable d'un calme très relatif sur le continent (le détail des événements de cette période étant décrit ci-après), désormais affranchi de la magie et maintenant en proie à un tout autre type d'instabilité: celle des grandes manœuvres politiques à l'heure de la reconstitution

des empires, à laquelle ne survécurent presque tels quels que l'Empire Braniésien et le Saint-Etat de Dubrie, maintenus par leur cohésion culturelle et religieuse malgré les ravages de la guerre et des dragons.

Azeron après la Guerre de la Trahison

Au lendemain de l'époque de destruction caractérisée par la Guerre de la Trahison et le déchaînement des dragons contre les Dieux, les peuples survivant ont commencé l'entreprise de reconstruction de la civilisation sur le continent. A travers le continent, certains ont fait le choix de rassembler des morceaux de leur culture avec d'autres de façon à construire le nouveau monde sur des bases meilleures. D'autres, au contraire, se sont fédérés à nouveau autour des valeurs portées par leurs anciennes nations, marquant l'avènement du Saint-Etat de Dubrie et de l'Empire Braniésien au rang de puissances majeures qui subsisteront pour les siècles à venir. Cette section se focalise sur la renaissance d'Azeron et les marques laissées par des millénaires de chaos sur ses terres.

L'époque profane

La Guerre a laissé les terres du continent infestées d'abominations et de créatures voraces (à la tête desquelles figurent les dragons) nées de la corruption apportée par le déchaînement de magie et dont la plupart ont prospéré jusqu'à ce jour. Dans ce climat difficile, beaucoup ont essayé de trouver refuge dans la religion. Ainsi, du fait de la guerre et du bannissement de ceux qui étaient auparavant considérés comme les dieux de ce monde, la plupart des religions du continent sont nées après la Guerre de la Trahison et reposent sur des principes philosophiques s'affranchissant de la notion de dieu ou adoptant une approche non-croyante, voire nihiliste.

Durant les premières décennies après la catastrophe, Azeron était donc divisé entre ceux qui se battaient pour rétablir la civilisation sur le continent en tentant de faire prospérer leurs valeurs ancestrales et ceux qui souhaitaient conquérir ces terres à nouveau vierges pour fonder les nations de demain. En se basant sur ce fait, il n'est donc pas étonnant que les seules nations et cultures à avoir subsisté sans grande fragmentation soient les nations s'opposant historiquement aux dieux et à la magie: le Saint-Etat de Dubrie, bastion séculaire de la pseudomagie, et l'Empire Braniésien, terre depuis



toujours hostile aux arcanes et à la pseudomagie. Dans les deux cas, les années suivant la Guerre ont été faites de combat, de reconstruction et de progrès menant le continent jusqu'à sa splendeur actuelle.

Obernies Supérieure

L'Obernies Supérieure est la région du monde abritant l'essentiel de l'Empire Braniésien et a été le théâtre du cataclysme provoqué par les expériences de Gunther l'Hérétique, ainsi que d'une importante proportion de la Guerre de la Trahison.

Exil de dissidents

Le règne de Gunther l'hérétique fut, logiquement, marqué par l'opposition farouche d'une partie de la famille impériale et de plusieurs autres nobles de l'Empire lorsque ses occupations occultes ont été révélées. Exilés en Obernies Inférieure (faisant alors intégralement partie de l'Empire), nombre d'entre eux ont orchestré un complot visant à destituer l'Empereur avec la complicité de l'église théoliste. Ce complot n'ayant pu aboutir du fait du déclenchement du Cataclysme et de la Guerre dans un enchaînement rapide, ses membres survivants se sont terrés pendant toute la durée de la Guerre dans les cités troglodytes du Sud de l'Empire, acquises à la cause de dynasties naines partageant leurs idées. Si cette action était d'abord motivée par une simple volonté de survivre alors que la Guerre faisait rage à l'extérieur, elle s'est peu à peu transformée en un acte de préparation au retour au pouvoir aux dépens du pouvoir établi par coup d'état militaire sur ce qu'il restait de l'empire après la chute de Gunther, dès lors que les premiers espoirs de victoire se sont révélés.

Hierarchie d'Obernies

Avant le retour au pouvoir des impériaux, une importante partie du territoire de l'ancien empire était dominé par un régime installé et dominé par les plus hauts dignitaires de l'armée braniésienne. Durant les 15 années suivant la victoire sur les Dieux (qui pour l'Obernies Supérieure avait bien l'apparence d'une défaite, tant la civilisation et le territoire de l'ancien empire avaient été dévastés), ce règne hégémonique des militaires s'est caractérisé par une politique brutale, autoritaire et violemment focalisée sur l'extermination de la magie et ce qu'il en restait, les survivants de la Guerre s'occupant autant de la reconstruction que d'une véritable chasse aux sorcières lancée contre les occultistes, pseudomages et collecteurs d'artefact magiques. Cette politique, bien qu'elle fut supportée par une partie de la population pour le sentiment de sécurité apporté aux habitants en particulier au regard des convictions culturelles locales, rencontra toutefois une forte résistance se développant graduellement, dans un premier temps orchestrée par les habitants souffrant de la lenteur de la reconstruction, puis soutenue dans un deuxième temps par les théolistes exilés et la famille impériale qui voyaient là une opportunité de restaurer leur pouvoir et leur autorité sur le territoire.

Restauration de l'Empire et reconstruction

A la suite d'une révolution savamment orchestrée (profitant entre autres de la présence de nombreux officiers loyaux à la famille impériale dans les rangs de l'armée), une longue période de stabilisation et de reconstruction a débuté pour l'Empire sous le règne



de la nouvelle Impératrice Thea la Renaissance. Durant cette période, au cours de laquelle le pouvoir impérial a été déplacé à Furtten le temps de la reconstruction d'une capitale complètement rasée par le cataclysme, l'Empire Braniésien s'engagea dans une grande entreprise de développement centrée autour de la fortification de toutes ses nouvelles villes, motivée à la fois par l'expérience personnelle de la famille impériale et par les menaces qui allaient bientôt peser sur un empire renaissant et en plein essor. En effet, l'empire avait vu sa population se diversifier fortement au cours des efforts de reconstruction, notamment avec l'arrivée de populations naines en provenance du jeune Triumvirat d'Aiontos s'étant constitué quelques années plus tôt avec l'alliance des Luariens, du royaume nain d'Elladanie et des anciennes colonies Cerdalen d'Astellie. Pour autant, l'empire a, à plusieurs reprises, failli à accorder une place satisfaisant ces nouvelles populations dans la société impériale, faisant gronder un mécontentement grandissant dans le Sud de l'empire où ils avaient élu domicile.

Guerre de la Route des Déchus

La guerre fut déclarée il y a 53 ans, sous le règne de l'empereur Ferdinand III, d'abord sous la forme d'un soulèvement populaire puis converti en conflit territorial et culturel par les populations naines de la région dite de la Route des Déchus au Sud de l'Empire, réclamant leur rattachement à l'Elladanie et au Triumvirat. Si l'armée braniésienne, pourtant affaiblie par un manque de matériel probant du fait de l'allocation de ressources économiques à d'autres problèmes, a réussi à maintenir un bon contrôle de la situation jusqu'à ce que les Aiontiens eux-mêmes, conscients de l'opportunité unique d'expansion territoriale et démographique, se joignent aux insurgés et parviennent à prendre le contrôle total de la région après 2 ans de lutte face à l'Empire résigné.

Période contemporaine

Ces dernières années, l'empire a subi une série d'évolutions profondes le préparant aux grands changements se profilant sur le continent. Sous le règne de l'Impératrice Gisela II, récemment couronnée et dont les premiers mois au pouvoir ont été marqués par d'importants problèmes de sécurité et de disponibilité des ressources dans les colonies de l'intérieur des terres accablées par les créatures sauvages, la Braniésie a ainsi vu le retour sur demande de l'Impératrice de l'ordre des paladins au premier plan. Ces derniers, chargés à la fois de renforcer la sécurité du territoire et de maintenir

l'ordre religieux à une époque où ce dernier est menacé par la présence nécessaire d'aventuriers du monde entier, sont l'incarnation du pouvoir retrouvé de l'empire qui souhaite tenir en respect son voisin du Sud et maintenir son pouvoir politique sur le continent malgré l'émergence de nouvelles puissances majeures comme la Ligue d'Holfos.

Obern timer Inférieure

L'Obern timer Inférieure constitue le quart Sud-Est d'Azeron, historiquement contrôlé par l'Empire Braniésien et une constellation de petits duchés et royaumes indépendants, cette région est dorénavant occupée par le Triumvirat d'Aiontos.

Époque des cités troglodytes

Dans les années suivant la guerre, l'essentiel de la population de la région, alors peuplée principalement par des humains, des nains et des kobolds, vit retranchée dans les cités sous-terraines et troglodytes naines au nord de la région. Cette période a préfiguré le gain d'influence politique des nains en Obern timer Inférieure, les dirigeants de ces cités ayant pu bénéficier du rôle crucial joué pendant la guerre pour s'octroyer une place importante dans l'ordre social et politique de la région.

Reconstruction et fondation des royaumes

Malgré la relative sécurité des sous-terrains face aux attaques des créatures sauvages, le mode de vie et la surpopulation de ces dernières ont rendu nécessaire la reconstruction et la repopulation de la surface dès que cela s'est avéré possible, environ 20 ans après la Guerre. Cet effort, d'abord orchestré par les dirigeants des cités troglodytes faisant construire des villages autour de leurs cités, a été grandement accéléré par l'arrivée de colons cerdalen s'établissant sur la côte Sud de la région (dans l'actuelle Astellianie) et qui a motivé le développement de communautés sur l'ensemble de la côte, préparant l'Obern timer Inférieure à la grande époque de commerce maritime à venir.

C'est également à cette époque que se sont formés les premières grandes puissances géopolitiques de la région, les colons cerdalen convertissant le directoire colonial d'Astellianie en monarchie il y a environ 160 ans. Face à l'expansion rapide de ces royaumes, le pouvoir alors centré autour des dynasties héritières des dirigeants des anciennes cités troglodytes s'est renforcé partout dans la région, conduisant à l'unification par la force du royaume d'Elladanie quelques mois plus tard et à celle de la Luarie sous forme d'une monarchie élective dans les années suivantes.



Unification du Triumvirat d'Aiontos

Bien que les premières décennies marquant les débuts des grands royaumes en Obernie Inférieure aient été caractérisées par des tensions politiques non négligeables autour des frontières des nouvelles puissances et plusieurs conflits de faible ampleur autour de celles-ci, l'entente entre les trois voisins s'est vite imposée comme une nécessité pour plusieurs raisons. La première, l'interdépendance commerciale entre les royaumes, a contribué à une relative uniformisation des modes de vie dans la région. La seconde, plus décisive dans la formation du futur Triumvirat d'Aiontos, était la pression croissante exercée par les grands voisins de ces royaumes: l'Empire Braniésien au Nord et la nouvelle Alliance Fenderusienne à l'Ouest (qu'une partie de la noblesse luarienne a rejoint en faisant sécession quelques mois avant la formation du Triumvirat). Le Triumvirat fut ainsi fondé sous forme de traité temporaire il y a 73 ans, avant d'être converti en régime politique définitif en 138 ED.

Guerres de conquête

Galvanisé par le subite gain en puissance issu de la mutualisation des ressources des trois royaumes, le Triumvirat s'est lancé dans deux grandes campagnes de conquête dans les dernières décennies. La première, prétextée par un conflit culturel mais réellement motivée par la présence de ressources naturelles importantes dans la région, a vu l'annexion par l'Elladanie et le Triumvirat de la partie Sud de l'Empire Braniésien principalement occupée par des nains, alors que le Triumvirat était encore en train de consolider sa nouvelle organisation. La seconde, motivée par les problèmes posés par la piraterie originaire de cette île, a vu la prise de contrôle par le Triumvirat du royaume insulaire de Tallinie au Sud du continent, depuis annexé au royaume d'Astellanie en ayant gagné un contrôle effectif mais limité.

Période contemporaine

Après plusieurs décennies de progrès (relativement) calme et continu, le Triumvirat est actuellement traversé par de nouvelles tensions internes, concentrées autour des populations humaines des régions arrachées à la Braniésie. Ces dernières, se sentant délaissées au sein d'un état n'ayant pas accordé d'importance à leur culture et ne leur accordant pas de place à la table des négociations entre les trois royaumes, réclament la constitution sur leur territoire d'un quatrième royaume et la fondation d'une Tétrarchie d'Aiontos accordant

à leur roi le pouvoir religieux, la petite noblesse locale se réclamant digne héritière de ce pouvoir. Cette revendication, bien qu'appuyée par l'autorité religieuse de l'église Théoliste Braniésienne, peine cependant à se convertir en véritable menace pour le moment et n'a par conséquent pas encore fait l'objet d'une considération importante de la part des rois.

Vallée des Dragons

La vallée des dragons est la région centrale d'Azeron, située entre les deux principaux massifs montagneux du continent. Jonchée de ruines de l'époque magique d'Azeron, cette dernière est aujourd'hui une terre sauvage et dangereuse rendue inhospitalière par les dragons et autres créatures y vivant, mais regorgeant de ressources en faisant un terrain convoité pour les aventuriers et autres archéologues.

Territoires disparates

Durant l'essentiel de son existence après l'apparition des dragons dans les montagnes, la vallée des dragons est restée largement inhabitée, rendue très inhospitalière par toutes sortes de créatures et par l'activité volcanique des deux monts ardents la bordant à l'Ouest. Malgré tout, nombreux furent ceux à avoir tenté leur chance dans les ruines de la région, rapportant des ressources et artefact précieux aux colonies de la baie d'éméraude et aux ducs et comtes fenderusiens, mais aucune expédition de grande ampleur n'a su trouver de succès avant les deux dernières décennies où l'apport financier des marchands holfosiens a permis l'établissement de plusieurs petits avant-postes au Nord de la vallée dont le grand avant-poste de Dofen fondé en 195 ED.

Ruée vers les artefacts et prise de contrôle Holfosienne

Après l'établissement des premiers avant-postes et la fondation de la Ligue d'Holfos, l'exploration archéologique et la chasse ont subi une forte accélération, attirant les aventuriers du monde entier et les convoitises des deux états pouvant se disputer la région: l'Alliance Fenderusienne de la Ligue d'Holfos. Le contrôle de ce territoire et les potentielles taxes associées aux biens qui en sont extraits a ainsi été l'objet de tensions modérées entre les deux puissances, et si la situation est pour le moment favorable aux holfosiens qui contrôlent *de facto* le territoire, les récents mouvements politiques à la tête de l'Alliance pourraient changer la donne dans les années à venir...



Côte d'Airain

La côte d'airain est la région Sud-Ouest d'Azeron, tirant son nom de la couleur des falaises longeant l'océan darunnien. Occupée par une succession de royaumes concurrents au fil des siècles, elle est maintenant contrôlée par l'Alliance Fenderusienne, unification des nobles de la région.

Émergence des nouveaux nobles

Après la Guerre, qui a littéralement décimé la population de l'ancien Empire de Fenderus qui s'étendait sur la côte d'airain et dans le Sud de la Dubrie, le renouveau s'est orchestré dans la région, qui est (avec la Dubrie), la région du continent qui s'est le plus vite relevé après la catastrophe. Ainsi, dès les premières années suivant la guerre, une nouvelle noblesse principalement issue des survivants de l'armée fenderusienne (et certainement inspirés par les manigances opérées par l'armée braniésienne) s'est installée au pouvoir dans une collection de petits territoires indépendants centrés autour d'anciennes villes fenderusiennes et répartis entre les différents intéressés, les généraux héritant de titres de duché et les officiers inférieurs de titres proportionnels à leur rang. Cette répartition, assortie à une emphase particulière mise sur la reconstruction, a permis à ces nouveaux territoires de se reconstruire à un rythme plus élevé que le reste du continent, mais a malgré tout apporté son lot de problèmes au premier rang desquels se trouvait l'ego des nouveaux nobles.

Premiers Royaumes unifiés

Rapidement après la stabilisation de la situation dans la région, les nouveaux nobles et leurs héritiers se sont livrés à une succession de petites guerres et manigances politiques visant à étendre leurs pouvoirs au dépens des uns et des autres. Bien que ces manoeuvres aient pu mener à l'établissement de petits royaumes se succédant et s'affrontant dans toute la région, le chaos politique était de mise durant plusieurs décennies, faisant gronder le mécontentement de la population et d'une partie de la petite noblesse, parfois directement piochée dans l'armée faute d'autre choix.

Révoltes de la petite noblesse

Mécontente de la situation instable de la région, changeant sans cesse de puissance dominante et délaissant largement le développement des territoires au profit de guerres d'ego, la petite noblesse de la région (de surcroît investie de pouvoirs importants dans les armées des différentes puissances locales) s'est organisée pour renverser,

de concert, le haut de l'échelle de la noblesse locale en 49 ED. Cette révolte, bénéficiaire d'un succès éclair, s'est alors attachée à l'établissement d'un statut-quo assurant une paix relative dans la région. A nouveau éclatée en des dizaines de territoires indépendants, la région a ainsi maintenu sa stabilité dans les siècles suivants à travers divers appareils diplomatiques plus ou moins complexes et efficaces, jusqu'à connaître un nouveau soulèvement de la petite noblesse cette fois motivé par la montée en puissance de la bourgeoisie bureaucrate.

Formation de l'Alliance

Soucieux, cette fois, d'établir un pouvoir fort permettant d'asseoir leur influence tout en défendant leurs prérogatives individuelles, la noblesse fenderusienne s'est entendue en 124 ED sur une nouvelle Alliance Fenderusienne se construisant autour d'une régime monarchique congressionnel où le représentant suprême du pouvoir royal est élu à intervalle régulier par un congrès composé de l'ensemble des nobles détenant des titres au sein de l'alliance. Bien qu'elle ait rencontré quelques refus de la part de réfractaires à sa fondation, l'alliance s'est petit à petit étendue jusqu'à occuper l'ensemble de la région.

Période contemporaine

Depuis sa fondation, l'Alliance, qui a connu un fort progrès économique et démographique, fait toujours l'objet d'un intense jeu d'influences politiques internes. Les rois ont en effet régulièrement vu leur règne interrompu par un congrès toujours plus soucieux du maintien de ses intérêts. Ce schéma est par ailleurs à nouveau en train de se reproduire actuellement, alors que le roi Tolzimir IV est lui aussi monté à l'échafaud en 198 ED.

Baie d'Émeraude

La baie d'émeraude est la région regroupant les colonies établies le long des côtes Nord-Ouest du continent, isolées et maintenant leur indépendance grâce au dangers de la nature environnante pendant des décennies, permettant un développement très fort faisant de la nouvelle Ligue Hanséatique d'Holfos une superpuissance militaire et démographique.

Survivants du fléau

Contrairement au reste du continent qui a dû faire face à la destruction causée par la guerre, la Baie d'Émeraude (qui n'était alors occupée que par une myriade de cités-état indépendantes) a en grande partie réchappé aux dégâts causés par le cataclysme,



dans un premiers temps. Malgré cela, au cours du premier siècle suivant la guerre, la nature luxuriante de la région a vu proliférer en grand nombre les créatures issues des retombées du conflit, tout en restant relativement indemne des attaques des dragons qui ne s'aventuraient que rarement si loin des montagnes et au delà de la forêt.

Ce privilège de stabilité a garanti pendant des décennies à la région un développement exceptionnel tant d'un point de vue économique et politique que d'un point de vue démographique (la région étant celle qui a subi le moins de pertes de population durant la guerre). Cette forte démographie, qui demeure encore à ce jour la principale caractéristique de la région, a par ailleurs propulsé une importante diaspora constituée de marins ayant longé les côtes du continent pendant des décennies et établi des colonies en Astellianie et partout ailleurs.

Fondation de la Ligue

Si les cités de la région entretiennent depuis toujours des relations commerciales rapprochées et partagent en grande partie leur culture et leurs religions, aucun état fédérateur ne s'est imposé autour de la baie au cours des 150 premières années suivant la guerre. Pour autant, la nécessité de l'apparition d'un tel état a été discutée à de nombreuses reprises et pour diverses raisons entre les représentants des guildes marchandes et des cités influentes dans la région. Alors que certaines positions étaient fragilisées par la prolifération prospère de créatures dangereuses dans la nature propice du Nord-Ouest du continent et que les marchands locaux se préparaient à entrer en concurrence directe avec l'Alliance Fenderusienne pour la conquête du territoire vierge et inexploré de la Sovilmie, un accord a finalement pu être atteint avec la fondation de la Ligue Hanséatique d'Holfos en 190 ED dans la poursuite d'un grand objectif: garantir la prospérité économique des cités membres par le développement d'une grande puissance politique et militaire.

Dubrie

La Dubrie est un berceau de la population humaine et la terre d'adoption de nombreux elfes en Azeron. Constituant la partie Ouest du continent, elle est contrôlée depuis des siècles par le Saint-Etat de Dubrie et ses prédécesseurs.

Protectorat de Dubrie

Assez fortement impacté par la Guerre mais ayant réussi à maintenir son unité et sa stabilité, le Saint-

Etat de Dubrie (qui prenait alors la forme d'une monarchie relativement conventionnelle) a rapidement fait le choix d'un renforcement du rôle de l'ordre des paladins torbaniens, qui ont dirigé l'effort de reconstruction et de réorganisation de la société dubrienne. Cette mesure, si elle a permis de rapidement relancer la vie de la Dubrie, n'a toutefois pu faire que l'effet d'un retardateur du recul des positions dubriennes face aux dragons. En effet, au cours des 10 premières années suivant la guerre la Dubrie, cette dernière a perdu l'ensemble de ses positions dans les montagnes, forcée de reculer le long des côtes comme l'ensemble des civilisations du continent.

Rétablissement du Saint-Etat et 7e Expédition

Après un effort de reconstruction fulgurant au cours des premières années suivant la guerre, les années 30 à 45 ED ont été marquées par un retour progressif à l'ordre normal en Dubrie avec le couronnement du Grand Pont Simjas. Ce retour à la normal a également marqué le retour des paladins dubriens à leur mission originelle, avec le lancement en 47 ED de la 7e Expédition (grande mission de 2 ans envoyant les paladins parcourir le monde pour répandre le Torbranisme, récolter et partager du savoir sur le continent) ayant pour principal objectif de dresser un état des lieux de l'état du continent un demi-siècle après la guerre.

Cette expédition, suivie par quatre autres dans les 25 ans suivants, constitue par ailleurs le début d'une tendance au refus de la présence des Dubriens sur une importante partie du continent (les Dubriens étant déjà bannis de Braniésie), les dirigeants des puissances précédant les actuels Alliance Fenderusienne et Triumvirat d'Aiontos voyant d'un mauvais oeil les tentatives de prosélytisme des Dubriens en particuliers dans les deux premiers siècles après la guerre.

Période Contemporaine

Après avoir entretenu des relations très étroites avec les cités holfosiennes pendant les siècles où ces dernières étaient les seules à accepter la présence des paladins, le Saint-Etat est devenu un acteur majeur de la géopolitique du continent en soutenant sur plusieurs plans l'émergence de la Ligue Hanséatique d'Holfos (dans un premier temps), puis en se plaçant à la tête des négociations pour une alliance des puissances du continent pour la reconquête des terres et le combat face aux dragons, obtenant des accords permettant (sous conditions) le retour des paladins Dubriens en Azeron.



Panthéons d'Azeron

La religion est une composante importante de la société Azerronaise. Ainsi, au fil des siècles et selon les régions géographiques, plusieurs panthéons ont pu s'épanouir sur le continent. En plus des divers panthéons des religions actuelles, on distingue deux grands panthéons sur le continent: le panthéon déchu (composé des dieux chassés durant la Guerre de la Trahison) et le panthéon draconique, composé des dragons suprêmes théorisés par les mages au cours de l'époque des dieux mais qui n'ont pas pu être conjurés lors de la Guerre.

Déités Actuelles

Plusieurs organisations religieuses et autres cultes non organisés existent sur le continent. Si certains de ces cultes sont avant tout des ordres culturels et politiques, la croyance en certaines déités subsiste sous certaines formes en Azeron. Les principales religions et cultes conventionnels sont décrits dans cette section.

Torbanisme

L'Eglise Torbaniste, qui supporte la religion d'état de la Dubrie, célèbre la figure de Torban l'Eclairé (plus souvent appelé simplement "L'Eclairé" par les membres de la religion), un personnage explicitement reconnu comme fictif et inspiré de Zelimir (l'un des premiers théoriciens des ferrites) et de plusieurs divinités elfiques. Torban est reconnu par les fidèles comme l'allégorie des valeurs fondamentales de leur religion: le voyage, la curiosité et l'audace. Peu de lieux de culte fixes lui sont réservés en dehors de la Dubrie, l'essentiel du culte torbaniste se faisant par l'intermédiaire de caravanes religieuses appelées temples par les dubriens.

Représentation. Torban est souvent représenté sous les traits d'un dubrien relativement jeune et affublé d'outils de voyageur et d'un diapason à ferrites, qu'il porte souvent dans sa main gauche ou autour du cou. Ses représentations sont souvent accompagnées de formes abstraites sensées illustrer le tissu invisible des ferrites dansant autour de lui.

Jour saint. Le principal jour saint du calendrier torbaniste est l'Eveil, et a lieu le 14 Tengence. Au cours de cette journée célébrant la découverte par le héros de sa connection aux ferrites, les torbanistes sont invités à s'essayer à un nouvel art ou à explorer leurs talents existants, donnant lieu à de grandes expositions.

Commandements torbanistes

- Le voyage est la clé de la réalisation de son potentiel. Tout être qui peut être utile se doit de l'être en le plus d'endroits possibles.
- Sois curieux sur toi-même et le monde qui t'entoure et la vie te le rendra en bonne fortune.
- La chance sourit aux audacieux. Oser penser et agir contre les conventions permet l'exploration de solutions nouvelles.

Théolisme

Le Théolisme est la religion impériale de la Braniésie et le culte de Theolis, figure mythique reconnue comme le fondateur de la lignée impériale et comme un dieu au sens conventionnel du terme. Adeptes d'une vision déiste du monde (dans laquelle le dieu unique n'est reconnu que comme une figure supérieure n'intervenant pas dans la réalité du monde) dans laquelle Theolis n'est pas reconnu comme un créateur universel mais plutôt comme le fondateur spirituel de l'Empire, les croyants de cette religion et l'empire ont construit un grand nombre de lieux de culte sous forme d'édifices monumentaux dont la plupart ont été détruits puis reconstruits après la Guerre de la Trahison et la guerre civile braniésienne.

Représentation. Les couleurs théolistes reprennent les couleurs impériales (le violet et le blanc) et y ajoutent le doré, représentant le divin et l'associant ainsi à la famille impériale. Parfois surnommé "Le Paladin", Theolis est lui-même représenté sous les traits d'un noble chevalier et associé à une symbolique antimagique forte, représentant le fondateur légendaire de la maison impériale comme un inquisiteur libérant les terres de l'empire des mages et créatures monstrueuses.

Jour saint. Le jour saint le plus important dans le calendrier braniésien correspond à la célébration de la fondation de l'empire, le 8 Nôsen. Ce jour donne lieu à des célébrations et défilés dans tout l'empire et à la grande réunion annuelle de la famille impériale dans sa totalité.

Commandements théolistes

- La valeur d'un homme est celle de ses propres accomplissements.
- Toute forme de pouvoir magique ou pseudomagique est corruptrice.
- La piété et la dévotion permettent au croyant d'assurer l'intégrité de ses actions.



Panthéon Fenderusien

Le panthéon fenderusien est un ensemble religieux polythéiste hérité de l'ancien empire. Dérivé de l'ancien panthéon elfique de la Convergence d'Arthas, le panthéon fenderusien est de moins en moins pratiqué depuis quelques siècles, cédant sa place à un athéisme de plus en plus courant et au Torbranisme dans les populations elfes de l'Alliance. Centré sur des divinités élémentaires aux fonctions clairement délimitées, cette religion est pratiquée de façon très disparate, la plupart des pratiquants ne se dévouant qu'à une ou deux divinités du panthéon.

Divinités Esperanziennes

Egalement dérivée de la religion Arthasienne, ce panthéon est un proche cousin du panthéon fenderusien. A la différence de son équivalent fenderusien, cette religion n'est pas une religion organisée mais plutôt une pratique populaire ayant subsisté dans les parties les plus reculées de la région Nord-Ouest du continent n'ayant basculé ni dans l'athéisme, ni dans le Torbranisme.

Spiritisme Obernais

Le spiritisme obernais est un ensemble de croyances animistes ancestrales qui se sont développées il y a des siècles en Obernie et se sont petit à petit confinées aux îles contrôlées par l'empire au Nord-Est. Ces croyances ont évolué au fil des siècles jusqu'à incorporer une partie de la mythologie Théoliste en considérant le tissu des ferrites comme une manifestation de la volonté de Theolis de combattre la magie des dieux déchus. Bien que ces croyances aient continué à vivre dans certaines régions de l'empire, les autorités impériales luttent depuis quelques années pour les éteindre, les considérant comme une déviance dangereuse de sympathie envers les pseudomages.

Sectes

Confrérie Empilcayadienne

La confrérie empilcayadienne est une société installée sur l'ensemble de l'Astellianie, en Aiontos. Les membres de ce culte prétendent être témoins de visions conférées par Empilcayad, un dieu renégat abandonné en Azeron par ses pairs au moment de leur fuite. L'objectif de cette organisation est de rassembler un nombre d'adeptes suffisant pour retrouver et installer le dieu déchu à la tête de tout Azeron, et d'utiliser leurs visions afin d'influencer la politique sur le continent.

Les complots de cette organisation sont connus des autorités Aiontiennes qui font tout pour la faire disparaître (bien que l'existence d'un dieu restant sur le continent soit démentie par tous les scientifiques et théoriciens pseudomages), pour le moment sans succès.

Culte de l'Anti-Dieu

Ce culte révère Tiamat, l'Anti-Dieu, un dragon légendaire issu du monde d'origine des dieux et dont l'existence est attestée par plusieurs anciens documents en provenant. Pour le moment inconnue des autorités, cette secte opère en secret à plusieurs endroits sur le continent. Ses objectifs sont simples: punir les peuples du monde pour leur ancienne alliance avec les dieux en déchaînant sur eux la créature que les dieux eux-mêmes craignaient le plus. Le culte est actuellement à la recherche d'un moyen d'atteindre ses fins, sans succès. La découverte d'un sceau perdu de l'alphabet des créateurs pourrait cependant rebattre les cartes... (cf *L'alphabet des créateurs, campagne*)

Assemblée de Nesseryn

L'Assemblée de Nesseryn est un jeune culte établi par des colons holofsien au Nord de la Sovilmie, dans le secret le plus total. Ces derniers, après avoir découvert une importante quantité d'informations sur les dieux dans les ruines, les ont gardées secrètes et ont adopté à nouveau le culte des dieux déchus. Le culte tient son nom du véritable nom d'un empire qui règnerait sur Jastrwek (que les croyants appellent Doryl), traduit approximativement (le véritable nom de cet empire pouvant faire référence au *Nethérial*).

Dieux Déchus

Les dieux déchus, s'ils disposaient bien de capacités magiques surnaturelles pour le monde d'Azeron, étaient en réalité des mortels issus d'un autre monde. Ainsi, la relation entre les dieux et les habitants du continent était d'avantage centrée sur leurs pouvoirs et leurs personnalités que sur leur identité propres. Par conséquent, le culte polythéiste centrée sur les dieux déchus ne révérait pas des dieux, mais des dynasties divines se partageant les monopoles de différents types de pactes magiques.

Si le culte des dieux déchus s'est fortement raréfié depuis la guerre, certaines habitudes de vie, traditions et valeurs ont subsisté dans la société. Il est donc possible que l'éducation d'un personnage ait été influencée par le commandement d'une ou plusieurs dynasties des dieux déchus.



Dynastie	Alignement	Province	Ecole	Symbole	Commandement
Ma'Skan	CN	Elements, Climat	Evocation	La Flamme Eternelle	<i>Lâche prise et progresse</i>
Faer	N	Arcanes, Temps	Conjuration, Evocation	La Flèche d'Argent	<i>Que rien ne se dresse devant toi</i>
Haor	LM	Mort, Vie	Nécromancie	L'Horloge Noire	<i>Puisse la vie émerger des déçus</i>
Menatu	LB	Savoir, Justice	Abjuration	La Balance d'Or	<i>Remémore toi les souvenirs perdus</i>
Alu'en hen	CN	Mer, Navigation	Evocation, Transmutation	La Vague des Déçus	<i>Trouve un adversaire à ta hauteur</i>
Nodel	CM	Lune	Illusion	La Lune Maudite	<i>Laisse l'ombre engloutir tout ce qui t'entoure</i>
Va'harai	LB	Soleil	Divination	Le Soleil Béni	<i>Ouvre tes yeux et accepte la vérité</i>
Cerlyn	LM	Arcane Noire	-	Le Bouclier de Veledyn	<i>Entre dans l'Abysses</i>
Ferysen	NB	Création, Stase	Enchantement	La Tour d'Yrenus	<i>Puissent tes actions sauver les présomptueux</i>
Estar	LN	Changement, Pseudomagie	Transmutation	Le Diapason Hybride	<i>Vois ce que la vie a à offrir</i>

Panthéon Draconique

Si les dragons d'Azeron sont reconnus comme étant des créations humaines, ces derniers ont été conjurés à l'aide de magie divine, dérivée de celle qui est issue des dragons de Jastrwek. Ainsi, bien qu'aucun des dragons légendaires de ce monde n'aient été conjurés en Azeron, les légendes apportées par les dieux et l'étude méticuleuse de leur magie a permis aux anciens savants de décrire plusieurs divinités draconiques existant dans l'univers, et qui pourraient être invoquées sur ce plan si les anciens mages avaient trouvé un moyen de le faire...

Tiamat, l'Anti-Dieu

Tiamat est reconnue comme le plus puissant de tous les dragons de Jastrwek. Prenant la forme d'une créature colossale à 5 têtes, elle est la seule source connue de crainte chez les dieux, car elle représente le summum de la puissance et la rage des dragons chromatiques. Soeur de Bahamut, Tiamat est connue (et parfois vénérée) pour l'humilité qu'elle impose même aux plus puissants des êtres. Ainsi, certains réfractaires aux dieux la considéraient comme la déité suprême, dont la destruction ne serait que le juste prix de la démesure des dieux.

Bahamut, le Prismatique

Bahamut (parfois appelé Vahamut par variation linguistique) est le seigneur des dragons métalliques de Jastrwek. Vénéré pour des raisons opposées à celles de la vénération de sa soeur Tiamat, Bahamut est d'autant plus respecté que les dragons

métalliques ne sont restés que des mythes en Azeron, l'activation des quatre sceaux métalliques de l'Alphabet des Créateurs ayant échoué.

Io, la Créatrice

Io est reconnue en Jastrwek et selon les légendes rapportées par les dieux comme la créatrice de tout, et la mère de Bahamut et Tiamat. Force de la nature ayant combattu pour la domination du multivers dès sa création, Io serait la créature draconique originelle la plus puissante mais demeurerait plongée dans un sommeil éternel à cause d'une malédiction lancée par Tiamat. Au moment de la fabrication de l'Alphabet des Créateurs, certains mages parmi les quelques élus au fait du projet prétendaient qu'une magie suffisamment puissante pour activer les sceaux métalliques pourrait parvenir à invoquer Io en étant utilisée sur la totalité des sceaux.

Yllaran, Déchirure des Eons

Dragon légendaire de Jastrwek reconnu comme un renégat, Yllaran serait un dragon corrompu créé sur le modèle de Tiamat par un groupe de mages fous avec la magie de l'arcane noire. Ainsi, Yllaran est un dragon à cinq têtes aux couleurs de la magie chromatique de l'arcane noire (violet, gris, cyan, brun, jaune) à la capacité de destruction inégalée. Enfermé dans le plan de l'arcane noire créé par les mages de Jastrwek, son existence est inconnue des habitants d'Azeron, mais la découverte de documents laissés derrière par les dieux pourrait permettre de le découvrir...



(l'un des derniers plans abandonnés par les dieux étant l'invocation d'Yllaran en tentant de corrompre les sceaux chromatiques de l'alphabet des créateurs avec l'arcane noire).



Chapitre 2

Factions et Société

An empire vaut bien d'avantage que la somme de ses parties. Ainsi, la véritable puissance d'un peuple réside tout autant dans son nombre et son talent que dans sa capacité à se reconnaître comme tel et faire valoir ses prérogatives sur et en accord avec celles des autres.

L'organisation, la justice et la reconnaissance des valeurs ne peuvent alors apparaître que comme les éléments fondateurs de la distinction entre la civilisation et le règne animal.

Lucien, conseiller royal

Les siècles passant sur les terres d'Azeron ont forgé les puissances d'hier et d'aujourd'hui, les nations qui, à coups d'alliances et de guerres, ont su imposer leurs valeurs sur les territoires du continent et faire rayonner leur pouvoir partout sur les terres et les mers.

Empire Braniésien

L'Empire Braniésien s'étend sur les terres de l'Obernien Supérieure depuis des générations. Réformé à deux reprises à l'avènement de l'empereur Gunther l'Hérétique puis celui de l'impératrice Thaea la Renaissance, l'empire précède en effet par l'âge toutes les nations du continent. Porteur de valeurs centrées autour de l'ordre et la prospérité, l'Empire abhorre depuis sa genèse toute manifestation d'un pouvoir magique ou pseudomagique, traquant avec véhémence tout individu susceptible de porter atteinte à ce principe fondateur de la sécurité de sa population, maintenant un ordre social strict et une politique aux frontières moins permissive que celle de ses voisins cosmopolites.

La jeune impératrice Gisela II a maintenant fait ses preuves à la tête de la Braniésie. Forte d'un tempérament exceptionnel et d'une stature impressionnante, elle n'a pas laissé sa faible expérience du pouvoir entraver ses premiers mois à la tête de l'Empire à la suite de la mort prématurée de son père l'empereur Wilhem VII. L'impératrice a même déjà marqué l'histoire du continent en devenant la première impératrice braniésienne à

autoriser la présence de pseudomages sur le territoire de l'Empire dans le cadre de l'opération controversée de la reconquête des terres intérieures, qui devrait avoir lieu dans la décennie à venir.

La société braniésienne, très centrée sur la religion théoliste qui est la seule religion qu'elle tolère, suit un système de caste relativement rigide, élevant les nobles et les érudits au sommet de la société. Ainsi, ceux qui ont prouvé leur valeur dans le champ des sciences, de la guerre ou de la foi se voient octroyer une place particulière vis-à-vis du pouvoir impérial, l'Impératrice nommant annuellement le Conclave des Huit, un groupe de conseillers issus de ces différentes castes la conseillant et l'assistant dans l'exercice du pouvoir.

A l'échelle locale, les bourgs et cités de l'empire sont gouvernées par des représentants de l'impératrice nommés magistrats. Souvent issus de la petite noblesse locale ou des individus influents de la région, ces derniers disposent d'un pouvoir complet sur les actions locales du pouvoir et sont directement tributaires du Conclave, qui nomme également les juges de provinces responsables de la justice sur les territoires de l'empire.

L'Empire, qui n'a que finalement que récemment recouvré toute l'étendue de sa puissance perdue pendant la Guerre de la Trahison, s'est également muni d'une imposante armée professionnelle actuellement stationnée le long des frontières de l'empire, l'Impératrice souhaitant faire comprendre à son voisin du Sud que ses entreprises de conquêtes passées ne seront pas possibles à l'avenir.

Objectifs

Les deux principaux objectifs de l'Empire sont le rayonnement culturel et religieux et l'assurance de sa propre sécurité. A ces fins, l'armée braniésienne et l'ordre des inquisiteurs théolistes sont pleinement impliqués dans une traque méthodique et répressive de toute trace ou reliquat de magie, que l'empire s'est employé à exterminer complètement de ses terres et espère maintenant purger des terres du reste du continent.





De plus, l'empire est également largement investi dans une politique de financement d'ouvrages monumentaux assurant son rayonnement et l'approbation de sa population en utilisant ces oeuvres comme support de propagande privilégié.

Relations

L'empire étant la plus ancienne civilisation survivant sur le continent, ce dernier a naturellement développé des rivalités avec les peuples qui l'entourent ou l'entouraient autrefois. En particulier, les tensions entre la Braniésie et les peuples établis en Obernie Inférieure se sont décuplées au cours des dernières décennies, faisant du Triumvirat d'Aiontos le seul ennemi avec lequel l'empire entretient une relation activement hostile.

A l'inverse, si l'Empire ne voit pas nécessairement d'un bon oeil les pratiques culturelles et religieuses des holfosiens ou des fenderusiens, ce dernier entretient des relations neutres avec les états en place dans ces régions, voyant d'un bon oeil l'ordre apporté par la formation de la Ligue sur les terres sauvages et peu régulées bordant la baie d'Emeraude.

Personnages Importants

Plusieurs figures importantes opèrent pour le maintien et le développement du pouvoir de l'Empire.

Impératrice Gisela 11

Loyale neutre, femme humaine

Gisela II est l'actuelle impératrice de Braniésie. Propulsée au pouvoir de façon abrupte à l'âge de 23 ans suite au décès prématuré de son père, elle a réalisé des débuts prometteurs au pouvoir mais doit désormais faire face à d'importantes controverses la plongeant dans une certaine frustration.

Très rationnelle, elle blâme en effet l'appareil bureaucratique braniésien pour son hermétisme à la réforme, et est prête à lancer d'importants remaniements pour assurer la prospérité de l'Empire et ses valeurs.

Archevêque Sigarda 1V

Loyale neutre, femme humaine

L'archevêque est la dirigeante de l'église théoliste. Du haut de ses 71 ans, Sigarda a servi sous le règne de 3 empereurs différents, et a toujours entretenu une relation politique très forte avec la couronne impériale. Sagace et habituée aux subtilités du pouvoir, elle a fait office de mentor pour la jeune impératrice dans les premiers mois suivant son couronnement.

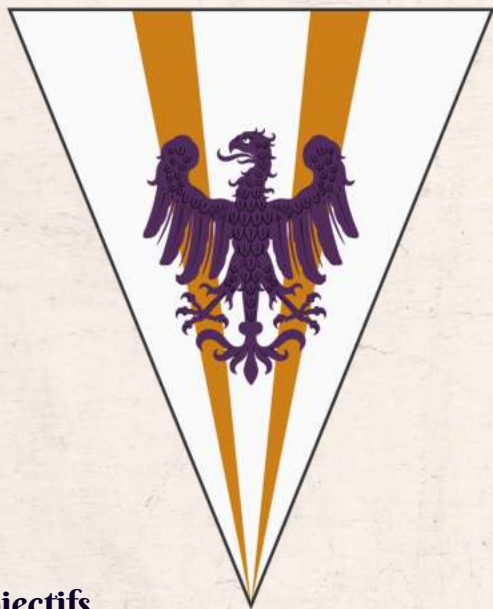
Triumvirat d'Aiontos

Le Triumvirat d'Aiontos règne sur l'Obernie Inférieure et l'extrémité Est de la Côte d'Airain. Issu de l'alliance de trois royaumes (l'Elladanie à l'Est, la Luarie au Nord-Ouest et l'Astellianie au Sud-Ouest), il s'agit d'un état cosmopolite avec une répartition des pouvoirs très particulière: en effet, les rois des trois grands royaumes d'Aiontie se sont accordés sur une segmentation complète des pouvoirs entre les trois royaumes, l'Elladanie étant gestionnaire de l'économie et l'intendance, la Luarie contrôlant les armées unifiées et l'Astellianie contrôlant la sécurité et la justice intérieure.

Très cosmopolite, la société Aiontienne est fondamentalement plus libérale que celle de son voisin du Nord, se basant sur une noblesse féodale plus conventionnelle pour exercer le pouvoir à l'échelle locale et nationale. Ce système, bien que relativement courant historiquement en Azeron, place régulièrement la région dans une situation de tension interne entre les différents peuples des trois royaumes, se sentant parfois mal représentés par une noblesse quasi exclusivement composée d'humains et de nains.

Après avoir mené une politique expansionniste agressive, le Triumvirat a subi un fort ralentissement sur le plan militaire après la sécession d'une partie de la Luarie (rejoignant l'Alliance Fenderusienne) et la montée de grandes tensions internes au Nord, contribuant à un refroidissement des ardeurs Aiontiennes en matière de conquêtes.





Objectifs

En tant que puissance encore relativement récente, l'objectif principal du Triumvirat est de stabiliser et renforcer son influence sur le continent. Après s'être essayé à une approche militaire, l'état se lance désormais dans une entreprise de développement plus pérenne, basée sur l'exportation de d'objets et produits en tous genre et sur la construction navale.

Dans cette entreprise, le Triumvirat a rencontré une résistance gênante dans l'océan Darunnien du fait d'une importante activité des pirates du Syndicat Octavien, qui est devenu la principale cible des manoeuvres militaires Aiontiennes.

Relations

De part ses politiques récentes, le Triumvirat entretient des relations plus que froides avec ses deux voisins principaux, l'Empire stationnant des armées aux frontières pour tenir les Aiontiens en respect et l'Alliance appliquant de lourdes taxes aux produits de son voisin de l'Est via un décret poussé par la noblesse Luarienne sécessionniste.

Cependant, l'Aiontie reste en bon termes avec le reste du continent, en particulier avec la nouvelle Ligue Hanséatique d'Holfos dont elle est historiquement le principal partenaire commercial.

Personnages Importants

Naturellement, les trois figures les plus importantes en Aiontie sont les trois rois à la tête de l'état.

Roi-Intendant Mineios

Neutre, homme nain

Mineios, Roi-Intendant d'Aiontos et roi d'Elladanie,

est le plus vieux des trois souverains d'Aiontos. Intendant hors-pair, il est le principal instigateur de la politique de développement du commerce naval et le principal représentant du pouvoir aiontien dans la diplomatie du continent. Souvent absent pendant quelques années, il est maintenant de retour pour orchestrer l'offensive Aiontienne contre les pirates octaviens aux côtés du roi Philbert VI et des amiraux aiontiens.

Roi-Général Philbert VI

Loyal neutre, homme humain

Roi de Luarie depuis trois ans, le jeune Philbert VI a subi quelques contretemps dans les premiers mois de son règne, peinant à mettre en application sa formation militaire suivie à la prestigieuse académie de Fort-Royal. D'un tempérament ferme et sans filtres, il n'a pas hésité à se confronter aux autres souverains pour mettre en avant ses idées, forçant notamment le retour du Roi-Intendant en Aiontie pour l'assister dans le commandement de la flotte.

Roi-Magistrat Ademir 1er

Loyal bon, homme humain

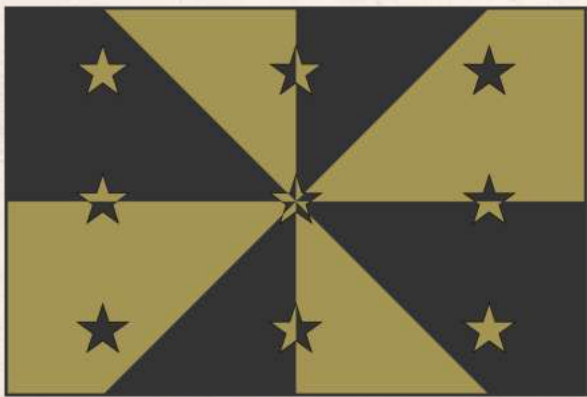
Le roi d'Astellianie Ademir 1er est rompu aux usages du pouvoir après près de 25 ans de règne. Très éprouvé par la richesse de l'activité criminelle dans le Sud d'Aiontos (marquée par l'apparition récente de cultes déviants encore mystérieux), le visage d'Ademir est déjà marqué par la fatigue malgré ses (seulement) 52 ans. Réputé pour suivre l'achétype du roi juste, il est tout aussi apprécié par sa population que détesté par les syndicats du crime Aiontiens, certains oeuvrant régulièrement dans l'ombre pour tenter de s'en débarrasser...

Alliance Fenderusienne

L'Alliance Fenderusienne regroupe les territoires de la Côte d'Airain et de l'extrémité Sud de la Vallée des Dragons. Constitué de l'alliance de dizaines de comtes et ducs de culture fenderusienne et luarienne, l'alliance est une monarchie élective conférant pour des mandats de 7 à 20 ans les pouvoirs à un roi élu par le Congrès des Seigneurs auquel siègent tous les nobles possédant des terres au sein du territoire de l'alliance.

Fondamentalement changeante et gouvernée par la poursuite des intérêts personnels des nobles, la politique de l'Alliance change au moins aussi vite que ses souverains, qui peinent parfois à arriver au bout de leur mandat sans être démis par un congrès insatisfait.





Historiquement plutôt en proie à des conflits internes, la tendance pour l'alliance est plutôt au développement de conflits avec les différentes organisations semant le désordre dans sa politique interne et ses affaires, en démontre la guerre ouverte déclarée au Syndicat Octavien, organisation criminelle parasitant l'économie et la politique fenderusienne depuis des années.

L'alliance est actuellement au coeur d'une période d'instabilité politique coutumière mais importante puisque le pouvoir royal a été laissé vacant suite à la démission du Roi Tolzimir IV de ses fonctions et son exécution sur ordre du Congrès. Toute l'alliance se prépare donc actuellement à une période d'élection riche en manoeuvres politiques plus ou moins licites entre les différents membres et castes de la noblesse fenderusienne.

Objectifs

A l'heure actuelle, les objectifs de l'alliance sont relativement basiques: retrouver la stabilité politique et mettre fin à la vacance à la tête de l'état. De façon plus large, l'Alliance Fenderusienne est engagée dans une rivalité avec la jeune Ligue d'Holfos pour le contrôle des ressources précieuses des ruines et carrières de la Vallée des Dragons, rivalité dans laquelle elle est pour l'instant perdante mais entend bien refaire son retard en plaçant ce thème au coeur de la campagne électorale en cours.

Relations

Bien que l'alliance soit dans les faits un ensemble disparate de territoires alliés, il existe une véritable nation fenderusienne issue de l'ancien empire et possédant une proximité culturelle non négligeable avec la population de la Dubrie voisine, avec laquelle l'alliance est en relativement bons termes. En revanche, il semble difficile d'en dire autant pour ses

relations à ses voisins holfosiens et aiontiens, l'alliance étant rivale économique des premiers et considérée par les seconds comme la responsable de la sécession d'une partie de la Luarie.

Personnages Importants

Les principaux personnages de l'alliance sont, actuellement, les candidats favorisés à l'élection royale.

Duchesse Yldegarde de Luarie Occidentale

Neutre, femme humaine

La Duchesse Yldegarde est l'héritière la partie de la Luarie ayant rejoint l'alliance. Très populaire parmi la noblesse fenderusienne, elle est la grande artisanne de la tentative de contre-attaque fenderusienne dans la Vallée des Dragons et la principale opposante politique du Roi Tolzimir lorsqu'il était au pouvoir. Bien que sa réputation fasse état d'une certaine froideur, elle est en effet montée plus d'une fois à la tribune pour mettre en avant les déboires du roi sortant.

Maréchal Darjan Zajec

Loyal neutre, homme demi-elfe

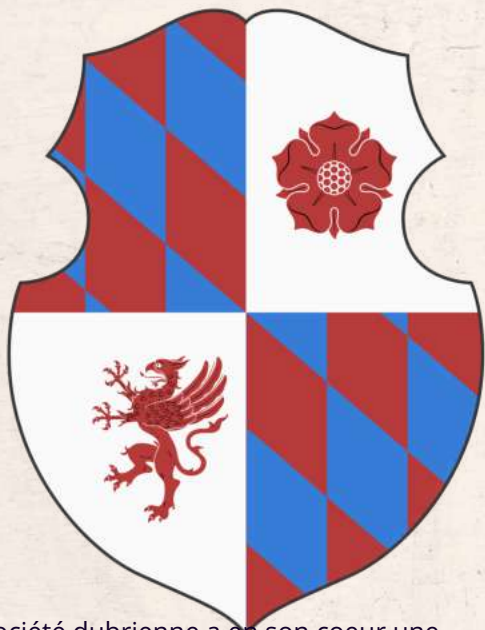
Le Maréchal Zajec, également détenteur d'un titre de comte, était le chef des armées du roi Tolzimir du début à quelques semaines de la fin de son règne, se joignant dans les dernières semaines au mouvement général visant à discréditer le roi. Accusé d'opportunisme à cette occasion, il n'en reste pas moins réputé pour sa compétence au commandement de l'armée fenderusienne face à la menace octavienne, et beaucoup de membres de la noblesse le verraient bien succéder à Tolzimir dans l'espoir que cette compétence s'étende à la gestion de l'alliance dans son ensemble.

Saint-Etat de Dubrie

Le Saint-Etat de Dubrie s'étend sur la région du même nom à l'Ouest du continent. Contrairement à l'Empire où l'église exerce le pouvoir aux côtés de l'impératrice, l'église Torbranienne détient directement le pouvoir en Dubrie, dirigée par le Grand Pontife du Torbranisme lui-même. Ainsi, l'ensemble des organes de l'état sont contrôlés par l'église et l'ordre des paladins en Dubrie, de la justice à la politique étrangère.

Dotée d'une culture séculaire basée sur des pratiques nomades directement issues des cultures ancestrales et directement reflétées dans la religion,





la société dubrienne a en son coeur une caractéristique unique en Azeron: la Dubrie est une terre de métissage entre les humains et les elfes (arrivés en Dubrie après avoir été bannis de Braniésie il y a des siècles) et est par conséquent le berceau de la pseudomagie en Azeron, qui est notamment représentée par l'ordre des paladins dubriens.

Si la Dubrie n'a que rarement entretenu des relations parfaites avec le reste du continent, ses pratiques nomades associées au prosélytisme religieux exercé n'étant que peu appréciées par ses voisins, la Dubrie a toujours cherché à s'élever au rang de principal intermédiaire dans les négociations diplomatiques de grande ampleur. C'est en tout cas la principale mission mettant en mouvement la société dubrienne actuellement, alors que le Grand Visionnaire Dvoros Solstjer et son équipage parcourent le continent en quêtes de solutions à la menace des Dragons qui continue de peser sur le continent, en particulier pour la Dubrie.

Objectifs

Si la transmission de la parole de l'Eclairé et du Torbranisme sont et resteront toujours des priorités pour la Dubrie, le pays est tout entier tourné vers le projet de la reconquête, ayant redéveloppé son industrie navale pour se donner les moyens de voyager rapidement aux quatre coins du continent et mis l'emphase sur la formation de nouveaux pseudomages. Au-delà de la possibilité de rétablir ses positions dans les montagnes en exterminant les dragons, la Dubrie, qui se sait indispensable pour tenter d'accomplir cet objectif, espère également que la présence de ses paladins et pseudomages dans

le cadre de ces expéditions saura faciliter l'acceptation de la pseudomagie et des dubriens sur le reste du continent.

Relations

Compte tenu des récents évènements en lien avec la Dubrie, les relations du Saint-Etat avec ses voisins on considérablement évolué ces derniers mois, au cours desquels la Dubrie a rétabli un dialogue minimal avec et entre tous les états du continent. Historiquement, le Saint-Etat entretenait des relations neutres avec l'Aiontie et l'Alliance, tandis qu'il était très proche de son voisin holfosien (qu'il a participé à établir) et des relations ouvertement hostiles avec l'Empire Braniésien, les deux états possédant des différences culturelles et religieuses qui semblaient irréconciliables.

Personnages Importants

A ce jour, les principales figures dubriennes sont le Grand Ponte et le Grand Visionnaire Solstjer.

Grand Ponte Otčenáš

Loyal bon, homme demi-elfe

Le Grand Ponte Otčenáš est le dirigeant du Saint-Etat et de l'Eglise Torbranienne. Homme ambitieux et désireux de remettre l'état et le continent en mouvement après des années d'inaction face aux dragons, le Grand Ponte a nommé le Grand Visionnaire Solstjer à la tête de la mission de reconquête dès son couronnement et s'affaire depuis à organiser ce qui devrait s'apparenter à un effort de guerre, selon ses propres mots.

Grand Visionnaire Dvoros Solstjer

Loyal bon, homme dubrien

Le Grand Visionnaire est l'un des commandants de l'armée dubrienne et de l'ordre des paladins dubriens. Après avoir gravi les échelons au fil de ses 15 années de carrière, il a été promu au rang de Grand Visionnaire à la suite de la révision de sa thèse par le Grand Ponte, qui a décidé de le nommer à la tête de la mission de la reconquête après que Solstjer aie fait ses preuves au cours de plusieurs missions d'exploration conjointes avec la Ligue d'Holfos.

Ligue Hanséatique d'Holfos

La Ligue Hanséatique d'Holfos est un jeune état occupant les terres luxuriantes bordant la Baie





d'Emeraude. Constituée d'une alliance de cités-état indépendantes, la Ligue s'est formée d'une volonté de mutualiser les ressources militaires et économiques des cités de façon à pouvoir rivaliser avec les grandes puissances du continent dans la conquête de la Vallée des Dragons et de la Sovilmie.

D'un point de vue politique, les membres de la ligue conservent l'essentiel de leur indépendance, mais mettent en place des politiques communes permettant de mutualiser les ressources issues du commerce florissant de la région, les souverains du continent ayant accordé une série de privilèges commerciaux importants aux cités produisant certaines dont les empires dépendent. L'ensemble de ces politiques sont décidées par le parlement de la ligue composé de représentants de chaque cité et des différentes guildes et entreprises majeures.

Culturellement plutôt homogène, le territoire de la ligue est de très loin le foyer démographique le plus important du continent, bénéficiant de siècles de développement presque ininterrompu après n'avoir été que peu impacté par la Guerre de la Trahison.

Comme toujours depuis sa fondation, l'objectif principal de la Ligue d'Holfos est la prospérité de ses membres, qui semble aujourd'hui reposer en partie sur la compétitivité des holfosiens dans la conquêtes de la Sovilmie, grande île inexplorée à l'Ouest de la Dubrie que les marchands et explorateurs holfosiens convoitent en concurrence avec les fenderusiens.

Objectifs

Si la conquête de la Sovilmie accapare de nombreuses ressources pour la ligue, cette dernière a également pour grand objectif la garantie de la

prospérité de son commerce, ce qui passe par le développement d'une armée qui, aidée par la démographie de la région, surpasse en nombre celles de ses voisins. Ainsi, les navires armés holfosiens sont particulièrement actifs dans la baie d'Emeraude et les eaux Troubles, sécurisant mes routes maritimes dans la région.

Relations

La Ligue possède une richesse en ressources commerciales et matières premières si grande qu'aucun état du continent ne peut réellement se permettre de lui tourner le dos, ce qui fait que la Ligue entretient des relations actives avec tous ses voisins, en plus d'une quasi-alliance de longue date avec la Dubrie. Malgré tout, la Ligue n'est également pas en complète entente avec son voisin du Sud, qui est son rival dans ses tentatives de conquête.

Personnages Importants

Les personnages importants dans la ligue sont nombreux, mais deux personnages principaux peuvent être mis en avant.

Radovan Sedej-Leoz

Chaotique bon, homme demi-elfe

Radovan Sedej-Leoz est l'un des hommes d'affaires les plus influents et fortunés de la région. Très important dans la politique et l'économie de la capitale Ezperanza, il en est le porte-parole au parlement de la ligue. Doté d'un caractère parfois erratique, il n'hésite pas à mobiliser sa grande fortune pour lancer de nombreux projets des plus rentables aux plus farfelus.

Amirale Jaira Miralles

Loyale neutre, femme humaine

Jaira Miralles est l'amirale de la flotte holfosienne. Elle a été chargée par le parlement d'orchestrer les premières expéditions en Sovilmie. De ce fait, elle est vite devenue une figure publique d'importance en rencontrant les plus puissants marchands holfosiens dans le cadre de la préparation de la première grande expédition, qu'elle entend mener avec rigueur, cherchant à tout pris à éviter à confrontation avec les fenderusiens tout en sécurisant le plus grand territoire possible pour la ligue.



Chapitre 3

Atlas d'Azeron

Il est bien difficile de résumer en quelques mots tout ce qui fait d'Azeron un lieu si unique. En ce qui me concerne, la plus marquante des caractéristiques de ces terres est leur capacité à survivre, changer et évoluer tout en restant belles, bien qu'elles aient été balafrees par de nombreux fléaux. Certains me reprocheront peut-être de ne pas être objectif dans mon évaluation des beautés d'Azeron, et à ces détracteurs je répond: est-il seulement possible d'être objectif en parlant de chez soi ?

Eristobal, Cartographe nostalgique

Azeron est un vaste continent du monde d'Isvenos (les deux autres continents, Osteral et Yvardon, n'étant à ce jour que des rumeurs lointaines issues des légendes des anciens empires elfes). Parcouru de paysages divers et regorgeant de possibilités pour les aventuriers, ce continent est riche en donjons, artefacts enfouis, créatures menaçantes et organisation bonnes comme mauvaises.

Ce chapitre présente les diverses régions d'Azeron: L'Obern timer Supérieure, L'Estuaire des Mille Cités, L'Obern timer Inférieure, la Côte d'Airain, la Dubrie et la Côte d'Emeraude. Chaque section détaille les lieux importants de la région et propose des quêtes et aventures pour occuper vos personnages dans chacun de ces lieux. Vous pouvez ajuster la difficulté de ces aventures comme vous le souhaitez en tant que MD, mais l'*Atlas du Voyageur* propose, en plus d'aventures adaptables à tous les niveaux, 4 niveaux prédéfinis: bas (1-6), moyen (7-11), élevé (12-17) et épique (18-20).

Obern timer Supérieure

Le quart Nord-Est du continent constitue l'Obern timer Supérieure, territoire que les vents ont rendu plus sec et moins luxuriant que son voisin de l'Ouest. Recouverte de grandes prairies et parcourue par des forêts décidues tempérées, les terres de l'Obern timer Supérieure sont le berceau de l'Empire Braniésien depuis des siècles.

L'histoire de la région s'est écrite en deux grands chapitres: avant et après le cataclysme relâché par les expériences de Gunther Ier l'Hérétique.

Autrefois connue pour être le grand foyer démographique de l'Empire, et siège de l'ancienne plus grande capitale du continent (Abrania), la région a été totalement ravagée par le cataclysme, la plupart de ses villes ayant été rayées de la carte et une puissante émanation magique s'installant sur les ruines. Après la Guerre de la Trahison, la région est devenue célèbre pour les constructions monumentales entreprises par les braniésiens dans le cadre de la réhabilitation de la région, Sankt-Eleanor faisant figure de vitrine de cet accomplissement. Ainsi, la région qui était autrefois connue pour être une véritable fourmillière est devenue, en quelques décennies, une constellation de cités monumentales et sous-peuplées.

Comme sur le reste du continent, l'essentiel de la population de la région est concentrée sur les côtes, mais la population de l'Obern timer Supérieure a pour spécificité d'être remarquablement moins mixte que celle du reste du continent, puisqu'elle est presque exclusivement humaine (à l'exception de quelques communautés gnomes et halfelines).

Baie des Exilés

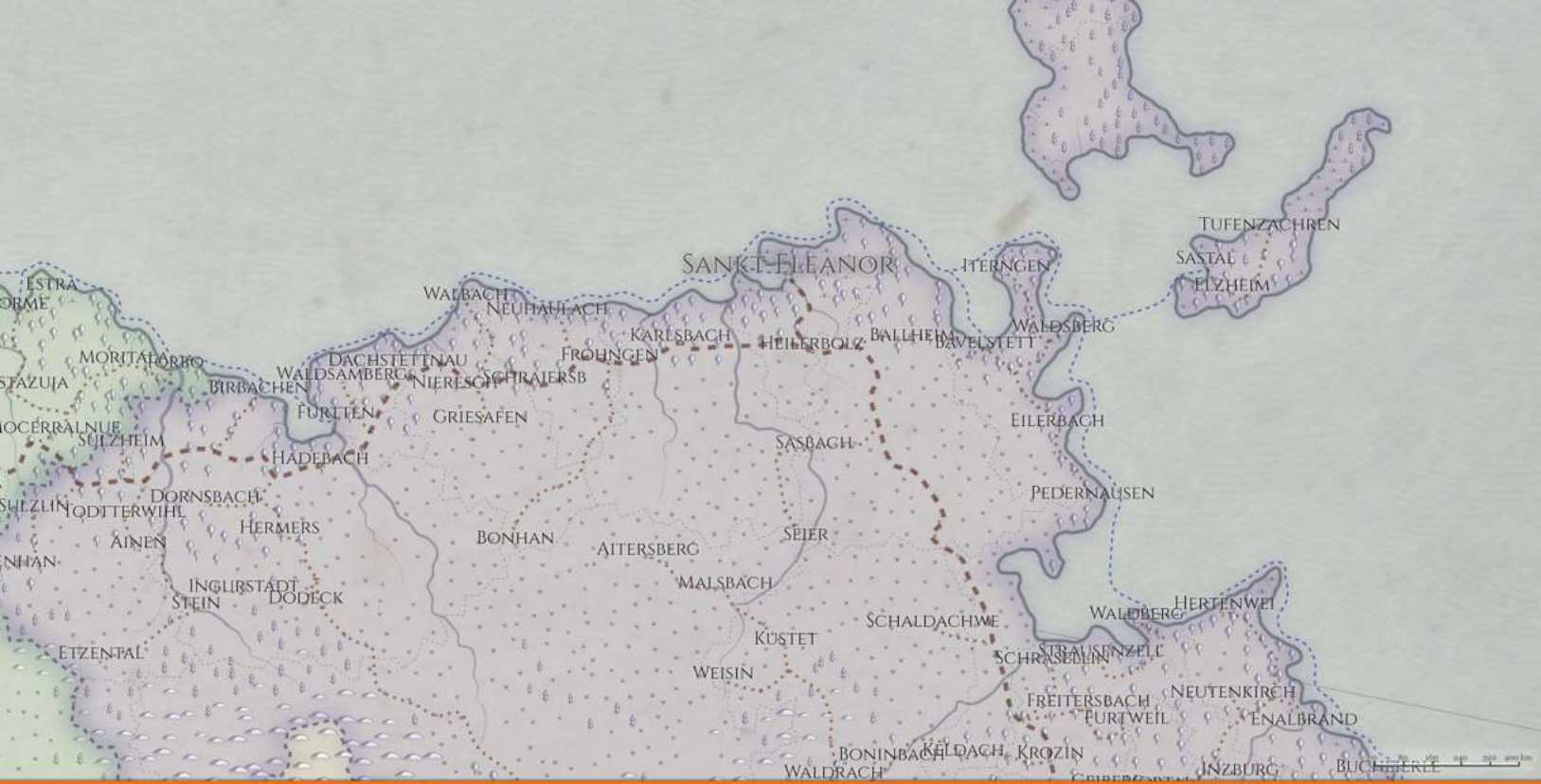
Marquant la frontière entre les plaines venteuses de la Braniésie et les forêts denses de la baie d'Emeraude, la baie des exilés se situe à l'Ouest de l'Empire et tient son nom de son antique statut de terre sauvage vers laquelle étaient exilés certains malfrats, avant que la région soit colonisée dans le siècle précédant la Guerre de la Trahison.

Bordées de forêts denses moins humides et chaudes que les forêts holfosiennes (du fait des vents venus des plaines au Sud), les côtes de la baie des exilés sont régulièrement longées par les navires en route vers le cœur de l'empire, les eaux profondes plus au Nord étant trop agitées pour être traversées sans encombres.

Aventures de la Baie des Exilés

Les aventuriers explorant la région pourront s'intéresser aux nombreuses garnisons et régiments braniésiens se préparant à ouvrir l'empire dans le cadre de la reconquête, ou pourraient explorer le lointain passé de la région. **Thorf Svonnder**, un collectionneur d'artefacts de la région, souhaite engager un équipage capable de remonter ou explorer l'épave du légendaire *Malandrin Téméraire*.





Cet ancien vaisseau ayant appartenu à un équipage d'exilés ayant obtenu leur rédemption en débarrassant les mers de nombreuses créatures et malfaiteurs aurait fait naufrage il y a des siècles au large des côtes de la région avec son équipage et des artefacts appartenant aux héros populaires.

Furttten

Population: 40 235 (74% humains, 10% halfélins, 10% nains, 6% autres espèces)

Gouvernement: Le maréchal de l'armée branienne administre la ville conjointement avec le Duc Reinhart de Bolsteigie et son conseil.

Défenses: Un régiment d'infanterie est stationné dans la ville ainsi qu'une importante partie de la flotte impériale du nord.

Commerce: La ville exporte du poisson et des produits maritimes vers l'intérieur des terres, et sert de poste de doine aux navires holfosiens arrivant en Branien.

Organisations: La ville est le siège des guildes réformées de l'empire et du Cercle des Censeurs, organisation responsable de la régulation des pratiques pseudomagiques en Branien.

Carte: BR-1

Ville la plus peuplée de l'empire et capitale de l'éphémère Hiérarchie d'Obern, Furttten est l'une des villes les plus mixtes et actives de la partie Nord de l'empire branien. Ayant connu diverses fonctions au cours de son histoire, la ville se distingue aujourd'hui pour la grande diversité de ses activités, contrairement à la plupart des villes de la région.

L'architecture de la ville est caractéristique des plus anciennes villes de branien, tout en étant marquée de nombreuses variations et irrégularités trahissant les nombreuses reconversions et agrandissements au fil des années.

Forteresse de la Baie des Exilés

Furttten et sa région sont le principal carrefour commercial de l'empire. Grâce à la sécurité offerte par la flotte impériale, la baie des exilés est le point d'entrée parfait pour les marchands holfosiens qui déchargent leurs cargaisons à Furttten, où elles seront expédiées aux quatre coins de la Branien. Pour cette raison, les aventuriers de la région trouveront facilement du travail sous contrat avec l'armée pour l'assister dans ses opérations d'escorte.

Capitale des moeurs

Furttten est le siège de Cercle des Censeurs, l'une des plus importantes organisations impériales depuis la refondation de l'empire. Cette organisation paramilitaire est essentiellement constituée d'un rassemblement de paladins et d'intellectuels appelés censeurs et hauts censeurs qui examinent l'évolution des moeurs et pratiques religieuses de la population impériale et de l'ensemble du continent, et chasse plus particulièrement les pseudomages en branien. Les censeurs-paladins se servent donc d'une batterie d'outils leur permettant de traquer les pseudomages, bien que cette activité ait été rétrogradée à un rôle de surveillance depuis que l'Impératrice a accordé le droit de séjour aux

pseudomages, ce qui n'a pas manqué de provoquer de fortes tensions entre le cercle et le pouvoir impérial.

Les Guildes

La ville est également le siège des sections Nord des guildes réformées de l'empire, un ensemble de compagnies officiellement supportées par le pouvoir impérial qui échangent des taxes contre des privilèges impériaux prenant la forme de droits d'exclusivité, de laissez-faires ou mise à disposition de troupes. Les principales guildes siégeant à Furtten sont:

- **Le Conglomérat:** la principale guilde commerciale de l'empire, qui coexiste avec de multiples organisations moins influentes mais qui dispose de l'exclusivité du commerce extérieur de l'empire, ce qui fait de Furtten une place stratégique pour la guilde.
- **Les Compagnons de Myrien:** Cette guilde des artisans collabore avec le Conglomérat pour fabriquer les armes de l'armée braniésienne.
- **L'Etreinte d'Azur:** Il s'agit d'une organisation regroupant les chantiers navals de la ville et de nombreux marins proposant leurs services aux navires naviguant en Braniésie.

Gouvernement

Furtten est de loin la ville de Braniésie où le plus d'étrangers passent chaque jour. Pour cette raison, la ville est probablement la ville de l'empire où les lois impériales sont le plus strictement mises en application, faisant un écho ironique au passé sans foi ni loi de la région.

Le Duc Reinhart de Bosteilgie est le patriarche de la famille ducale à laquelle le pouvoir impérial a accordé le duché de Bosteilgie (dont Furtten est la capitale) il y a quelques générations. Très religieux et ayant noué des liens très rapprochés avec le cercle des censeurs, le duc fait actuellement pression sur l'impératrice pour tenter de faire annuler l'ordre d'ouverture des frontières aux pseudomages en conservant à son titre une partie des taxes impériales prélevées aux guildes.

Géographie

La plus grande ville de l'empire a été bâtie le long des plages boueuses de la baie des exilés, dans la continuité de la plaine plus loin dans les terres. La ville est construite autour d'une grande avenue nommée Route des Conscrits, traversant les faubourgs du Sud de la ville marquant ses plus récentes expansions jusqu'au cœur de la ville dont les fortifications protègent le port, le palais et les cathédrales.

Faubourgs. Les faubourgs ont été initialement construits comme une extension de la ville en dehors de ses fortifications lorsque Furtten s'était élevée au rang de capitale de la Hiérarchie d'Obern. Aujourd'hui vétustes, les habitations de cette partie de la ville sont réservées aux habitants les plus pauvres, et certaines ont été reconverties en auberges bon marché pour les voyageurs en escale.

Route des Conscrits. Cette grande avenue traversant les faubourgs et le cœur de la ville était autrefois la route empruntée par les soldats conscrits se rendant au port de Furtten pour embarquer la flotte braniésienne. Aujourd'hui, elle est le principal nerf de la ville, bordé de commerces et de bâtiments d'importance. Elle est activement entretenue par les employés du Duc Reinhart, ce qui en fait un véritable rayon de soleil au milieu de la vétusté des faubourgs.

Les Affranchis. Il s'agit du port de la ville, tirant son nom des fondateurs de la ville, qui auraient été des prisonniers de guerre affranchis par la couronne il y a des siècles.

Saint-Thoralf. Le quartier Saint-Thoralf est situé au Nord de la ville, à cheval entre l'intérieur et l'extérieur des murailles. Il s'agit du quartier dans lequel siègent les ambassades, douanes et autres institutions qui font du quartier la première destination pour tous les étrangers arrivant en Braniésie par le port de Furtten.

Quartier des Cathédrales. Le centre historique de la ville est une véritable démonstration d'architecture braniésienne pittoresque, où vivent les plus riches habitants de la ville, qui côtoient les personnages les plus puissants au sein de l'Empire que l'Impératrice n'a pas souhaité garder à ses côtés.

Aventures à Furtten

Que les aventuriers succombent à l'appel de la mer, de la terre ou souhaitent se convertir en chasseurs de prime pour les censeurs, de nombreuses options s'offrent à eux pour partir à l'aventure.

Espion Hérétique (Niveau Moyen). Les autorités locales ont observé d'étranges événements autour du palais récemment, les poussant à croire qu'un **pseudomage** aurait fait usage illégal de ses pouvoirs de façon à compromettre le Duc ou sa cour. Les censeurs engagent des aventuriers pour les aider à quadriller la ville.

Achat à haut risque (Niveau Moyen). Un rival des personnages cherche à acquérir un objet lui permettant de mener à bien ses plans auprès du Conglomérat. Pour l'en empêcher, les personnages devront amasser une grande somme d'argent ou employer des méthodes moins légales...



Forêt Miraculée

La côte Nord de l'Obernée Supérieure, s'étendant de la Baie des Exilés à Sankt-Eleanor, est recouverte d'une épaisse forêt décidue plus chaude que le reste du territoire mais plus fraîche et sèche que les jungles holfosiennes. Elle a conservé le surnom donné suite au cataclysme: en effet, cette dernière a non seulement été épargnée par l'essentiel des dégâts causés par l'expérience de Gunther l'Hérétique mais est également l'une des régions du continent les moins affectées par la prolifération des horribles créatures créées par la guerre qui a suivi.

Neuhaulach

Population: 21008 (48% humains, 20% nains, 10% firbolgs, 22% autres espèces)

Gouvernement: Le baron Diemut est officiellement le dirigeant de la ville, mais Neuhaulach est de facto gérée par le conseil des bourgmestres, un conseil composé des représentants de toutes les communautés de la ville.

Défenses: La ville est fortifiée et défendue par une petite milice qui tourne tous les deux mois, enrôlant périodiquement des volontaires tirés au sort.

Commerce: Le commerce de la ville est focalisé sur l'alimentation et le confort de sa propre population. La principale activité de la ville est centrée autour de ses scieries qui alimentent les chantiers navals du Nord de l'Empire et les cheminées de sa région.

Organisations: Les firbolgs de la Communion Hythéenne sont des naturalistes spécialisés dans le contrôle de la propagation des aberrations liées au cataclysme. Ils ont obtenu le droit de rester sur le territoire après la guerre, mais sont sous constante surveillance des censeurs et n'ont pas le droit de recourir à leur sensibilité.

Carte: BR-2

Neuhaulach était autrefois une ville de taille moyenne, sans importance extraordinaire pour l'Empire. Cependant, la Guerre de la Trahison et les événements s'y rapportant ont provoqué l'arrivée de multiples populations issues de tout le Nord-Est du continent dans le Nord de la Braniésie, et en particulier à Neuhaulach, qui était à l'époque la première ville d'importance située à proximité de Karlsbach, débordée par l'afflux de migrants.

En conséquence, l'architecture de la ville est très disparate, variant d'une architecture braniésienne typique en son centre à une multitude de styles parfois radicalement opposés dans les quartiers où les non-humains et les étrangers de l'époque ont élu domicile.

Confluence des peuples

La ville est de très loin la plus diversifiée de cette partie de l'Empire en termes de populations. Bien que près de deux siècles aient passé depuis l'arrivée des premiers réfugiés dans la ville, l'ordre social installé à cette époque a globalement subsisté. Ainsi, les humains et les nains disposent généralement d'un rang social et de conditions de vie plus aisées que ceux dont les grands-parents ou arrière grands-parents étaient encore perçus comme des étrangers. En particulier, les firbolgs font l'objet d'une surveillance particulière des censeurs permettant à leur présence d'être tolérée dans une ville impériale.

Le Conseil

Bien que le baron soit le réel dirigeant de droit de la ville, sa tâche est déléguée à un conseil appelé conseil des bourgmestres. Ces derniers sont des représentants de chaque espèce représentée dans la ville et sont désignés par les barons (même s'il est assez communément admis que ces places sont généralement achetées par les plus riches éligibles à ces postes). Le Conseil décide des actions relatives à l'administration et au développement de la ville, mais son autorité est intégralement soumise à l'autorité du baron et de l'impératrice.

Géographie

Neuhaulach est construite à proximité de la rivière Ynden, au coeur d'une zone plus marécageuse de la forêt. Si la partie Nord de la ville est globalement plus sèche, sa partie Sud est régulièrement confrontée aux fluctuations du niveau d'eau de la rivière, ce qui a poussé les autorités à construire un réseau de petits canaux pour contrôler le phénomène tant bien que mal.

Myriade. La myriade est le coeur de la ville: c'est dans cette partie de Neuhaulach que vivent et cohabitent les multiples espèces de la ville. Pour cette raison, l'organisation de cette partie de la ville a des allures anarchiques, dans la mesure où elle est striée de centaines de petites ruelles quadrillant la ville sans croiser une artère principale, mais tapissées d'habitations et bâtiments disparates.

Tertre d'Umwart. Ce quartier a été établi par les firbolgs de la Communion Hythéenne. Fins naturalistes, ils se sont approprié le tertre au Sud-Ouest de la ville et y ont construit leur propre quartier dans un style unique, se fondant parfaitement dans la végétation. Encore essentiellement habité par des firbolgs à ce jour, il est constamment patrouillé par les censeurs présents pour empêcher l'utilisation de pseudomagie par les firbolgs, condition nécessaire à leur droit de séjour en Braniésie. Cette surveillance se fait sous une certaine hostilité venant de la ville,



la plupart des habitants de la ville faisant preuve d'une acceptation beaucoup plus grande de la présence des firbolgs après des décennies de cohabitation pacifique et de services d'importance rendus par la Communion.

Trois Cours. Le quartier des Trois Cours tient son nom de trois grands amas de bâtiments chacun construits autour d'une cour. Ces amas sont les sièges des nombreux lieux de réunion (tavernes, auberges, établissements de loisirs et de culte) où se réunissent les habitants sans distinction sociale. Chacun de ces amas est administré et réservé aux membres de l'un des trois clans établis dans la ville (qui sont dans les faits les équivalents de compagnies ou d'entreprises pour lesquelles travaillent ou avec lesquelles collaborent les habitants). Les trois clans sont le clan Völker, en concurrence avec le clan Syranen (à majorité naine) pour l'agriculture et les scieries, et le clan Aldeyon, qui entretient des activités grises parasitant les deux autres clans.

Aventures à Neuhaulach

Des aventures sur divers thèmes sont possibles à Neuhaulach.

Larcin Dangereux (Bas Niveau). Les autorités impériales ont été averties du vol d'un objet de grande valeur appartenant au dirigeant du clan Völker. Les personnages sont engagés pour enquêter et découvrent l'implication d'un agent Aldeyon et devront choisir entre dénoncer le clan aux autorités (et prendre le risque de déclencher une guerre de clans) ou céder aux pressions des Aldeyon et trouver un autre coupable.

Menace Secrète (Haut Niveau). Un membre de la Communion Hythéenne a illégalement utilisé sa sensibilité pour détecter la présence d'une infestation de magie relicate quelque part dans la ville. Les personnages sont chargés par la commune d'éliminer la menace sans éveiller l'attention des censeurs, qui comprendraient qu'un firbolg a enfreint la loi. Initialement détectée dans l'eau de la rivière, l'infestation remonte aux souterrains de la ville, contaminés par un groupe de limons issus de la corruption.

Sankt-Eleanor

Population: 22741 (70% humains, 15% nains, 8% halfelins, 7% autres espèces)

Gouvernement: Si l'impératrice est de fait la plus haute autorité au sein de la ville, le dirigeant officiel et effectif de la ville est le second chancelier impérial, le Comte Hademar Wiergrist. Il administre la ville avec l'aide de son conseil personnel dédié à cette tâche.

Défenses: La ville est fortifiée et située au creux d'une falaise surplombant l'est de la ville. Les chevaliers personnels de l'impératrice dirigent chacun un régiment de la garde impériale chargée du maintien de la sécurité de la ville. De plus, une flotille impériale est en station permanente dans la baie.

Commerce: La ville, forte de ses nombreux édifices monumentaux, est la plus grande attraction touristique de l'empire. Étant habitée par une population bien plus aisée que le commun des braniésiens, Sankt-Eleanor importe et exporte principalement des objets de luxe et des tissus de la plus haute qualité, issus des fabriques impériales.

Organisations: Sankt-Eleanor est la propriété directe et partagée de l'empire et de l'église théoliste. Pour cette raison, la plupart des organisations de la ville dépendent directement de ces deux entités. De ces organisations, la plus autonome et influente est sans doute la Garde d'Or, responsable de la sécurité de la ville et composée à moitié de gardes impériaux et de censeurs.

Carte: BR-3

La capitale impériale de Sankt-Eleanor est une merveille d'architecture sortie de terre en à peine un siècle, à l'initiative de l'Impératrice Thea la Renaissance. Construite dans le but d'en faire la capitale impériale resplendissante que la couronne souhaitait pour mettre en avant sa puissance et sa splendeur, la ville est vite devenue une représentation à grande échelle de la cour impériale.

En effet, étant le lieu de vie des plus hauts dignitaires de l'empire et de l'église ainsi que celui des courtisans les plus prestigieux, la capitale est également la capitale de la mondanité, des arts et de la culture de l'empire braniésien refondé.

Capitale Monumentale

Sankt-Eleanor a été construite pour devenir le joyau de la couronne impériale. Parsemée d'édifices monumentaux et striée de rues à l'arrangement complexe, la ville est une véritable démonstration de souplesse et de témérité architecturale. En effet, au-delà de l'architecture braniésienne classique mais démesurée du centre de la ville, les voyageurs en escale dans la capitale sont plus souvent émerveillés par les édifices maritimes et les contreforts de la falaise de l'Est de la ville, à laquelle sont adossés de grandes tours et chemins montant jusqu'à son sommet.

Ville Noble

Toutes les plus grandes maisons de la noblesse impériale se doivent d'avoir un pied-à-terre dans la capitale, au plus proche de l'impératrice.



Cette prémice a fortement influencé l'apparence actuelle de la ville, sur laquelle flottent les bannières de tous les nobles les plus influents de l'empire, dont la proximité des quartiers avec le palais impérial est proportionnelle à leur prix et donc à la richesse de leurs propriétaires. On constate donc une recrudescence de palais luxueux à mesure que l'on s'approche du palais impérial et l'apparition de maisons appartenant à une plus petite noblesse à mesure que l'on s'en éloigne.

Gouvernement

Le second chancelier impérial et son conseil sont les délégués de l'impératrice à l'administration de la ville. Leur autorité est représentée par la garde d'Or, qui sert d'autorité armée dans la ville, et par l'Ordre des Administrateurs, chargés de la gestion du développement des différents quartiers de la ville à l'exception de Sainte-Sighilde, directement contrôlé par l'église. Les administrateurs sont accompagnés de conseils composés de représentants du Conglomerat, des guildes ou des habitants mais leur mot fait loi dans tous les quartiers de la ville.

Géographie

Bâtie au creux d'une falaise sur le delta du Theaweg, la capitale impériale s'étend autant en horizontalité qu'en verticalité. En effet, en plus de la multitude de bâtiments très hauts marquant le centre-ville, la ville s'étend également vers le ciel le long des contreforts, une série de bâtiments adossés à la falaise reliés par des rues bâties sous forme de chemins ascendants vers le belvédère de Thea.

Belvédère de Thea. Inscrit dans la légende de l'empire comme le point de vue depuis lequel Thea la Renaissance a observé le delta du fleuve (alors occupé par une série de petits villages et hameaux) pour la première fois, le belvédère est devenu un lieu saint pour la foi théoliste, dont l'église a installé une cathédrale à ciel ouvert permettant de grandes cérémonies mêlant vue spectaculaire et cantiques majestueux.

Contreforts. Les contreforts sont l'ensemble des bâtiments construits le long de la falaise reliés par de long chemins verticaux serpentant jusqu'au plateau. L'intérieur de la falaise constitue également un quartier à part entière, formé de grandes galeries habitées par les nains de la capitale.

Porte des Aspirants. Ce quartier de petits appartements et commerces chic est habité par la petite noblesse et la grande bourgeoisie de la capitale. Hôte de nombreuses soirées mondaines, ce quartier est le théâtre de la lutte pour l'ascension sociale vers les plus hautes sphères du pouvoir et de la chevalerie.

Haute Ville. La haute ville est le quartier de résidence de tous les courtisans impériaux qui n'ont pas le luxe de résider au sein ou à proximité du palais. C'est aussi dans ce quartier que siège le grand théâtre impérial, auteur des plus célèbres pièces du monde et logis des nombreuses troupes braniésiennes qui parcourent le continent.

Sainte-Sighilde. Ce quartier pourrait pratiquement être considéré comme une cité autonome opérée par l'église Théoliste. Abrayant les cathédrales jumelles de Sainte-Sighilde et de la Refondation, ce quartier est l'épicentre de l'activité religieuse de la ville et le siège de l'autorité religieuse de tout l'empire, y compris pour les censeurs qui possèdent un centre d'opération dans le quartier.

Croisée des Fondateurs. La croisée des fondateurs est le coeur commercial et économique de la ville. C'est ici que siègent tous les détachements des guildes, les plus grands commerces communs et les marchés de la capitale. Construit pour être le plus interconnecté possible, la croisée est nervurée d'un impressionnant réseau de ponts et tunnels souterrains reliant toutes les parties du quartier entre elles et à l'autre rive du Theaweg.

Noeud Fertile. Il s'agit du quartier entourant les jardins et bois de l'impératrice, dans lequel vivent tous les ouvriers nécessaires à leur entretien. Le noeud fertile tire son nom de l'organisation complexe des chemins sillonnant les bois impériaux, conçus comme un véritable labyrinthe de nature à la demande de l'empereur Wuldemar IV.

Aventures à Sankt-Eleanor

Cité de toutes les grandeurs, Sankt-Eleanor a beaucoup à offrir aux aventuriers.

Amante Mystérieuse (Bas Niveau). La baronne Ilena de Turmstatt a vécu une aventure d'une nuit avec une mystérieuse demoiselle masquée. A l'aide d'une série d'objets laissés sur place et d'indices subtils, les aventuriers sont engagés par la baronne pour parcourir la haute ville afin de découvrir son identité, ce qui les mènera, en suivant différentes pistes, dans les salons et les rues du quartier.

Simulacre Sylvestre (Niveau Moyen). Les ouvriers des bois de l'impératrice ont repéré les traces de ce qui pourrait être une créature corrompue dans les bois impériaux. Les aventuriers sont engagés pour traquer la bête et l'éliminer, mais ils sont probablement loins de s'imaginer que les traces ont en fait été laissées par un groupe d'assassins cherchant à attirer le maître de la chasse impérial dans un guet-apens mortel...



Bavelstett

Population: 22106 (58% humains, 15% gnomes, 10% nains, 17% autres espèces)

Gouvernement: Le jeune duc Friedrich de Bavelstett est le gouverneur dévoué de la ville depuis le récent décès de son père Marchus.

Défenses: La ville est fortifiée et défendue par un bataillon de gardes impériaux entraînés au combat amphibien. Bavelstett est également munie d'un grand nombre de voies souterraines permettant une retraite immédiate par la voie maritime et vers un profond réseau de cavernes en cas de siège. De par son emplacement stratégique, la ville abrite également un arsenal impérial composé d'une flotille de réserve dédiée à la défense intérieure.

Commerce: Bavelstett est le carrefour entre l'Obernief Inférieure, l'Obernief Supérieure et l'archipel de Sastal. Pour cette raison, elle est une place stratégique du commerce intérieur de l'empire. On peut donc y trouver toutes sortes de biens, même si la plupart des richesses ne font que transiter par la ville en direction des centres démographiques de l'Empire.

Organisations: La famille ducale, à l'origine ancestrale de la construction et du développement de la ville, a installé ses propres institutions dans Bavelstett, qui sont généralement désignées par les habitants comme les Quatre Étoiles: le Temple du Fondateur, les Architectes, la Compagnie de l'Ancre d'Or et la Guilde Eresienne.

Carte: BR-4

Bâtie sur une falaise creuse à même la côte, la ville de Bavelstett est constituée de deux niveaux: la ville principale au niveau de la mer et au-dessus, et la basse-ville construite sur pilotis dans les cavernes inondées par la mer situées sous la ville. Bavelstett est donc la seule ville du continent à posséder un port qui est techniquement souterrain, la caverne abritant la basse-ville étant directement connectée à la mer.

Les Quatre Étoiles

Installées et contrôlées par la famille ducale, les grandes organisations administrant la ville se répartissent des tâches bien distinctes. Le Temple du Fondateur, organisation religieuse célébrant Theolis et l'empereur Friedrich l'Inquisiteur, est l'éminence locale de l'église Théoliste. La Guilde Eresienne dispose du droit exclusif du commerce dans la ville, aux dépens du Conglomerat qui ne possède pas de présence dans l'archipel de Sastal. Les Architectes sont les techniciens et ouvriers dévoués à l'entretien de la structure particulière de la ville et la Compagnie de l'Ancre d'Or opère les navettes régulières entre le continent et Sastal.

Géographie

La structure caractéristique de la ville en fait un lieu à l'apparence et l'organisation hors du commun.

Quatre Étoiles. Ce quartier à l'Ouest de la ville abrite les sièges des organisations ducales, possédant chacune un quartier général sur la place des quatre étoiles.

La Source. La Source est le nom donné à l'ancien centre du petit village ayant donné naissance à la ville, tirant son nom d'un petit étang dont on vantait jadis les propriétés rajeunissantes des eaux. Il s'agit aujourd'hui d'une petite résidence de plaisance pour le duc et ses invités.

Les Canaux. Le quartier des Canaux tire son nom des passages menant vers la basse-ville qui émergent dans cette partie de la ville. Une grande partie de cette zone est utilisée par des plateformes logistiques et des établissements commerciaux gérant l'afflux de produits issus du port de la basse-ville.

Porte de la Lune. La Porte de la Lune est l'une des portes des murailles de la ville, construite en hommage au légendaire héros Roderick le Libérateur, qui serait arrivé avec sa flotte pour libérer la ville d'un envahisseur il y a des siècles. Une longue colonne ornée d'un anneau est construite au sommet de la porte, conçue pour que l'anneau soit aligné avec la position de la Lune dans le ciel à l'heure où Roderick est arrivé lorsqu'on l'observe depuis un monument construit près de la porte, permettant la célébration du héros plusieurs nuits par an.

Les Exclus. Ce nom officieux est donné au quartier où vivent les populations les plus pauvres et laissées pour compte de la ville, abandonnées dans un quartier insalubre et difficile à naviguer par les autorités ducales plus préoccupées par l'attractivité du centre-ville.

Aventures à Bavelstett

Bavelstett est une ville unique dans l'empire, offrant des possibilités d'aventures diverses et variées.

Menace Odorante (Haut Niveau). Une étrange odeur dérangeante se répand dans la basse-ville depuis une semaine et semble provenir des grottes souterraines s'enfonçant dans le continent. Les aventuriers sont envoyés dans les grottes pour les explorer, trouver l'origine du problème et l'éliminer. Ils y découvrent des traces de corruption semblant remonter loin dans les terres, jusqu'à un point de la surface qui ressemble au site d'un désastre de la Guerre, où se trouve un nid de bêtes corrompues.

Reprenre son dû (Niveau Moyen). Un habitant des exclus engage les aventuriers pour s'infiltrer dans la résidence de La Source pour récupérer un artefact qui y est exposé et qui aurait appartenu à son grand-père.



Sastal

Population: 7401 (80% humains, 12% gnomes, 4% halfelins, 4% autres espèces)

Gouvernement: La ville est dirigée par Hedwig, Duchesse du Fort Noir et bourgmestre de Sastal. Il s'agit aussi de la capitale de l'archipel de Sastal et abrite le parlement de la région, dans lequel siègent les nobles de l'archipel et leurs délégués.

Défenses: La ville n'est que faiblement défendue, se reposant uniquement sur un bataillon de gardes du fort noir (l'autorité de maintien de l'ordre de la ville et de l'archipel, dépendant à la fois de la duchesse et du parlement).

Commerce: Sastal et ses environs exportent de grandes quantités de minerais précieux exclusifs à l'archipel vers le continent (ce dernier étant privé d'une grande quantité de ses ressources minières par les dragons.)

Organisations: En plus des sièges des différentes autorités de l'archipel, la ville est également l'une des seules villes de l'empire à autoriser une certaine mixité religieuse entre les théolistes et un ordre de sourciers du Spiritisme Obernais.

Carte: BR-5

Sastal est la capitale de l'archipel auquel elle donne son nom, au Nord-Est du continent. L'archipel dispose d'un statut d'autonomie relative (notamment vis-à-vis des censeurs) négociée par la noblesse locale grâce à l'influence nouvellement acquise par ces derniers lorsque les dragons ont privé la Braniésie de ses ressources minières. Demeurant une ville de modeste taille, Sastal n'en n'est pas moins l'une des villes les plus riches de l'empire.

Cohabitation Religieuse

Si la ville et le Sud de l'archipel sont globalement associés à des populations de religion théoliste, ces populations cohabitent avec des croyants du Spiritisme Obernais, plus nombreux dans le Nord de l'archipel. Cette cohabitation est particulièrement marquée à Sastal, à majorité théoliste mais considérée comme un lieu saint par les spiritistes.

Géographie

La capitale de l'archipel de Sastal est une petite ville construite en bord de mer, et divisée en quartiers délimités par les différentes formes de pouvoir s'exerçant au sein de la ville.

Jardin des Âmes. Le Jardin des Âmes est un quartier investi par la végétation et siège historique d'un ordre de sourciers, prêtres dont la fonction est de lire les intentions et messages des esprits aux vivants, du Spiritisme Obernais. Ce quartier est réputé pour son mélange de paix et de vie urbaine, permettant la communion parfaite avec un grand nombre d'esprits d'après les croyants de la religion.

Fort Noir. Le Fort Noir est le lieu de résidence de la duchesse, tirant son nom de la pierre sombre utilisée pour sa construction. Le quartier du Fort Noir abrite l'essentiel des habitations de la ville, ainsi que la basilique théoliste de Sainte-Emery.

Parlement. Le quartier du parlement abrite l'ensemble des autorités de l'archipel, dont la guilde des marchands de Sastal. Ce quartier est donc le théâtre d'un afflux constant de nobles et de riches représentants de l'archipel.

Les Ponts. Le port de la ville est entièrement optimisé pour le transport de grandes quantités de minerais sur d'imposants navires. L'échelle du port et du matériel utilisé sur les ponts peut donc sembler disproportionné par rapport à la modeste taille de la ville, mais permet au port de Sastal de servir d'unique port d'envergure au sein de l'archipel.

Aventures à Sastal

Sastal et son archipel sont le cadre idéal pour divers types d'aventures.

Navire à la dérive (Bas Niveau). Un messager venu de Bavelstett est venu signaler à Sastal le non-retour d'un navire sensé transporter des minerais précieux. Les aventuriers se voient prêter un navire et sont envoyés à sa recherche dans l'archipel. Une série d'indices les mènent jusqu'à un petit village dont les habitants ont engagé des mercenaires pour détourner le navire et s'emparer de la cargaison afin de pouvoir la revendre pour reconstruire une partie de la ville partie en fumée. Les personnages devront trouver un moyen de les aider ou s'emparer de la cargaison par la force.

Obernies Inférieure

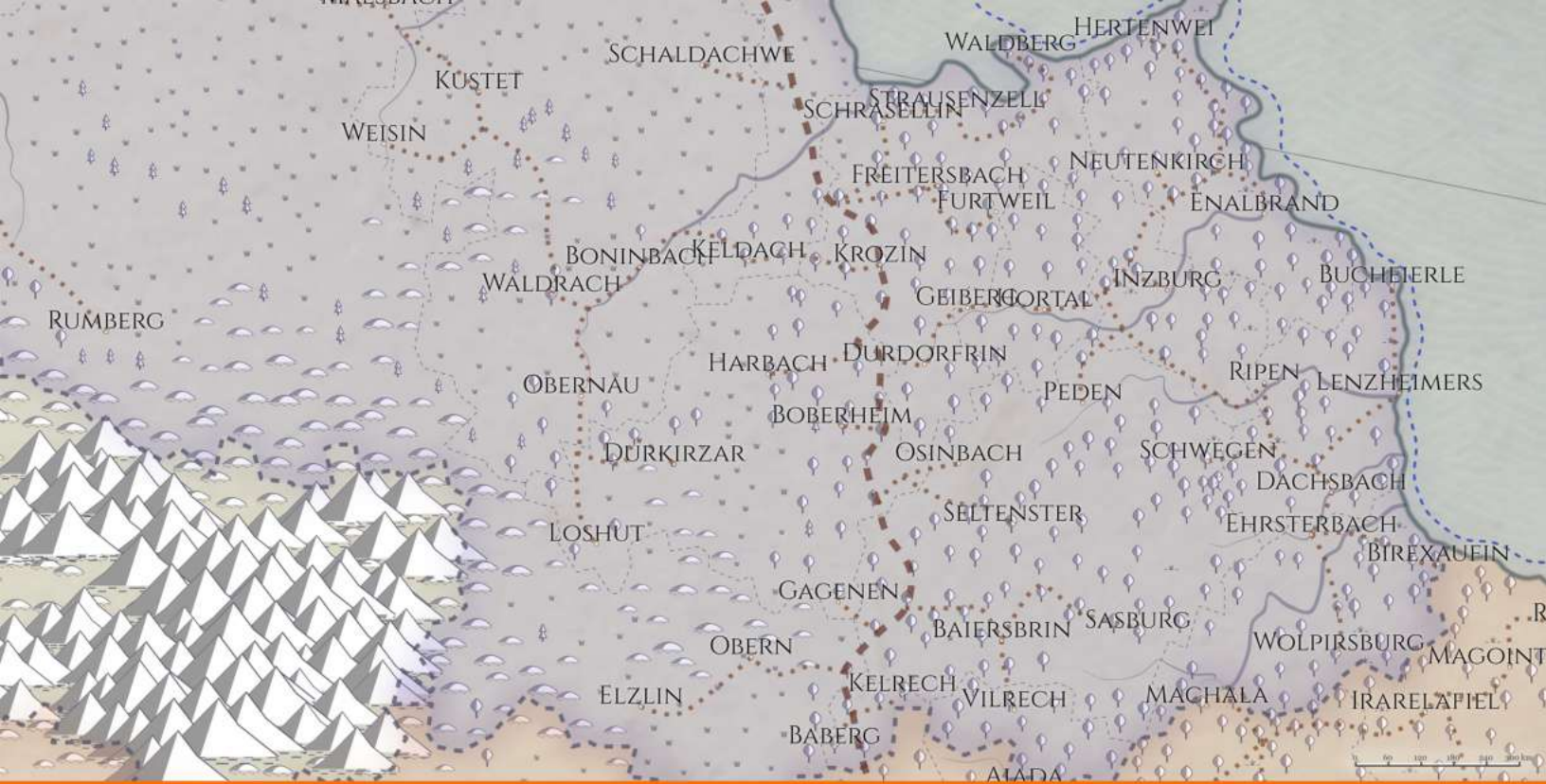
Autrefois région rurale peu peuplée, la population y a migré après le cataclysme, en faisant le nouveau centre démographique de l'empire. L'ensemble des villes de la région se ressemblent d'avantage que les villes historiques de l'Obernies Supérieure, puisqu'elles partagent toutes les caractéristiques d'une population très diversifiée, une densité de population élevée et une organisation urbaine plus rationnaliste.

Boninbach

Population: 30705 (50% humains, 25% gnomes, 15% kobolds, 10% autres espèces)

Gouvernement: La châtelaine Meirig Eichelg a été nommée à l'administration de la ville par le duc Gothbert il y a quelques années, ce dernier étant occupé par ses ambitions politiques auprès de l'impératrice, dont il est l'intendant.





Défenses: Boninbach est la grande ville fortifiée la plus reculée dans les terres, raison pour laquelle elle est un point de défense stratégique pour l'empire. La ville abrite un régiment de l'armée impériale spécialisé dans la chasse aux bêtes corrompues.

Commerce: La ville est la capitale de la bière en Braniésie. Réputée sur tout le continent pour la qualité de ses boissons, Boninbach exporte vers tout l'empire et tout le continent. L'une des grandes marques de fabrication de la ville est sa capacité à produire l'alcool sur place du champ à la choppe, sans sortir des environs de la ville.

Organisations: Les compagnies de brasserie font loi sur l'économie de la ville. Boninbach est également le siège d'une forge ancestrale légendaire sur le continent et de l'une des guildes d'aventuriers de l'empire: l'Assemblée du Point de Fer.

Carte: BR-6

Boninbach est l'une des plus vieilles grandes villes de l'Obernée Inférieure et historiquement une ville notable de l'Empire, contrairement à ses voisins de l'estuaire des mille cités qui n'ont connu un grand développement démographique qu'après la Guerre.

Connue sur tout le continent pour ses brasseries de qualité, la ville a plus récemment diversifié son économie grâce à son statut de grande ville braniésienne la plus enfoncée dans les terres.

Capitale des tavernes

Boninbach est la capitale historique de la bière en Braniésie, se spécialisant dans la production de boissons artisanales depuis des siècles. Hôte de nombreuses brasseries, tavernes et fermes de renom, la ville organise régulièrement des exhibitions et festivals attirant de nombreux visiteurs de la région et connaisseurs du monde entier. Ce domaine constitue l'essentiel de l'économie de la ville, et joue de fait un rôle important dans la politique locale, les détenteurs des meilleures brasseries et compagnies possédant un pouvoir très important.

Géographie

Bâtie sur la rive Ouest de la Schrade, Boninbach est l'une des seules grandes villes des plaines braniésiennes à avoir survécu à la Guerre. Disposant d'étés plus chauds et d'hivers plus frais que les autres grandes villes de Braniésie de par son éloignement des côtes, son climat est particulièrement propice à une multitude de cultures plus difficiles à mettre en œuvre dans le reste de l'empire.

Brasseries. Les légendaires brasseries de Boninbach sont regroupées dans un quartier situé hors des fortifications de la ville, à proximité des champs dans lesquels les fermiers locaux (parfois directement affiliés aux brasseurs) font pousser les céréales nécessaires à la confection de la bière.



Champs d'Or. Les Champs d'Or sont le nom donné au quartier où vivent les ouvriers agricoles de la ville. Cette partie de la ville se démarque par ses habitats collectifs visant à loger le plus de personnes possibles dans un minimum de place, ce qui n'évite pas de provoquer certaines tensions de voisinage...

Cinq Tavernes. La rue des Cinq Tavernes donne son nom à l'actuel centre-ville de Boninbach. Ce quartier traversé (comme la ville) de part en part par un canal acheminant l'eau du fleuve vers l'Ouest de la ville tire son nom des cinq tavernes historiques (Le Vieux Grimwald, La Sirène, Chez Magda, L'Oiseau Bleu et A la Bonne Santé) de la rue principale du centre-ville, en concurrence depuis des décennies pour la suprémacie locale au prix, parfois, d'actions répréhensibles.

Porte des Fastes. En tant que porte d'entrée principale à la ville pour les visiteurs venus du Nord, cette partie de la ville est devenue le quartier attiré à toutes les exhibitions, foires et festivals de la ville.

Le Hameau. Ce petit village établi à la marge de la ville est le lieu de vie d'une petite communauté de Kobolds s'étant d'abord établis à l'écart à cause du rejet initial de la population locale il y a quelques décennies, avant que les règnes de l'Impératrice Gisela et son père n'entament une certaine transformation des mentalités en Braniésie.

Forgechêne. Ce petit amas de bâtiments au bord du fleuve abrite la forge du légendaire forgeron Haruld Walder, fondateur d'une grande compagnie familiale de forgerons aujourd'hui dirigée par son arrière petite-fille Adelinde. Le lieu tire son nom du chêne centenaire se dressant à proximité de la forge.

Point de Fer. Le Point de Fer est le port fluvial de Boninbach, lui permettant d'optimiser son commerce avec le reste de l'Empire. Il tient son nom de la grande vigie installée près des quais, permettant aux navires de se repérer facilement par rapport au port et aux ouvriers de préparer les quais en fonction de l'afflux.

Aventures à Boninbach

Une aventure explorant les conflits liés à la principale caractéristique de la ville est idéale pour introduire des aventuriers à Boninbach.

La Bière Doit Couler (Niveau Moyen). La taverne du Vieux Grimwald a vu tout son stock disparaître du jour au lendemain et soupçonne son fournisseur de l'avoir dérobé pour pouvoir lui revendre d'avantage de produits. Les personnages devront enquêter entre les brasseries et les cinq tavernes pour déterminer l'identité de la brasserie tentant de saboter la réputation de sa concurrente avec la complicité d'un mystérieux personnage qui pourrait tirer les ficelles d'autres complots...

Estuaire des Mille Cités

L'Estuaire des Mille Cités est une région du Sud-Est des plaines de la Braniésie traversée par de nombreux fleuves et rivières et ayant attiré une grande partie de la population de l'Empire lorsque son centre a été détruit durant la Guerre, en faisant la région la plus densément peuplée de l'empire. La population naine est également beaucoup plus présente dans cette partie de l'empire, du fait de la proximité avec les cités souterraines ancestrales des nains, situées plus à l'Ouest dans une région plus vallonnée.

Krozin

Population: 26310 (40% humains, 35% nains, 14% halfelins, 11% autres espèces)

Gouvernement: Le dirigeant de la ville est le comte Rolfgang de Krozin, un vieil homme passionné de jardinage et de fleurs, ayant engagé la transformation de la ville de l'enfer surpeuplé qu'elle était autrefois vers son état actuel, bien plus accueillant.

Défenses: Fortifiée et dotée d'une garnison assez nombreuse, la ville est devenue plus difficile à défendre avec son expansion au-delà de ses murailles permettant d'améliorer les conditions de vie des habitants.

Commerce: La ville est un carrefour important entre les cités naines du Sud et le reste de l'empire. Une grande partie de l'économie de la ville est basée sur ce statut de point de passage et d'échange.

Organisations: Les guildes marchandes naines ont une influence remarquable dans la ville, puisqu'elles sont responsables d'une partie considérable de l'économie de Krozin.

Carte: BR-7

Krozin était autrefois une ville largement surpeuplée aux conditions de vies difficiles, la région n'ayant jamais réellement réussi à compenser l'afflux massifs de réfugiés après la guerre, l'économie de la ville galvaudant toute forme d'ascension sociale.

Ville Nouvelle, Ville Divisée

Si la modernisation et l'expansion de la ville ont été entamées sous les règnes de son prédécesseur, ces dernières se sont vraiment accélérées sous l'autorité du comte Rolfgang. Ainsi, une grande partie de la population la plus modeste de la ville (essentiellement les nains travaillant pour les guildes) a emménagé dans le nouveau quartier de Sainte-Vogneria. La baisse de la densité de population dans le centre de la ville a permis au comte de réaliser sa volonté d'implantation de nombreux espaces verts et jardins.



Géographie

Construite sur une portion de plaine profitant d'un climat plus frais grâce aux vents issus du Nord et de l'Est, la ville est pratiquement divisée en deux par sa muraille d'enceinte.

Temple Déchu. La partie Nord de la ville abritait autrefois une basilique théoliste dont la communauté a été révoquée par les autorités de l'église il y a quelques années. Malgré de multiples efforts de la part des autorités pour dissoudre le culte s'étant formé autour de l'ancienne basilique, un réseau secret d'acolytes subsiste et administre dans l'ombre une partie des établissements du quartier.

Rue Verte. La rue verte est un petit espace naturel installé à la demande du comte au milieu du centre-ville. De nombreuses auberges et salons de thé s'y sont installés, en faisant un espace de plaisance idéal pour les plus aisés.

Roseraie. La Roseraie est le nom donné à l'ancien quartier résidentiel principal de la ville, largement fleuri et reconverti en amas de résidences individuelles plus confortables, réservées aux habitants plus aisés et aux commerces de Krozin.

Sainte-Vogneria. Il s'agit du quartier résidentiel le plus récent de la ville, investi par les populations les modestes de la ville, en particulier les nains travaillant pour les guildes, qui ne vivent à Krozin, pour certains, que quelques mois par an avant de retourner travailler dans les cités naines de l'Ouest durant l'hiver.

Aventures à Krozin

Les nombreuses tensions en oeuvre dans la ville offriront des options d'aventure aux voyageurs.

Machination du Déchu (Haut Niveau). Les aventuriers sont engagés par un homme mystérieux pour enquêter sur le vol d'un artefact religieux. Leurs recherches les feront se confronter aux trois censeurs locaux, qui leur font découvrir après une nouvelle enquête que leur commanditaire pourrait être un membre du culte. En les menant à lui, ils pourront découvrir que cette affaire d'artefact ne pourrait en fait n'être qu'une ruse servant à attirer les censeurs dans un piège...

Procès sous Tension (Niveau Moyen). Les deux moitiés de la ville s'opposent dans l'opinion publique sur le sort à réserver à un jeune pseudomage découvert par les gardes en train de tenter de s'infiltrer dans les quartiers du comte. La ville est au bord de l'explosion et les aventuriers sont engagés par les autorités pour tenter de jouer les médiateurs, mais ces derniers se verront proposer par les deux camps une contrepartie en l'échange de la découverte ou la falsification de quelques preuves.

Enalbrand

Population: 25213 (40% humains, 35% nains, 14% halfelins, 11% autres espèces)

Gouvernement: La ville est officiellement dirigée par la duchesse Leana, mais une grande partie de la ville est administrée par la Nouvelle Académie.

Défenses: Les fortifications de la ville sont gérées par les soldats de la duchesse, tandis qu'un régiment de la garde impériale est assigné en permanence à la ville et à la surveillance de l'académie.

Commerce: L'essentiel de l'activité économique de la ville est centrée sur l'Académie. En particulier, les fruits cultivés par les étudiants de la faculté de botanique sont vendus dans toute la région.

Organisations: La Nouvelle Académie Impériale est le coeur de la ville et de toutes ses activités, et les organisations savantes et étudiantes sont les plus importantes à l'échelle locale.

Carte: BR-8

Enalbrand est devenue une ville notable de l'empire après la Guerre de la Trahison, étant à l'époque la plus grande ville de l'Estuaire des Mille Cités, devenu le nouveau foyer démographique de la région. Elle a été choisie comme siège de la nouvelle académie impériale, accélérant son développement et sa croissance dans les décennies suivant la refondation.

Nouvelle Académie

La Nouvelle Académie Impériale a été établie quelques années après la refondation de l'empire en remplacement de l'ancienne académie établie dans la capitale impériale déchue, Abrania. Enalbrand a été choisie sur volonté du pouvoir impérial afin de décentraliser une partie des institutions de l'empire, en installant une partie dans la nouvelle région la plus peuplée de l'empire. Dirigée par le Maître-Académicien Enolf Gundermann, l'Académie dispense aux jeunes braniésiens de plus de 16 ans des formations en 3 à 6 années dans les domaines couverts par ses 10 facultés: la Botanique, la Stratégie Militaire, l'Histoire, la Littérature, l'Intendance, la Théologie, les Sciences Théoriques, l'Architecture, les Arts et la Corruptologie, science de l'extermination des créatures corrompues. Face à l'afflux de candidats de tout l'empire, l'académie a établie une politique de sélection sur concours et de tarifs prohibitifs pour contrôler ses effectifs.

Géographie

Construite sur la Verna, Enalbrand est située à cheval entre un petit plateau et les côtes relativement raides l'entourant, sur une pente descendante de Nord en Sud.



Nouvelle Académie. La Nouvelle Académie et ses différents bâtiments et espaces principaux occupent la rive Ouest de la Verna. Ce quartier regorgeant d'activité est doté d'un grand nombre de petits commerces et espaces verts.

Jardins. Le Nord et l'Est de la ville sont occupés par les jardins, pépinières et champs utilisés par la faculté de botanique pour ses expérimentations et exercices.

Baraquements. Une parcelle située au Sud-Ouest d'Enalbrand est dédiée aux baraquements servant de camp de base pour les expéditions et missions de terrain organisées par la faculté de corruptologie.

La Ruche. Ce quartier densément peuplé est la principale zone résidentielle dédiée aux étudiants et personnels de l'Académie. Elle surplombe la ville et est quadrillée de bâtiments plus verticaux que le reste d'Enalbrand.

Le Plateau. Cette partie de la ville correspond à son centre historique et concentre toutes les infrastructures non liées à l'Académie. Le Plateau est le sommet d'une grande avenue ascendante au Sud, souvent surnommée l'Ascension et bordée de bâtiments historiques.

Aventures à Enalbrand

Une aventure en rapport avec l'académie est inévitable pour un groupe d'aventuriers à Enalbrand.

Complot à l'Académie (Haut Niveau). Les aventuriers sont envoyés à la recherche d'un groupe d'étudiants et de deux accompagnateurs partis à la chasse d'une créature corrompue. Après une confrontation avec la bête et avoir retrouvé la trace du groupe survivant, ils apprennent des étudiants que l'un des accompagnateurs a tenté de les mener dans un piège avant d'être abattu par l'autre accompagnateur, tué par la bête. De retour en ville, les aventuriers pourront enquêter sur son entourage et découvrir l'existence d'un groupe extrémiste au sein de l'académie considérant la corruptologie comme une hérésie et souhaitant en éliminer les pratiquants.

Plaines Déchirées

Cette région, située au plein Nord du massif Arthasien et au Sud de la Forêt Miraculée, était autrefois le coeur battant de l'ancien Empire Braniésien. Totalement balayée par l'expérience de Gunther l'Hérétique, la région a longtemps été strictement inhabitable à cause des puissantes émanations de magie corrompue émises par les ruines et de l'apparition incessante de créatures monstrueuses qui en est une conséquence.

Aujourd'hui, les émanations ont suffisamment réduit pour rendre les plaines habitables mais la prolifération des créatures corrompues (venant aussi des autres régions du continent affectées par la Guerre) rend difficile l'établissement de nouvelles colonies.

Obern

Population: 696 (70% humains, 29% nains, 1% autres espèces)

Gouvernement: Obern dispose de sa propre ligne de succession associée à la maison impériale. Le dirigeant d'Obern est généralement nommé après le sacre d'un empereur, et il est de coutume que le nouveau souverain désigne sa fraterie cadette à la tête de la ville sainte.

Défenses: La ville est dotée d'une petite garnison de gardes impériaux d'élite et de censeurs. Des censeurs spécialisés en corruptologie sont également présents pour défendre la ville contre ses environs hostiles.

Commerce: L'économie de la ville est essentiellement basée sur sa qualité de lieu saint, et ne diffère que très peu de celle d'un petit village isolé en dehors de cet aspect.

Organisations: L'église théoliste et les représentants de la maison impériale sont les principales organisations de la ville, dont le temple dédié aux fondateurs est administré par sa propre organisation dépendant directement de l'église.

Carte: BR-9

Obern est un petit village isolé de l'empire, situé à proximité des cités troglodytes naines les plus orientales. La ville a acquis un statut sacré sous l'impulsion de l'Empereur Friedrich l'Inquisiteur, premier empereur à unifier l'Obern et reconnaissant le village comme la terre d'origine de ses illustres ancêtres, donnant naissance à l'église théoliste qui évoluera au fil des siècles d'un culte de la personnalité vers une croyance monothéiste plus conventionnelle.

Temple des Fondateurs

Près de 800 ans avant la Guerre de la Trahison, l'empereur Friedrich l'Inquisiteur a reconnu Obern comme un lieu saint de la nouvelle religion théoliste. Le petit village est depuis devenu un lieu d'attraction hors du commun pour les pèlerins souhaitant prouver leur loyauté à la maison impériale et à l'église, avec pour destination finale le Temple des Fondateurs, coïncidant avec l'emplacement légendaire de la maison de naissance d'un illustre ancêtre de l'empereur. Afin de conserver la nature isolée du lieu, les autorités locales ont mené une politique démographique ne permettant qu'aux descendants des habitants du village de s'y installer.



Géographie

Construit au creux de trois collines, le village d'Obern est entièrement centré autour du Temple des Fondateurs.

Le Berceau. La maison d'origine de Theolis, fondateur divin et légendaire de la maison impériale, est une vieille bâtisse entretenue depuis des siècles et aujourd'hui entourée de petits édifices et offices religieux. Elle est le dernier bâtiment encore debout de son époque, seule au centre d'une grande place bordée par le fort de la garnison et le reste du village.

Village. Le village d'Obern a beaucoup évolué au fil des siècles, mais la politique démographique des autorités a empêché son expansion, tandis que les familles installées dans le village depuis des siècles se sont enrichies grâce à l'attraction touristique d'Obern.

Aventures à Obern

La position et l'importance de la ville en font le théâtre idéal pour l'une des aventures les plus dangereuses qui soient.

L'Enfer Venu des Cieux (Haut Niveau). Les dragons ne s'attaquent que rarement à des coloniessi petites qu'Obern, mais les escouflenfers sauvages venus des montagnes ne sont pas si sélectifs. Un escouflenfer a été repéré à quelques dizaines de kilomètres de la ville, et les aventuriers doivent participer à la préparation et la défense de la ville face à une telle attaque (bas niveau), à moins qu'ils ne souhaitent se confronter seuls à la bête (haut niveau).

Aiontie

L'Aiontie fait historiquement partie de l'Obernie Inférieure, mais les divergences culturelles des derniers siècles ont conduit à la considération de la région occupée par le Triumvirat comme une région à part entière.

A VENIR

Côte d'Airain

La Côte d'Airain correspond au quart Sud-Ouest d'Azeron, aujourd'hui occupé par l'Alliance Fenderusienne. Il s'agit de loin de la partie non montagneuse la plus froide du continent, couverte par endroits de grandes Taïgas parsemées au sein de forêts tempérées.

A VENIR

Dubrie

La Dubrie est la région à l'Ouest du continent, faisant office de grand finistère Ouest d'Azeron. Située un peu plus en altitude que les autres régions habitées du continent, la Dubrie maintient un climat relativement doux grâce aux vents marins venus des Eaux Troubles et est tapissée d'épaisses forêts décidues.

A VENIR

Baie d'Émeraude

La Baie d'Émeraude est la région Nord-Ouest du continent. Plus densément peuplée que le reste du continent, la structure topologique et géographique de la région lui confère un climat plus chaud et humide que le reste du continent. Combinées avec les vents venus des deux massifs montagneux (Le massif Arthasien à l'Est et le massif Duvrien à l'Ouest), ces propriétés permettent l'existence de forêts humides, voire tropicales par endroits, mais aussi d'une zone plus aride à l'extrémité Nord de la Vallée des Dragons séparant les deux massifs.

A VENIR





Chapitre 4

Création de personnages

Les valeurs guidant l'ordre de ce monde n'ont jamais été favorables aux héros. A bien des regards, ceux qui auraient jadis été considérés comme des héros ne pèsent que bien peu face au poids colossal des cataclysmes ayant balayé ces terres et gardé les noms des braves hors des livres d'histoire. Le changement est l'essence de notre histoire, et ainsi seuls ceux qui sauront définir le visage du monde au lendemain de la prochaine grande catastrophe seront dignes d'entrer dans la légende.

Gunther, historien hérétique

Azeron est une terre pleine de défis et de dangers à même de forger les plus grands héros et les plus redoutables malfaiteurs. Les forêts, les plaines et les mers du continent regorgent de redoutables créatures plaçant un grand nombre d'innocents dans le besoin de protection, mais aussi de nombreux mystères attirants ceux qui sont suffisamment fous pour penser pouvoir les maîtriser et changer le monde, pour le meilleur ou pour le pire. Ce chapitre fournit des options aux joueurs souhaitant créer un personnage en Azeron et les aider à trouver leur voie.

Les options de ce chapitre pourront s'avérer utiles tant pour les joueurs que pour le MD qui pourra trouver des informations permettant de créer tous les PNJ nécessaires à l'élaboration d'une campagne. Dans ce chapitre, vous trouverez des données et histoires rattachant les espèces du *Manuel du Joueur* à Azeron, ainsi que des adaptations des classes existantes à ce cadre de campagne et cinq nouvelles classes: le Pseudomage (qui remplace le magicien), le Chevalier, le Tacticien et le Voyageur.

Ces options de personnage sont conçues pour adapter les règles de *Dungeons & Dragons* à Azeron et peuvent donc entrer en conflit avec les options proposées par la plupart des documents officiels. Lorsque c'est le cas, les informations de ce chapitre l'emportent sur les règles officielles dans le cadre d'une campagne se déroulant en Azeron.

Espèces sentientes

Les grands Empires d'Azeron sont peuplés par de nombreuses espèces sentientes ayant construit la société d'aujourd'hui ensemble et (parfois) au détriment d'autres. Ce chapitre regroupe toutes les informations nécessaires sur les peuples les plus communs en Azeron et quelques options supplémentaires absentes du *Manuel du Joueur*.

En plus des espèces du *Manuel du Joueur*, les espèces suivantes peuvent être trouvées en Azeron:

Firbolg, un peuple d'ermite vivant en harmonie avec la forêt et tentant tant bien que mal de résister paisiblement à l'expansion invasive des grands empires.

Kobold, des humanoïdes partageant de nombreux attributs avec les rats et doués d'une forte adaptabilité.

Tabaxi, des êtres curieux et ambitieux à l'apparence humanoïde et féline.

D'autre part, il est important de noter que les Orcs, les Tieflins et les Drakéides n'existent pas sur le continent d'Azeron.



Nains

Les nains sont parmi les plus anciens peuples d'Azeron, et sont principalement présents sur la côtéé sud du Triumvirat d'Aiontos, dont ils sont l'un des trois peuples fondateurs. Les nains d'Aiontos partagent quelques différences avec la plupart des nains de *D&D*, à savoir une apparence plus méridionale (peau matte et pilosité d'un noir profond) et une langue différente (proche de la langue Elladaniennne). A l'inverse, les quelques communautés naines des hauteurs du continent ont une apparence et des coutumes plus proches de la version "classique" de l'espèce naine.

Nains en Aiontos

En Aiontos, les nains font partie des peuples majoritaires (avec les humains) et sont globalement très respectés du fait de leur longue histoire et leur statut de grands instigateurs de la fondation du Triumvirat. Pour autant, de nombreux humains et Astellians (en particulier) leur reprochent leur réticence lors des dernières campagnes d'expansion du Triumvirat, ce qui vaut une réputation de couards pacifistes aux nains et Elladaniens auprès des plus passionnés des patriotes.

Nains en Braniésie

L'empire Braniésien et les nains partagent une histoire commune. Plus spécifiquement, la partie Sud de l'Empire depuis conquise par le Triumvirat d'Aiontos est une région riche en communautés naines, favorisant leur acceptation au sein de la société impériale, bien qu'ils soient plus généralement regardés comme des étrangers amicaux que comme de véritables impériaux.

Options naines

En plus des **nains des collines** du *Manuel du Joueur*, les joueurs d'une campagne se déroulant en Azeron ont accès à une nouvelle option, les **nains Elladaniens**:

Nain Elladanienn

Les nains Elladaniens ont un physique plus léger et athlétique (toutes proportions gardées) que les autres nains. Ils ont une peau matte et une pilosité généralement très foncée, en accord avec le climat tempéré plutôt chaud du Sud d'Azeron.

Aug. Score de Carac. Votre score de Dextérité est augmentée de 1.

Sens aiguisés. Vous avez un avantage sur les jets de Sagesse (Perception).

Elfes

Les elfes ont été impliqués dès les plus anciennes civilisations d'Azeron et sont maintenant majoritairement présents en Dubrie et sur le territoire de l'Alliance Fenderusienne et de façon plus éparsée sur l'ensemble du continent. Les Elfes sont la seule espèce sentiente à posséder une affinité naturelle à la pseudomagie et partagent une parenté lointaine avec les humains dubriens (qui descendent généralement de demi-elfes), qui ont acquis cette capacité au fil des générations.

Elfes en Dubrie

Les elfes sont naturellement une espèce très peu fertile: ainsi, bien qu'ils aient été les premiers à constituer d'importants royaumes dans la vallée des Dragons et au Nord de la Braniésie, ils se sont vus repoussés siècle après siècle vers l'Ouest du continent du fait de leur importante infériorité numérique face aux humains locaux. La vie en harmonie complète entre Elfes et Dubriens s'est formée au fil des années, sous forme d'un accord tacite et mutuellement bénéfique entre des Dubriens désireux de disposer du pouvoir de la pseudomagie et des Elfes souhaitant simplement assurer la survie de leur espèce.

Elfes en Braniésie

Tout comme la totalité des utilisateurs de la pseudomagie, les Elfes ne sont pas les bienvenus en Braniésie. Pourtant, l'accord historique signé entre l'Impératrice et le Grand Visionnaire a rebattu les cartes: pour la première fois depuis des siècles, des pseudomages elfes vont pouvoir remettre les pieds en Braniésie dans le cadre de la reconquête des montagnes, ce qui risque d'apporter un lot de tensions auxquelles les minorités elfes de l'empire sont bien habituées...

Options elfes

En plus des **elfes des bois** du *Manuel du Joueur*, deux nouvelles options s'offrent aux joueurs souhaitant incarner un elfe Azeronnais: les **elfes dubriens** et **elfes pseudosaturés**.

Elfe Dubrien

Les elfes Dubriens n'ont pas de caractéristiques physiques particulières les distinguant des autres elfes, hormis un gradient de peau très large du fait de la forte variance climatique de la Dubrie.

Aug. Score de Carac. Votre Sagesse est augmentée de 1



Armement Elfique. Vous maîtrisez les arcs courts et longs ainsi que les épées courtes et longues.

Pseudomage. Vous disposez d'une intuition issue de la liste de sorts du Pseudomage ou du Paladin.

Sensitivité de Zelimir. Vous pouvez ressentir jusqu'au plus petit mouvement grâce aux flux de ferrites. Une fois par LR, vous pouvez vous concentrer suffisamment pour mettre à profit cette capacité et utiliser votre modificateur de Constitution (Perception) comme base de calcul de votre CA (à la place de votre modificateur de Dextérité) pendant 2 minutes.

Elfe Dymérien

Certaines lignées elfes millénaires permettent la naissance d'individus exceptionnels, disposant d'une affinité pseudomagique hors normes, au prix d'importantes instabilités.

Pseudomage. Vous disposez d'une intuition issue de la liste de sorts du Pseudomage ou du Paladin.

Sensitivité de Zelimir. Vous pouvez ressentir jusqu'au plus petit mouvement grâce aux flux de ferrites. Une fois par LR, vous pouvez vous concentrer suffisamment pour mettre à profit cette capacité et utiliser votre modificateur de Constitution (Perception) comme base de calcul de votre CA (à la place de votre modificateur de Dextérité) pendant 2 minutes.

Sang saturé de ferrites. La forte concentration de ferrites dans votre sang décuple vos capacités pseudomagiques mais rend vos interactions instables. Vous pouvez surcharger vos intuitions pseudomagiques jusqu'à un emplacement de sort de niveau 3 sans jet d'Osiose. Lorsque vous le faites, appliquez un effet aléatoire de la *Table de surcharge* (Annexe). Vous pouvez utiliser ce trait une fois entre chaque LR.

Humains

Espèce majoritaire du continent, l'espèce humaine est présente et influente dans toutes les nations d'Azeron. Leur tendance naturelle à l'ambition et l'autodétermination les a poussés à bâtir de grands empires cosmopolites à même de satisfaire leur ego hors du commun.

Humains en Dubrie

Les humains de Dubrie pourraient presque être considérés comme des demi-elfes, tant le métissage entre les deux espèces y est important.

Les Dubriens ont accepté le don elfique de la pseudomagie comme un honneur digne de la construction d'un empire puissant et durable, centrée autour de la foi elfique de l'Eclairé, individu légendaire supposé être à l'origine de la pseudomagie et dont les enseignements sont aujourd'hui au coeur du mode de vie humain en Dubrie.

Humains en Aiontos et dans l'Alliance Fenderusienne

La situation des humains dans le Sud d'Azeron est plus complexe: si des humains sont historiquement présents dans toutes les régions, leur présence est plus limitée que dans le Nord, en particulier en Aiontos. En effet, l'essentiel de la population humaine est concentrée dans le royaume humain de Luarie, qui a été divisé par la mutinerie de petits seigneurs locaux soutenus par l'Alliance Fenderusienne, à la population essentiellement humaine. Ces événements n'ont fait que renforcer les tensions entre humains et autres espèces en Aiontos, les autres espèces considérant ces événements comme une manifestation de l'esprit tribal des humains.

Options humaines

La plupart des options humaines du *Manuel du Joueur* sont disponibles en Azeron et fournies dans le tableau de correspondance ci-dessous. Les noms humains associés à chaque culture sont détaillés en Annexe, avec les noms des autres espèces. Seules les descriptions physiques sont applicables. Une nouvelle option, les **Dubriens**, est présentée dans ce livre.

Azeron	Manuel du Joueur
Obernais	Illuskien
Cerdalen	Chondathiens, Turami
Fenderusien	Rashémi
Romien	Thethyrien
Luari	Mulien
Tallian	Shou

Dubrien

Les Dubriens héritent de légers traits elfiques et une grande variété de teints de peau et de cheveux de leurs traditions nomades et de l'important métissage ayant eu lieu dans la région. Ils sont généralement plutôt grands et athlétiques et sont aussi la seule ethnie humaine à pouvoir naître avec une sensibilité innée à la pseudomagie.



Pseudomage. Vous disposez d'une intuition issue de la liste de sorts du Pseudomage ou du Paladin.

Sensibilité affaiblie. Vous disposez du trait *Sensitivité de Zelimir* dès lors que vous possédez deux niveaux de pseudomagie.

Halfelins

Les halfelins sont un peuple minoritaire en Azeron, principalement présents en Holfos et en Aiontos, où ils sont le peuple majoritaire du Royaume d'Astellie. Les options halfelines disponibles en Azeron sont les deux options du *Manuel du Joueur*: les halfelins **piéd-léger** et **robustes**.

Gnomes

Les gnomes partagent une grande partie de leurs cultures et milieux de vie avec les Halfelins. Cependant, les origines des gnomes sont dans les premières sociétés naines et elfiques. Par conséquent, il est également fréquent de croiser des gnomes dans les communautés traditionnelles de ces deux espèces, dans la vallée des dragons ou au Nord d'Aiontos. Les options gnomes disponibles en Azeron sont les options du *Manuel du Joueur*: les gnomes des **forêts** et des **roches**.

Tabaxi

Hommes-chats originaires des forêts d'Holfos, les tabaxis sont curieux et affectionnent particulièrement les artefacts et les histoires. Grands voyageurs, les tabaxis restent rarement au même endroit longtemps et aiment à parcourir le monde pour en découvrir toutes les merveilles. Ce sont les plus habiles marins et explorateurs d'Holfos.

Les Tabaxi peuvent être trouvés en plus petites communautés partout sur le continent, formant des clans en dehors de leurs terres d'origine, mais la tradition est de revenir en Holfos pour élever leurs enfants. Ils sont généralement très respectés en Azeron bien que leur affection pour les reliques de l'époque magique du continent ne soit pas appréciée de tous.

Traits Tabaxi

Un personnage Tabaxi a les traits suivants.

Aug. Score de Carac. Votre Dextérité augmente de 2 points et votre Charisme augmente d'un (1) point.

Age. Les Tabaxi suivent le même cycle de vie que les humains.

Alignement. Les Tabaxi tendent vers les alignements chaotiques, laissant leurs émotions et leur imagination guider leur comportement. Ils sont rarement Mauvais, la majorité d'entre eux étant motivés par leur curiosité ou leur instinct familial.

Taille. Les Tabaxi sont plus grands que la majorité des humains et sont en moyenne plutôt fins. Votre taille est Moyenne. Voici comment calculer vos taille et poids aléatoirement:

mod. Taille = 2d10

Taille = 4 pi. + 10 po. + mod. Taille en po.

Poids en livres = 90 + (2d4 x mod. Taille)

Déplacement. Votre vitesse de marche est de 30 pi.

Nyctalopie. Vous pouvez voir en luminosité réduite à 60 pi. à la ronde comme si la luminosité était normale. Dans ces conditions, vous ne pouvez voir qu'en nuances de gris.

Agilité Féline. Votre agilité et vos réflexes vous permettent de vous déplacer à des vitesses hors du commun. Pendant votre tour en combat, vous pouvez doubler votre vitesse de déplacement jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez pas réutiliser ce trait avant d'avoir passé un tour sans vous déplacer.

Griffes Félines. Grâce à vos griffes, votre vitesse d'escalade est de 20 pi. De plus, vos griffes sont une arme naturelle que vous pouvez utiliser au combat à mains nues. Les dégâts infligés sont 1d4+ votre modificateur de Force dégâts tranchants.

Multiplés Talents. Vous maîtrisez les compétences de Perception et Discrétion.

Langues. Vous parlez Cerdalen et Commun.

Kobolds

Les Kobold sont une espèce d'humanoïde à l'apparence semblable aux rats, possédant un pelage épais, et tête de rat et une queue d'une longueur allant de 80 cm à 1.20 m. Les kobold peuplent principalement les régions de Lélinatie, du Durtius et de la Vinia sur le Territoire de l'Alliance Fenderusienne, contre laquelle plusieurs groupes kobold luttent pour obtenir un territoire aux dépens de la noblesse Fenderusienne qui refuse de leur offrir une représentation.

Bien qu'ils ne soient pas particulièrement appréciés au sein de l'Alliance, les kobolds peuvent facilement trouver leur place dans toutes les autres régions du monde, où les habitants n'ont généralement rien à leur reprocher.



Traits Kobold

Un personnage Kobold a les traits suivants.

Aug. Score de Carac. Votre Dextérité augmente de 2 points.

Age. Les Kobolds atteignent l'âge adulte à 6 ans et peuvent vivre jusqu'à 120 ans, bien que cela soit rarement le cas.

Alignement. Les Kobolds tendent vers les alignements neutres, mais peuvent très bien glisser vers tous les extrêmes.

Taille. Les Kobold sont plus petits que les humains, mais plus grands que les nains. Votre taille est Moyenne. Voici comment calculer vos taille et poids aléatoirement:

mod. Taille = 2d8

Taille = 4 pi. + mod. Taille en po.

Poids en livres = 90 + mod. Taille

Déplacement. Votre vitesse de marche est de 30 pi.

Nyctalopie. Vous pouvez voir en luminosité réduite à 60 pi. à la ronde comme si la luminosité était normale. Dans ces conditions, vous ne pouvez voir qu'en nuances de gris.

Ramper & supplier. En tant qu'action, vous pouvez adopter une posture pathétique pour distraire les ennemis à moins de 10 pi. de vous pouvant vous voir. Vos alliés gagnent l'avantage sur les jets d'attaque visant ces créatures jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'une fois entre chaque CR ou LR.

Esprit de Meute. Vous avez l'avantage sur les jets d'attaque contre une créature si l'un de vos alliés est à 5 pi. ou moins de cette créature et si cet allié n'est pas incapacité.

Sensibilité au Soleil. Vous avez un désavantage sur les jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue si vous, votre cible ou ce que vous essayez de percevoir est directement exposé à la lumière du soleil.

Langues. Vous parlez Romien et Commun.

Firbolgs

Les Kobold sont une espèce descendant de lointains ancêtres communs avec les Elfes. Ainsi, les Firbolgs partagent avec leurs lointains cousins leur sensibilité aux ferrites, bien que celle-ci ait été très fortement réduite à mesure que les deux espèces se sont différenciées. Les Firbolg sont un peuple d'empathes solitaires et de stature très imposante, dépassant largement les plus grands Humains et Elfes. Les communautés Firbolg vivent principalement dans les forêts du Nord de l'Empire Braniésien, avec

lequel ils n'interagissent que rarement, préférant rester isolés tout en venant régulièrement en aide aux voyageurs égarés.

Traits Firbolg

Un personnage Firbolg a les traits suivants.

Aug. Score de Carac. Votre Sagesse augmente de 2 points et votre Force d'un (1) point.

Age. Les Firbolgs possèdent une longévité exceptionnelle, atteignant l'âge adulte vers 30 ans et pouvant vivre jusqu'à 250 ans.

Alignement. Les Firbolgs sont des empathes dont l'alignement n'est que très rarement mauvais. La plupart sont Neutre Bon.

Taille. Les Firbolgs sont de taille Moyenne, mais sont bien plus imposants que les autres espèces sentientes d'Azeron.

mod. Taille = 2d6

Taille = 7 pi. + mod. Taille en po.

Poids en livres = 240 + 5*mod. Taille

Déplacement. Votre vitesse de marche est de 30 pi.

Sensitivité de Morgern. Vous possédez une faible sensibilité aux ferrites. Une fois entre chaque LR et en tant qu'action, vous pouvez vous concentrer et mobiliser votre énergie pour détecter la présence de toutes les créatures à moins de 200 pi. de vous. Cela ne vous permet pas d'identifier la localisation des créatures mais seulement leur présence.

Empathe. Vous avez la capacité de communiquer de façon limitée avec les animaux. Vous avez un sens inné pour vous faire comprendre par les bêtes mais n'êtes pas capable de les comprendre précisément en retour. Vous avez l'avantage sur tous les jets de Charisme affectant un animal.

Ermite Forestier. Vos années de vie dans la forêt vous ont permis d'acquérir une immunité contre tous les poisons simples d'origine naturelle ainsi qu'une résistance aux dégâts acides.

Stature imposante. Votre taille compte comme Grande pour déterminer votre capacité d'encombrement et le poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever.

Langues. Vous parlez Obernais et Commun.



Voyageur

J'ai passé les vingt dernières années à vagabonder sur ces terres, j'ai vu tout ce qui pouvait être vu. Je sais où les ténèbres rôdent, où trouver la satiété, la sécurité et la richesse. J'ai combattu de nombreux malfrats, abattu de terribles bêtes et secouru des voyageurs égarés. De nombreux hommes avec une famille ne seraient plus de ce monde si je n'avais pas été là pour les aider. Pourtant, lorsque j'arrive en ville et demande de l'aide, tout ce qu'ils voient est un pauvre homme sans-abri et sans le sou. Voilà pourquoi je déteste ces lieux.

Vasileios, Voyageur Oublié

Vagabonds, gardiens, explorateurs, les voyageurs viennent tous d'horizons essentiellement différents, et sont motivés par des desseins uniques: chacun d'entre eux est différent, et aucune structure ne les unit. Les Voyageurs ne se considèrent souvent comme redevables à personne et bien qu'ils puissent respecter les grandes figures d'autorité, ils ne le font généralement pas. Un voyageur ne s'incline ainsi que devant ceux qu'il estime digne du plus grand des respects.

Certains voyageurs parcourent une même partie du monde toute leur vie, tandis que d'autres explorent tout le continent et naviguent toutes les mers. Certains se font cartographes, d'autres guident les passants égarés et d'autres encore voyagent seuls, mais tous sont des vagabonds.

Leur maîtrise de leur arme de prédilection est flagrante pour quiconque commet l'erreur d'en défier un au combat: leur style est toujours rapide, efficace et redoutablement léthal.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

d6 Origine

- 1 J'ai grandi parmi des marchands itinérants.
- 2 Après avoir commis un crime, j'ai été exilé de mon pays et forcé à vagabonder.
- 3 Ma foi en l'Eclairé m'a poussé à vagabonder sur ces terres pour partager ses enseignements.
- 4 J'ai grandi dans le luxe et la richesse, mais ma soif de découverte a surpassé mon ambition de nantis.

d6 Origine

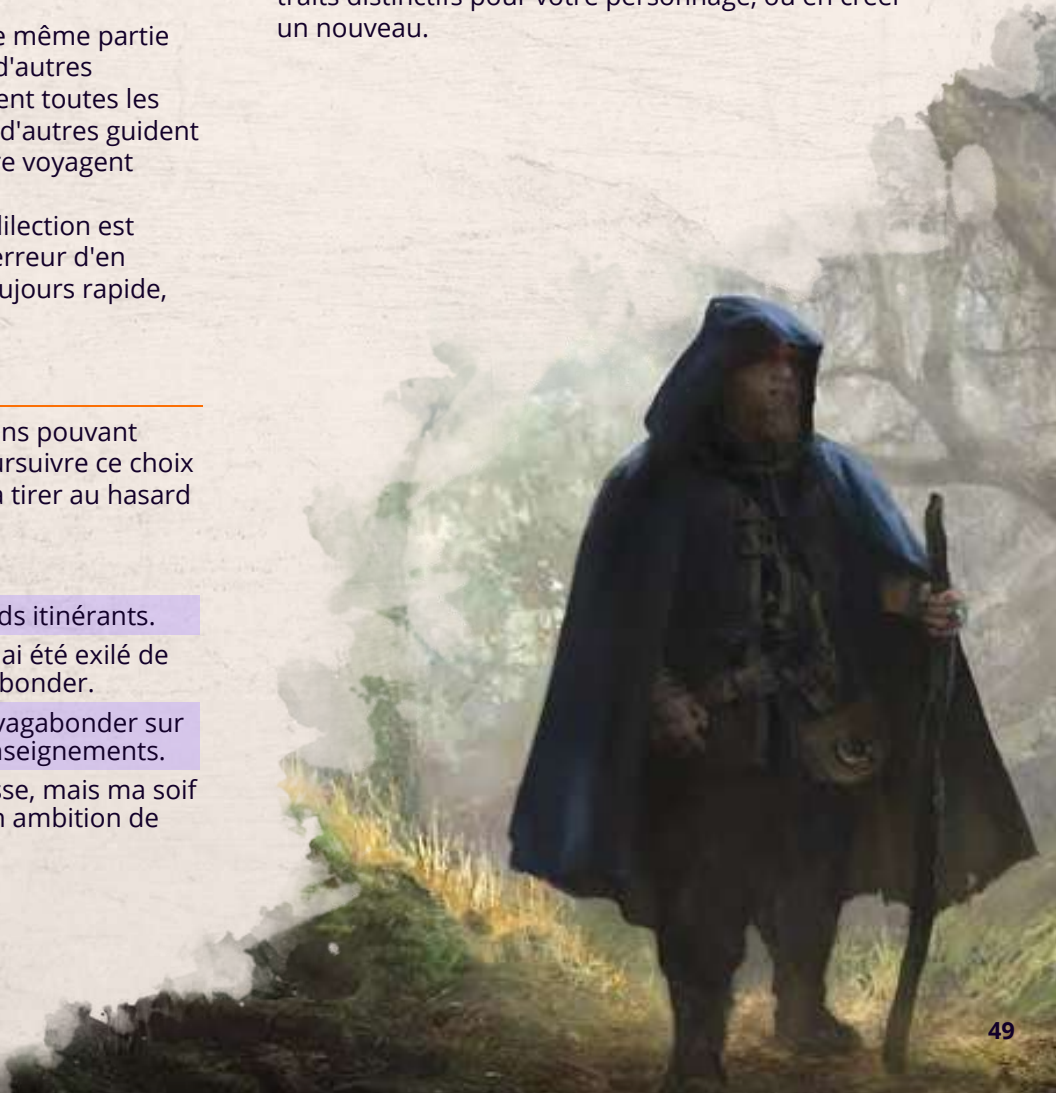
- 5 J'ai été conscrit durant la sécession luarienne et n'ai retrouvé aucun de mes amis à mon retour, tous ayant fui pour une vie meilleure.
- 6 Mes parents ont péri aux griffes d'un dragon au cours d'un convoi vers un sanctuaire dans les hautes terres. Je me suis juré de réussir à, un jour, achever leur voyage.

Traits de caractère

d6 Trait

- 1 Je m'assois toujours dos au mur.
- 2 Je n'aime pas manger de la nourriture que je n'ai pas cuisiné moi-même.
- 3 Ma devise est "Sois préparé à tout, même au pire".
- 4 Je ne supporte pas le gâchis de biens comme d'actes.
- 5 Je dors toujours assis, la main sur le pommeau de mon épée.
- 6 Ma foi est souvent mise en doute par mes pairs.

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.



Personnage rapide

Choisissez la Force ou la Dextérité comme votre score de caractéristique le plus élevé (respectivement si vous souhaitez utiliser des armes au corps-à-corps ou un arc/ arme de finesse). Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Sagesse, puis la Constitution. Puis choisissez un historique parmi *Voyageur Lointain* ou *Pèlerin*.

Traits de classe

En tant que Voyageur, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d10 par niveau de Voyageur

Points de vie au niveau 1. 10 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d10 (ou 6) + votre mod. de Constitution

Maîtrises

Armure. Armure Légère, Armure Intermédiaire, Boucliers

Armes. Armes Courantes, Armes de Guerre

Outils. 1 outil d'artisan de votre choix.

Sauvegarde. Force, Sagesse

Compétences. Trois parmi Acrobaties, Athlétisme, Investigation, Médecine, Nature, Perception, Discrétion et Survie.

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) Ecailles our (b) Armure en cuir
- (a) 2 armes de guerre ou (b) une arme de guerre et un bouclier
- (a) un kit d'arpenteur de donjons ou (b) un kit d'explorateur
- 2 dagues et un outil d'artisan que vous maîtrisez

Ou 5d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Voyageur

Niveau	Bonus	Maîtrise	Traits	Pts.	Arts du Vagabond	Dégâts	Danse du Voyageur
1er	+2		Arts du Vagabond	2			+2
2e	+2		Style de combat, Expertise	2			+2
3e	+2		Voie du Voyageur	3			+2
4e	+2		Augmentation de caractéristique	3			+2
5e	+3		Attaque supplémentaire	3			+2
6e	+3		Trait de Voie du Voyageur	3			+3
7e	+3		Nomade	3			+3
8e	+3		Augmentation de caractéristique	3			+3
9e	+4		Expertise	4			+3
10e	+4		Intrépide	4			+3
11e	+4		Trait de Voie du Voyageur	4			+4
12e	+4		Augmentation de caractéristique	4			+4
13e	+5		Nouveau Talent	4			+4
14e	+5		Visée Précise	4			+4
15e	+5		Esquive	5			+4
16e	+5		Augmentation de caractéristique	5			+5
17e	+6		Trait de Voie du Voyageur	5			+5
18e	+6		Volonté d'Acier	5			+5
19e	+6		Augmentation de caractéristique	5			+5
20e	+6		Expéditionnaire	5			+5



Arts du Vagabond

A partir du 1er niveau, vous avez maîtrisé de nombreuses compétences qui se manifestent sous la forme d'Arts du Vagabond. Vous gagnez toutes les options d'A.V. listées ci-dessous, en plus de quelques supplémentaires fournies par votre Voie.

A chaque fois que vous utilisez un A.V., vous dépensez un point d'Arts du Vagabond. Vous disposez du nombre de points d'A.V. associé à votre niveau de Voyageur comme indiqué dans la table de classe du Voyageur, et vous regagnez tous vos points à l'issue d'un court repos.

Cataplasme. En tant qu'action, vous pouvez préparer et appliquer un petit cataplasme à vous ou une créature consentante à 5 pi. de vous. Cette créature récupère un nombre de PV égal à 1d10+ la moitié de votre niveau de Voyageur, arrondi au supérieur.

Instinct. En tant qu'action bonus, vous pouvez choisir un type de jet (par exemple Force, armes courantes ou Discrétion). La prochaine fois que vous réalisez un de ces jets avant la fin de votre prochain tour, vous réalisez ce jet avec avantage.

Danse du Voyageur. En tant qu'action bonus, vous pouvez évaluer votre environnement et vos adversaires pour vous galvaniser pour le combat. Vous gagnez les bonus suivants pendant 1 min.

- Quand vous touchez avec une attaque armée, vous infligez des dégâts d'arme supplémentaires égaux aux dégâts indiqués dans la table de classe du Voyageur pour votre niveau.
- Lorsque vous provoquez une attaque d'opportunité, vous pouvez immédiatement utiliser votre réaction pour imposer un désavantage sur le jet d'attaque.

Ces effets sont interrompus si vous êtes incapacités ou les interrompez en tant qu'action bonus.

CD Sauvegarde Danse du Voyageur. 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Style de combat

Au 2e niveau, vous adoptez un style de combat particulier comme votre spécialité. Choisissez une des options suivantes. Si vous débloquentes des styles supplémentaires, choisissez-en un que vous ne possédez pas.

Archerie

Vous gagnez +2 aux jets d'attaque avec des armes à distance.

Defense

Tant que vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 sur votre CA.

Dueliste

Si vous tenez une arme au corps-à-corps dans une main et rien dans l'autre main, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Armes à deux mains

Lorsque que vous obtenez un 1 ou 2 sur un jet de dégâts avec une arme à deux mains ou versatile, vous pouvez relancer le jet de dégâts et devez utiliser le nouveau résultat, même si c'est un 1 ou un 2.

Marin

Tant que vous ne portez pas d'armure lourde et ne tenez pas de bouclier, vos vitesses de nage et d'escalade sont égales à votre vitesse normale et vous gagnez +1 sur votre CA.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous battez avec une arme dans chaque main, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique associé aux dégâts de la seconde attaque.

Expertise

Au 2e niveau, choisissez une compétence que vous maîtrisez. Votre bonus de maîtrise est reçoit +2 supplémentaires pour cette compétence. Vous pouvez choisir une expertise supplémentaire au niveau 9.

Voie du Voyageur

A partir du 3e niveau, choisissez la voie que vous avez emprunté en tant que Voyageur, parmi Guide, Naturaliste, Sentinelle et Pèlerin. Votre Voie du Voyageur vous accorde des traits aux niveaux 6, 11 et 17.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Attaque supplémentaire

A partir du 5e niveau, vous pouvez attaquer 2 fois au lieu d'une en prenant une action d'attaque pendant votre tour.



Nomade

A partir du 7e niveau, vous pouvez utiliser l'action Précipitation en tant qu'action bonus. Vous ignorez les effets de terrain difficile non-magiques ou pseudomagiques et ne pouvez pas vous perdre, sauf par des moyens magiques ou pseudomagiques.

Intrépide

Au 10e niveau, vos années passées sur la route vous ont permis d'accéder à un nouvel Art du Vagabond.

Intrépide. Lorsque vous subissez un jet de sauvegarde, vous pouvez lancer 1d10 et l'ajouter à votre jet, avant que ce jet ne soit lancé.

Nouveau Talent

Au 13e niveau, vous avez acquis assez d'expérience pour gagner la maîtrise de deux compétences et outils non maîtrisés, et apprenez une nouvelle langue.

Visée Précise

Au 14e niveau, les années passées à combattre des assaillants sur les routes vous ont appris à détecter leurs points faibles. Vous gagnez l'accès à un nouvel Art du Vagabond.

Visée Précise. En tant qu'action bonus, vous pouvez vous concentrer pour trouver le point faible de votre adversaire. Le prochain jet d'attaque que vous faites contre la cible est fait avec avantage.

Esquive

A partir du 15e niveau, vous pouvez agilement éviter des effets de zone. Lorsque vous êtes sujets à un effet de zone vous permettant un jet de sauvegarde en Dextérité pour ne recevoir que la moitié des dégâts, vous ne recevez aucun dégât à la place en cas de succès, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Volonté d'Acier

A partir du 18e niveau, vous avez gagné en résilience et en courage face aux choses les plus horribles de ce monde. Vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les effets infligeant les altérations Charmé et Apeuré.

Expéditionnaire

Vos voyages vous ont mené vers de nombreux lieux extraordinaires et vos compétences sont à leur summum. Vous gagnez la maîtrise d'une nouvelle compétence et apprenez une langue supplémentaire.

En outre, vous pouvez utiliser votre action une fois entre chaque LR pour récupérer tous vos points d'A.V. dépensés.

Voie du Guide

Vous vous spécialisez dans le rôle de guide: accompagner les autres au travers de terres dangereuses et les entraîner vers les recoins inexplorés du continent et au delà est votre fond de marché. Un guide est une ressource inestimable pour un aventurier, et sa présence sera toujours appréciée.

Maîtrises bonus

Quand vous choisissez cette voie, vous gagnez une maîtrise de la compétence de Survie et des outils de cartographe, ainsi qu'une langue supplémentaire.

Arts du Guide

En choisissant cette voie, vous faites l'acquisition de compétences qui vous seront utiles sur le terrain. Vous gagnez les A.V. suivants.

Attaque de Diversion. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez utiliser cet A.V. pour transformer votre attaque en coup de diversion. La créature cible doit faire un jet de sauvegarde en Sagesse contre votre CD d'Arts du Vagabond. Sur un échec, la prochaine attaque faite sur la cible par une créature autre que vous avant la fin de votre prochain tour gagne l'avantage.

Configuration du Terrain. En tant qu'action, vous pouvez utiliser vos connaissances du terrain pour trouver un abri pour vous reposer. Vous trouvez la localisation du lieu le plus sûr pour vous reposer à proximité, et votre groupe gagne l'avantage sur ses jets de discrétion et perception tant qu'il reste dans ce lieu pour se reposer.

Chemins Silencieux

Au 6e niveau, vous avez appris à guider les autres discrètement. Vous gagnez l'A.V. suivant.

Chemins Silencieux. En tant qu'action bonus, vous pouvez donner à une créature de votre choix à moins de 30 pi. de vous l'avantage sur son prochain jet de discrétion, à condition de vous même réussir un jet de discrétion.

Guide Magistral

A partir du 11e niveau, vos compétences de Guide portent leur fruit. A tout moment, toutes les créatures que vous désignez à moins de 30 pi. de vous ignorent les effets négatifs du terrain.



De plus, pendant que vous voyagez, vous et vos alliés pouvez voyager discrètement à la même vitesse que votre déplacement normal et sans désavantage sur vos jets de discrétion.

Action Coordonnée

Au 17e niveau, vous avez appris à travailler en équipe. Vous gagnez l'A.V. suivant.

Action Coordonnée. En tant qu'action, désignez un nombre de créatures inférieur ou égal à votre mod. de Sagesse à moins de 30 pi. de vous. Ces créatures peuvent immédiatement utiliser leur réaction pour se déplacer de la moitié de leur vitesse de mouvement, attaquer au corps à corps ou lancer une intuition.

Voie du Naturaliste

Votre dégoût pour la civilisation vous a amené à apprendre à vivre en harmonie avec la nature. En marchant dans la forêt, où les autres ne voient que des plantes, vous voyez thés médicinaux, baumes et poisons que vous avez appris à maîtriser. Où que vous soyez, vous savez mettre la flore de votre côté.

Maîtrises bonus

Quand vous choisissez cette voie, vous gagnez une maîtrise des outils d'herboriste. De plus, choisissez une nouvelle compétence parmi Dressage, Médecine, Nature ou Survie que vous maîtrisez désormais.

Arts du Naturaliste

En choisissant cette voie, vous faites l'acquisition de compétences qui vous seront utiles sur le terrain. Vous gagnez les A.V. suivants.

Traitement Revigorant. En tant qu'action, vous pouvez préparer une décoction revigorante. Le détenteur de cette décoction peut la boire en tant qu'action bonus, retirant une maladie ou une itération de l'altération d'état *poison*. La décoction périt et perd ses effets si elle n'est pas consommée au début de votre prochain court repos.

Toxines Naturelles. En tant qu'action, vous pouvez préparer une dose de poison et immédiatement l'appliquer à une de vos armes ou 3 munitions. Le poison reste en place 1 minute ou jusqu'à ce que vous infligiez des dégâts avec cette arme. La cible doit faire un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD d'A.V. et être empoisonnée pour un nombre de tours égal à votre modificateur de Sagesse sur un échec. Ce jet peut-être répété à la fin de chaque tour de la cible. Sur une réussite, le poison perd ses effets.

Remèdes Naturels

Au 6e niveau, vous avez appris à utiliser l'environnement à votre avantage et gagnez l'accès à l'Art du Vagabond suivant.

Remèdes Naturels. Vous pouvez passer 10 minutes pour appliquer des remèdes naturels à un nombre de créatures inférieur ou égal à votre bonus de maîtrise. Ces créatures regagnent un nombre de PV égal à votre niveau de Voyageur + votre modificateur de Sagesse.

Immunité Acquis

Dès le 11e niveau, passer votre vie dans la nature vous a permis de développer une immunité à tous les poisons basiques. De plus, vous pouvez identifier un poison en dépensant votre action pour faire un jet d'outils d'herboriste contre la CD de sauvegarde du poison, s'il y en a un. Si la substance est empoisonnée, vous identifiez le poison et ses propriétés sur une réussite. Sur un échec ou si la substance est sûre, vous identifiez que la substance n'est pas empoisonnée.

Réanimation de l'Herboriste

Au 17e niveau, vous gagnez accès à l'A.V. suivant.

Réanimation de l'Herboriste. En tant qu'action, vous pouvez appliquer une solution de sels et de plantes à une créature morte depuis moins d'une minute ou en train de lancer des jets de sauvegarde contre la mort, et avec un corps en suffisamment bon état. La créature revient à la vie avec un nombre de PV égal à votre niveau de Voyageur + votre modificateur de Sagesse. La cible perd toutes ses altérations d'état négatives et ne peut pas bénéficier à nouveau de cet A.V. pendant 14 jours.

Voie de la Sentinelle

Les voyageurs choisissant cette voie ont souvent un endroit qui leur tient à cœur plus que les autres, qu'il s'agisse d'une nation, d'une forêt ou d'un sanctuaire. Ils ont choisi de se faire gardien de ce lieu, d'une personne ou d'un idéal.

Maîtrises bonus

Quand vous choisissez cette voie, vous gagnez une maîtrise de la compétence de Perception et des Armures Lourdes.

Arts de la Sentinelle

En choisissant cette voie, vous gagnez accès aux A.V. suivants.



Coup de Provocation. En tant qu'action, vous pouvez faire une seule attaque contre une créature à portée de votre arme. Si l'attaque est réussie, la cible a désavantage sur toutes les attaques contre des créatures autre que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Mouvement Réactif. Lorsqu'un allié à moins de 30 pi. de vous devient la cible d'un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous déplacer de la moitié de votre vitesse de déplacement vers la cible de l'attaque ou la créature attaquante.

Créateur de Pièges

Au 6e niveau, vous êtes devenu expert dans la fabrication de pièges, et gagnez l'A.V. suivant.

Créateur de Piège. Vous pouvez passer une minute à poser un piège. Choisissez une zone de 10 pi. de diamètre ou moins près de vous pour y installer un piège. Si une créature marche dans cette zone, elle doit réaliser un jet de sauvegarde en Dextérité contre votre CD d'Arts du Vagabond. Sur un échec, la créature a sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'à ce qu'elle en soit échappée, et doit dépenser son action pour tenter de s'échapper en répétant le jet de sauvegarde. Sur une réussite, la créature s'échappe du piège. Vous pouvez avoir un nombre de pièges déployés simultanément inférieur ou égal à votre modificateur de Sagesse.

Oeil du Veilleur

Au 11e niveau, vos années sur la route vous ont appris à être vigilant. Vous êtes immunisé à la surprise et aux attaques d'opportunité. De plus, vous et un nombre d'alliés de votre choix à moins de 30 pi. de vous ont un bonus sur les jets d'initiative égal à votre modificateur de Sagesse, arrondi au supérieur.

Gardien

Au 17e niveau, vous atteignez le pic de vos compétences et débloquez l'A.V. suivant.

Gardien. En tant que réaction quand une créature à moins de 30 pi. de vous fait un jet d'attaque, vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre vitesse de déplacement vers la créature et faire une attaque armée contre elle. Si l'attaque est réussie, vous ajoutez votre niveau de Voyageur aux dégâts et la cible doit faire un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD d'Arts du Vagabond. Sur un échec, la créature a un désavantage sur le jet d'attaque ayant déclenché votre réaction et sur toutes les attaques réalisées jusqu'au début de son prochain tour. Sur une réussite, aucun effet supplémentaire n'est appliqué.

Voie du Pèlerin

Les pèlerins sont engagés sur la voie vers la perfection de leur foi: voyageant de lieu saint en lieu saint à la poursuite de leurs idéaux, les pèlerins sont capable de comprendre le sens des choses les plus cryptiques de ce monde.

Maîtrises bonus

Quand vous choisissez cette voie, vous gagnez une maîtrise de la compétence de Religion et s'un outil de votre choix.

Arts du Pèlerin

En choisissant cette voie, vous gagnez accès aux A.V. suivants.

Coup du Pèlerin. En tant qu'action bonus, vous pouvez vous galvaniser et rassembler vos dernières forces pour asséner un coup puissant. Votre prochaine attaque reçoit un bonus de dégâts égal à la moitié du nombre d'heures écoulé depuis votre dernier LR, arrondi à l'inférieur, puis voir votre vitesse de déplacement divisée par 2 jusqu'à votre prochain LR. Vous ne pouvez utiliser cet A.V. qu'une fois par LR.

Communication par la foi. En tant qu'action, vous pouvez passer une minute avec une créature ne parlant pas la même langue que vous ou ne pouvant pas parler. Si cette créature partage votre religion, vous pouvez comprendre ses intentions et ses volontés. En utilisant cet A.V., vous pouvez également détecter un mensonge d'une créature partageant votre religion.

Méditation Apaisante

A partir du 6e niveau, vous gagnez accès à l'A.V. suivant.

Méditation Apaisante. En tant qu'action, vous pouvez vous concentrer pour entrer dans une courte méditation vous retirant les altérations d'état Charmé et Effrayé, et gagner l'immunité contre ces altérations jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser cet A.V. qu'une fois entre chaque attaque réussie.

Sagacité Persuasive

A partir du 11e niveau, la sagesse acquise durant vos pèlerinages vous permet d'exprimer votre empathie de façon plus convaincante. Vous avez l'avantage sur tous vos jets de Persuasion sur tous les croyants de Religions non hostiles à la votre, ainsi que sur les jets d'intuition contre tous les croyants de n'importe quelle religion.



Transe du Pèlerin

Au 17e niveau, vous êtes au sommet de vos capacités de pèlerin. Vous gagnez l'A.V. suivant.

Transe du pèlerin. En tant qu'action bonus, vous pouvez entrer dans un état de transe inspiré par votre foi. Pendant 2 tours complets, vous pouvez utiliser tous vos autres A.V. sans restrictions et utiliser une action bonus au début du tour de chaque créature pour utiliser n'importe quel A.V. Vous ne pouvez utiliser cet A.V. qu'une fois par LR.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Voyageur, vous devez avoir un score de Force ou Dextérité de 13 ou plus, et un score de Sagesse de 13 ou plus.

En devenant Voyageur en multiclasse, vous gagnez la maîtrise des Armures Légères et Intermédiaires ainsi que celle des Armes Courantes et de Guerre.



Tacticien

L'enjeu de la guerre est le plus dramatique qui soit. Des hommes et des femmes, avec leur histoire, leur cœur et leur avenir propres, mettent leur vie dans la balance de pouvoirs qui les dépassent. Il est de la responsabilité du tacticien de faire que ce potentiel ne soit pas gâché, que ces êtres de grande valeur que sont les soldats ne soient pas réduits à l'état de chair à canon. Pour cela, le tacticien doit disposer d'un esprit agile et d'un œil sagace, capable de détecter mieux que quiconque les pièges tendus par le plus perfide des adversaires: le champs de bataille.

Salazar, Tacticien Légendaire

Qu'ils soient de brillants militaires, des combattants formés dans les plus grandes écoles d'Azeron ou des chasseurs de monstres chevronnés, les tacticiens mettent leur esprit au service de l'art du combat. Meneurs d'hommes nés, ils sont capable de ressentir les plus petites fluctuations des rapports de force pour aborder n'importe quelle situation avec un ascendant tactique sur l'adversaire.

Les tacticiens sont à la fois des combattants experts et des spécialistes de l'organisation collective, tout aussi habiles sur le champs de bataille que dans la salle de guerre.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

d6	Origine
1	Je suis le descendant d'un grand général.
2	J'étais responsable de la défense de mon village avant qu'il soit détruit par les dragons.
3	J'ai été exclu d'une prestigieuse école militaire pour mauvaise conduite.
4	Je suis un espion itinérant à la solde d'une entité secrète.
5	Je suis né sur un navire et ai commandé une flotte d'explorateurs avant de me reconvertir.
6	J'explore le continent à la recherche d'armes et d'hommes pour participer à la Reconquête.



Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

d6	Trait
1	Je donne toujours des surnoms aux gens.
2	Je suis ma propre personne préférée.
3	Ma devise est "Il n'y a pas de victoire sans sacrifices".
4	Je ne supporte pas les personnes et actions désorganisées.
5	D'anciennes blessures sont parfois toujours douloureuses.
6	J'abuse souvent du jargon en présence de non initiés.

Personnage rapide

Choisissez l' Intelligence comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Dextérité ou la Constitution. Puis choisissez un historique parmi *Sage* ou *Soldat*.

Traits de classe

En tant que Tacticien, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d8 par niveau de Tacticien

Points de vie au niveau 1. 8 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d8 (ou 5) + votre mod. de Constitution



Tacticien

Niveau	Bonus Maîtrise	Traits
1er	+2	Esprit Tactique, Expert du Champ de Bataille
2e	+2	Vigilance Intangible, Tacticien Brillant
3e	+2	Stratégie de Terrain
4e	+2	Augmentation de caractéristique, Tactiques Etendues
5e	+3	Esprit Tactique supplémentaire, Bonus d'Aura
6e	+3	Commandement Protecteur
7e	+3	Stratégie de Terrain
8e	+3	Augmentation de caractéristique
9e	+4	Expérience du Terrain
10e	+4	Stratégie de Terrain
11e	+4	Esprit Tactique supplémentaire, Bonus d'Aura
12e	+4	Augmentation de caractéristique
13e	+5	Configuration du Champ de Bataille
14e	+5	Stratégie de Terrain
15e	+5	Autodidacte
16e	+5	Augmentation de caractéristique
17e	+6	Esprit Tactique supplémentaire, Bonus d'Aura
18e	+6	Maintenir le Cap
19e	+6	Augmentation de caractéristique
20e	+6	Intuition Tactique

Maîtrises

Armure. Armure Légère, Boucliers

Armes. Armes Courantes, Arbalètes

Outils. 2 outils d'artisan de votre choix.

Sauvegarde. Dextérité, Intelligence

Compétences. Trois parmi Tromperie, Histoire, Intuition, Intimidation, Investigation, Médecine, Perception ou Survie.

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) une arme simple et un bouclier ou (b) une arbalète et 20 carreaux
- un ensemble d'armure en cuir
- (a) un kit d'explorateur ou (b) un kit d'académicien
- un set d'outils d'artisan de votre choix

Ou 4d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Esprit Tactique

A partir du 1er niveau, votre compréhension

avancée de la tactique vous permet d'assister vos alliés au combat. Vous pouvez utiliser l'action *aider* comme action bonus et l'utiliser à une distance de 30 pi., puis 60 pi. au 4e niveau. Une fois par tour, vous pouvez également utiliser l'action *aider* pour donner l'avantage sur son prochain jet d'attaque à un allié ciblé qui peut vous voir ou vous entendre.

Expert du Champ de Bataille

A partir du 1er niveau, vous pouvez tirer profit de votre expertise pour protéger vos alliés. Vous gagnez une aura d'un rayon de 15 pi. autour de vous. En tant qu'action, vous pouvez activer cette aura et vous mettre en position pour défendre vos alliés, donnant à un nombre de créatures de votre choix inférieur à votre modificateur de maîtrise des PV temporaires. Le nombre de PV accordés à chaque créature est égal à votre niveau de Tacticien. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à 1+ votre modificateur d'Intelligence par LR. L'aura s'étend aux niveaux 5 (30pi.), 11 (45 pi.) et 17 (60 pi.).

Tacticien Brillant

Dès le 2e niveau, vous avez entraîné votre esprit pour résoudre presque tous les problèmes que vous pouvez rencontrer. Vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à tous vos jets de caractéristique et de sauvegarde. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence entre chaque LR.

Vigilance Intangible

A partir du 2e niveau, votre planification méthodique et votre niveau d'alerte sont inégalés. Tant que vous êtes conscient, vous ne pouvez pas être surpris et avez l'avantage sur tous vos jets d'initiative.

Stratégie de Terrain

Dès le 3e niveau, vous choisissez une Stratégie de Terrain parmi Maréchal, Maître-Espion, Templier et Amiral, catégorisant votre expérience en tant que Tacticien. Votre Stratégie de Terrain vous apporte des traits aux niveaux 3, 7, 10 et 14.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Tactiques Étendues

Au 4e niveau, votre Esprit Tactique gagne une portée de 60 pi.

Esprit Tactique Supplémentaire

Au 5e niveau, vous pouvez utiliser votre Esprit Tactique pour aider jusqu'à 2 créatures sur la même action *aider*.

Commandement Protecteur

A partir du 6e niveau, votre intuition aiguisée vous permet d'organiser vos alliés de façon à pouvoir vous protéger des attaques. Lorsque vous ou un allié qui peut vous voir ou vous entendre subit une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire ces dégâts de 2d6 en cas de réussite sur un jet de Dextérité en opposition contre le jet d'attaque.

Le montant de cette réduction devient 3d6 au niveau 10 et 4d6 au niveau 14.

Expérience du Terrain

A partir du 9e niveau, vous regagnez toutes vos utilisations du trait Expert du Champ de Bataille après chaque Court ou Long Repos. Après chaque LR, vous pouvez passer 30 minutes avec un allié pour lui apprendre les rudiments de la tactique et lui accorder une utilisation de ce trait avant votre prochain LR.

Esprit Tactique Supplémentaire

Au 11e niveau, vous pouvez utiliser votre Esprit Tactique pour aider jusqu'à 3 créatures sur la même action *aider*.

Configuration du Champ de Bataille

A partir du 13e niveau, vous pouvez utiliser votre action pour mobiliser vos sens et vous concentrer pour repérer tous vos alliés et adversaires. Vous êtes capable d'approximer la localisation de toutes les créatures dans votre aura (y compris au travers des murs) et leur statut (hostile, neutre ou alliée). Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à 1+ votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Autodidacte

A partir du 15e niveau, vous pouvez vous désigner comme l'une des cibles pour votre trait d'Esprit Tactique.

Esprit Tactique Supplémentaire

Au 17e niveau, vous pouvez utiliser votre Esprit Tactique pour aider jusqu'à 4 créatures sur la même action *aider*.

Maintenir le Cap

Dès le 18e niveau, lorsqu'un allié dans votre aura tombe à 0 PV sans mourir, vous pouvez vous précipiter pour l'aider en utilisant votre réaction et faire que cet allié tombe à 1 PV à la place. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Intuition Tactique

Au 20e niveau et une fois par LR, vous pouvez choisir l'initiative de toutes les créatures dans votre aura au lieu de lancer les jets d'initiative au début d'un combat.



Tous les tacticiens ont un esprit préparé pour la bataille, mais il existe de nombreuses voies pour parvenir à ce but. Cette partie de votre initiation est décrite par votre Stratégie de Terrain de prédilection; Vous pouvez choisir une Stratégie parmi les 4 options suivantes, ce qui vous apportera divers traits.

Maréchal

La place d'un tacticien est sur le front, voilà la devise de tout bon Maréchal. Vous avez affiné vos compétences sur le champ de bataille et considérez que le meilleur endroit pour progresser est au coeur de vos troupes, au combat. Vous comprenez l'importance d'une forte ligne défensive et avez appris à connaître les faiblesses dans l'armure de vos adversaires.

Entraînement Martial

A partir du 3e niveau, votre entraînement martial porte ses fruits. Vous gagnez la maîtrise des armes de guerre non-lourdes et des armures intermédiaires. De plus, vous pouvez maintenant utiliser votre Intelligence pour calculer votre CA, à la place de votre Dextérité.

Assistance Défensive

A partir du 3e niveau, vous pouvez choisir une créature que vous aidez en utilisant votre trait *Esprit Tactique*. Cette créature gagne un bonus de CA égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) jusqu'à la fin de son prochain tour.

Expertise Défensive

Dès le 7e niveau, lorsque vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez adopter une posture défensive jusqu'à ce que vous vous déplaciez. Dans cette posture, vous pouvez réaliser des attaques d'opportunité sans utiliser votre réaction et vous pouvez utiliser votre réaction pour réaliser une attaque au corps-à-corps sur une créature se déplaçant de plus de 5 pi. à votre portée.

Affres de la Guerre

Au 7e niveau, vous avez appris à endurer des situations difficiles. Vous gagnez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre la peur.

Assistance Critique

A partir du 10e niveau, vous pouvez choisir une créature aidée avec votre *Esprit Tactique*.

Cette créature obtient une réussite critique ou un coup critique sur un 19 ou un 20 sur son prochain jet.

Résilience du Maréchal

Au 14e niveau, quand vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire de ce trait. Vous et toutes les créatures alliées dans votre aura gagnent une résistance aux dégâts de votre choix pendant 1 minute, parmi contondant, perçant ou tranchant. Cet effet s'arrête si vous tombez inconscient.

Maître-Espion

La meilleure arme du tacticien est la tromperie, voilà la devise de tout bon Maître-Espion. Vous utilisez la confusion et la surprise pour prendre le dessus sur l'ennemi. Vos principaux talents sont le subterfuge, la collecte d'informations et la propagation de fausses informations pour semer la confusion dans les rangs de vos adversaires.

Assistance Surprise

A partir du 3e niveau, vous partagez votre savoir sur les faiblesses de vos ennemis avec vos alliés. Lorsque vous utilisez votre *Esprit Tactique*, vous pouvez choisir une créature aidée. La prochaine fois que cette créature attaque une créature autre que vous, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires, augmentant au niveau 7 (2d6), niveau 11 (3d6) et 14 (4d6).

Maître de la Duperie

A partir du 3e niveau, lorsque vous réalisez un jet de Sagesse (Intuition) pour détecter un mensonge ou un jet de Charisme (Tromperie), traitez tout jet inférieur ou égal à 7 sur un d20 comme un 8.

Discernement Expert

Dès le 7e niveau, lorsque vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez choisir une créature dans votre aura. Vous identifiez immédiatement ses résistances, faiblesses et immunités aux dégâts ainsi que ce qu'elle est. Vous pouvez également savoir si cette créature est en-dessous de la moitié ou du quart de ses PV.



Agent Infiltré

En atteignant le 7e niveau, vous gagnez la maîtrise de la compétence Discrétion. Si vous disposez déjà de cette maîtrise, vous gagnez la maîtrise de n'importe quelle compétence de tacticien non maîtrisée.

Assistance au Camouflage

Au 10e niveau, vous pouvez choisir une créature aidée avec *Esprit Tactique*. Cette créature peut utiliser l'action *se cacher* comme réaction ou action bonus jusqu'à la fin de son prochain tour.

Déscréation du Maître-Espion

Au 14e niveau, quand vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire de ce trait. Vous et tous les alliés dans votre aura gagnent un bonus de +10 sur les jets de Discrétion pendant 1 heure.

Templier

Le devoir du tacticien est de protéger ses pairs, voilà la devise de tout bon Templier. Vous avez passé des années à voyager dans un temple (une compagnie religieuse itinérante) et avez appris à protéger les clercs et les érudits qui le composent des dangers du Monde.

Assistance Protectrice

A partir du 3e niveau, lorsque vous utilisez votre *Esprit Tactique*, vous pouvez choisir une créature aidée. Cette créature peut utiliser l'action *esquiver* en tant qu'action bonus sur son prochain tour.

Précaution Rigoureuse

Au 3e niveau, vous avez appris à vous défaire des pièges ou de la pseudomagie. Si vous possédez les traits *Sensitivité de Zelimir* ou *Sensitivité Affaiblie*, vous gagnez la maîtrise de la compétence *Pseudomagie* et, lorsqu'un sort pseudomagique est lancé devant vous, vous pouvez réaliser un jet de Constitution (Pseudomagie) de CD 10+niveau du sort. Sur une réussite, vous identifiez le sort lancé. Si vous ne possédez pas ces traits, vous gagnez la capacité de détecter automatiquement tout piège de CD inférieur à 10+la moitié de votre niveau de tacticien, arrondi au supérieur.

Soutien Expert

Au 7e niveau, si vous possédez les traits *Sensitivité de Zelimir* ou *Sensitivité Affaiblie*, lorsque vous

utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire. Si vous le faites, vous mobilisez votre sensibilité aux ferrites pour anticiper les sorts pseudomagiques et accorder une résistance aux attaques pseudomagiques à toutes les créatures dans votre aura pendant 1 minute. Si vous ne possédez pas ces traits, à la place vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire et accorder la possibilité de relancer un jet de sauvegarde contre les altérations *Aveuglé*, *Charmé*, *Assourdi*, *Effrayé* ou *Empoisonné* à tous les alliés dans votre aura pendant 1 minute.

Gardien des Civils

A partir du 7e niveau, en finissant un Court Repos, vous pouvez choisir jusqu'à 6 créatures. Ces créatures perdent tous leurs PV temporaires et regagnent autant de PV.

Assistance Zélée

A partir du 10e niveau, en utilisant votre *Esprit Tactique*, vous pouvez choisir une créature aidée. Cette créature peut immédiatement réaliser un jet de sauvegarde contre n'importe quel effet pseudomagique ou magique qu'elle subit, avec l'avantage. Vous ne pouvez appliquer cet effet que si vous possédez les traits *Sensitivité de Zelimir* ou *Sensitivité Affaiblie*. Sinon, vous pouvez choisir une créature aidée. La prochaine fois que cette créature subit des dégâts supérieurs à votre bonus de maîtrise, vous gagnez une attaque d'opportunité immédiate contre la créature ayant infligé ces dégâts.

Protection du Templier

A partir du 14e niveau, quand vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire de ce trait. Si vous le faites, vous gagnez l'immunité à tous les dégâts ne réduisant pas vos PV à 0 pendant 3 tours. Pendant cette durée, lorsque vous utilisez votre *Esprit Tactique*, vous pouvez choisir une créature aidée. Vous pouvez choisir d'encaisser les prochains dégâts d'attaque subits par cette créature à sa place.

Amiral

La maîtrise des éléments et l'esprit d'équipe sont la meilleure arme du tacticien, voilà la devise de tout bon Amiral. Votre expérience à bord de l'équipage d'un grand navire vous a appris à tirer profit de la solidarité au combat, en particulier dans les conditions difficiles de la mer.



Assistance Solidaire

A partir du 3e niveau, lorsque vous utilisez votre *Esprit Tactique*, vous pouvez choisir une créature aidée. Cette créature peut utiliser l'action *aider* en tant qu'action bonus ou réaction jusqu'à la fin de son prochain tour.

Navigateur Chevronné

A partir du 3e niveau, vous gagnez la maîtrise de la compétence *Survie* et des outils de navigateur. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de tacticien non maîtrisée. Vous gagnez l'avantage sur tous vos jets de *Sagesse*(Perception) et *Sagesse*(Survie) lorsque vous êtes à bord d'un navire ou sous l'eau.

Capitaine Protecteur

Dès le 7e niveau, lorsque vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez choisir une créature dans votre aura. Cette créature gagne un bonus d'AC égal au nombre de créatures dans votre Aura jusqu'à la fin de son prochain tour.

Expert du Climat

A partir du 7e niveau, vous êtes capable d'anticiper les aléas météorologiques. Vous pouvez utiliser votre action pour observer le ciel et déterminer les changements de météo 3 heures en avance. Vous ignorez les effets du terrain et du climat sur tous vos jets lorsque vous êtes en mer ou en zone côtière.

Assistance Reactive

A partir du 10e niveau, vous pouvez utiliser votre *Esprit Tactique* en tant que réaction lorsqu'un allié tombe à 0 PV sans mourir, en choisissant cette allié parmi les cibles de votre *Esprit Tactique*. Cette créatures est stabilisée et gagne l'immunité à tous les dégâts non létaux jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous pouvez utiliser ce train un nombre de fois égal la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) entre chaque LR.

Offensive de l'Amiral

A partir du 14e niveau, quand vous utilisez votre *Expertise du Champ de Bataille*, vous pouvez dépenser une utilisation supplémentaire de ce trait. Si vous le faites, la créature ciblée dans votre aura gagne un malus de CA égal au nombre de créatures dans votre aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Tacticien, vous devez avoir un score d'Intelligence supérieur ou égal à 13. En devenant Tacticien en multiclasse, vous ne gagnez que la maîtrise dans un outil d'artisan de votre choix, ainsi que dans une compétence parmi *Tromperie*, *Histoire*, *Intuition*, *Intimidation*, *Investigation*, *Médecine*, *Perception* ou *Survie*.



Pseudomage

Je ne pourrai jamais réellement comprendre la vision du monde de quiconque n'est pas sensible à l'essence des choses. Chaque jour, je ressens la vie dans les choses inertes et l'inertie de la vie comme si elles faisaient partie de moi, les ferrites dans mon sang vibrant en harmonie et en dissonance avec tout ce qui est. Ainsi, je ne suis pas seulement le fruit d'une éducation et d'une expérience. Je suis l'oeuvre façonnée par la nature et par la force des choses, mais je ne suis rien devant ces forces qui me dépassent.

Zelimir, Pseudomage Pionnier

Si la sensibilité aux ferrites et à la pseudomagie sont choses communes chez tous les habitants d'Azeron possédant des ancêtres de lignée elfique, la maîtrise des nombreuses possibilités offertes par cet atout passe inévitablement par un long procédé d'apprentissage dévoué. En effet, maîtriser une discipline de la pseudomagie nécessite beaucoup de temps et, a fortiori, beaucoup d'énergie.

Contrairement aux nombreux utilisateurs de la pseudomagie vivant avec leur sensibilité sans l'exploiter ou l'utilisant pour compléter leurs autres compétences, les pseudomages sont des utilisateurs entièrement dévoués à leur connexion aux ferrites, qu'ils peuvent exploiter de bien des façons pour gagner leur vie ou servir le bien ou le mal commun.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

d6

Origine

- 1 Mes parents ont été bannis de l'Empire à cause de leur sensibilité aux ferrites.
- 2 Je ne me suis dévoué à la pseudomagie que récemment, à la suite d'un terrible évènement.
- 3 Je n'ai pas achevé ma formation car j'étais trop indiscipliné.
- 4 Je suis un pseudomage servant le Saint-Etat de Dubrie.
- 5 Je ne crois pas au rêve de la reconquête, mais me suis enrôlé malgré tout.
- 6 Je parcours Azeron pour découvrir les secrets des ferrites.

Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

d6

Trait

- 1 Je décris tout avec une précision abusive.
- 2 Je ne cesse jamais de parler d'une chose qui me passionne.
- 3 Ma devise est "Un homme averti en vaut deux".
- 4 Je ne supporte pas ceux qui agissent avant de réfléchir.
- 5 Je suis incapable de dissimuler ma sensibilité.
- 6 J'ai tendance à remplacer chaque juron par un autre, aléatoirement.

Personnage rapide

Choisissez la Constitution comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Sagesse ou l'Intelligence. Puis choisissez un historique parmi *Acolyte* ou *Héros du Peuple*.

Traits de classe

En tant que Pseudomage, vous gagnez les traits de classe suivants.

Pré-requis. Pour devenir pseudomage, vous devez posséder les traits *Sensitivité de Zelimir* ou *Sensitivité Affaiblie* ou avoir un ancêtre de lignée elfique (vous permettant d'obtenir le trait *Sensitivité Affaiblie* à la place d'une compétence à la création de personnage.)



Pseudommage

Niveau	Bonus Maîtrise	Traits	Intuitions	Dé d'Osmose	Impulsions				
					1er	2e	3e	4e	5e
1er	+2	Maîtrise des Ferrites, Regain	3	d4	2	—	—	—	—
2e	+2	Discipline Pseudomagique	3	d6	3	—	—	—	—
3e	+2	—	3	d6	4	2	—	—	—
4e	+2	Augmentation de caractéristique	4	d6	4	3	—	—	—
5e	+3	—	4	d8	4	3	1	—	—
6e	+3	Trait de Discipline	4	d8	4	3	2	—	—
7e	+3	—	4	d8	4	3	3	—	—
8e	+3	Augmentation de caractéristique	4	d8	4	3	3	1	—
9e	+4	—	4	d8	4	3	3	2	—
10e	+4	Trait de Discipline	5	d10	4	3	3	2	—
11e	+4	—	5	d10	4	3	3	3	—
12e	+4	Augmentation de caractéristique	5	d10	4	4	3	3	—
13e	+5	—	5	d10	4	4	4	3	—
14e	+5	Trait de Discipline	5	d10	4	4	4	3	1
15e	+5	—	5	d12	4	4	4	4	1
16e	+5	Augmentation de caractéristique	5	d12	4	4	4	4	2
17e	+6	—	5	d12	4	4	4	4	3
18e	+6	Impulsion Déchaînée	5	d12	4	4	4	4	4
19e	+6	Augmentation de caractéristique	5	d12	5	5	4	4	4
20e	+6	Communion avec les Ferrites	5	d20	6	5	5	4	4

Points de vie

Dé de vie. 1d10 par niveau de Pseudommage

Points de vie au niveau 1. 10 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d10 (ou 6) + votre mod. de Constitution

Maîtrises

Armure. Armure Légère

Armes. Armes Courantes, Arbalètes Légères

Outils. 1 outil d'artisan de votre choix.

Sauvegarde. Constitution, Sagesse

Compétences. Trois parmi Perception (Constitution), Médecine, Nature, Survie, Athlétisme ou Histoire.

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) une épée à une main ou (b) une arbalète légère et 20 carreaux
- deux pièces d'armure en cuir (au choix)
- (a) un kit d'explorateur ou (b) un d'arpenteur de donjons.
- un paquet de 4 diapasons à ferrites

Ou 5d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Maîtrise des Ferrites

Votre entraînement et votre sensibilité vous permettent de manipuler les ferrites selon votre volonté pour créer des Intuitions (équivalent des tours de magie) et des Impulsions (équivalent des sorts).

Dès le 1er niveau, vous pouvez lancer toutes les Impulsions et Intuitions que vous connaissez, que vous pourrez choisir à la création de votre personnage parmi la liste des Impulsions et Intuitions de Pseudomage.

Dé d'Osmose

Vous pouvez lancer toutes les Intuitions que vous connaissez sans limite de nombre d'utilisations. Lorsque vous lancez une Impulsion, vous devez lancer le *Dé d'osmose* associé à votre niveau et le comparer à la table suivante.

Niveau d'Impulsion	Seuil
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10

Si le résultat de ce dé est inférieur au seuil correspondant au niveau de l'impulsion lancée, votre dé est rétrogradé d'un cran sur l'échelle suivante:

d4 - d6 - d8 - d10 - d12 - d20

La prochaine fois que vous lancez une impulsion, répétez donc ce jet en utilisant le nouveau dé d'osmose. Lorsque le résultat de votre dé d'osmose est inférieur au seuil d'une impulsion lancée et que votre dé d'osmose est un d4, vous ne pouvez plus lancer d'impulsion. Vous restaurez votre dé de concentration par défaut (associé à votre niveau de Pseudomage) après un LR.

Caractéristique d'Affinité

Votre caractéristique d'affinité est la Constitution, puisque vos intuitions et vos impulsions puisent dans votre énergie vitale et la sensibilité de votre corps aux ferrites. Vous utilisez cette caractéristique dans les situations suivantes.

CD Sauvegarde Pseudomagique = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution

Mod. Attaque Pseudomagique = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution

Regain

Dès le 1er niveau, lorsque vous dépensez un dé de vie au cours d'un Court Repos, vous pouvez choisir de ne pas récupérer de PV et de remonter votre dé d'osmose de 2 crans (3 à partir du niveau 11, 4 à partir du niveau 17) sur l'échelle à la place.

Discipline Pseudomagique

En atteignant le 2e niveau, vous choisissez une Discipline Pseudomagique, décrivant la partie de votre être que vous avez entraîné à l'interaction avec les ferrites. Les choix disponibles sont les disciplines du Corps, des Sens et de l'Harmonie. Votre Discipline vous accorde des traits au niveau 2 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Impulsion Déchaînée

Au 18e niveau, votre niveau d'harmonie avec les ferrites est sans égal. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait en tant qu'action bonus pendant votre tour. Si vous le faites, vous puisez dans vos ressources vitales pour faire déferler votre impulsion partout autour de vous. Perdez une part de vos PV maximaux de votre choix dans le tableau ci-dessous: la prochaine impulsion que vous lancez avant la fin de votre prochain tour est lancée gratuitement un nombre de fois supplémentaires égal à la valeur associée au montant de PV dépensés dans la table ci-dessous. Toutes les copies de cette impulsion sont lancées simultanément et vous pouvez choisir une cible et un comportement différents pour chaque copie.

Communion avec les Ferrites

Au 20e niveau, vous avez atteint un niveau de sensibilité légendaire. En tant qu'action bonus, vous pouvez utiliser ce trait. Quand vous le faites, vous pouvez lancer toutes vos impulsions comme des intuitions (sans lancer votre dé d'osmose et même si votre dé d'osmose est épuisé) pendant une minute. A la fin de cette durée, vous pouvez choisir de tenter de maintenir l'effet pour une minute supplémentaire. Si vous le faites, lancez un jet de sauvegarde en Constitution (CD 18). L'effet est maintenu en cas de réussite et est interrompu en cas d'échec et vous gagnez 3 niveaux d'épuisement. Vous pouvez choisir de ne pas maintenir l'effet de ce trait et ne pas subir le jet de sauvegarde. Vous pouvez utiliser ce trait jusqu'à deux fois entre chaque LR.



Disciplines Pseudomagiques

Le développement de sa sensibilité aux ferrites est un élément clé de la formation de tout pseudomage. La plupart des disciples de la pseudomagie choisissent d'affiner leur sensibilité autour d'une de ses composantes, devenant ainsi des spécialistes de domaines particuliers de la pseudomagie et de l'interaction avec les ferrites.

Discipline du Corps

Vous êtes un spécialiste de la composante physique des ferrites. Vous êtes capable de les manipuler de façon à changer les propriétés physiques des objets et altérer le fonctionnement des organismes vivants.

Disciple du Changement

En choisissant cette discipline au 2e niveau, les Intuitions que vous lancez sont influencées par votre Discipline. Lorsque vous lancez une Intuition, vous pouvez faire que cette Intuition soit traitée comme une Intuition de la discipline du corps. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Intuitions Renforcées

En choisissant cette discipline au 2e niveau, vous apprenez à canaliser votre énergie pour renforcer vos Intuitions. Vous gagnez l'avantage sur tous les jets liés à des intuitions de la discipline du corps et toutes les créatures hostiles gagnent le désavantage sur les jets de sauvegarde engendrés par une Intuition de la discipline du corps.

Galvanisation

Au 6e niveau, vous gagnez la capacité de modifier les propriétés de votre corps grâce aux ferrites. Jusqu'à deux fois par LR (quatre au niveau 15), vous pouvez lancer 1d6 en tant qu'action bonus. Appliquez la propriété associée au résultat.

d6	Effet
1	Votre vitesse de déplacement est doublée pendant 3 tours.
2	Vous gagnez 1d10+2 PV temp. pendant 1 min.
3	Vous gagnez un bonus de +2 en CA pendant 1 min.
4	Vous pouvez réaliser une action supplémentaire en tant qu'action bonus lors de votre prochain tour.
5	Vous gagnez l'avantage sur vos jets de sauvegarde pendant 1 min.
6	Lancez votre prochaine impulsion sans jet d'Osmose.

Surcharge de Ferrites

A partir du 10e niveau, vous pouvez passer 1h à vous concentrer pour réarranger les ferrites de votre corps pour vous préparer à lancer des impulsions plus puissantes et à mieux résister aux dégâts. La prochaine fois que vous devez recevoir des dégâts, ces dégâts sont diminués du résultat de 2d6 (4d6 au 13e niveau). La prochaine fois que vous devriez infliger des dégâts avec une impulsion, ces dégâts sont doublés. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Maître du Corps

A partir du 14e niveau, votre maîtrise de la discipline du corps est à son apogée. Vous pouvez utiliser une action bonus pour prendre connaissance de toutes les intuitions et impulsions de votre discipline connues par la créature ciblée. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez faire que vous et la créature ciblée sensitive aux ferrites (ou la créature magique) lanciez chacun votre un 2d6. Si l'un de vos résultats est identique à l'un des résultats de la créature ciblée, vous pressentez la prochaine action de cette créature et vous gagnez l'avantage sur tous les jets liés à cette action. Si le total de vos résultats est supérieur, vous réussissez à perturber la sensibilité de la créature et son initiative devient 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour (elle n'agit pas ce tour si elle a déjà eu un tour). Si la somme de vos résultats est de 2, 3 ou 4, la créature perturbe votre sensibilité et votre initiative devient 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Discipline des Sens

Vous êtes un spécialiste de la composante sensorielle des ferrites. Vous êtes capable de les utiliser pour ressentir et pressentir les mouvements des corps, des intentions et de la pseudomagie.

Disciple des Motions

En choisissant cette discipline au 2e niveau, vous êtes capable de vous concentrer sur les mouvances des ferrites pour comprendre les intentions des créatures. Vous gagnez l'avantage sur tous les jets de Sagesse(Intuition) pour détecter un mensonge.



Plénitude de Ragavir

En choisissant cette discipline au 2e niveau, vous apprenez à maîtriser vos sens et votre sensibilité aux ferrites de façon à décupler vos capacités sensorielles. Vous ne pouvez plus être pris par surprise ou aveuglé (un effet vous aveuglant vous applique les modificateurs de luminosité réduite).

Vous ignorez les effets de luminosité réduite lorsque vous n'êtes pas aveuglé.

Agitation des Ferrites

Au 6e niveau, vous êtes capable de mettre à profit votre sensibilité aux ferrites pour désorienter des groupes de créatures. Lorsque vous lancez une impulsion ou une intuition de la discipline des sens qui cible une créature, vous pouvez choisir une cible supplémentaire (3 au niveau 13)

Transe sensorielle

A partir du 10e niveau, vous pouvez entrer dans un état de transe vous permettant de lire les mouvements des objets autour de vous dans les mouvements des ferrites. Vous pouvez utiliser ce trait en tant qu'action bonus trois fois par LR. Lorsque vous le faites, vous pouvez tenter une parade sur tous les coups et projectiles dont vous êtes la cible pendant 3 tours.

Maître des Sens

A partir du 14e niveau, votre maîtrise de la discipline des sens est à son apogée. Vous pouvez utiliser une action bonus pour prendre connaissance de toutes les intuitions et impulsions de votre discipline connues par la créature ciblée. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez faire que vous et la créature ciblée lanciez chacun 2d6. Si l'un de vos résultats est identique à l'un des résultats de la créature ciblée, vous lisez ses intentions et pouvez utiliser votre réaction pour lancer une intuition au début du prochain tour de la cible. Si le total de vos résultats est supérieur, vous réussissez à perturber les sens de la créature et cette dernière détermine la cible de sa prochaine attaque au hasard parmi ses adversaires et ses alliés. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Discipline de l'Harmonie

Vous êtes un spécialiste de la manipulation des ferrites dans le but d'interagir avec les effets pseudomagiques, vous permettant d'altérer votre façon d'utiliser votre sensibilité.

Disciple de la Stase

En choisissant cette discipline au 2e niveau, vous pouvez utiliser une action bonus pour maintenir les effets d'une intuition ou impulsion de la discipline de l'harmonie pendant une durée supplémentaire (spécifiée dans sa description). Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Assistance Pseudomagique

En choisissant cette discipline au 2e niveau, vous apprenez à aider vos alliés à résister aux altérations d'état en manipulant les ferrites dans leur corps. Deux fois entre chaque LR, vous pouvez réaliser un jet de sauvegarde en Constitution en remplacement d'un jet de sauvegarde contre l'aveuglement, le charme, l'assourdissement, la peur, l'étreinte ou pour sortir d'une étreinte, se relever ou s'échapper d'une restriction.

Persévérance d'Irenta

Au 6e niveau, vous apprenez à puiser dans votre énergie vitale pour maintenir les effets d'une intuition ou d'une impulsion. Si vous avez lancé une intuition ou impulsion d'une autre discipline à votre dernier tour, vous pouvez utiliser une action bonus répéter cette intuition ou impulsion sur la même cible. Si vous le faites, vous perdez la moitié de vos PV actuels. Vous ne pouvez pas utiliser ce trait si vos PV sont inférieurs 5 fois votre modificateur de constitution.

Joug de Borenit

A partir du 10e niveau, vous pouvez renforcer votre influence sur une créature. Si l'une de vos impulsions ou intuitions de la discipline des sens prend effet sur une créature, cette créature réalise un jet de sauvegarde en Sagesse contre votre CD de sauvegarde pseudomagique. En cas d'échec, la créature ne peut pas répéter de jet de sauvegarde contre cette intuition ou impulsion pendant 3 tours.

Maître de l'Harmonie

A partir du 14e niveau, votre maîtrise de la discipline de l'harmonie est à son apogée. Vous pouvez utiliser une action bonus pour prendre connaissance de toutes les intuitions et impulsions de votre discipline connues par la créature ciblée. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez faire que vous et la créature ciblée lanciez chacun votre un 2d6. Si l'un de vos résultats est identique à l'un des résultats de la créature ciblée, vous lisez ses intentions et pouvez utiliser votre réaction pour utiliser votre trait *Disciple de la Stase* au début du prochain tour de la cible.



Si le total de vos résultats est supérieur, vous parvenez à altérer brièvement les propriétés physiques de son corps, divisant sa vitesse de déplacement par 2 jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Pseudomage, vous devez avoir un score de Constitution supérieur ou égal à 13. En devenant Pseudomage en multiclasse, vous ne bénéficiez pas du trait *Regain*. En choisissant une nouvelle classe en plus de Pseudomage, vos choix d'impulsions de niveau 5 apprises entre les niveaux 14 et 20 deviennent des choix d'impulsions de niveau 4 à la place

Liste des Intuitions & Impulsions

La liste des Impulsions et Intuitions disponibles pour les Pseudomages est décrite en détail dans le prochain chapitre.



Chevalier

Le plus grand ennemi du combattant est sa propre capacité à provoquer son propre échec. Nul n'est invincible, mais la clé de la victoire réside ainsi bel et bien dans votre capacité à faire croire à l'adversaire que vous l'êtes. Ce principe s'applique également à la vie: soyez confiant et sans merci, et vous vous donnerez une chance de connaître la gloire. L'art de la chevalerie est l'art de la noblesse, l'art d'être celui qui prend les devants pour écrire une page de l'histoire, de la prophétie ou d'un conte mondain.

Jolana, Chevalière Illustre

Le Chevalier est la figure du combattant charismatique, du modèle de courage, d'audace et de professionnalisme au combat comme à la cour des rois et des évêques. Ils maîtrisent ainsi un art du combat dans lequel le style joue un rôle primordial, trouvant sa continuité dans sa formation à l'art de la cour ou à la politique.

Les chevaliers cultivent tous un sens profond de l'héroïsme, ce qui les rend utiles pour tous les ordres et organisations de la société. Ainsi, un chevalier peut tout aussi bien être un paladin ou un inquisiteur oeuvrant pour les bénéfices politiques de son église que le représentant d'une grande famille de la noblesse à la cour d'un roi ou d'une impératrice. Pour autant, un simple héritage noble peut suffire à quelqu'un pour se réclamer chevalier indépendant, voyageant comme aventurier émérite.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

d6	Origine
1	Je suis un espion d'un puissant seigneur.
2	J'ai suivi la carrière d'un de mes parents en lui succédant à la cour de son roi.
3	Je suis devenu aventurier après avoir été banni de la cour.
4	Je suis le tueur à gages favori d'un puissant marchand.
5	Je suis un hérétique infiltré dans les rangs d'une église.
6	Je suis devenu paladin après m'être converti suite à un évènement tragique.

Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

d6	Trait
1	Je ne peux m'empêcher de citer les textes sacrés.
2	Je parle toujours avec un ton excessivement solennel.
3	Ma devise est "A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire."
4	Je ne supporte pas les individus pessimistes.
5	Je suis beaucoup trop zélé, parfois contre mon propre intérêt.
6	Je cherche constamment à dépasser les prouesses d'un rival.

Personnage rapide

Choisissez le Charisme comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Force puis la Dextérité. Puis choisissez un historique parmi *Héritier d'Aventurier Célèbre* ou *Noble*.

Traits de classe

En tant que Chevalier, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d10 par niveau de Chevalier
Points de vie au niveau 1. 10 + votre mod. de Constitution
Points de vie après le niveau 1. 1d10 (ou 6) + votre mod. de Constitution



Chevalier

Niveau	Bonus Maîtrise	Traits	Bonus Frappe Signature
1er	+2	Défense sans armure, Tout en finesse	-
2e	+2	Style de combat, Assurance	1
3e	+2	Art Chevaleresque, Vivacité	1
4e	+2	Augmentation de caractéristique	1
5e	+3	Attaque supplémentaire, Promptitude	2
6e	+3	Trait d'Art Chevaleresque	2
7e	+3	Bravoure (x1)	2
8e	+3	Augmentation de caractéristique	3
9e	+4	Intrépidité	3
10e	+4	Trait d'Art Chevaleresque	3
11e	+4	Bravoure (x2)	3
12e	+4	Augmentation de caractéristique	3
13e	+5	Intrépidité Améliorée	4
14e	+5	Trait d'Art Chevaleresque	4
15e	+5	Bravoure (x3)	4
16e	+5	Augmentation de caractéristique	4
17e	+6	Guerrier Audacieux	5
18e	+6	Trait d'Art Chevaleresque	5
19e	+6	Augmentation de caractéristique	5
20e	+6	Légende vivante	5

Maîtrises

Armure. Armures, Boucliers

Armes. Armes Courantes, Armes de Guerre

Outils. Aucun

Sauvegarde. Dextérité, Charisme

Compétences. Trois parmi Persuasion, Intimidation, Tromperie, Performance, Perspicacité, Perception, Histoire, Discrétion ou Religion

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- Un set d'armure en cuir et une rapère ou une épée courte
- (a) 5 javelins ou (b) une arme courante (CàC)
- (a) un kit d'arpenteur de donjons ou (b) un kit d'explorateur

Ou 5d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Défense sans armure

Dès le 1er niveau, votre aisance au combat vous permet d'esquiver les coups avec une grande facilité. tant que vous ne portez pas d'armure, votre CA devient 10 + votre modificateur de Constitution + votre modificateur de Dextérité.

Tout en finesse

Dès le 1er niveau, vous vous battez avec agilité et style. Toutes les armes non lourdes que vous maîtrisez gagnent la propriété **finesse** tant que vous les tenez.

Style de combat

Au 2e niveau, vous adoptez un style de combat particulier comme votre spécialité. Choisissez une des options suivantes. Si vous débloquentes des styles supplémentaires, choisissez-en un que vous ne possédez pas.

Armes de lancer

Vous pouvez tirer une arme ayant la propriété **Lancer** dans la même action que celle de réaliser une attaque avec cette arme. Vos attaques à distance avec les armes de lancer bénéficient d'un bonus de +2 points de dégâts.

Defense

Tant que vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 sur votre CA.

Dueliste

Si vous tenez une arme au corps-à-corps dans une main et rien dans l'autre main, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Armes à deux mains

Lorsque que vous obtenez un 1 ou 2 sur un jet de dégâts avec une arme à deux mains ou versatile, vous pouvez relancer le jet de dégâts et devez utiliser le nouveau résultat, même si c'est un 1 ou un 2.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous battez avec une arme dans chaque main, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique associé aux dégâts de la seconde attaque.

Assurance

A partir du 2e niveau, vous apprenez à utiliser votre assurance pour améliorer vos coups. Certains traits de cette classe vous apportent de l'*Assurance*. Tant que vous avez de l'*Assurance*, vous ajoutez votre bonus d'assurance aux dégâts que vous infligez par vos attaques armées.

De plus, lorsque vous avez l'assurance, vous pouvez réaliser un *coup de grâce* et remplacer votre bonus d'assurance par un nombre de d8 égal à votre bonus d'assurance. Si vous le faites, vous perdez l'assurance et ne pouvez pas la regagner avant le prochain repos court. Vous perdez l'Assurance si vous ratez une attaque en ayant l'assurance.

Les capacités suivantes vous donnent de l'assurance.

Charge confiante. Quand vous terminez votre tour à moins de 5 pi. d'une créature hostile, vous gagnez l'Assurance.

Se dérober. Lorsqu'une autre créature rate une attaque contre vous, vous gagnez l'Assurance.

Art Chevaleresque

En atteignant le 3e niveau, vous choisissez un Art Chevaleresque, comprenant vos spécialités et la formation que vous avez suivi.

Les choix disponibles sont les arts de l'aspirant, du truaud et du paladin. Votre Art Chevaleresque vous accorde des traits au niveau 3 puis aux niveaux 6, 10, 14 et 18.

Vivacité

A partir du 3e niveau, vous entrez au combat avec aplomb. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à vos jets d'initiative.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Attaque supplémentaire

A partir du 5e niveau, vous pouvez attaquer 2 fois au lieu d'une en prenant une action d'attaque pendant votre tour.

Promptitude

A partir du 5e niveau, votre vitesse de déplacement augmente de 10 pi. et vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité à la place de votre modificateur de Force pour déterminer votre distance de saut.

Bravoure

A partir du 7e niveau, votre style de combat assuré vous permet de mieux encaisser les coups. Lorsque vous réalisez un jet de sauvegarde en Force, en Dextérité ou en Constitution, vous pouvez choisir de gagner un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur ce jet. Vous pouvez utiliser ce trait une seule fois entre chaque CR. Vous gagnez une utilisation supplémentaire aux 11e et 14e niveaux.

Intrépidité

A partir du 9e niveau, votre courage atteint des niveaux inégalés. Vous êtes immunisé à l'altération **Apeuré**.

A partir du 13e niveau, votre courage galvanise vos alliés, qui gagnent l'immunité à l'altération **Apeuré** tant que vous n'êtes pas incapacité.



Guerrier Audacieux

A partir du 17e niveau, vos attaques avec l'Assurance et vos coups de grâce ignorent les résistances et traitent les immunités comme des résistances au type de dégâts de l'arme que vous tenez.

Légende Vivante

Au 20e niveau, votre confiance et votre expérience sont à leur paroxysme et vous confèrent une robustesse inégalée. Au début de chacun de vos tours, gagnez un nombre de PV temporaires égal à votre niveau de Chevalier tant que vous avez au moins 1 PV.

Art Chevaleresque

Chaque chevalier est dévoué à son Art Chevaleresque, qui inclut l'ensemble des compétences nécessaires à la poursuite de sa mission. L'art chevaleresque définit l'identité du chevalier et sa façon d'opérer.

Aspirant

Les aspirants sont des chevaliers entièrement dévoués à leur entraînement. Un aspirant vise à devenir l'un des tous meilleurs, à faire de son nom celui d'une légende. Ainsi, si l'assurance est un élément essentiel de la réussite d'un chevalier, celle des aspirants dépasse l'entendement, s'approchant parfois de l'indécence.

Confiance de l'Aspirant

Quand vous choisissez cet art au 3e niveau, vos coup donnés avec l'assurance s'améliorent. Lorsque vous réalisez un *coup de grâce*, vous pouvez faire une attaque au corps à corps immédiatement après. Vous gagnez la capacité d'assurance suivante.

Entrée tonitruante: Au début du combat, si vous réalisez le meilleur jet d'initiative parmi toutes les créatures engagées, vous gagnez l'Assurance.

Grandeur

A partir du 3e niveau, vous savez vous mettre en confiance dans les moments décisifs. Vous pouvez choisir de gagner l'Assurance jusqu'à la fin de votre prochain tour en tant qu'action bonus.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Style Flamboyant

A partir du 6e niveau, votre style de combat flamboyant vous permet d'infliger des dommages sévères plus facilement. Vos attaques armées infligent des coups critiques sur un 19 ou un 20.

Aplomb

Au 10e niveau, votre assurance au combat vous permet de vous galvaniser. Lorsque vous utilisez votre trait **Confiance de l'Aspirant** pour réaliser une seconde attaque armée, vous gagnez un nombre de PV temporaires égal à votre niveau de Chevalier pendant 1 minute.

Attaque Supplémentaire Améliorée

Au 14e niveau, vous pouvez réaliser 3 attaques (au lieu de 2) lorsque vous prenez l'action **Attaque** pendant votre tour.

Confiance Infinie

A partir du 18e niveau, votre confiance est inébranlable. Tant que vous avez l'Assurance, vous ne pouvez plus la perdre en ratant une attaque.

Truand

Les truands sont les chevaliers de la face sombre de la société d'Azeron. Ils utilisent la menace et le chantage pour parvenir à leurs fins avec une grande habileté. Ils peuvent aussi bien oeuvrer dans le monde du crime que se faire un nom dans les hautes sphères du pouvoir, les puissants pouvant avoir recours à leur impitoyabilité.

Confiance du Truand

Quand vous choisissez cet art au 3e niveau, vos coup donnés avec l'assurance s'améliorent. Lorsque vous réalisez un *coup de grâce*, vous pouvez choisir d'appliquer un malus de dégâts de Xd4, X étant un nombre de votre choix entre 1 et 6. Si vous le faites, jusqu'à X créatures de votre choix ne voient pas votre attaque venir et subissent un malus égal à votre modificateur de Charisme sur leurs jets d'attaque et de compétence jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous gagnez le trait d'Assurance suivant.

Présence Menaçante: Lorsque vous effrayez ou prenez une créature par surprise, vous gagnez l'Assurance.

Menace

A partir du 3e niveau, vous savez comment rendre votre présence menaçante. Lorsque vous réduisez une créature à 0 PV, les créatures ciblées qui peuvent vous voir ou vous entendre doivent réussir un jet de sauvegarde en Sagesse CD 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise ou être effrayées par vous jusqu'au début de votre prochain tour.



Style Brutal

A partir du 6e niveau, vous apprenez à harceler vos adversaires au combat. Lorsque vous tentez de saisir ou projeter une créature, vous pouvez faire un jet d'Acrobatie à la place d'un jet d'Athlétisme. Vous gagnez également les bénéfices suivants:

- Tant que vous tenez une créature, cette dernière gagne l'altération **Restreint**
- Lorsque vous projeter une créature, vous pouvez choisir entre la projeter à 10 pi. ou la projeter à 5 pi. et la faire tomber à terre

Ruiner les Espoirs

A partir du 10e niveau, vous pouvez briser la résolution de vos adversaires. Lorsque vous utilisez votre trait de **Confiance du Truand**, le malus appliqué aux jets s'applique aussi aux jets de sauvegarde.

Pétrifié par la Peur

A partir du 14e niveau, la peur que vous semez dans l'esprit de vos opposants les fige sur place. Quand vous effrayez une créature, elle subit également l'un des malus suivants, aléatoirement:

- La créature ne peut plus prendre de réaction
- La vitesse de la créature est réduite de 15 pi.

Décourager

Au 18e niveau, votre capacité à démoraliser vos adversaires est maximale. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez choisir d'utiliser immédiatement votre trait **Menace** même si la créature n'est pas réduite à 0 PV.

Paladin

Les paladins sont des chevaliers au service d'une église ou d'un ordre religieux. Souvent issus de la noblesse, ils sont des figures importantes de la vie du continent et de leurs religions et mettent leur expérience et leur Charisme au service de la défense de leurs valeurs et du prosélytisme.

Paladin, chercheur de fiélons

Lorsque vous choisissez cet Art au 3e niveau, sélectionnez une église dans la table suivante. Votre formation de paladin vous a appris à traquer les créatures associées à votre religion dans la table. Vous disposez d'un carnet dans lequel vous consignez les informations sur les créatures de ce type. En tant qu'action, vous pouvez déceler dans votre environnement toutes les traces de créatures de ce type et vous mettre sur leur piste. Vous gagnez la capacité d'assurance suivante.

Traqueur de fiélons: Lorsque vous attaquez une créature du type traqué par votre église, vous gagnez l'Assurance.

Eglise	Type de créature
Eglise Torbanienne	Dragon, Monstre
Temples de Fenderus	Bête
Eglise Théoliste	Humanoïde sensitif, Aberration
Culte Ezperanzien	Bête, Limon
Cerdalenisme	Aberration, Monstre
Azuenamisme, Obernisme	Trolls

Piété

A partir du 3e niveau, vous tirez votre assurance de votre foi. En tant qu'action bonus, vous pouvez incanter une prière vous mettant en confiance. Vous gagnez l'assurance et vous ne la perdez pas la prochaine fois que vous effectuez un **coup de grâce**. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'une fois entre chaque LR (2 fois au 14e niveau, 3 fois au 17e)

Style Rigoureux

A partir du 6e niveau, votre style de combat rigoureux hérité de votre formation vous permet de mieux vous organiser durant la bataille. Vous gagnez le bonus associé à votre église dans la table suivante.

Eglise	Bonus
Eglise Torbanienne	Choisissez 3 intuitions dans la liste du Chevalier. Vous pouvez utiliser ces intuitions.
Temples de Fenderus	Vous ne pouvez pas perdre la trace d'une créature tant que vous avez l'Assurance.
Eglise Théoliste	Lorsque vous entrez en combat contre une créature sensitive, vous avez l'avantage sur l'initiative.
Culte Ezperanzien	Une entre chaque CR, vous pouvez utiliser l'action Se désengager comme action bonus.
Cerdalenisme	Si vous aviez l'assurance au moment de tomber à 0 PV, vous avez l'avantage sur votre premier jet de sauvegarde contre la mort.
Azuenamisme, Obernisme	Si vous deviez perdre l'assurance après avoir encaissé un coup, vous pouvez choisir de gagner 1 niveau d'épuisement à la place.



Charisme de l'Inquisiteur

A partir du 10e niveau, votre savoir-faire d'interrogateur est à son apogée. Les créatures que vous tentez de persuader, intimider ou tentant de vous mentir ont le désavantage sur les jets correspondants.

Préparation au Combat

A partir du 14e niveau, vous pouvez vous préparer au combat en utilisant votre trait **Paladin, Chercheur de fiélons**. Si vous le faites, vous gagnez un nombre de PV temporaires égal à votre niveau de Chevalier pendant 1 heure. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Transe du Pieux

A partir du 18e niveau, votre foi vous galvanise plus que jamais. Tant que vous avez l'assurance, ajoutez votre modificateur de Charisme à tous vos jets et jets de dégâts.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Chevalier, vous devez avoir un score de Dextérité et Charisme supérieur ou égal à 13. En devenant Chevalier en multiclasse, vous gagnez la maîtrise d'une compétence dans la liste du Chevalier et gagnez la maîtrise des armures, boucliers, armes courantes et armes de guerre.

Liste des Intuitions & Impulsions

La liste des Intuitions disponibles pour les Chevaliers (Paladins) est décrite en détail dans le prochain chapitre.



Magnétiseur

La nature ne fait pas de cadeaux. Aussi, les ferrites, qui sont l'essence même de la nature, ne révèlent toute l'étendue de leur pouvoir qu'à ceux qui sont prêts à en payer le prix. C'est le choix de ma vie: le choix d'accorder aux ferrites la partie de moi nécessaire à la révélation du pouvoir des choses à la partie restante. Sans cette symbiose parfaite, je ne peux accéder à la seule vérité qui compte: celle des ferrites qui me révèlent tous les secrets du monde.

Melenjir, Magnétiseur Passionné

Le Magnétiseur incarne la dévotion des pseudomages aux ferrites poussée à l'extrême. Puisant dans leur énergie vitale pour interagir avec le tissus des ferrites, ils sont ainsi capables d'entrer en union totale avec ce dernier afin de déchaîner les effets pseudomagiques les plus puissants en s'affranchissant du besoin d'osmose des pseudomages traditionnels, façonnant ces effets par la force de leur volonté.

La pseudomagie des magnétiseurs est brutale, peu orthodoxe et instable. Pour ces raisons, leurs méthodes ne sont pas recommandées et utilisées par les dubriens et les maîtres de la pseudomagie en général, mais sont plutôt enseignées par de multiples maîtres indépendants (la plupart étant des elfes) spécialisés dans les différents aspects (les diverses méthodes de connexion aux ferrites) du magnétiseur.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

d6	Origine
1	Je suis un ancien pseudomage converti au magnétisme.
2	Ma mère est une grande maîtresse d'un aspect du magnétisme.
3	Je suis devenu aventurier pour tester l'étendue de mes pouvoirs.
4	J'ai longtemps caché ma sensibilité avant de devenir magnétiseur pour survivre.
5	J'ai été banni de Dubrie pour l'utilisation de mes méthodes extrêmes.
6	J'ai été capturé et élevé par un ordre secret de magnétiseurs.



Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

d6	Trait
1	Je suis doté d'une ardeur sans égal, parfois difficile à maîtriser.
2	J'ai du mal à jauger l'étendue de mes pouvoirs.
3	Ma devise est "Quand on veut, on peut."
4	La couardise est le pire des défauts.
5	J'oublie souvent que mes pouvoirs peuvent m'aider à résoudre certaines situations.
6	Je suis persuadé que les dieux sont toujours présents en Azeron.

Personnage rapide

Choisissez le Charisme comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Constitution puis la Sagesse. Puis choisissez un historique parmi *Acolyte* ou *Sage*.

Traits de classe

En tant que Magnétiseur, vous gagnez les traits de classe suivants.

Pré-requis. Pour devenir magnétiseur, vous devez posséder les traits *Sensitivité de Zelimir* ou *Sensitivité Affaiblie* ou avoir un ancêtre de lignée elfique (vous permettant d'obtenir le trait *Sensitivité Affaiblie* à la place d'une compétence à la création de personnage.)



Magnétiseur

Niveau	Bonus	Maîtrise	Traits	Impulsions						
				Intuitions	1er	2e	3e	4e	5e	Ignitions
1er	+2	Maîtrise des Ferrites, Aspects du Magnétiseur		3	2	—	—	—	—	
2e	+2	Clan du Magnétiseur		3	3	—	—	—	—	
3e	+2	—		3	4	1	—	—	—	
4e	+2	Augmentation de caractéristique		4	4	2	—	—	—	
5e	+3	—		4	4	3	—	—	—	
6e	+3	Trait de Clan		4	4	3	1	—	—	1
7e	+3	—		4	4	3	2	—	—	1
8e	+3	Augmentation de caractéristique		4	4	3	3	—	—	1
9e	+4	—		4	4	3	3	1	—	2
10e	+4	Trait de Clan		5	4	3	3	1	—	2
11e	+4	—		5	4	3	3	2	—	2
12e	+4	Augmentation de caractéristique		5	4	4	3	2	—	2
13e	+5	—		5	4	4	4	2	—	2
14e	+5	Trait de Clan		5	4	4	4	3	—	3
15e	+5	—		5	4	4	4	3	1	3
16e	+5	Augmentation de caractéristique		5	4	4	4	3	2	3
17e	+6	—		5	4	4	4	3	3	3
18e	+6	Ignition Déferlante		5	4	4	4	4	3	4
19e	+6	Augmentation de caractéristique		5	4	4	4	4	4	4
20e	+6	Embrassement des Ferrites		5	4	4	4	4	4	4

Points de vie

Dé de vie. 1d10 par niveau de Magnétiseur

Points de vie au niveau 1. 10 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d10 (ou 6) + votre mod. de Constitution

Maîtrises

Armure. Armures Légères

Armes. Armes Courantes, 1 Arme de Guerre

Outils. 1 outil d'artisan de votre choix

Sauvegarde. Charisme, Constitution

Compétences. Trois parmi Persuasion, Intimidation, Survie, Nature, Perspicacité, Perception (Constitution), Athlétisme ou Religion

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) une arme de guerre ou (b) deux armes courantes
- Un set d'armure en cuir
- (a) 2 potions de soin ou (b) un paquet de 4 diapasons à ferrites

- (a) un kit d'arpenteur de donjons ou (b) un kit de chasseur de monstre

Ou 5d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Maîtrise des Ferrites

Votre entraînement et votre sensibilité vous permettent de manipuler les ferrites selon votre volonté pour créer des Intuitions (équivalent des tours de magie), des Impulsions (équivalent des sorts) et des Ignitions (un nouveau type de sort rare et puissant).

Dès le 1er niveau, vous pouvez lancer toutes les Impulsions et Intuitions que vous connaissez, que vous pourrez choisir à la création de votre personnage parmi la liste des Impulsions et Intuitions de Magnétiseur.

Transcendance

Vous pouvez lancer toutes les Intuitions que vous connaissez sans limite de nombre d'utilisations. Pour pouvoir lancer une impulsion, vous devez disposer d'un niveau de transcendance correspondant ou supérieur au niveau de l'impulsion que vous souhaitez lancer. Pour gagner un niveau de transcendance, vous puisez dans vos ressources vitales et lancez le dé associé dans la table suivante pour déterminer le nombre de PV payés, en tant qu'action bonus.

Niveau de Transcendance	Dé de Transcendance
1	d6
2	d8
3	d10
4	d12
5	d20
6	d20

Si payer des PV pour gagner un niveau de Transcendance devait vous amener à 0 PV, vous descendez à 1 PV à la place. Vous ne pouvez pas gagner de niveau de Transcendance quand vous avez 1 PV ou moins.

Pour atteindre un niveau de Transcendance, vous devez avoir atteint le niveau précédent. Vous ne pouvez gagner qu'un niveau de transcendance par tour. Une fois atteint, vous conservez un niveau de transcendance pendant 10 tours. En tant qu'action bonus pendant votre tour, vous pouvez choisir de perdre tous vos niveaux de Transcendance.

Caractéristique d'Affinité

Votre caractéristique d'affinité est le Charisme, puisque vos intuitions et vos impulsions sont renforcées par la force de votre volonté qui vous permet de manipuler à souhait le tissu des ferrites.. Vous utilisez cette caractéristique dans les situations suivantes.

CD Sauvegarde Pseudomagique = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Mod. Attaque Pseudomagique = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Ignitions

Les ignitions sont des effets pseudomagiques surpuissants qui épuisent complètement les forces du lanceur. Il existe trois niveaux d'ignition: les niveaux 4, 5 et 6. Pour lancer une ignition, vous devez avoir atteint le niveau de transcendance correspondant au niveau de l'ignition. Une fois cette dernière lancée, votre niveau de transcendance retombe à 1.

Aspects du Magnétiseur

Dès le premier niveau, vous pouvez utiliser les différents aspects du magnétisme, qui définissent différents degrés de maîtrise et de déchaînement de votre puissance.

Aspect de Déchaînement	Effet
Eldaran	Lorsque vous lancez une intuition ou une impulsion, le CD de tout jet de sauvegarde pour la cible est réduit de 2 et les dégâts que vous infligez sont réduits d'un nombre de points égal au modificateur de maîtrise de la cible.
Tarjav	Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, lancez un dé sur la Table de surcharge pseudomagique et appliquez cet effet.
Azareus	Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, lancez un dé sur la Table de surcharge pseudomagique supérieure et appliquez cet effet. Le CD de tout jet de sauvegarde pour la cible est augmenté de 2 et vous pouvez décider que tout dégât infligé soit augmenté de votre modificateur de maîtrise.

Aspect de Contrôle	Effet
Fyndov	Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, vous appliquez le dé de transcendance associé au niveau inférieur (d4 pour le niveau 1) et lancez un dé sur la Table de surcharge pseudomagique supérieure et appliquez cet effet.
Morgen	Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, lancez un dé sur la Table de surcharge pseudomagique et appliquez cet effet.
Yrnet	Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, vous appliquez le dé de transcendance associé au niveau supérieur (d30 pour le niveau 6).



Il existe deux types d'aspects de magnétiseur: les aspects de déchaînement et les aspects de contrôle. Au début de votre tour, en tant qu'action bonus, vous pouvez choisir d'adopter un nouvel aspect pour chacun de ces deux types.

Par défaut, après un court ou long repos, les aspects adoptés par un magnétiseur sont les aspects de Tarjav et Morgen. Vous ne pouvez changer d'aspects de magnétiseur qu'une fois entre chaque CR sans conditions. Sinon, vous devez avoir un niveau de transcendance de 0 pour changer d'aspects.

Clan du Magnétiseur

En atteignant le 2e niveau, vous choisissez un Clan de Magnétiseur, rendant compte de vos spécialités et de votre formation en tant que magnétiseur.

Les choix disponibles sont les clans d'Awon et Stigas. Votre clan vous accorde des traits au niveau 2 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Ignition Déferlante

Au 18e niveau, vous apprenez à déchaîner vos ignitions grâce à la force de votre volonté. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait et utiliser vos ignitions comme des intuitions sans limites liées à votre niveau de Transcendance pendant un nombre de tours égal à votre modificateur de Charisme. Vous devenez inconscient et tombez à 1 PV au début de votre tour suivant le dernier tour de cet effet.

Embrasement des Ferrites

Au 20e niveau, votre maîtrise des ferrites est à son apogée, et vous devenez capable de les diriger contre vos adversaires. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait. Pendant un nombre de tours égal à votre modificateur de Charisme, vous gagnez une aura de 60 pi. autour de vous dans laquelle vous manipulez instinctivement les ferrites contre les créatures de votre choix. Lorsqu'une créature entre dans cette aura ou y termine son tour, vous pouvez décider que cette créature reçoive 4d12 dégâts de force imbriquables et ignorant les effets de l'armure.

Vous avez reçu votre formation aux arts du magnétisme auprès d'un grand maître, héritant ses méthodes des traditions d'un clans. Votre clan d'appartenance détermine vos affinités aux différentes disciplines pseudomagiques et votre façon d'interagir avec le tissu des ferrites.

Clan de Stygas

Le clan de Stygas représente les adeptes de Stygas, le magnétiseur-changelin. Vous êtes capables d'altérer les propriétés des ferrites à souhait, avec une fluidité impossible à atteindre sans suivre les méthodes de Stygas.

Adeptes de Stygas

En choisissant ce clan au 2e niveau, les Intuitions que vous lancez sont influencées par votre volonté. Lorsque vous lancez une Intuition, vous pouvez faire que cette Intuition soit traitée comme une Intuition de la discipline de votre choix. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Entraînement Diversifié

En choisissant ce clan au 2e niveau, vous profitez de votre formation diversifiée pour agrémenter vos talents au combat. Vous gagnez la maîtrise d'une arme que vous ne maîtrisez pas et la maîtrise d'une compétence de votre choix tant que vous avez gagné un niveau de Transcendance ce tour.

Déferlante des Ferrites

Au 6e niveau, la puissance de vos impulsions augmente avec leur diversité. Vous gagnez un niveau de **Déferlante** à chaque fois que vous lancez une intuition ou impulsion d'un niveau différent. Lorsque vous utilisez un effet pseudomagique de même niveau que le précédent ou ne lancez pas d'effet pseudomagique pendant votre tour, vous provoquez une onde de choc contondante d'un rayon de 30 pi. infligeant des dégâts correspondant à votre niveau de déferlante dans la table suivante, puis votre Déferlante retombe à 0.

Niveau de Déferlante	Dégâts
1	d4
2	d6
3	d8
4	d10
5	d12
6	d20

Clans du Magnétiseur



Transcendance Canalisée

Au 10e niveau, vous apprenez à canaliser votre transcendance afin de stabiliser votre connexion aux ferrites. Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, vous pouvez choisir de ne payer que la moitié (arrondie au supérieur) des PV indiqués par le dé de vie. Si vous le faites, vous perdez ce niveau de Transcendance au début de votre prochain tour.

Rage de Stygas

Au 14e niveau, vous apprenez à vous adapter et puiser dans vos dernières réserves pour faire face à une urgence. Vous pouvez dépenser tous vos dés de vie pour lancer une ignition en tant qu'action pendant votre tour, en ignorant la condition de Transcendance.

Clan d'Awon

Les adeptes d'Awon sont des fanatiques de la puissance pseudomagique. Ils recherchent le déchaînement de leurs pouvoirs et sont prêts à tout pour renforcer leur impact sur le tissu des ferrites.

Adeptes d'Awon

En choisissant ce clan au 2e niveau, vos intuitions se renforcent avec votre Transcendance. Lorsque vous obtenez le résultat maximum sur un dé de Transcendance, vous lancez immédiatement une intuition que vous connaissez en tant que réaction.

Entraînement Déterminé

Au 2e niveau, la focalisation de votre entraînement vous permet de renforcer vos capacités. Votre bonus de maîtrise est augmenté de 1 lorsque vous avez gagné un niveau de Transcendance ce tour.

Effusion de Ferrites

Au 6e niveau, la puissance de vos impulsions augmente avec votre Transcendance. Lorsque vous gagnez un niveau de Transcendance, le résultat du dé de Transcendance est ajouté aux prochains dégâts que vous infligez volontairement à une créature.

Transcendance Accélérée

Au 10e niveau, vous ne pouvez plus canaliser votre connexion aux ferrites. Vous pouvez gagner deux niveaux de Transcendance par tour.

Rage d'Awon

Au 14e niveau, votre déchaînement atteint un niveau supérieur, au point de vous épuiser. Vous pouvez dépenser un dé de vie au lieu de payer des points de vie pour gagner un niveau de Transcendance.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution entre chaque LR.

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Magnétiseur, vous devez avoir un score de Charisme supérieur ou égal à 13. En choisissant une nouvelle classe en plus de Magnétiseur, vos choix d'impulsions de niveau 5 apprises entre les niveaux 14 et 20 deviennent des choix d'impulsions de niveau 4 à la place

Liste des Ignitions, Intuitions & Impulsions

La liste des capacités disponibles pour les Magnétiseurs est décrite dans le prochain chapitre.

Tables de Surcharge

Surcharge Pseudomagique d100

	Effet
01-50	Aucun effet
51-60	Lancez un dé de vie: perdez la moitié de ces PV (vous descendez à 1 PV au minimum)
61-70	Vous lancez l'intuition Lien d'Energie sur un objet aléatoire. Le MD décide de son comportement
71-80	Votre vitesse est réduite à 0 jusqu'au début de votre prochain tour
81-90	Vous gagnez 1 niveau d'épuisement
91-99	Vous perdez un niveau de Transcendance (minimum 0)
00	Vous gagnez 3 niveaux d'épuisement

Surcharge Pseudomagique Supérieure d100

	Effet
01-20	Appliquez un effet aléatoire sur la table de surcharge pseudomagique
21-50	Lancez un dé de vie: perdez autant de PV
51-60	Vous lancez l'impulsion Onde de Choc dans la direction d'une créature aléatoire
61-75	Vous ne pouvez plus lancer d'intuitions ou impulsions jusqu'à la fin de votre prochain tour
76-90	Vous gagnez 2 niveaux d'épuisement
91-00	Vous perdez tous vos niveaux de Transcendance

Multiclasse



Roturier

Ce monde a été créé sur mesure pour les aventuriers, si bien que nous, pauvres gens en quête d'une vie tranquille, sommes parfois forcés de nous élever à la hauteur de défis que même les plus courageux héros peineraient à relever. Ainsi, nous bravons les dangers de ce monde pour assurer la sécurité de nos proches assister comme nous pouvons ceux dont l'aventure est le métier.

Edwin, Roturier Ordinaire

Les roturiers sont le peuple d'Azeron, exploitant la terre pour gagner leur pain au quotidien. Travaillant en tant que fermiers, bergers ou ouvriers, ils vivent une vie tout aussi simple qu'épuisante et parfois difficile. Ainsi, si les roturiers ne sont pas toujours les plus talentueux dans leurs entreprises, ils sont de loin les individus les plus résilients qu'un aventurier peut rencontrer et avoir à ses côtés.

Les roturiers ont de nombreuses qualités communes, mais sont avant tout d'humbles gens. Se reposant sur les récoltes de l'année pour survivre jusqu'à l'hiver, la souffrance et la galère ne leurs sont pas étrangères. Malgré les nombreuses pressions du monde extérieur (épidémies, famines, attaques de monstres et de dragons...), les roturiers utilisent toute leur hardiesse pour continuer à vivre malgré tout.

Lorsque vous créez un roturier, vous devez toujours vous demander "Pourquoi n'ai-je pas fait un personnage d'une autre classe?". Par nature, les roturiers ne sont pas faits pour l'aventure, et vous devez trouver une bonne raison pour que votre personnage parte à l'aventure sans se convertir immédiatement (ce qu'il devra finir par faire, la classe de roturier ne pouvant progresser que jusqu'au niveau 11).

Superstition

Selon vos origines, vous croyez certainement en une certaine superstition.

d6 Superstition

- 1 Vous ne marchez pas sur les rainures du plancher, de peur que votre mère se casse le dos.
- 2 Eternuer signifie que quelqu'un, quelque part, cherche à vous tuer.
- 3 Le véritable roi est mort il y a des années, remplacé par un conseil secret d'elfes.

d6 Superstition

- 4 Vous dormez toujours avec un sac sur la tête de peur que votre âme s'échappe durant votre sommeil.
- 5 Vous savez de source sûre que n'importe quel aventurier se nourrit en partie des monstres qu'il tue.
- 6 Vous pensez que tous les nombres impairs portent malheur.

Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

d6 Trait

- 1 Je n'arrête pas de faire des analogies à mon histoire préférée.
- 2 Je jure sans le savoir, une fois toutes les deux phrases.
- 3 Ma devise est "On ne peut rien réussir sans un ventre bien rempli."
- 4 Je ne supporte pas les aventuriers trop sûrs d'eux.
- 5 J'ai peur, mais je réussis à me forcer à agir.
- 6 Je suis obsédé par les économies, et ne veux rien gaspiller.

Personnage rapide

Choisissez l'Intelligence ou le Charisme comme votre caractéristique la plus faible, et la Sagesse ou la Constitution comme la plus élevée. Puis choisissez un historique parmi *Héritier d'Aventurier Célèbre* ou *Artisan de Guilde*.



Roturier			
Niveau	Bonus	Traits	Histoires
1er	+2	Cran, Rugueux, Métier	—
2e	+2	Fidèle outil, Histoires	2
3e	+2	Trait de Métier	2
4e	+2	Augmentation de caractéristique	3
5e	+3	Jugeote	3
6e	+3	Résister à la tempête	4
7e	+3	Savoir-faire	4
8e	+3	Augmentation de caractéristique	4
9e	+4	Véritable cran	5
10e	+4	Trait de Métier	5
11e	+4	Aventurier en devenir	5

Traits de classe

En tant que Roturier, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d8 par niveau de Roturier

Points de vie au niveau 1. 8 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d8 (ou 5) + votre mod. de Constitution

Maîtrises

Armure. Armures Légères

Armes. Dagues, Battes, Bâtons, Frondes et Armes de fortune

Outils. 1 outil d'artisan de votre choix

Sauvegarde. Force, Constitution

Compétences. Deux parmi Dressage, Athlétisme, Survie, Persuasion, Perspicacité ou Religion

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- (a) une armure de cuir ou (b) un manteau, une fronde et 20 pierres
- Un set d'armure en cuir
- (a) une batte et une dague ou (b) un bâton

Ou 2d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Cran

Dès le 1er niveau, vous êtes habitué à une vie difficile. Vous disposez d'une réserve de *dés de cran* (d4) représentant votre détermination face à l'adversité. Lorsque vous faites un jet (sauf dégâts), vous pouvez dépenser un nombre de ces dés inférieur ou égal à votre bonus de maîtrise et les ajouter à votre jet. Vous pouvez utiliser ce trait avant ou après le jet, mais avant de savoir si vous l'avez réussi ou non.

Vous disposez d'un nombre de dés de cran égal à 1+votre niveau de roturier, que vous récupérez en complétant un CR ou un LR.

Rugueux

Dès le premier niveau, la difficulté de la vie vous a endurci. Vous pouvez utiliser votre Constitution à la place de votre Dextérité pour calculer votre CA. De plus, sans armure, votre CA de base est égale à 10+votre modificateur de Constitution.

Métier

Au 1er niveau, vous choisissez un métier qui représente votre quotidien et vous accorde des traits aux 1er, 3e et 10e niveaux. Les options disponibles sont: Fermier, Aubergiste et Ouvrier.

Fidèle outil

Au 2e niveau, choisissez une maîtrise d'outil ou d'arme obtenue avec votre métier. Cet objet devient votre fidèle outil, et vous pouvez utiliser votre compréhension instinctive de cet outil pour l'utiliser comme une arme. Vous pouvez utiliser cet outil comme arme improvisée infligeant au choix 1d6 dégâts perçants, contondants ou tranchants. Si vous avez choisi une arme, elle inflige 1d6 si elle ne le faisait pas déjà.

En utilisant votre fidèle outil, vous pouvez utiliser la Sagesse, au lieu de la Force ou la Dextérité, pour vos jets d'attaque et de dégâts.

Histoires

En tant que roturier, vous avez entendu de nombreuses histoires et légendes. Au 2e niveau, vous gagnez 2 histoires parmi la liste des **Histoires** de cette classe. Lorsque vous gagnez un niveau de Roturier, vous pouvez échanger n'importe quel nombre d'histoires que vous avez avec le même nombre d'histoires que vous ne possédez pas.

Vous gagnez un emplacement d'histoire supplémentaire aux niveaux de Roturier 4, 6 et 9.



Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4 et 8, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Jugeote

A partir du 5e niveau, vous commencez à vous faire à la vie d'aventurier. Lorsque vous réalisez une attaque avec votre fidèle outil, vous pouvez dépenser des dés de cran et les ajouter aux dégâts infligés. De plus, l'habitude du combat vous a endurci. Lorsque vous recevez des dégâts en combat, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser un dé de cran et réduire les dégâts reçus du résultat de ce dé + votre modificateur de Constitution (minimum +1).

Résister à la tempête

Au 6e niveau, vous pouvez encaisser un coup mieux que n'importe qui. Si vous réussissez un jet de sauvegarde pour ne recevoir que la moitié des dégâts infligés par un effet, vous n'en recevez aucun à la place.

Savoir-faire

A partir du 7e niveau, votre savoir-faire de roturier vous rend utile au combat. Quand une créature qui peut vous entendre fait un jet de sauvegarde à moins de 30 pi. de vous, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse (minimum +1) à ce jet.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1) entre chaque LR.

Véritable cran

A partir du 9e niveau, votre résilience est à son maximum. Lorsque vous commencez votre tour avec aucun dé de cran, vous pouvez regagner un dé de cran.

Aventurier en devenir

Au 11e niveau, vous n'êtes plus vraiment qu'un simple roturier. Vos dés de cran deviennent des d6.

Vous gagnez également un niveau dans une autre classe en ignorant les conditions de multiclasse pour cette dernière (à l'exception de la nécessité de sensibilité pour le Pseudommage et le Magnétiseur).

Votre 11e niveau de Roturier ne compte pas comme un niveau dans votre progression totale. Ainsi, vous pouvez atteindre le 11e niveau de Roturier et le 10e niveau dans une autre classe.

Métiers

Au 1er niveau, vous choisissez votre métier en tant que Roturier parmi 3 options: Fermier, Aubergiste et Ouvrier.

Fermier

Vous êtes un fermier, qui fait vivre le village et l'empire en les nourrissant saison après saison. Vous êtes un expert de l'art de la culture des plantes, du bétail et du maniement des outils de la ferme.

Main verte

Lorsque vous choisissez ce métier au 1er niveau, vous gagnez la maîtrise du Dressage, Nature et des outils de fermier. Vous pouvez utiliser votre connaissance de la ferme pour faire des jets de Sagesse (Nature) à la place des jets d'Intelligence (Nature).

Compagnon de bétail

bête moyenne, non aligné

Classe d'Armure 10+BM (armure naturelle)

Points de Vie 7 + 5 fois votre niveau de Roturier

Vitesse 30 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Jets de Sauvegarde Force +5, Constitution +6

Sens Perception passive 10

Langues Aucune

Animal de traie. Compte une taille supérieure dans la détermination de l'encombrement.

Charge (Mâle). Si votre compagnon se déplace de plus de 20 pi. vers une créature jusqu'à une taille plus grande et utilise son action **Piétiner** le même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 13 ou tomber au sol.

Lait Maternel (Femelle). Après un LR, votre compagnon produit PB bouteilles de lait restaurant 2d4+PB PV quand elles sont consommées.

Actions

Piétiner. *Attaque armée au corps-à-corps*: +3 +PB au contact, portée 5 pi., une cible, *Contact*: 2f4+3 dégâts contondants

Compagnon de bétail

Au premier niveau, vous réussissez à embarquer l'un de vos animaux de ferme avec vous à l'aventure. Ce compagnon est amical avec vous et vos alliés et utilise votre bonus de maîtrise (MB) dans plusieurs situations. Vous choisissez le sexe de cet animal (qui affecte ses traits) et si vous obtenez un animal de l'autre sexe, vous pouvez utiliser un LR pour l'adopter en tant que compagnon à la place du précédent.

En combat, votre compagnon agit pendant votre tour et utilise sa réaction par lui-même. Il n'utilise que l'action **Esquiver** à moins que vous utilisiez une action bonus pour lui demander d'utiliser une action de son bloc ou une autre action. Si vous êtes incapacité, il prend ses actions indépendamment.

S'il tombe à 0 PV, il réalise des jets de sauvegarde contre la mort comme un PJ normal.

Fin Commerçant

Vous avez toujours un échantillon de vos produits sur vous. Au 3e niveau, en tant qu'action, vous pouvez dépenser un dé de cran et sortir un échantillon de vos poches. Vous pouvez le manger ou le donner à une créature de votre choix, lui faisant gagner des PV temporaires égaux au résultat de ce dé + votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

Prolifique

Vos récoltes sont toujours prolifiques. Au 10e niveau, vous gagnez les bénéfices suivants:

- Votre compagnon augmente d'une taille, et ses PV et PV maximum augmentent de votre niveau de Roturier.
- Lorsque vous ordonnez à votre compagnon d'utiliser **Piétiner**, il peut le faire 2 fois à la place.
- lorsque vous passez au moins 8 heures à travailler sur une terre cultivable, elle gagne les bénéfices équivalents à une utilisation pour 8 heures du sort *Croissance Végétale*

Aubergiste

Les aubergistes sont souvent parmi les personnes les plus importantes du village. Armés de charme et de ruse, les aubergistes sont les plus aptes à guider des aventuriers à travers les enchevêtrements sociaux des villages.

Hospitalité

Dès le 1er niveau, vous gagnez la maîtrise de la Perspicacité, des outils de brasseur; des arbalètes légères et des ustensiles de cuisinier.

Lorsque vous utilisez ces compétences, traitez tout jet sur un d20 inférieur à 8 comme un 8.

Charme Rustique

Au 1er niveau, vous pouvez tisser un discours charmant vos convives. En tant qu'action, vous pouvez dépenser un nombre de dés de cran pour appliquer les effets d'un des sorts correspondants dans la table suivante.

CD de sauvegarde Charme Rustique. = 8 + BM + mod. Charisme

Effets de Charme Rustique

Dés de cran	Effets
1	Amis, Assistance, Moquerie Cruelle
3	Charme-personne, Héroïsme, Fou Rire de Tasha
6	Apaisement des émotions, Discours Captivant, Suggestion
8	Sieste, Ennemis à Foison

Conteur d'Histoires

Vous avez entendu toutes les histoires, mais avez besoin de temps pour vous les remémorer. Au 3e niveau, vous pouvez remplacer une de vos Histoires par une autre à la fin d'un LR.

Un ventre bien rempli

Au 10e niveau, vous pouvez inspirer d'héroïsme avec un simple repas et une histoire. Vous et toute créature alliée passant un CR ou LR avec vous gagne des PV temporaires égaux à votre niveau de Roturier + votre modificateur de Sagesse. (minimum +1).

Tant que ces PV sont actifs, les créatures ne peuvent pas être apeurées ou charmées et gagnent un bonus sur leurs jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse. (minimum +1)

Ouvrier

Parmi les plus robustes, les charpentiers, ébénistes et mâçons se considèrent tous comme des ouvriers. Souvent experts de leur outil de prédilection, ils n'ont pas peur de se mettre en danger pour mener à bien un projet.

Corpulent

Dès le premier niveau, lorsque vous gagnez un niveau, vos PV et PV maximum augmentent chacun de 1.

Vous comptez également une taille supérieure lorsque vous déterminez votre encombrement et vos capacités de poussée et de soulèvement.



Véritable Artisan

Au 1er niveau, vous gagnez la maîtrise des merlins, marteaux de guerre, grandes haches et haches de guerre. Vous maîtrisez aussi les outils de charpentier et de mâçon et ajoutez deux fois votre bonus de maîtrise aux jets utilisant ces outils.

Construction

Au 3e niveau, tant que vous avez accès à vos outils de Véritable Artisan et aux matériaux, vous pouvez construire des fortifications.

Pour chaque 10 minutes dépensées, vous créez une structure en bois avec une CA et des PV égaux à 10+ votre niveau de Roturier.

Chef-d'Oeuvre Architectural

A partir du 10e niveau, quand vous pourriez utiliser votre trait *Construction*, vous pouvez passer 10 minutes à créer une structure permanente et non-magique répliquant les effets des sorts *Passe-Muraille* ou *Mur de Pierre*.

Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'une fois entre chaque CR ou LR, à moins de dépenser 5 dés de cran pour l'utiliser une fois supplémentaire.

Histoires

Lorsque vous choisissez ou échangez des histoires, vous gagnez les bénéfices listés par la nouvelle histoire et perdez tous ceux liés à celle que vous retirez.

Conte du Gros Poisson

Un de vos amis vous a raconté que son père a, un jour, pêché un énorme monstre dans la mer. Vous gagnez la maîtrise des véhicules marins et du matériel de pêcheur et si vous avez accès à une étendue d'eau, vous pouvez vous nourrir avec vos alliés pour une journée.

Une fois par jour, vous pouvez raconter votre histoire de poisson à une personne volontaire, qui devient amicale avec vous tant que vous ne commettez pas de mauvaise action.

Conte du Barde Tapageur

Quand vous étiez enfant, vous adoriez le conte épique d'un barde voyageant de ville en ville. Vous gagnez la maîtrise de la Performance et d'un instrument de musique.

Conte de l'Imposteur

Vous connaissez l'histoire d'un vieillard qui a mené tout le village en bateau. Vous gagnez la maîtrise des déguisements et de la Tromperie.

Sur un LR, vous pouvez vous créer une seconde personnalité et le déguisement associé.

Conte du Fermier Téméraire

Vos parents vous ont parlé d'un valeureux fermier ayant tenu tête à un tyran il y a des années. Vous gagnez la maîtrise d'une arme martiale de votre choix qui n'a pas les propriétés *Lourde* ou *Deux mains*.

Lorsque vous racontez cette histoire, les villageois vous offriront un toit et un repas, mais ne risqueront pas leur vie.

Conte du Dangereux Mercenaire

Vos amis racontent toujours l'histoire d'une compagnie mercenaire assoiffée de sang qui parcourt le pays. Vous gagnez la maîtrise d'un set de jeu de votre choix et des boucliers.

Vous avez appris assez sur cette compagnie pour vous faire passer pour un de leurs membres et gagnez les bénéfices associés.

Conte du Malandrin Nocturne

Votre ami vous a raconté l'histoire du plus grand des voleurs. Lorsque vous entrez dans une nouvelle ville, vous pouvez immédiatement identifier un nid d'activité criminelle ou une guilde des voleurs.

Vous gagnez la maîtrise des outils de voleur et parlez le jobelin.

Conte du Malheureux Orphelin

Vos parents vous ont toujours effrayé avec l'histoire d'un orphelin abandonné dans les rue d'une grande ville. Vous avez adopté une souris comme l'enfant de l'histoire, qui peut obéir à de simples ordres venant de vous.

Vous gagnez l'avantage sur les jets faits pour trouver des passages secrets et des cachettes dans les villes.

Conte du Bûcheron Vagabond

Votre grand-mère vous racontait l'histoire des bûcherons qui protégeaient le village des monstres. Vous gagnez la maîtrise des arcs courts et de la Perception ou Survie.

En utilisant votre action et si la terre est adéquate, vous pouvez chasser assez de gibier pour nourrir votre groupe, une fois par jour.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Roturier, vous devez avoir un score de Constitution supérieur ou égal à 13. Votre 11e niveau de Roturier ne compte pas dans la progression de personnage.



Chasseur

La nature m'a tout donné mais ne cesse jamais de me reprendre. Ainsi, je dois lutter contre la nature pour survivre, lui prendre ce qu'elle refuse de me céder depuis ma naissance. Pourtant, elle n'est pas ma proie, ni mon ennemie, mais la source intarissable d'une abondance à laquelle seuls ceux qui comprennent toute l'étendue de sa puissance peuvent accéder.

Enevan, Chasseur Meurtri

Les chasseurs sont des individus intimement liés à la nature. Fins naturalistes, ils connaissent Azeron et ses créatures plus que quiconque, et savent mettre à profit la moindre information qu'elle leur fournit pour développer des stratégies de survie et de navigation inégalées.

La chasse est un domaine vaste, recouvrant de nombreuses spécialités et fonctions dans la société ou en marge de cette dernière. Ainsi, si la plupart des chasseurs se consacrent à la traque et l'entretien de la faune conventionnelle des forêts et vallées d'Azeron, d'autres ont décidé de se dévouer à l'étude de la faune et la flore marine. D'autres encore, plus courageux et beaucoup moins nombreux, ont embrassé les arts de la corruptologie et traquent les créatures corrompues et les phénomènes magiques résiduels au cours de chasses violentes et souvent meurtrières.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

- | d6 | Origine |
|----|---|
| 1 | Banni de mon village, j'ai survécu dans la nature grâce aux arts de la chasse. |
| 2 | Mes parents ont dérobé un artefact à un dragon, qui me traque pour se venger. |
| 3 | Je suis devenu aventurier dans ma traque d'une créature corrompue durant depuis des années. |
| 4 | Je suis le gardien du dernier spécimen d'une espèce condamnée. |
| 5 | J'ai appris la chasse en grandissant dans un avant-poste de la Vallée des Dragons. |
| 6 | Je n'ai pas chassé que des animaux... Et cherche à me faire oublier. |

Traits de caractère

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.

- | d6 | Trait |
|----|---|
| 1 | Je suis taciturne, mais un sujet en particulier me rend plus loquace que tous. |
| 2 | Mon respect pour les choses de la nature est... variable. |
| 3 | Ma devise est "Satisfais-toi du nécessaire." |
| 4 | L'ambition est le pire des défauts. |
| 5 | J'ai souvent tendance à surestimer le danger. |
| 6 | Je pense que la nature est un bien commun, et ne respecte pas la propriété terrienne et ses défenseurs. |

Personnage rapide

Choisissez la Sagesse comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Force ou la Dextérité. Puis choisissez un historique parmi *Hermite* ou *Chasseur de Primes (SCAG)*.

Traits de classe

En tant que chasseur, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d8 par niveau de Chasseur

Points de vie au niveau 1. 8 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d8 (ou 5) + votre mod. de Constitution



Chasseur

Niveau	Bonus Maîtrise	Traits	Dé de Trappeur
1er	+2	Piège du chasseur, Ingéniosité	1d4
2e	+2	Style de combat, Appât	1d4
3e	+2	Domaine du Chasseur	2d4
4e	+2	Augmentation de caractéristique	2d4
5e	+3	Piège amélioré, Arpenteur	2d6
6e	+3	Trait de Domaine	2d6
7e	+3	Piège renforcé	3d6
8e	+3	Augmentation de caractéristique	3d6
9e	+4	Leurre	3d6
10e	+4	Trait de Domaine	3d6
11e	+4	Coup Barbelé	3d8
12e	+4	Augmentation de caractéristique	3d8
13e	+5	Camouflage	3d8
14e	+5	Trait de Domaine	3d8
15e	+5	Leurre amélioré	4d8
16e	+5	Augmentation de caractéristique	4d8
17e	+6	Sens du Loup	4d8
18e	+6	Traquenard	4d8
19e	+6	Augmentation de caractéristique	5d8
20e	+6	Maître Trappeur	5d8

Maîtrises

Armure. Armures Légères

Armes. Armes courantes, Arcs longs, Sarbacanes, Filets et Bolas

Outils. Outils d'herbaliste

Sauvegarde. Force, Sagesse

Compétences. Deux parmi Nature, Perception, Survie, Médecine ou Arcane

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- Une arme dont vous avez la maîtrise
- (a) un kit d'arpenteur de donjons ou (b) un kit d'explorateur
- Un set d'armure en cuir
- (a) un filet ou (b) un arc long ou (c) une sarbacane
- Un kit d'outils d'herbaliste

Ou 2d4 x 10 po pour acheter votre équipement.

Ingéniosité

Dès le 1er niveau, vous savez utiliser vos compétences et votre environnement à votre avantage. Lorsqu'une autre créature réalise une attaque au corps-à-corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre modificateur de Sagesse à votre CA. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Piège du chasseur

Dès le 1er niveau, vous pouvez utiliser votre expérience et votre ruse pour piéger, en tant qu'action, une créature à 5 pi. de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en Sagesse CD 8+ votre modificateur de Sagesse+ votre bonus de maîtrise ou être affectée par le piège. La cible peut réaliser un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, et ce trait ne peut être actif que sur une seule cible à la fois.



Tant que ce trait est actif, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 1 dé de Trappeur pour choisir l'un de ces effets et l'appliquer à la cible, jusqu'à ce que vous le changiez.

Situation	Effet
Lorsqu'une autre créature que vous pouvez voir à moins de 30 pi. touche la cible avec une attaque	Appliquez vos dés de Trappeur en tant que dégâts supplémentaires.
Quand la cible se déplace	Réduisez la vitesse de déplacement de la cible de 5 pi. par dé de Trappeur.
Quand la cible attaque une autre créature que vous voyez à moins de 30 pi.	Augmente la CA de la cible de l'attaque d'1 par dé de Trappeur.

A partir du 5e niveau, lorsque vous utilisez votre action pour attaquer, vous pouvez utiliser ce trait immédiatement après en tant qu'action gratuite.

A partir du 7e niveau, ce trait peut être maintenu sur 2 cibles à la fois.

Style de combat

Au 2e niveau, vous adoptez un style de combat particulier comme votre spécialité. Choisissez une des options suivantes. Si vous débloquent des styles supplémentaires, choisissez-en un que vous ne possédez pas.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 sur les jets d'attaque que vous réalisez avec un arc.

Dueliste

Si vous tenez une arme au corps-à-corps dans une main et rien dans l'autre main, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Armes de lancer

Vous pouvez tirer une arme ayant la propriété **Lancer** dans la même action que celle de réaliser une attaque avec cette arme. Vos attaques à distance avec les armes de lancer bénéficient d'un bonus de +2 points de dégâts.

Chasseur

Lorsque vous attaquez avec une arme qui n'a pas la propriété **à deux mains**, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec un filet ou bolas.

Appât

A partir du 2e niveau, une créature à moins de 30 pi. de vous doit réussir un jet de sauvegarde en

Sagesse contre votre CD de Piège du chasseur pour faire une attaque contre une créature autre que vous, ou faire son jet d'attaque avec désavantage. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque CR. Vous pouvez également dépenser un dé de Trappeur pour utiliser ce trait en tant que réaction.

Domaine du Chasseur

En atteignant le 3e niveau, vous choisissez un Domaine de Chasseur, décrivant la voie que vous avez choisi de maîtriser dans l'art de la chasse.

Les choix disponibles sont les domaines de la Forêt, de l'Océan et des Malterres. Votre clan vous accorde des traits au niveau 3 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Arpenteur

Au 5e niveau, vous maîtrisez les arts de la traque et du voyage. Vous vous sentez à l'aise dans les terrains naturels difficiles, étant non affecté par ces derniers et y gagnant 10 pi. de vitesse de déplacement.

Lorsque vous chassez votre proie favorite (créature du type listé dans votre Domaine), vous gagnez l'avantage sur les jets de Sagesse (Survie et Perception).

Piège renforcé

A partir du 7e niveau, votre Piège du chasseur peut maintenant avoir deux effets simultanés.

De plus, les dégâts infligés par les effets de votre piège comptent comme des dégâts magiques pour le calcul des résistances et des immunités.

Lorsque vous utilisez cette action, la cible ne peut pas réaliser d'attaque d'opportunité contre vous jusqu'à la fin du tour.

Leurre

Au 9e niveau, vous pouvez choisir de lancer votre jet d'initiative avec désavantage pour donner l'avantage sur l'initiative à un allié. Vous pouvez dépenser des dés de Trappeur pour appliquer cet effet à un allié supplémentaire par dé dépensé.



Au 15e niveau, à la place donnez l'avantage à deux alliés ciblés.

Coup barbelé

Au 11e niveau, lorsque vous attaquez pendant votre tour vous pouvez choisir d'en faire un coup barbelé. Si l'attaque est réussie, la cible reçoit 1d8 dégâts perçants supplémentaires.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR.

Camouflage

Dès le 13e niveau, votre conscience et connaissance de la nature vous permet à vous et vos alliés de vous cacher à la vue de tous. Lorsque vous ou une autre créature que vous voyez à 5 pi. fait un jet de Discrétion, vous pouvez décider qu'elle le fasse avec l'avantage.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse entre chaque LR.

Sens du Loup

Au 17e niveau, vous avez une maîtrise complète lorsqu'il s'agit de masquer, produire et repérer des odeurs.

Les créatures ont un désavantage sur les jets de Sagesse (Perception) basés sur votre odeur et celles de vos alliés. Vous avez l'avantage sur les jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odeur de vos alliés.

Traquenard

A partir du 18e niveau, si aucune créature n'est affectée par votre piège durant votre tour, vous pouvez utiliser votre action pour installer un traquenard.

Vous recouvrez une surface de 15 pi. de côté de pièges de votre conception. L'espace devient un terrain difficile pendant 10 minutes. Quand une créature se déplace dans l'espace affecté, elle reçoit 2d6 dégâts perçants pour chaque 5 pi. traversés. Si une créature démarre son tour dans cet espace, elle doit réussir un jet de Dextérité (Acrobatie) contre votre CD de piège ou devenir entravée.

Vous pouvez utiliser ce trait une fois entre chaque LR, ou passer une heure à le préparer pour l'utiliser gratuitement.

Maître Chasseur

Au 20e niveau, votre maîtrise des arts de la chasse est inégalée. Vous pouvez maintenant dépenser un dé de Trappeur et utiliser une action bonus pour préparer un piège et le donner à un allié à portée de déplacement.

Une créature en possession d'un de vos piège peut le dépenser pour disposer d'une utilisation de votre trait de **Piège du chasseur**. Lorsqu'une créature utilise l'un de vos pièges, le CD de piège du chasseur et le nombre de dés de Trappeur associés à ce piège sont égaux aux valeurs que vous aviez lorsque vous l'avez fabriqué.

Domaines du Chasseur

Vous avez appris à connaître la nature au contact de la nature. Selon l'environnement où vous avez fait vos débuts, vous avez donc appris à maîtriser les arts de la chasse terrestre, maritime ou de la corruptologie.

Domaine de la Forêt

Enfant de la forêt, vous êtes expert en matière de chasse terrestre, de pistage et de camouflage.

Proie favorite

A partir du 3e niveau, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des piques, et l'avantage sur les jets d'Intelligence (Nature) concernant les créatures de type Bête.

Compagnon de chasse

A partir du 3e niveau, votre osmose avec la nature vous permet d'appeler à l'aide un chien sauvage en tant que compagnon de combat. Pour les considérations de gameplay, ce compagnon est traité comme un compagnon magique lié à vous. Il apparaît à moins de 30 pi. de vous, obéit à vos ordres et est amical avec vous et vos alliés.

En combat, l'animal partage votre initiative mais prend son tour immédiatement après le votre. Il peut se déplacer et utiliser une réaction par lui-même mais la seule action qu'il prend sur son tour est l'action **Harceler la proie**, à moins que vous utilisiez une action bonus pendant votre tour pour lui ordonner une autre action de son bloc de statistiques ou en dehors. Si vous êtes incapacité, le compagnon peut prendre n'importe quelle action indépendamment.

L'animal reste à vos côtés jusqu'à la fin du combat, pendant 30 minutes ou jusqu'à ce que vous lui ordonniez de partir.

Limier

Dès le 6e niveau, vous et votre compagnon savez vous concentrer pendant jusqu'à 1 heure sur la traque de votre proie (comme si vous vous concentriez sur un sort). Vous gagnez l'avantage sur les jets de Perception et Intelligence (Investigation) pendant cette période. De plus, les attaques de votre compagnon comptent comme magiques pour le calcul des immunités et résistances aux dégâts.



Compagnon: Loup

Moyenne, Neutre

Classe d'Armure 13 + BM

Points de Vie 5 + 5 fois votre niveau de Chasseur

Vitesse 40 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (0)	13 (+1)	11 (0)

Compétences Perception +3, Discrétion +4

Sens Perception passive 13

Langues Comprend le commun mais ne le parle pas

Challenge BM

Ouïe et Odorats aiguisés. Le loup a l'avantage sur les jets de Perception basés sur l'ouïe et l'odorat.

Actions

Harceler la proie. Le loup peut se déplacer en doublant sa vitesse de déplacement et forcer les créatures sur son chemin à se déplacer dans la même direction.

Morsure. *Attaque au corps-à-corps:* +3+BM au contact, portée 5 pi., une cible. *Contact:* 1d6+BM dégâts perçants

Capture. *Attaque au corps-à-corps:* +3+BM au contact, portée 5 pi., une cible. *Contact:* 1d6+BM dégâts perçants Au contact, l'effet de votre piège de Chasseur se déclenche et la cible réalise son jet de sauvegarde contre votre CD de piège. Le loup maintenant la cible ne peut pas utiliser d'action ou de réaction jusqu'à la fin de son prochain tour.

Action au 14e niveau

Multiattaque. Le loup peut utiliser deux actions *Mordre* ou en remplacer une par une action *Capture*.

Réactions

Protection. Lorsqu'une créature se déplace à 5 pi. du loup ou de vous, le loup le maintient à distance et le force à se déplacer de 5 pi. dans la direction de votre choix.

Combattant

Au 10e niveau, vous pouvez utiliser gratuitement l'action **Pousser** après avoir porté un coup avec succès.

Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre modificateur de Force entre chaque LR.

Dresseur d'exception

Au 14e niveau, votre compagnon gagne l'action **Multiattaque**.

Domaine de l'Océan

Né sur un bateau ou dans une famille de pêcheurs, vous avez appris à explorer la mer et maîtriser les créatures qui l'habitent.

Proie favorite

A partir du 3e niveau, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des arbalètes de poing, des outils de navigateur, et l'avantage sur les jets d'Intelligence (Nature) concernant les créatures de type Bête.

Oeil du faucon

Au 3e niveau, vous pouvez entraîner un rapace sauvage à vous obéir temporairement. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait pour appeler un oiseau sauvage pendant une heure:

- Vous pouvez l'envoyer performer des actions de Perception et Investigation à distance sans perdre le contrôle de vos propres sens.
- Votre compagnon agit comme un objet que vous pouvez utiliser en dépensant une action ou action bonus en combat. Vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par tour.
 - Vous pouvez lui ordonner d'attaquer une cible à moins de 60 pi. (Contact: BM, Dégâts: 1d4+BM)
 - En tant qu'action bonus, vous pouvez lui ordonner d'aider une créature que vous voyez à moins de 30 pi. de vous.
 - Vous pouvez lui ordonner, en tant qu'action bonus, de déployer votre Piège de chasseur à une portée de 30 pi. ou moins, si vous avez utilisé l'action correspondante ce tour.

Préparation au voyage

Au 6e niveau, vous utilisez votre expérience du voyage en haute mer pour préparer votre groupe à l'aventure. Durant un CR, vous pouvez choisir de dépenser un dé de Trappeur pour appliquer un soin égal au résultat de ce dé à un nombre d'alliés de votre choix. Additionnellement, vous pouvez préparer la route et ignorer tous les malus de terrain pendant 6h après un CR ou LR, en dépensant un dé de Trappeur au cours de ce CR ou LR.



Alchimiste des mers

Au 10e niveau, votre connaissance de la faune et la flore marine vous permet de confectionner des remèdes hors normes. Une fois par jour, vous pouvez dépenser un dé de Trappeur et vous concentrer pendant une heure pour récolter à coup sûr les ingrédients nécessaires à la confection du remède à l'altération de votre choix si vous êtes à proximité de la mer ou d'un cours d'eau majeur.

Endurci par les flots

Au 14e niveau, votre expérience des affres de la mer vous a appris à endurer les effets de la douleur. En tant qu'action bonus, vous pouvez dépenser un dé de Trappeur pour ignorer les effets de la douleur pendant 1h.

Domaine des Malterres

Vous avez grandi au milieu de malterres, ces régions corrompues par la Guerre et envahies de créatures violentes et sanguinaires, que vous avez appris à dompter.

Proie favorite

A partir du 3e niveau, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des arbalètes lourdes, et l'avantage sur les jets d'Intelligence (Nature/ Arcane) concernant les créatures de type Monstruosité.

Compagnon des malterres

Au 3e niveau, vous pouvez entraîner un limier des malterres (chien mutant sensible à la corruption et aux ferrites) à vous obéir temporairement. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait pour appeler un limier des malterres sauvage pendant une heure.

- Vous pouvez l'envoyer performer des actions de Perception et Investigation à distance sans perdre le contrôle de vos propres sens. Le limier est sensible aux ferrites, et peut donc détecter et identifier les effets magiques et pseudomagiques à portée.
- Votre compagnon agit comme un objet que vous pouvez utiliser en dépensant une action ou action bonus en combat. Vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par tour.

- Ses actions sont les suivantes:
 - Vous pouvez lui ordonner d'attaquer une cible à moins de 30 pi. (Contact: BM, Dégâts: 1d6+BM)
 - En tant qu'action bonus, vous pouvez lui ordonner d'aider une créature que vous voyez à moins de 30 pi. de vous.
 - Vous pouvez lui ordonner, en tant qu'action bonus, de déployer votre Piège de chasseur à une portée de 30 pi. ou moins, si vous avez utilisé l'action correspondante ce tour.

Camouflage des malterres

A partir du 6e niveau, votre maîtrise de l'environnement des malterres vous permet de vous camoufler des créatures les plus dangereuses. Dans les malterres, vous pouvez vous concentrer pendant 10 minutes pour utiliser votre environnement pour vous camoufler et devenir imperceptible aux sens spéciaux des créatures corrompues et à travers les ferrites pendant 1d4-1 heures (minimum 1). Vous pouvez utiliser ce trait une fois entre chaque CR, et dépenser un dé de Trappeur au moment où vous l'utilisez pour camoufler une créature supplémentaire de votre choix.

Fléau des monstres

A partir du 10e niveau, vous avez appris à combattre les créatures corrompues mieux que quiconque. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature du type de votre proie favorite, vous pouvez faire que ces dégâts ignore ses résistances et immunités en repérant le point faible de la créature. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre chaque LR, ou dépenser un dé de Trappeur pour l'utiliser gratuitement.

Symbiose d'Urthoven

Au 14e niveau, votre compréhension de la corruption et votre lien avec votre limier des malterres sont à leur apogée. En obtenant ce trait au 14e niveau, choisissez trois intuitions dans la liste de Pseudomage. En tant qu'action bonus, vous pouvez dépenser un dé de Trappeur et ordonner à votre limier de canaliser toutes ses forces pour lancer une des intuitions choisies. Le compagnon se sépare de vous après utilisation ou après la fin de la durée de l'intuition. Le limier ne peut pas prendre d'autre action tant qu'il maintient la concentration sur une intuition.

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis le Chasseur, vous devez avoir un score de Sagesse supérieur ou égal à 13.



Erudit

Le savoir a été successivement l'outil du pouvoir, de la guerre et de la famine. Si la course à la puissance magique délivrée par les dieux ne fut en soi qu'une longue fuite en avant vers les arcanes, la délivrance et le fléau apportés par les dragons ne sont que le produit de siècles d'accumulation de ces connaissances arcaniques, au détriment de toute autre science. Notre époque est le fruit de ces temps de défaillance de la science, et la fondation d'un monde meilleur dépend intégralement de notre capacité à suivre la devise des sages: apprendre, c'est comprendre.

Ayena, Erudite Utopiste

Scientifiques, écrivains, archéologues... Les érudits sont les savants du continent, arpentant les villes, forêts et champs de bataille d'Azeron pour faire profiter de leur esprit d'analyse hors du commun à l'écart ou au coeur de l'action.

Si les domaines d'activité sont multiples au sein des nombreuses universités et académies d'Azeron, seuls quelques domaines s'allient parfaitement à la vie d'aventurier: leurs représentants sont membres des cercles des Ecrivains, des Investigateurs et des Archéologues.

Si leurs compétences sont avant tout d'ordre intellectuel, la vie d'aventurier les a formé à un mode de vie plus rude, où la plupart ont appris à étendre leurs aptitudes aux domaines de la vie quotidienne et du combat.

Origine

Les extraits ci-dessous sont des raisons pouvant avoir poussé votre personnage à poursuivre ce choix de vie. Vous pouvez en choisir une, la tirer au hasard ou en créer une toute nouvelle.

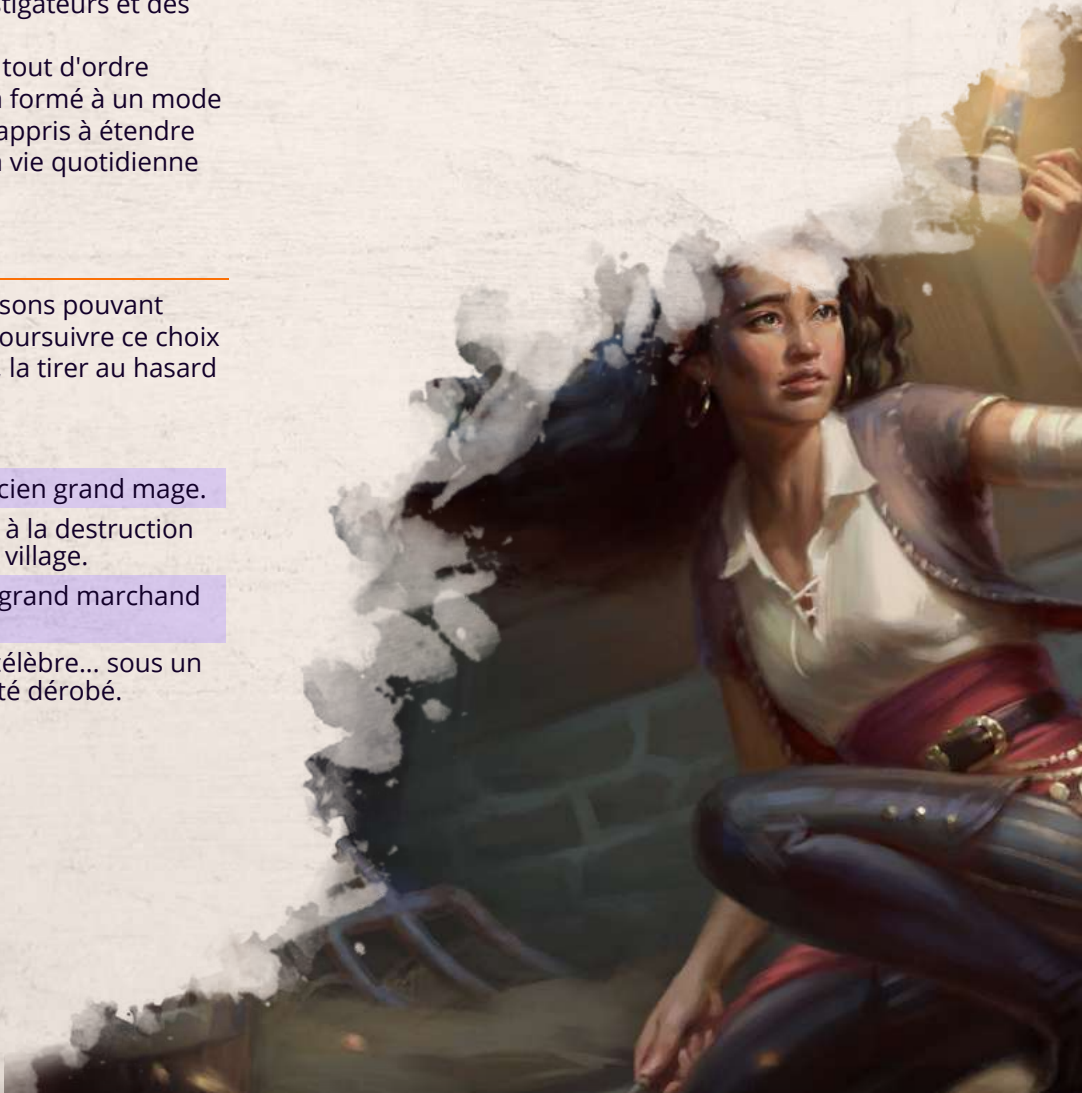
- | d6 | Origine |
|----|---|
| 1 | Je suis un descendant d'un ancien grand mage. |
| 2 | Mes expériences ont conduit à la destruction accidentelle de mon village. |
| 3 | Je suis le détective privé d'un grand marchand holfosien. |
| 4 | Je suis l'auteur d'un ouvrage célèbre... sous un pseudonyme qui m'a été dérobé. |

- | d6 | Origine |
|----|--|
| 5 | Je suis le poète officiel d'un noble plus ou moins célèbre. |
| 6 | Mes parents m'ont chargé de poursuivre le projet de leur vie après leur disparition. |

Traits de caractère

- | d6 | Trait |
|----|---|
| 1 | Je scrute attentivement chaque objet de chaque pièce dans laquelle j'entre. |
| 2 | Je refuse toujours de parler de mon métier aux inconnus. |
| 3 | Ma devise est "Qui ne tente rien n'a rien." |
| 4 | Je ne peux pas accepter de décision prise sans débat. |
| 5 | Je ne peux m'empêcher de parler une langue morte par intermittence. |
| 6 | Je suis souvent moins discret que j'aimerais l'être. |

Vous pouvez sélectionner ou tirer au sort un de ces traits distinctifs pour votre personnage, ou en créer un nouveau.



Erudit

Niveau	Bonus Maîtrise	Traits	Points Etude Intensive
1er	+2	Analytique, Défense sans armure	—
2e	+2	Estimation, Etude Intensive	2
3e	+2	Cercle académique, Découverte	3
4e	+2	Augmentation de caractéristique	4
5e	+3	Action supplémentaire	5
6e	+3	Savoir encyclopédique, Prédiction calculée	6
7e	+3	Toujours prêt	7
8e	+3	Augmentation de caractéristique	8
9e	+4	Trait de cercle	9
10e	+4	Découverte	10
11e	+4	Conscience totale	11
12e	+4	Augmentation de caractéristique	12
13e	+5	Trait de cercle	13
14e	+5	Contrôle rigoureux	14
15e	+5	Examen minutieux	15
16e	+5	Augmentation de caractéristique	16
17e	+6	Trait de cercle	17
18e	+6	Palais mental	18
19e	+6	Augmentation de caractéristique	19
20e	+6	Savoir séculaire	20

Personnage rapide

Choisissez l'Intelligence comme votre score de caractéristique le plus élevé. Votre prochaine caractéristique la plus élevée devrait être la Dextérité. Puis choisissez un historique parmi *Archéologue* ou *Sage*.

Traits de classe

En tant qu'érudit, vous gagnez les traits de classe suivants.

Points de vie

Dé de vie. 1d8 par niveau de Chasseur

Points de vie au niveau 1. 8 + votre mod. de Constitution

Points de vie après le niveau 1. 1d8 (ou 5) + votre mod. de Constitution

Maîtrises

Armure. Aucune

Armes. Armes courantes, Arbalètes de poing, Epées courtes

Outils. 2 types d'outils d'artisan de votre choix

Sauvegarde. Intelligence, Sagesse

Compétences. Trois de votre choix

Équipement

Vous commencez avec cet équipement de classe.

- Une épée courte
- (a) une arbalète de poing et 20 carreaux ou (b) quatre dagues
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur

Ou 2d4 x 10 po pour acheter votre équipement.



Analytique

Dès le 1er niveau, votre capacité d'analyse vous permet de faire face à de nombreux défis. Vous gagnez les bénéfices suivants:

- Lorsque vous utilisez votre réaction pour attaquer, vous pouvez remplacer votre modificateur de Force ou Dextérité par votre modificateur d'Intelligence pour le jet d'attaque et le jet de dégâts.
- Lorsque vous utilisez l'action **Se préparer** pendant votre tour, vous pouvez préparer une action supplémentaire en tant qu'action bonus. Si ces actions ont le même déclencheur ou utilisent l'effet domino, vous pouvez les réaliser en utilisant une seule réaction.

Défense sans armure

Dès le 1er niveau, votre esprit d'analyse vous permet d'esquiver les coups avec une grande facilité, tant que vous ne portez pas d'armure, votre CA devient 10 + votre modificateur d'Intelligence + votre modificateur de Dextérité.

Estimation

A partir du 2e niveau, votre savoir vous permet de déceler les propriétés et l'histoire d'objets anciens. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait et appliquer les effets du sort *Identification* sur l'objet de votre choix. En utilisant ce trait, vous pouvez aussi déterminer l'origine, l'âge et la valeur approximative de l'objet ciblé.

Etude intensive

A partir du 2e niveau, vous avez acquis des compétences dans de nombreux domaines vous permettant de résoudre une grande variété de problèmes. Ces connaissances sont représentées par des points d'Etude Intensive (PEI), comme défini dans la table de classe d'Erudit. Vous récupérez tous vos PEI dépensés après un LR. Vous pouvez dépenser ces points pour utiliser divers traits, dont 3 sont débloqués au 2e niveau:

Approche réfléchie. Lorsque vous réalisez un jet de caractéristique, vous pouvez dépenser un PEI pour remplacer le modificateur de caractéristique par votre modificateur d'Intelligence.

Expertise. Lorsque vous appliquez votre bonus de maîtrise à un jet, vous pouvez dépenser un PEI pour doubler ce bonus pour ce jet.

Esprit aiguisé. Lorsque vous préparez une action pendant votre tour, vous pouvez dépenser un PEI pour gagner une réaction supplémentaire jusqu'au début de votre prochain tour. N'utilisez cette réaction que pour utiliser une action préparée pendant votre tour.

Lorsque vous dépensez des PEI pour utiliser un trait, vous ne pouvez plus utiliser ce trait avec des PEI avant la fin du prochain LR.

Cercle académique

Au 3e niveau, vous vous dédiez à un domaine d'étude particulier. Votre cercle vous accorde des traits au 3e niveau, puis aux 9e, 13e et 17e niveaux.

Découverte

Aux 3e et 10e niveaux, vous gagnez la maîtrise dans un outil et une compétence de votre choix, et apprenez une langue supplémentaire.

Augmentation de score de carac.

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir d'augmenter votre score dans une caractéristique de 2 points, ou vos scores dans 2 caractéristiques de 1 point, sans dépasser 20. Vous pouvez alternativement choisir un nouveau Don, si votre MD l'autorise.

Action supplémentaire

A partir du 5e niveau et une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait et utiliser **Se préparer** en tant qu'action bonus après avoir attaqué ou performé une action autre que **Se préparer** pendant votre tour.

Savoir encyclopédique

Dès le 6e niveau, votre grand savoir vous permet d'analyser vos adversaires à la vitesse de l'éclair et d'identifier leurs caractéristiques principales à partir de leur comportement et leur apparence. Lorsque vous réussissez une attaque ou réussissez un jet de caractéristique contre une créature, vous pouvez dépenser un nombre de PEI inférieur ou égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi par défaut) pour découvrir autant d'informations sur votre cible. Pour chaque point dépensé, vous pouvez demander au MD une information parmi celles-ci:

- De quelle créature s'agit-il ?
- De quel type de créature s'agit-il ?
- Quel est son alignement ?
- Est-elle vulnérable à un certain type de dégâts ?
- Est-elle résistante à un certain type de dégâts ?
- Est-elle résistante à un certain type d'altération ?



- Est-elle au courant de ma présence ?
- Dissimule-t-elle quelque chose ?
- Comment peut-elle me blesser ?
- Est-elle corrompue/ sensitive ?

Si le MD estime que vous ne disposez pas d'un moyen d'accéder à ces informations ou de les avoir apprises en premier lieu, ce dernier peut vous donner une réponse vague ou vous dire que vous ne disposez pas de l'information en question.

Additionnellement, vous gagnez les bénéfices suivants en utilisant ce trait, pendant 1 minute:

- Choisissez une caractéristique, vous gagnez l'avantage sur les jets de cette caractéristique contre la cible.
- Ajoutez votre bonus de maîtrise à vos jets de dégâts contre la cible.

Prédiction calculée

A partir du 6e niveau, vos connaissances vous permettent d'anticiper le résultat de vos actions. Si vous disposez de tous vos PEI, vous pouvez dépenser tous vos PEI pour utiliser ce trait et bénéficier d'un effet similaire au sort **Augure**, informé par votre esprit logique.

Toujours prêt

Au 7e niveau, vous êtes prêt à faire face aux situations les plus inattendues. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à vos jets d'initiative.

De plus, si vous êtes pris par surprise et n'êtes pas incapable, vous pouvez utiliser l'action **Se préparer** pendant votre premier tour.

Conscience totale

Au 11e niveau, vous pouvez analyser les situations de façon à repérer la moindre opportunité. Pendant le combat, vous disposez d'une réaction supplémentaire tant que vous avez la moitié ou plus de vos PV max. N'utilisez cette seconde réaction que pour utiliser une action préparée pendant votre tour.

Contrôle rigoureux

Au 14e niveau, vous gardez un contrôle constant sur vous-même. Si vous échouez sur un jet de caractéristique, vous pouvez dépenser votre réaction pour le relancer. Vous devez utiliser le nouveau résultat.

Examen minutieux

A partir du 15e niveau, vous êtes capable d'analyser rapidement vos ennemis. En lançant l'initiative, vous pouvez poser une question au MD comme si vous aviez utilisé le trait *Savoir encyclopédique*.

Palais mental

Au 18e niveau, vous êtes capable de reconstruire les événements et faits que vous connaissez ou avez étudiés. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait et bénéficier des effets du sort

Mythes et légendes.

Savoir séculaire

Au 20e niveau, vos compétences et votre intellect sont connus et respectés. Votre bonus de maîtrise augmente de 2 points, pour un maximum de 8.

Cercle académique

Votre expertise dans votre domaine vous a permis de rejoindre la communauté savante, et d'acquérir de nombreuses nouvelles compétences matérialisées par votre cercle académique.

Cercle des Écrivains

Qu'il s'agisse de poésie de d'écriture romanesque, vous maîtrisez les arts des lettres et êtes capable de créer, d'un coup de plume, des mondes entiers. Les grands écrivains marquent souvent de leur empreinte la culture de la société qui les entoure, si leur talent est reconnu par des lecteurs investis.

Maîtrise bonus

En choisissant ce cercle au 3e niveau, vous gagnez les bénéfices suivants:

- Vous gagnez la maîtrise des outils de calligraphie et d'un set de jeu de votre choix.
- Vous apprenez deux langues de votre choix.

Vous gagnez également la maîtrise d'un genre littéraire correspondant à votre genre de prédilection:

Mystère. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Tromperie, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets de Tromperie.

Horreur. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets d'Intimidation.

Poésie. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Représentation, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets de Représentation.

Journalisme. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Persuasion, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets de Persuasion.



Forgeur de mots

Au 3e niveau, vous apprenez à inspirer les autres avec votre art. En tant qu'action, vous pouvez donner l'inspiration à une créature pouvant vous entendre à moins de 30 pi. et qui peut comprendre une langue que vous parlez.

Auteur influent

Au 9e niveau, votre travail est devenu populaire dans plusieurs strates de la société. Choisissez la classe sociale amatrice de votre art, vous gagnez les bénéfices associés.

Bourgeoisie. Votre simple nom suffit à couvrir l'essentiel de vos dépenses. Cela vous permet de vivre un mode de vie confortable sans avoir à payer 2 po. par jour, ou réduit le montant à payer pour vivre un mode de vie riche ou aristocratique par ce montant. De plus, vous avez l'avantage sur les jets de Charisme réalisez contre un individu de cette classe.

Roturiers. Les roturiers accepteront de vous rendre tous les services mineurs que vous leurs demandez, à conditions que ces derniers soient raisonnables et que vous n'apparaissez pas comme une menace. De plus, vous avez l'avantage sur les jets de Charisme réalisez contre un individu de cette classe.

Scribe légendaire

A partir du 13e niveau, votre maîtrise d'un genre littéraire a atteint son paroxysme. Choisissez un genre (identique ou différence de celui choisi au 3e niveau), vous gagnez les bénéfices associés.

Mystère. Votre sens du mystère vous immunise aux illusions magiques et pseudomagiques, que vous pouvez déceler instantanément.

Horreur. Vous êtes capable de récupérer votre sang froid très rapidement. En tant qu'action pendant votre tour, vous pouvez terminer un effet vous donnant l'altération **apeuré**.

Poésie. Vous pouvez inspirer même l'âme la plus froide avec vos mots. Une créature à laquelle vous avez donné l'inspiration peut relancer l'un des dés une fois en utilisant cette inspiration.

Journalisme. Il est presque impossible de vous manipuler. En tant qu'action pendant votre tour, vous pouvez terminer un effet vous donnant l'altération **charmé**.

Elan d'inspiration

Dès le 17e niveau, lorsque vous lancez un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde, vous pouvez dépenser un PEI pour le lancer avec l'avantage.

Cercle des Investigateurs

Dans ce monde rempli de mystères, certains érudits dédient leur vie et leurs études à l'enquête et l'intrigue. C'est votre cas si vous avez rejoint le cercle des Investigateurs.

Détective privé

En choisissant ce cercle au 3e niveau, vous gagnez les bénéfices suivants:

- Vous gagnez la maîtrise des arbalètes lourdes et épées longues.
- Vous gagnez la maîtrise des déguisements, des outils de voleur et d'un set de jeu de votre choix.
- Vous apprenez le chant des voleurs, une langue spéciale utilisée par les malandrins. Vous apprenez également divers symboles vous permettant de repérer et comprendre les signes, marques et sigils que ces derniers utilisent pour communiquer entre eux.

De plus, vous gagnez la maîtrise de la compétence Investigation, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets d'Investigation.

Style de combat

Au 3e niveau, vous adoptez un style de combat particulier comme votre spécialité. Choisissez une des options suivantes. Si vous débloquentes des styles supplémentaires, choisissez-en un que vous ne possédez pas.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 sur les jets d'attaque que vous réalisez avec un arc.

Dueliste

Si vous tenez une arme au corps-à-corps dans une main et rien dans l'autre main, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Combat à mains nues

Vos coups à mains nues peuvent infligés des dégâts contondants égaux à 1d6+ votre modificateur de Force, en remplaçant 1d6 par 1d8 si vous tenez une arme ou un bouclier. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature que vous agrippez.

Expert du terrain

Au 9e niveau, vos compétences vous permettent de vous infiltrer dans le monde du crime. Vous gagnez les bénéfices suivants:



- Vous pouvez passer une journée à enquêter pour contacter le monde criminel ou le marché noir. Vous pouvez dépenser 25 po pour le faire sans éveiller les soupçons.
- Vous pouvez vous fondre dans les syndicats du crime. Vous pouvez passer 7 jours et dépenser 25 po pour établir des liens et vous créer une fausse identité. En utilisant cette identité comme couverture, les autres créatures croient que vous faites partie de l'organisation criminelle infiltrée, jusqu'à ce qu'une raison contradictoire leur soit donnée.

Lire entre les lignes

A partir du 13e niveau, vos capacités déductives vous permettent de lire entre les lignes. Une fois entre chaque LR, vous pouvez poser une question au MD, qui peut répondre par "oui", "non", "peut-être", "jamais", "pas pertinent" ou "incertain" (si le MD juge que vous ne disposez pas d'un moyen de déduire l'information demandée).

Trompe-la-mort

Au 17e niveau, vous êtes devenu expert pour vous dérober à une mort certaine. Si vous PV devaient être réduits à 0, vous pouvez dépenser un PEI pour étudier les possibilités et trouver un moyen de survivre, faisant tomber vos PV à 1 à la place.

Cercle des Archéologues

Azeron recèle de secrets enfouis dans les ruines laissées par les civilisations s'y étant succédées. En rejoignant le cercle des Archéologues, vous avez dédié votre vie à leur recherche et leur étude.

Historien vagabond

En choisissant ce cercle au 3e niveau, vous gagnez les bénéfices suivants:

- Vous gagnez la maîtrise des fouets.
- Vous gagnez la maîtrise des outils de maçon et de potier
- Vous apprenez une langue de votre choix.

De plus, vous gagnez la maîtrise de la compétence Histoire, ou une autre compétence si vous la maîtrisez déjà. Votre bonus de maîtrise est doublé sur les jets d'Histoire.

Linguistique antique

Au 3e niveau, votre connaissance des anciens alphabets et des langues mortes vous permet de décoder tous les messages. Vous comprenez instantanément le sens littéral de toute langue morte que vous entendez, ou pouvez passer une heure à déchiffrer un texte dans une langue morte pour en saisir le sens littéral.

Si un texte comporte un glyphe ou un symbole, le MD peut vous donner un indice vague sur sa potentielle signification.

Sens de l'antiquaire

Au 3 niveau, votre connaissance des anciennes civilisations vous permet de comprendre le fonctionnement et la raison d'être de toute arme antique. Une fois entre chaque LR, vous pouvez utiliser ce trait et bénéficier des effets du sort **Identification** sur une arme de votre choix. Si vous le faites, vous maîtrisez cette arme jusqu'à ce vous utilisiez ce trait sur une autre arme.

Explorateur de tombeau

Au 9e niveau, les années passées à explorer tombes et donjons vous permet de repérer les pièges avec aisance. Vous pouvez repérer tout piège se situant dans votre ligne de vision. Cet effet s'étend aux propriétés du terrain comme une surface de sol fragile ou une flaque de liquide acide.

Expert en artefacts

A partir du 13e niveau, votre connaissance des artefacts vous permet de comprendre leur fonctionnement. Vous ignorez tous les prérequis d'espèce, niveau ou classe sur l'utilisation d'un artefact ou objet magique que vous avez identifié.

Savoir révélé

Au 17e niveau, vous comprenez l'architecture des donjons et pouvez y découvrir des objets rares. Une fois entre chaque LR et si vous vous trouvez dans un donjon ou des ruines, vous pouvez dépenser des PEI pour y découvrir un objet de la rareté correspondante. Si le MD a déterminé qu'aucun objet de la rareté associée n'est disponible, vous trouvez un objet de la rareté inférieure la plus haute disponible.

Rareté	PEI
Commun	1
Peu Commun	3
Rare	8
Très Rare	13
Légendaire	17

Multiclasse

Pour passer en multiclasse vers ou depuis l'Erudit, vous devez avoir un score d'Intelligence supérieur ou égal à 13.



Pseudomagie



ette section décrit la plupart des capacités pseudomagiques (intuitions et impulsions) utilisées par les classes maniant les ferrites. La première partie de cette section donne la liste des intuitions et impulsions disponibles pour chaque classe. Le reste est dédié à une présentation de chacun de ces sorts par ordre de niveau et de discipline pseudomagique.



Pseudomage

Intuitions

Cicatrisation
Fortifier
Frappe d'Acier
Lien d'Energie Basique
Poigne
Amplification
Apaisement
Miroir
Prisme
Vision d'Aldéric
Cage Cinétique
Focus Ylmérien

1er Niveau

Altération de Masse
Armure d'Ymir
Onde de Choc
Projection
Singularité
Astuce du Faussaire
Concentration de Spiel
Détection
Filtration
Sens du Trappeur
Ferritisation
Plénitude du Magnétiseur
Transcription

2e Niveau

Aiguillage
Imposture
Lien d'Energie Supérieur
Paralysie
Stase
Lien de Perception
Localisation
Sens de l'Espion

Sens du Dueliste
Diapason
Manipulation

3e Niveau

Arme Vivante
Glyphe Dubrien
Inversion
Mur de Ferrites
Ralentissement
Clairvoyance
Glyphe du Guide
Résonnance
Sens du Druide
Sens du Voyageur
Camouflage
Négation
Sens de l'Empathe

4e Niveau

Coagulation
Flux
Lévitacion
Lien d'Energie Colossal
Dissimulation des Ferrites
Dissipation
Nondétection
Oeil des Six
Altération Thermique
Contingence

5e Niveau

Explosion de Ferrites
Mot de Pouvoir: Sang
Prison de Force
Sanctuaire d'Ylena
Tutelle Féroce
Mirage
Mot de Pouvoir:
Conscience

Champ d'Annulation
Mot de Pouvoir: Ether
Rune d'Isidoros

Chevalier (Paladin)

Intuitions

Cicatrisation
Fortifier
Frappe d'Acier
Lien d'Energie Basique
Poigne
Amplification
Apaisement
Miroir
Prisme
Vision d'Aldéric
Cage Cinétique
Focus Ylmérien

Magnétiseur

Intuitions

Cicatrisation
Fortifier
Frappe d'Acier
Lien d'Energie Basique
Poigne
Amplification
Apaisement
Miroir
Prisme
Vision d'Aldéric
Cage Cinétique
Focus Ylmérien

1er Niveau

Altération de Masse
Armure d'Ymir
Onde de Choc

Projection
Singularité
Astuce du Faussaire
Concentration de Spiel
Détection
Filtration
Sens du Trappeur
Ferritisation
Plénitude du Magnétiseur
Transcription

2e Niveau

Aiguillage
Imposture
Lien d'Energie Supérieur
Paralysie
Stase
Lien de Perception
Localisation
Sens de l'Espion
Sens du Dueliste
Diapason
Manipulation

3e Niveau

Arme Vivante
Glyphe Dubrien
Inversion
Mur de Ferrites
Ralentissement
Clairvoyance
Glyphe du Guide
Résonnance
Sens du Druide
Sens du Voyageur
Camouflage
Négation
Sens de l'Empathe



4e Niveau

Coagulation
Flux
Lévitation
Lien d'Énergie Colossal
Dissimulation des Ferrites
Dissipation
Nondétection

Oeil des Six
Altération Thermique
Contingence

5e Niveau

Explosion de Ferrites
Mot de Pouvoir: Sang
Prison de Force
Sanctuaire d'Ylena

Tutelle Féroce
Mirage
Mot de Pouvoir:
Conscience
Champ d'Annulation
Mot de Pouvoir: Ether
Rune d'Isidoros

Ignitions

Ascension
Confluence
Illusion
Omniscience
Radiance
Rage

Les Ferrites

Les ferrites sont des particules microscopiques disposées sur un plan appelé *Tissus* entrelacé avec le plan matériel: tout évènement physique ou chimique provoquant des vibrations dans le tissus des ferrites et chaque altération de l'arrangement des ferrites ayant des répercussions sur la matière. Les individus sensibles sont dotés d'une fine couche organique sous la peau leur permettant de ressentir et interagir avec ce plan, mais leurs méthodes varient. Les pseudomages utilisent l'osmose, c'est-à-dire qu'ils se concentrent sur les fluctuations du tissus de façon à tirer profit de ces dernières pour les déformer et produire des effets pseudomagiques au prix de grands efforts physiques.

A l'inverse, les magnétiseurs utilisent la Transcendance et introduisent par la pure force de leur volonté des fluctuations dans le tissus, produisant des effets beaucoup plus puissants mais aussi plus instables et dangereux, en y lessant souvent une partie de leur énergie vitale.



Description des Sorts

Les sorts sont présentés par niveau puis par ordre alphabétique par Discipline Pseudomagique.

Intuitions

Ce sont les capacités pseudomagiques utilisées par les sensitifs sans limite d'utilisation.

Cicatrisation

Intuition du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: Instantané

Vous manipulez les ferrites dans le corps de votre cible, provoquant la cicatrisation immédiate d'une blessure ouverte. La créature ciblée perd tous les niveaux de douleur liés à cette blessure. La cicatrisation est fragile: si la créature reçoit de nouveaux dégâts tranchants ou perçants sur la zone concernée, la blessure s'ouvre à nouveau.

Fortifier

Intuition du Corps

Temps d'Incantation: 1 minute

Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: Instantané

Vous réagencez les ferrites autour d'une fissure ou cassure de moins d'un pi. de long dans l'objet ciblé, fortifiant l'objet comme s'il avait été réparé. La fissure ou cassure reste visible.

Frappe d'Acier

Intuition du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact, Soi

Composantes: V, S

Durée: Instantané

Vous densifiez temporairement les muscles de la créature ciblée, rendant son prochain coup plus puissant. Lorsque la créature réalise une attaque armée ou à mains nues avant le début de votre prochain tour, cette attaque inflige 1d6 dégâts du même type supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Les dégâts supplémentaires augmentent au 5e niveau (2d6), au 11e niveau (3d6) et au 17e niveau (4d6).

Lien d'Énergie Basique

Intuition du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V

Durée: Instantané

Vous utilisez le réseau des ferrites pour établir un lien d'énergie entre deux objets de masse similaire. Tout mouvement appliqué à un objet est appliqué à l'autre objet. Vous pouvez choisir d'altérer la direction et le sens du mouvement à partir du 3e niveau. Un objet utilisé comme projectile de cette façon inflige 1d4 dégâts contondants + 1d4 supplémentaires pour chaque niveau de taille au dessus de Petit. L'énergie cinétique est conservée: par exemple, si un objet statique est lié à un objet projeté à 60 pi. de sa position initiale, l'objet statique est également projeté à 60 pi.

Poigne

Intuition du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: Instantané

Vous densifiez vos muscles pour augmenter votre force de préhension et tenter de briser les os d'une créature que vous tenez. La créature doit réussir un jet de sauvegarde en Force ou recevoir 1d12 + votre modificateur de force dégâts contondants. En cas de réussite, vous êtes essouffé pendant votre prochain tour et ne pouvez pas lancer d'Intuitions et d'Impulsions pendant ce dernier.

Aux niveaux supérieurs. Les dégâts supplémentaires augmentent au 7e niveau (2d12), au 14e niveau (3d12) et au 19e niveau (4d12).

Amplification

Intuition des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 600 pi.

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 15 minutes

Vous vous focalisez sur votre sensibilité aux ferrites pour sentir tous les fluctuations dans les environs et entendre et distinguer clairement tous les sons à portée. Vous pouvez choisir de vous restreindre à une portée inférieure à la portée maximale. Cette intuition est éprouvante à maintenir: vous recevez 1 niveau d'épuisement pour chaque 10 minutes de maintien du sort en cas d'échec sur un jet de sauvegarde en Constitution.



Aux niveaux supérieurs. La portée devient de 900 pi. au 10e niveau.

Apaisement

Intuition des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V

Durée: 1 heure - 10 minutes par niveau de douleur

Vous dispersez les ferrites parcourant les nerfs d'une créature pour apaiser sa douleur. La créature ignore les effets des niveaux de douleur pour la durée de l'Intuition. Vous pouvez choisir de ne faire ignorer que certains niveaux de douleur pour la durée associée, au lieu de faire ignorer tous les niveaux de douleur.

Miroir

Intuition des Sens

Temps d'Incantation: 1 minute

Portée: 30 pi.

Composantes: V, S

Durée: 10 minutes

Vous altérez l'agencement des ferrites de l'air ou d'une surface pour créer un plan réfléchissant de 5m x 5m. Les créatures du côté réfléchissant de ce plan ne peuvent pas voir derrière cette surface, mais les créatures derrière cette surface peuvent voir de l'autre côté. Les créatures et objets peuvent traverser cette surface dans les deux sens. Une créature traversant la surface est aveuglée pendant 1d4 tours.

Prisme

Intuition des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 30 pi.

Composantes: V, S

Durée: 1 round

Vous altérez l'agencement des ferrites de l'air pour créer un effet de réfraction lumineuse. Cet effet attire l'attention de toutes les créatures à 30 pi. ou moins de l'endroit ciblé. Chaque créature à portée doit réussir un jet de sauvegarde en Sagesse ou recevoir un désavantage sur tous les jets de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour. Les créatures en combat ont l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

Vision d'Aldéric

Intuition des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact, Soi

Composantes: V, S

Durée: Concentration

Vous permettez à la créature ciblée de se repérer dans l'obscurité grâce à des sensations haptiques issues de votre sensibilité aux ferrites. Cette créature reçoit le trait **Nyctalopie** jusqu'à la fin du sort. Ce sort est éprouvant à maintenir: vous recevez 1 niveau d'épuisement pour chaque 30 minutes de maintien de l'intuition en cas d'échec sur un jet de sauvegarde en Constitution.

Cage Cinétique

Intuition de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 15 minutes.

Vous faites entrer les ferrites parcourant un objet ou une créature dans un état de stase avancé, bloquant cet objet dans ces mouvements. Cette intuition ne permet cependant pas d'arrêter les mouvements de chutes ou dûs à la gravité. Cette intuition doit être surchargée d'un niveau par taille de l'objet au dessus de *Petite*.

Focus Ylmérien

Intuition de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous vous focalisez grâce aux ferrites sur une sensation précise associée à une contrainte exercée sur votre corps et votre esprit. Si vous deviez réaliser un jet de sauvegarde contre un effet au début ou à la fin de votre tour, vous réalisez immédiatement un nouveau jet de sauvegarde, même si vous en avez déjà réalisé un ce tour. Si vous réussissez et que l'effet se termine, vous pouvez immédiatement utiliser une action **Se précipiter** ou **Se désengager** en tant qu'action bonus.

Aux niveaux supérieurs. Vous gagnez 1d4 de bonus sur le jet de sauvegarde au 8e niveau, puis 1d6 au 13e niveau.

Impulsions de Niveau 1

Altération de Masse

Impulsion 1 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1 minute

Vous altérez la masse d'un objet ou créature en manipulant la densité du tissu de ferrites.



Vous pouvez choisir d'alourdir un objet, le faisant compter pour une taille plus grand que sa taille réelle et augmentant d' 1d8 les dégâts qu'il inflige s'il est utilisé comme projectile et de d'1d6 les dégâts de chute qu'il reçoit pour chaque 20 pi. de chute. Vous pouvez également réduire sa masse, faisant compter sa taille pour un niveau inférieur, réduisant les dégâts de chute reçus de 1d6 pour chaque 20 pi., et les dégâts infligés en tant que projectile d'1d8.

Armure d'Ymir

Impulsion 1 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: 1 minute (ou Concentration)

Vous manipulez les ferrites pour raidir un objet souple (corde, tissus), y compris contre l'action de la gravité. Cet effet peut être utilisé pour durcir la peau d'une créature, qui absorbe les 1d6 + le modificateur de constitution de la cible prochains dégâts qu'elle reçoit d'un seul coup.

Onde de Choc

Impulsion 1 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 30 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous concentrez entre vos mains une forte densité de ferrites, relâchant une puissante onde de choc contondante lorsque vous les séparez. Cette onde de choc inflige 2d6+6 dégâts contondants à toutes les créatures dans un rayon de 60 pi. autour de vous. Cette onde de choc vous assomme: vous ne pouvez pas lancer d'Intuition ou d'Impulsion avant la fin de votre prochain tour à moins de réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 17.

Aux niveaux supérieurs. L'onde de choc inflige 2d8+6 au 5e niveau, 2d10+6 au 11e niveau et 3d12+6 au 17e niveau.

Projection

Impulsion 1 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action, 1 Réaction (échec auto. jet d'Osmose)

Portée: 60 pi. ou soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous appliquez un lien d'énergie entre une créature de taille inférieur ou égale à Moyenne et un objet plus lourd ou jusqu'à une taille inférieure. Les mêmes règles sont appliquées que lorsque vous utilisez une intuition ou impulsion de lien d'énergie.

Aux niveaux supérieurs. La projection peut être appliquée à une créature de Grande taille à partir du 10e niveau, et de Très Grande taille à partir du 15e niveau.

Singularité

Impulsion 1 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action, 1 Réaction (échec auto. jet d'Osmose)

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous concentrez les ferrites de façon à rendre quasi-solide un espace vide occupé par de l'air, de l'eau ou tout autre fluide non incandescent, sur un volume de votre choix ne dépassant pas 1 mètre cube, permettant à une créature de s'en saisir et s'appuyer dessus ou à un objet de reposer dessus.

Astuce du Faussaire

Impulsion 1 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: 1 heure

Vous utilisez les ferrites pour ressentir et vous saisir parfaitement du trait d'un écrivain, vous permettant d'en copier l'écriture. En réussissant un jet d'Intelligence CD 12 pour mémoriser le trait, vous réussissez à fausser jusqu'à une page d'un document, qui ne pourra être identifier sans réussite d'un jet de sauvegarde en Sagesse contre votre CD de sauvegarde pseudomagique + 2.

Concentration de Spiel

Impulsion 1 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 min

Vous aigüisez vos sens et ressentez les points faibles de vos adversaires grâce aux flux des ferrites, vous permettant de réaliser plus facilement un coup critique. Pendant la durée de ce sort, vous réalisez un coup critique sur tout résultat de d20 entre 18 et 20, y compris si vous réalisiez ce jet avec un désavantage. Après avoir réussi un coup critique, l'impulsion prend fin à la fin du tour.

Aux niveaux supérieurs. En surchargeant cette impulsion, la plage de coup critique est élargie d'un point par niveau de surcharge (17-20, 16-20, etc.).



Détection

Impulsion 1 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 300 pi.

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 1h

Vous utilisez votre sensibilité pour identifier tous les effets pseudomagiques (et détecter de potentiels effets arcaniques ou créatures sauvages corrompues). Permet d'identifier la discipline pseudomagique associée à un effet détecté.

Aux niveaux supérieurs. Au 11e niveau, la portée de l'impulsion devient 600 pi.

Filtration

Impulsion 1 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: 1 minute

Vous posez votre main sur la surface d'une solution liquide d'un volume maximal de 250 litres. En vous guidant grâce au tissu des ferrites, vous parvenez à séparer aux coins du récipient les différents liquides et solutés présents dans la solution, à condition que vous les ayez déjà rencontrés.

Sens du Trappeur

Impulsion 1 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 15 minutes.

Vous utilisez le tissu des ferrites de façon à détecter une répétition de forme dans la matière et suivre une piste d'empreintes ou de traces sans la perdre tant que l'impulsion est maintenue.

Ferritisation

Impulsion 1 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous chargez une arme d'énergie, libérant 1d6 dégâts contondants lors du prochain coup porté avec cette arme, la cible devant réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 14 ou être assommée. L'arme gagne la propriété *Lancer* et une portée de 60/120 pi. pour 1 tour. Si l'arme est lancée, elle libère une onde de choc infligeant 1d6 dégâts contondants à toutes les créatures dans un rayon de 20 pi. du point d'impact.

Aux niveaux supérieurs. Au 6e niveau, les dégâts sont augmentés à 1d8, puis à 1d10 au 10e niveau et 1d12 au 14e niveau.

Plénitude du Magnétiseur

Impulsion 1 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 20 minutes.

Vous entrez dans un état de plénitude avancé, aidée par une augmentation de vos sensation dans le tissu des ferrites. Vous ne pouvez pas être apeuré et ignorez les effets de la douleur tant que l'impulsion est active. Vous gagnez également l'avantage sur tous les jets de sauvegarde pendant la durée de l'impulsion.

Transcription

Impulsion 1 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 5 minutes.

Vous vous concentrez sur l'effet sur le tissu des ferrites d'une intuition ou impulsion, vous permettant de le comprendre et de rédiger un parchemin d'instructions vous permettant de l'apprendre. Pour apprendre une intuition ou impulsion grâce à un parchemin, vous devez l'étudier quotidiennement pendant une semaine, ce qui vous permet d'utiliser cette intuition ou impulsion en réussissant un jet de sauvegarde en Constitution CD 15. Après avoir réussi ce jet 1 + le niveau de l'intuition (0) ou de l'impulsion, vous pouvez la lancer sans réaliser ce jet de sauvegarde.

Impulsions de Niveau 2

Aiguillage

Impulsion 2 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action Bonus

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Concentration

Vous altérez l'agencement des ferrites dans une arme, changeant dynamiquement la répartition de sa masse de façon à renforcer ses coups. Le prochain coup porté par cette arme sous l'effet de l'impulsion inflige 2d8 dégâts supplémentaire du même type que les dégâts infligés par cette arme. L'impulsion prend fin après qu'un coup ait été porté avec succès avec cette arme.



Aux niveaux supérieurs. Les dégâts additionnels sont de 3d8 au 7e niveau et 4d8 au 14e niveau.

Imposture

Impulsion 2 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi, Contact

Composantes: V,S

Durée: 5 minutes

Vous modifiez les propriétés physiques de vos cordes vocales ou celles d'une créature ciblée pour les faire sonner comme une voix de votre choix et dont vous vous souvenez. Une créature doit réussir un jet de sauvegarde en Sagesse avec désavantage contre votre CD de sauvegarde pseudomagique pour déceler l'imposture.

Lien d'Énergie Supérieur

Impulsion 2 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action Bonus

Portée: 120 pi.

Composantes: V

Durée: Instantané

Vous utilisez le réseau des ferrites pour établir un lien d'énergie entre deux objets de masse différente (jusqu'à 2 tailles d'écart).

Tout mouvement appliqué à un objet est appliqué à l'autre objet. Vous pouvez choisir d'altérer la direction et le sens du mouvement à partir du 3e niveau. Un objet utilisé comme projectile de cette façon inflige 2d8 dégâts contondants + 1d8 supplémentaires pour chaque niveau de taille au dessus de Petit. L'énergie cinétique est conservée: par exemple, si un objet statique est lié à un objet projeté à 60 pi. de sa position initiale, l'objet statique est également projeté à 60 pi.

Paralyse

Impulsion 2 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 30 pi.

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 30 secondes

Vous mobilisez toutes vos forces pour imposer un état de stase aux ferrites autour d'une créature de façon à créer une barrière de force entravant les mouvements d'une créature jusqu'à la fin de l'impulsion. Une créature peut dépenser une action et réussir un jet de sauvegarde en Force contre votre CD de sauvegarde pseudomagique pour se libérer et mettre fin à l'impulsion. Ce sort doit être surchargé pour chaque taille au dessus de Moyenne pour la créature ciblée.

Stase

Impulsion 2 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: 5 jour

Vous utilisez les ferrites pour ralentir l'action des mécanismes naturels opérant sur de la matière organique ou un corps, ralentissant le développement de pourriture, moisissure et empêchant les plantes de faner pour la durée de l'impulsion.

Lien de Perception

Impulsion 2 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 1h

Vous ressentez, via les nerfs de la créature en contact, les fluctuations dans le tissu des ferrites caractérisant ses perceptions. Vous gagnez l'accès à son ouïe, son odorat et sa vision. Vous et cette créature bénéficiez de sens étendu vous permettant de réaliser chacun vos jets liés aux perceptions avec l'avantage tant que l'impulsion est maintenue.

Localisation

Impulsion 2 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous choisissez un objet dont vous connaissez la forme et les propriétés physiques. Vous sondez le tissu des ferrites pour rechercher son empreinte et localiser tout objet identique ou similaire à moins de 1000 pi. de vous.

Sens de l'Espion

Impulsion 2 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous vous concentrez sur le tissu des ferrites de façon à délayer tous les sons que vous entendez et isoler un son ou une voix connue dans un vacarme, vous permettant d'en suivre la trace et de l'entendre clairement.



Sens du Dueliste

Impulsion 2 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous vous concentrez sur les mouvements d'un adversaire ou d'un objet en les ressentant dans les ferrites. Vous permet de réussir à coup sûr votre prochaine action basée sur les réflexes et garantit une esquive sur le prochain coup reçu.

Diapason

Impulsion 2 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous provoquez une vibration dans le tissus des ferrites résultant en un violent son strident émis depuis un point de votre choix à portée. Toute créature dans un rayon de 10 pi. autour de ce point doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD de sauvegarde pseudomagique. Toute créature échouant sur ce jet reçoit 3d8 dégâts perçants ou la moitié sur un jet réussi.

Manipulation

Impulsion 2 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un lien d'énergie complexe entre le bout de vos doigts et un objet à portée d'une taille Petite ou inférieure. Vous pouvez manipuler précisément l'objet sans le toucher et le faire bouger y compris contre l'action de la gravité.

Impulsions de Niveau 3

Arme Vivante

Impulsion 3 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action Bonus

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous altérez les propriétés physiques d'une partie de votre corps pour renforcer vos coups. Jusqu'à votre prochaine attaque réussie, une partie du corps de votre choix inflige des dégâts aux choix parmi contondant, tranchant et perçant et reçoit un bonus de dégâts de 1d8 par niveau d'impulsion utilisé pour lancer cette impulsion.

Une créature recevant la prochaine attaque doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD de sauvegarde pseudomagique ou tomber au sol.

Glyphe Dubrien

Impulsion 3 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous altérez les propriétés physiques d'une surface de moins de 12m de rayon que vous touchez pour en changer la viscosité et la solidité, lui conférant au choix la propriété collante (appliquer les propriétés de la vase), brûlante (appliquer les effets de la lave) ou glissant (appliquer les effets de la glace).

Inversion

Impulsion 3 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous réagencez les ferrites via un lien d'énergie complexe, intervertissant la masse de deux objets non-créatures. Si vous inversez la masse avec un objet tenu ou porté par une créature, cette dernière reçoit les dégâts équivalents à un projectile de la même masse que la nouvelle masse de l'objet, si celui-ci a été alourdi par l'impulsion.

Mur de Ferrites

Impulsion 3 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous dressez un mur de ferrites rendant solide une surface d'air ou d'un fluide de moins de 3m de diamètre l'espace d'un instant, faisant office de bouclier. Tout coup ou projectile heurtant le mur est arrêté. Un coup peut traverser le mur s'il est porté par une créature de taille Très Grande ou plus, en réussissant un jet de Force contre votre CD de sauvegarde pseudomagique.



Ralentissement

Impulsion 3 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous ralentissez les mouvements d'une créature ou d'un objet ciblé pendant 10 tours à l'aide d'un effet de ferrites similaire à l'impulsion paralysie. Pendant cette période, les créatures peuvent systématiquement esquiver ses coups en réussissant un jet de sauvegarde en Dextérité avec l'avantage. Si un objet est ciblé, les créatures peuvent systématiquement esquiver cet objet sans jet de sauvegarde. Vous pouvez choisir une cible supplémentaire par niveau d'impulsion utilisé pour lancer cette impulsion.

Clairvoyance

Impulsion 3 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 5 minutes

Vous vous concentrez sur les sons de respiration et de battement du coeur d'une créature ciblée à portée grâce aux vibrations du tissu des ferrites. Cela vous permet de déceler les plus infimes variations et déterminer avec certitude si cette créature ment.

Glyphe du Guide

Impulsion 3 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: 1 heure

En vous servant d'une vibration haptique créée dans le tissu des ferrites, vous et une créature ciblée peuvent connaître la direction et la distance qui vous sépare. Vous pouvez sélectionner une cible supplémentaire par niveau d'impulsion utilisé pour lancer cette impulsion. La sensation est interrompue si une créature meurt ou tombe inconsciente, permettant aux autres créatures de le savoir. Si vous sélectionnez plus d'une cible, les cibles ne ressentent que la séparation avec vous, mais pas avec les autres cibles. La sensation s'efface petit à petit si deux créatures sont séparées de plus de 5000 pi.

Résonnance

Impulsion 3 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 1h

Vous ressentez tous les sons et mouvements dans un volume touché à travers le tissu des ferrites. Le volume peut être un solide (parois d'une grotte) ou un fluide (eau). Vous pouvez ressentir de cette façon tous les sons et mouvements à moins de 5000 pi. du point de contact.

Sens du Druide

Impulsion 3 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 1h

Effet similaire à l'impulsion Localisation, permettant d'identifier et localiser une créature du type choisi à portée (1000 pi.)

Sens du Voyageur

Impulsion 3 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: 1 minute

Vous sondez les ferrites et ressentez les mouvements de l'atmosphère et du sol, vous permettant de prévoir 12h à l'avance un événement météorologique, une avalanche, un éboulement ou un glissement de terrain. Votre prévision permet à vous et vos alliés d'obtenir l'avantage sur tous les jets liés à un de ces événements naturels.

Camouflage

Impulsion 3 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: 1 minute

Altérez les propriétés optiques de l'air vous entourant pour détourner une partie des rayons lumineux, vous permettant de vous camoufler efficacement. Les créatures tentant de vous déceler ont le désavantage sur leur jet. Vous pouvez sélectionner une cible supplémentaire à camoufler pour chaque niveau d'impulsion utilisé pour lancer cette impulsion.



Négation

Impulsion 3 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous compensez les flux du tissu des ferrites de façon à annuler les effets d'une intuition ou d'une impulsion de niveau inférieur.

Sens de l'empathie

Impulsion 3 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action Bonus

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous permet de ressentir les sensations de vos alliés dans le tissu des ferrites, vous permettant d'utiliser l'action **Aider** comme réaction après chaque tour, pendant 3d4 tours.

Impulsions de Niveau 4

Coagulation

Impulsion 4 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Contact

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous coagulez le sang au contact d'une blessure ou dans les veines de la créature au contact. Le saignement est immédiatement arrêté s'il y en a un. Vous pouvez faire le choix de faire coaguler le sang dans les veines d'une créature pour lui infliger 4d6+4 dégâts perçants, puis Xd6+4 dégâts perçants pendant 5 tours, X étant le nombre de tours restant avant la fin de l'impulsion.

Flux

Impulsion 4 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 300 pi.

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin de l'impulsion, vous contrôlez un corps liquide grâce à un lien d'énergie complexe (jusqu'à un cub de 100 pi. de côté). Quand vous lancez cette impulsion, vous pouvez choisir un effet parmi les suivants. En tant qu'action pendant votre tour, vous pouvez choisir de maintenir cet effet ou en déclencher un autre.

Inonder. Vous causez une augmentation du niveau du fluide dans la zone jusqu'à 20 pi. Si la zone inclus une côte, l'eau se déverse sur de la terre ferme. Si vous utilisez cet effet dans la mer ou un grand corps d'eau, un mur d'eau d'un volume maximal d'un cube de 100 pi. de côté s'élève de jusqu'à 20 pi.

Séparation. Vous causez l'apparition d'une tranchée d'une profondeur maximale de 10 pi. dans un corps d'eau, l'eau se séparant et formant deux murs de part et d'autre. L'eau se déverse ensuite dans la tranchée pour retrouver son niveau normal à la fin du prochain round.

Rediriger Flux. Vous contrôlez un corps de fluide circulant. Vous choisissez le sens et la direction du flux, y compris contre les lois de la physique (grimper une paroi par exemple). Une fois que l'eau s'écoule hors de l'aire d'effet de l'impulsion, l'eau suit à nouveau les lois naturelles.

Tourbillon. Vous provoquez l'apparition d'un tourbillon dans le fluide, sur un volume d'au moins 50 pi. de côtés et 25 pi. de profondeur. Toute créature à moins de 25 pi. du tourbillon est attirée de 10 pi. vers lui au début de son tour, et peut s'en éloigner à la nage en réussissant un jet de Force (Athlétisme) contre votre CD de sauvegarde pseudomagique. Si une créature est dans le tourbillon au début de son tour ou y entre, elle réalise un jet de sauvegarde en Force. En cas d'échec, elle reçoit 2d8 dégâts contondants et y reste piégée jusqu'à la fin de l'impulsion. En cas de réussite, elle encaisse la moitié des dégâts et n'est pas prise au piège. Une créature piégée dans le tourbillon peut utiliser son action pour sortir du tourbillon en nageant en réussissant un jet de Force (Athlétisme) avec désavantage.

Lévitiation

Impulsion 4 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin de l'impulsion, vous vous élevez jusqu'à 10 pi. au dessus du sol grâce à un lien d'énergie complexe lié à un effet de ralentissement. Vous ne pouvez vous déplacer horizontalement qu'en vous propulsant depuis une paroi ou en réussissant un jet de Constitution pour utiliser une manipulation pseudomagique sur l'objet liée en énergie.



Lien d'Énergie Colossal

Impulsion 4 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action Bonus ou 1 Réaction

Portée: 300 pi.

Composantes: V

Durée: Instantané

Vous utilisez le réseau des ferrites pour établir un lien d'énergie entre deux objets de masse différente (peu importe leur taille). Tout mouvement appliqué à un objet est appliqué à l'autre objet. Vous pouvez choisir d'altérer la direction et le sens du mouvement à partir du 3e niveau. Un objet utilisé comme projectile de cette façon inflige 2d12 dégâts contondants + 1d12 supplémentaires pour chaque niveau de taille au dessus de Petit. L'énergie cinétique est conservée: par exemple, si un objet statique est lié à un objet projeté à 60 pi. de sa position initiale, l'objet statique est également projeté à 60 pi.

Dissipation

Impulsion 4 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: 600 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous compensez via les ferrites les vibrations soniques et physiques, vous permettant d'altérer ou d'effacer un son choisi au lancement de l'impulsion ou d'annuler localement (sur une zone de 50 pi. de côté ou moins) un tremblement de terre ou un tangage de bateau.

Non-détection

Impulsion 4 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: 1 minute

Altérez les propriétés optiques de l'air vous entourant pour détourner une partie des rayons lumineux, vous permettant de vous camoufler efficacement. Les créatures tentant de vous déceler ont le désavantage sur leur jet. Vous pouvez sélectionner une cible supplémentaire à camoufler pour chaque niveau d'impulsion utilisé pour lancer cette impulsion. Cette impulsion vous permet également de vous camoufler des effets pseudomagiques pouvant vous localiser ou vous sentir. Tout autre effet pseudomagique jusqu'à 20 pi. derrière l'effet de l'impulsion est également dissimulé.

Oeil des Six

Impulsion 4 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Vision

Composantes: V,S

Durée: 10 minutes

Vous vous concentrez sur les fréquences de ferrites de 6 créatures au plus. Vous pouvez ressentir la présence et la localisation des cibles derrière les murs ou les obstacles. La première fois que chacune de ces créatures devait vous infliger des dégâts, votre CA devient 30 pour cette attaque et vous ne pouvez pas recevoir de coup critique. En tant que réaction et si vous n'avez pas reçu de dégâts par cette attaque, vous pouvez réaliser une contre-attaque avec l'avantage contre la créature attaquante.

Aux niveaux supérieurs. Si vous surchargez cette impulsion, vous pouvez sélectionner jusqu'à 12 cibles au lieu de 6, et vous pouvez sélectionner plusieurs fois une même créature.

Altération Thermique

Impulsion 4 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 120 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1 minute.

Vous utilisez les ferrites pour altérer les propriétés thermiques d'une zone remplie d'air, d'un solide ou d'un liquide jusqu'à un cube de 50 pi. de côté brutalement. La température est au choix réduite ou augmentée de $Xd20+30$, où X est un nombre de votre choix entre 0 et 5. Toute créature se trouvant dans la zone et subissant plus de 50 degrés de changement subit $Yd8+8$ dégâts de feu ou de froid, où Y vaut 1 si X est inférieur à 3 et Y vaut X-2 sinon.

Contingence

Impulsion 4 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Réaction

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous pouvez utiliser cette réaction après avoir utilisé une intuition ou une impulsion. Vous pouvez immédiatement utiliser une nouvelle impulsion ou intuition. Vous pouvez choisir un effet pour l'intuition ou impulsion lancée:

Surcharge. Vous réalisez un jet d'osmose associé au niveau de l'impulsion, mais surchargez-la au 5e niveau.

Élan. Vous ne réalisez pas de jet d'Osiose pour cette impulsion.



Dissimulation des Ferrites

Impulsion 4 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 1000 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous contrôlez localement le tissu des ferrites de façon à rendre une intuition ou une impulsion indétectable par les ferrites. Vous réussissez également à compenser par les ferrites les effets de la sensibilité des créatures environnantes. Toutes les créatures non conscientes de l'utilisation de cette impulsion perdent le bénéfice des traits *Sensitivité de Zelimir*, *Sensitivité Affaiblie* et *Sensitivité de Morgern*.

Impulsions de Niveau 5

Explosion de Ferrites

Impulsion 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous provoquez un bouillonnement des ferrites en un point donné à portée. Une explosion de force se déclenche et inflige 18d4 dégâts de Force à toute créature échouant à un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD de sauvegarde pseudomagique, et la moitié aux créatures réussissant.

Mot de Pouvoir: Sang

Impulsion 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous utilisez les ferrites pour provoquer une altération thermique précise dans les veines de la créature ciblée de façon à faire entrer son sang en ébullition. La créature reçoit 10d10+10 dégâts de feu et gagne 3 niveaux d'épuisement. Vous échouez automatiquement à votre jet d'osmose et gagnez 2 niveaux d'épuisement.

Prison de Force

Impulsion 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 100 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1 heure

Vous dressez une prison d'air solidifié parcouru de ferrites bouillonnantes d'une taille maximale d'un cube de 20 pi. de côté. Ce mur ne peut pas être annulé par un effet pseudomagique et toute créature le touchant provoque une petite explosion de force lui infligeant 4d6 dégâts de Force.

Sanctuaire d'Ylena

Impulsion 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 120 pi.

Composantes: V,S

Durée: Jusqu'à 12 heures.

Vous créez un dôme de ferrites de 5 à 100 pi. de rayon altérant les propriétés de l'air de façon à le rendre opaque et insonorisé. Les créatures à l'intérieur sont également effacées de la sensibilité des créatures à l'extérieur. L'intérieur est placé dans un état de stase avancé des ferrites, empêchant l'utilisation ou la pénétration de tout effet pseudomagique. Toute créature tentant de pénétrer dans le dôme subit un aveuglement et un assourdissement pendant 1 minute, durant laquelle elle perd les traits de sensibilité pseudomagique.

Tutelle Féroce

Impulsion 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 120 pi.

Composantes: V,S

Durée: Concentration, jusqu'à 2 minutes

Vous constituez une enveloppe de ferrites bouillonnantes autour de jusqu'à 6 créatures ciblées, dont vous même. Tant que l'impulsion est active, toute créature réussissant une attaque contre une créature ciblée inflige des dégâts à son enveloppe à la place, et provoque une petite explosion de force lui infligeant 4d8 dégâts de force. Chaque enveloppe possède Xd8 points de vie, X étant la moitié du nombre de faces de votre dé d'osmose actuel.

Mirage

Impulsion 5 des Sens

Temps d'Incantation: 10 minutes

Portée: Vision

Composantes: V,S

Durée: Jusqu'à 5 jours.

Vous provoquez l'apparition d'un mirage visuel et sonore (jusqu'à 500 pi. de côté) en introduisant un flux précis dans le tissu des ferrites. Une créature doit réussir un jet de sauvegarde en Sagesse avec désavantage contre votre CD de sauvegarde pseudomagique pour identifier l'illusion.



Une créature dotée du trait **Sensitivité de Zelimir** réalise ce jet sans désavantage.

Mot de Pouvoir: Conscience

Impulsion 5 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Vision

Composantes: V,S

Durée: 2 rounds

Vous presentez tous les mouvements des créatures environnantes dans le tissu des ferrites. Tant que l'impulsion est active, vous disposez d'une action au début du tour de chaque créature dans votre champs de vision.

Vous échouez automatiquement votre jet d'osmose et recevez 2 niveaux d'épuisement à la fin de l'impulsion.

Champ d'Annulation

Impulsion 5 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 120 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4 rounds

Vous créez un espace de stase pseudomagique de 120 pi. de rayon contrôlé dans lequel la manipulation des ferrites devient impossible. Tous les autres effets pseudomagiques et toutes les impulsions et intuitions sont annulées pendant que l'impulsion reste active. Un effet pseudomagique pénétrant dans le champ est annulé à son entrée dans la zone d'effet.

Mot de Pouvoir: Ether

Impulsion 5 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: Soi

Composantes: V,S

Durée: 1 round

Vous entrez dans un état de transe vous permettant d'interagir de toute vos forces avec les ferrites. Vous copiez oute impulsion ou intuition utilisée ou pénétrant dans un rayon de 60 pi. autour de vous tant que l'impulsion est active. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles et instructions pour les copies. Vous échouez automatiquement votre jet d'osmose et recevez 2 niveaux d'épuisement à la fin de l'impulsion.

Rune d'Isidoros

Impulsion 5 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 120 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4 rounds

Vous utilisez l'ensemble de votre sensibilité pour prendre le contrôle d'une zone d'un volume maximal d'un cube de 100 pi. de côté. Vous pouvez choisir, au début du tour de chaque créature tant que l'impulsion est active, d'établir un lien d'énergie supérieur entre deux objets ou créatures de votre choix jusqu'à la fin du round.

Ignitions

Ascension

Ignition 5 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4 tours

Lorsque vous lancez cette ignition, vous vous dotez grâce aux ferrites d'une dextérité et d'une résistance hors norme. Tant que l'ignition est active, vos scores de Dextérité et de Constitution deviennent 20 et vous gagnez l'immunité à tous les types de dégâts non-létaux grâce à une armure de ferrites.

Confluence

Ignition 4 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4 tours

Vous parvenez à guider parfaitement tous les mouvements dans le tissu des ferrites. Lorsqu'une créature présente dans le rayon d'effet de cette ignition lance une intuition, impulsion ou ignition, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD de Sauvegarde Pseudomagique. En cas d'échec, vous pouvez choisir de remplacer cette intuition, impulsion ou ignition par un effet pseudomagique de même niveau que vous connaissez, et décidez de son comportement. En cas de réussite, cette créature est immunisée à l'effet de cette ignition pendant 10 tours.



Illusion

Ignition 4 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 90 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4 tours

Lorsque vous lancez cette ignition, vous utilisez le tissu des ferrites pour produire des mouvements d'air et des sons permettant de tromper vos adversaires. Toutes les créatures non alliées ou non intelligentes dans l'aire d'effet de l'ignition doivent réussir un jet de sauvegarde en Intelligence contre votre CD de sauvegarde pseudomagique ou subir un désavantage sur tous leurs jets de combat jusqu'à la fin de l'effet.

Omniscience

Ignition 5 des Sens

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: 1d4+2 tours

Lorsque vous lancez cette ignition, vous anticipez les mouvements de toutes les créatures à la perfection. Vous connaissez les actions et les cibles des créatures non alliées dès la phase d'initiative et ordonnez les tours de toutes les créatures comme vous le souhaitez au début de chaque round.

Radiance

Ignition 6 du Corps

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Vous vous surchargez de ferrites et commencez à émettre de violentes ondes de choc contondantes. Au début du tour de chaque créature jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les créatures autour doivent réussir un jet de sauvegarde en Constitution contre votre CD de sauvegarde pseudomagique ou recevoir 2d6+6 dégâts contondants, ou la moitié si le jet est réussi. L'effet est interrompu si vous tombez à 0 PV ou êtes incapacité.

Rage

Ignition 6 de l'Harmonie

Temps d'Incantation: 1 Action

Portée: 60 pi.

Composantes: V,S

Durée: Instantané

Lorsque vous lancez cette ignition, choisissez une intuition et un impulsion que vous connaissez pour chaque niveau. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez utiliser une réaction gratuite pour lancer une fois chacun de ces effets en ignorant les conditions de transcendance et d'incantation.



Historiques



ette section présente les nouvelles options d'historique pour les aventuriers parcourant le continent d'Azeron. Vous pouvez utiliser une de ces options ou n'importe quelle option disponible dans le *Manuel du Joueur*.

Ce cadre de campagne accorde une grande importance au social et au secret. Pour cette raison, il est conseillé de garder votre historique secret, car celui-ci pourrait révéler aux autres joueurs la véritable nature de votre personnage... Vous pouvez travailler avec votre MD pour déterminer un second historique de couverture pour cacher votre véritable historique, si jamais vous le jugez intéressant et cohérent.

Archéologue

Avant de devenir aventurier, vous avez passé l'essentiel de votre vie à gratter la pierre dans des ruines et des tombeaux, récupérant des artefacts d'une valeur discutable que vous avez tenté de revendre à profit.

Compétences. Histoire, Survie

Outils. Outils de cartographe ou de navigateur

Langues. Une langue de votre choix

Équipement. Une malette en bois contenant la carte d'un ancien donjon, une lanterne à faisceau, un piolet de mineur, un set de vêtements de voyageur, une pelle, une tente pour 2 personnes, une babiole récupérée sur un site de fouilles et une bourse contenant 25 po.

Cependant, vous avez conservé un objet de cette époque que vous emportez toujours avec vous à ce jour.

Objet Signature

d8	Objet
1	Un étrange bâton de bois gravé de texte ancien
2	Une barre à mine
3	Un chapeau
4	Une lanterne
5	Un médaillon
6	Une pelle
7	Une masse
8	Un fouet

Expertise Historique

Lorsque vous pénétrez dans des ruines ou un donjon, vous pouvez déterminer quel était l'objectif originel de ses constructeurs, quelle que soit la civilisation connue à laquelle ils appartenaient. De plus, vous pouvez évaluer la valeur monétaire d'objets d'art vieux de plusieurs siècles.

Caractéristiques Suggérées

Peu d'archéologues peuvent résister à l'attrait d'une ruine ou d'un donjon inexploré, en particulier si la rumeur court qu'il contient des reliques d'anciens mages ou seigneurs. Si certains pillent pour la célébrité et la richesse, d'autres considèrent que leur rôle est d'illuminer le passé du continent et empêcher les secrets les plus interdits de tomber dans de mauvaises mains. Dans tous les cas, un archéologue combine les qualités d'un historien débrouillard avec l'héroïsme d'un scélérat chasseur de trésors.

d8 Trait de personnalité

- 1 J'aime les énigmes et les mystères
- 2 Je suis un accumulateur qui ne jette jamais rien
- 3 La célébrité m'importe plus que l'argent
- 4 Je n'ai pas de scrupules à voler aux morts, j'en ferai meilleur usage qu'eux
- 5 Je suis plus heureux dans une ruine poussiéreuse que dans une taverne
- 6 Les pièges ne me font pas peur, contrairement aux idiots qui les déclenchent
- 7 Je peux échouer, mais je n'abandonnerai jamais
- 8 On pourrait penser que je suis un intello, mais mes poings sont faits pour la bagarre

d6 Idéal

- 1 Préservation. Ces artefacts doivent reposer dans un musée (Bon)
- 2 Cupidité. Je ne risque pas ma vie pour rien, le paiement doit être bon (Tous)
- 3 Adrénaline. Rien n'est plus excitant qu'une survie de justesse (Chaotique)
- 4 Dignité. Les défunts et leurs possessions doivent être traités avec respect (Loyal)
- 5 Célébrité. Mes trouvailles me rendront aussi éternel que les héros du peuple (Tous)
- 6 Danger. Chaque grande découverte s'accompagne d'un grand danger, c'est non négociable (Tous)



d6 Lien

- 1 Depuis mon enfance, j'ai entendu des histoires d'une cité troglodyte perdue que je souhaite retrouver pour mériter ma place dans les livres d'histoire
- 2 Je veux retrouver mon mentor, qui a disparu au cours d'une expédition.
- 3 J'ai un rival amical. Un seul peut être le meilleur, et j'entends prouver que c'est moi
- 4 Je ne vendrai jamais un objet unique ou d'une importance historique notable
- 5 Je suis secrètement amoureux du mécène qui finance mes expéditions
- 6 Je souhaite apporter le prestige à une bibliothèque, un musée ou une université

d6 Défaut

- 1 J'ai une peur bleue d'un animal sauvage courant, que je vois tous les jours dans mon métier
- 2 Je ne peux pas quitter une pièce sans m'assurer que je n'ai pas laissé de porte secrète derrière moi
- 3 Je suis nerveux et impatient lorsque je ne suis pas dans des ruines
- 4 Je n'ai pas de temps pour famille et amis, mon temps est dédié à ma prochaine expédition
- 5 Je vais toujours à droite lorsque le chemin se sépare en deux
- 6 Je ne peux dormir que dans l'obscurité la plus totale

Héritier d'Aventurier Célèbre

Vous êtes le descendant d'un aventurier célèbre, et votre nom est orné des lauriers qu'un de vos ancêtres a remporté grâce à ses exploits. Vous avez toujours vécu dans son ombre, mais entendez bien vous faire votre propre nom... ou vous complaire dans les échos du passé.

Compétences. Perception, Performance

Outils. Cosmétique

Langues. Deux langues de votre choix

Équipement. Un kit cosmétique, des vêtements raffinés et une bourse de ceinture contenant 30 po.

Célébrité Bienheureuse

Vous connaissez et avez rencontré plusieurs personnalités puissantes aux quatre coins du continent, et certains se souviennent peut-être même de vous. Vous pourriez réussir à obtenir une assistance mineure d'une figure majeure de la campagne, à la discrétion du MD. De plus, le commun des mortels vous accueille avec déférence et votre héritage ainsi que les histoires que vous racontez pourraient vous aider à obtenir un repas ou une nuitée gratuite.

Caractéristiques Suggérées

Les héritiers de grands aventuriers doivent composer avec une célébrité qui n'est pas la leur, une richesse qu'ils n'ont pas acquise et des attentes qu'ils ne pourront jamais espérer satisfaire. Ces difficultés peuvent avoir des effets délétaires, mais ceux qui arrivent à composer avec peuvent se munir d'une bonne attitude et d'une vision du monde terre-à-terre. Ceux qui échouent deviennent d'amers personnages, voire pire.

d8 Trait de personnalité

- 1 Je ne sortirai jamais de l'ombre de mon illustre ancêtre. Et ça, personne ne peut le comprendre
- 2 J'ai vu assez de la vie d'aventurier pour avoir des attentes réalistes et de l'empathie pour mes pairs
- 3 Être à la hauteur de mon héritage sera difficile, mais je vais le faire
- 4 Je suis habitué au meilleur dans la vie, et c'est une habitude difficile à briser
- 5 Mes parents m'ont inculqué le sens du devoir. Je compte le satisfaire, même lorsque les chances ne sont pas de mon côté
- 6 Personne ne peut feindre un sourire ou une poignée de main comme moi
- 7 Je suis un aventurier depuis que j'ai appris à marcher. Laissez moi vous expliquer quelques rudiments
- 8 Nul risque n'est trop élevé pour la récompense de vaincre de mes ennemis... et voler leurs affaires

d6 Idéal

- 1 Pouvoir. Le seul moyen d'atteindre ses objectifs est de s'emparer du pouvoir (Mauvais)
- 2 Paix. Ceux qui peuvent trouver la paix dans ce monde ont tout gagné (Loyal)
- 3 Célébrité. J'ai vu les bienfaits de la célébrité et suis déterminé à les obtenir à mon tour (Neutre)
- 4 Entraînement. Le travail, les sacrifices et l'entraînement sont la clé du succès et de la perfection (Tous)
- 5 Anonymat. Je veux connaître le succès. Et être seul. Avec beaucoup de gardes entre moi et le reste du monde (Tous)
- 6 Sagesse. La richesse matérielle est une illusion. La sagesse est le véritable trésor (Bon)



d6 Lien

- 1 Pendant que mon parent vivait ses aventures, un domestique m'a élevé. Cette personne est plus importante que toute autre à mes yeux
- 2 Je considère tous les membres du groupe d'aventures de mon parent comme ma famille
- 3 Malgré son absence, mon parent est gentil et généreux et je veux le rendre fier
- 4 Mon parent a ramené un mystérieux artefact à la maison un jour. J'en suis obsédé depuis
- 5 Ma maison d'enfance renferme tous mes plus précieux souvenirs, son entretien est mon principal objectif
- 6 Depuis mon enfance, j'ai un ami imaginaire sur lequel j'ai toujours pu compter

d6 Défaut

- 1 Vous ne savez pas ce que je vis au quotidien. Vous ne le pouvez pas.
- 2 Toi ! Ramasses mon manteau. Et nettoies mes bottes au passage.
- 3 Mes camarades sont courageux, mais je dois vaincre cette menace seule pour prouver ma valeur.
- 4 Oh, cette attaque ? Son nom vient d'un camarade de mon parent. Laissez moi vous parler de lui.
- 5 Mes meilleurs jours sont derrière moi. Devant moi ne demeurent que le déclin, la souffrance et la mort.
- 6 On est jamais mieux servi que par soi même.

Masqué

Vous vivez une double vie: vous vivez votre vie quotidienne comme le commun des mortels mais à l'occasion, vous mettez votre masque et vous dévouez à de toutes autres activités une fois votre visage couvert.

Compétences. Tromperie, Intimidation

Outils. Cosmétique

Langues. Une langue de votre choix

Équipement. Un kit cosmétique, un costume et une bourse de ceinture contenant 20 po.

d6 Autre visage

- 1 Un espion ou un brigand
- 2 Un haut dignitaire politique ou religieux
- 3 Un membre d'une société secrète
- 4 Un auteur ou savant à succès
- 5 Un imposteur ayant pris la place d'un défunt
- 6 Un artiste ou un charmeur réputé

Double Jeu

La plupart de vos compagnons aventuriers vous connaissent sous votre visage d'aventurier.

Ceux qui cherchent à en apprendre plus à votre sujet se heurtent à votre persona. Tant que vous vivez votre vie normale, il est impossible de deviner votre identité secrète. Inversement, votre persona n'est pas connue de ceux qui vous côtoient sous votre véritable identité. Cependant, si quelqu'un venait à faire le rapprochement entre vos deux personnalités, votre couverture pourrait perdre son efficacité.

Caractéristiques Suggérées

Vous incarnez la plupart du temps votre persona d'aventurier, mais il s'agit d'une façade. Pour décrire votre persona, vous pouvez utiliser librement des éléments d'autres historiques. Les traits ci-dessous s'appliquent à votre véritable identité, celle qui avance masquée dans les hautes sphères du pouvoir et du crime.

d8 Trait de personnalité

- 1 Je suis direct. Si direct que cela en perturbe plus d'un
- 2 Je m'efforce à ne pas avoir de personnalité: il est plus facile d'oublier ce qui est à peine présent
- 3 Je chéris un souvenir de la personne ou l'évènement qui m'a propulsé sur cette voie
- 4 Je dors tout juste assez et à des horaires improbables
- 5 Certains prennent pour de la rêverie ma tendance à tout penser avec deux coups d'avance
- 6 Je cultive une passion obscure et ne peux cesser d'en parler
- 7 Je suis en apprentissage constant des règles sociales: quand rire, et quand se taire
- 8 Je me comporte comme l'extrême opposé de ma persona

d6 Idéal

- 1 Justice. Notre place dans la société ne devrait pas déterminer notre accès à ce dont nous avons besoin. (Bon)
- 2 Sécurité. Faire ce qui doit être fait ne peut pas amener les innocents à être blessés (Loyal)
- 3 Tromperie. Frapper là où l'adversaire s'y attend le moins (Chaotique)
- 4 Infamie. Mon nom deviendra une malédiction, un juron qui rend hommage à ma volonté (Mauvais)
- 5 Exemple. Être un symbole et ne pas laisser ses défauts corrompre ses actions (Tous)
- 6 Anonymat. Mes actions doivent subsister dans les mémoires, par leur instrument (Tous)



d6	Lien
1	Je fais tout pour ma famille. Ma priorité est leur sécurité
2	Ce que je fais, je le fais pour le monde. Les gens ne réalisent pas à quel point je leur suis indispensable
3	J'ai vu trop de personnes dans le besoin, et je ne peux pas leur faire défaut
4	Je me dresse comme opposant. Que les corrompus ne soient jamais libres d'agir sans adversaire
5	Je suis exceptionnel, je fais cela parce que personne d'autre ne le peut, ni ne peut m'arrêter
6	Je fais tout pour ceux qui m'ont été arrachés au cours de ma vie

d6	Défaut
1	Je parle sans filtre de la mort, elle est inévitable
2	Je suis incapable de regarder quelqu'un dans les yeux
3	Je n'ai aucun sens de l'humour. Le rire est embarrassant et gênant
4	Je me surmène, me forçant parfois à me reposer pour une journée ou deux
5	Certains prennent pour de la rêverie ma tendance à tout analyser à outrance
6	Je suis maladivement manichéen

Marchand Raté

Vous avez passé une partie de votre vie à vendre sur un marché, dans une boutique, sur les ports ou les routes d'Azeron. Si vous êtes passé à autre chose pour des raisons diverses, votre sens de la négoce et vos contacts vous ont suivi.

Compétences. Investigation, Persuasion

Outils. Un type d'outils d'artisan

Langues. Une langue de votre choix

Équipement. Un kit d'outils d'artisan, un kit de balance de marchand, des vêtements raffinés et une bourse de ceinture contenant 10 po.

Chaîne d'approvisionnement

De votre ancienne vie de marchand, vous avez conservé quelques contacts avec des fournisseurs et vendeurs de gros, ainsi que d'autres marchands et entrepreneurs. Vous pouvez y faire appel lorsque vous recherchez des informations ou du matériel.

Caractéristiques suggérées

Être un marchand demande d'être à l'aise avec les nombres, d'avoir une forte personnalité et la capacité à trouver un terrain d'entente avec des adversaires hostiles, un bon coup d'épée face aux bandits et l'intuition pour comprendre les besoins et

requêtes des clients. L'art des affaires est l'art de trouver le meilleur chemin vers le profit. La réussite demande un esprit fort et une volonté d'acier, alors pourquoi avez-vous échoué ?

d8	Trait de personnalité
1	J'étais trop gentil et scrupuleux pour réussir, une erreur que je ne ferai pas deux fois
2	Même mes concurrents me disaient affable et talentueux ? Deux traits qui me serviront bien
3	Pour prospérer, vous devez garder le contrôle
4	Le client a toujours raison
5	Je prenais des raccourcis et faisais des marchés pour maximiser le profit, voilà pourquoi j'ai échoué
6	Je deviens obsédé par la moindre idée que j'ai, même si elle est mauvaise
7	Si je peux être l'ami de tous, j'aurai toujours quelqu'un pour me soutenir
8	Je n'étais pas passionné, voilà pourquoi j'ai échoué. Je ne suis pas passionné d'aventures non plus, mais j'ai besoin d'argent

d6	Idéal
1	Survie. Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir. Tant que je reste en vie, je peux réussir (Tous)
2	Générosité. Les gens m'ont aidé lorsque j'étais au plus bas. Maintenant que tout va mieux, je dois payer ma part (Bon)
3	Excitation. La prudence m'a mené dans une impasse dans mon autre vie, je ne la laisserai pas m'entraver maintenant (Chaotique)
4	Richesse. Avec de l'argent, je peux acheter le confort, le pouvoir, le savoir et l'éternité. Rien ne pourra m'arrêter (Mauvais)
5	Stabilité. La vie de marchand était trop instable, j'ai besoin d'une profession stable (Loyal)
6	Rédemption. Trop de personnes me considèrent comme un raté, je dois leur donner tort (Tous)

d6	Lien
1	Je fais tout pour ma famille. Je les ai déçus auparavant, je n'ai plus le droit à l'erreur
2	Mon église me permet de m'élever vers la sagesse. Je dois m'assurer de sa protection et son financement
3	Mon ancien partenaire commercial est tombé malade, ce qui a fait couler notre commerce. Je dois maintenant m'assurer du bien-être de sa famille
4	Si je prend soins de mes possessions, elles me le rendront. Une personne peut partir, mais une épée reste fidèle

d6 Lien

5 Malgré mon échec, les habitants de mon quartier ont été bons avec moi. Je ferai tout pour les protéger

6 Je dois beaucoup trop d'argent à une personne dangereuse. Tant qu'elle est satisfaite, elle laisse ma dette impayée sans conséquences

d6 Défaut

1 Pourquoi dépenser de l'or quand vous pouvez acheter la même chose pour du cuivre au village d'à côté ?

2 Je dois posséder le meilleur de tout. Maintenant.

3 Vous n'avez pas entendu parler de moi ? Cela doit être dû à votre ignorance et faible renommée

4 J'ai échoué, pourtant je suis génial. Si quelqu'un réussit, cela doit être grâce au népotisme ou à la chance

5 Je trouve que la majorité des gens sont dignes de confiance. Eh, où est passée ma bourse ?

6 Personne ne se dresse entre moi et le danger à part mes compagnons d'aventure. Je vais donc m'assurer de les y placer.

Acolyte (Azeron)

Vous avez passé l'essentiel de vos jeunes années à vous former à l'utilisation de la pseudomagie. Que ce soit au sein d'un clan de magnétiseurs ou d'une école dubrienne, ces années de concentration sur votre sensibilité ont forgé votre façon d'être et votre vision du monde.

Compétences. Athlétisme, Perception

Outils. Un type d'outils d'artisan

Langues. Une langue de votre choix

Équipement. Un kit d'outils d'artisan, un set de 3 diapasons à ferrites, des vêtements raffinés et une bourse de ceinture contenant 10 po.

Cercle des initiés

Votre formation vous a permis d'établir des contacts avec de nombreux initiés à la pseudomagie. Lorsque vous arrivez dans une nouvelle ville, vous pouvez immédiatement déterminer l'emplacement d'une guilde ou trouver un contact pouvant vous renseigner sur les quêtes pour les pseudomages dans la région.

Caractéristiques suggérées

En tant que sensitif, vous avez vécu une enfance et une adolescence à part, en marge de la vie du commun des mortels. Vous avez formé des liens très forts avec les quelques compagnons que vous avez pu vous faire sur votre route. Après votre formation, vous avez probablement passé un certain temps à voyager, mais pourquoi avez-vous changé

d'entourage ?

d8 Trait de personnalité

1 J'ai toujours été introverti et la solitude des années de formation me manque

2 Ma sensibilité m'a souvent fermé les portes de relations que j'aurais aimé vivre

3 La concentration et la détermination sont les clés de la réussite

4 Mes instincts ferritiques feraient passer le plus fin raisonnement pour une ineptie

5 Je n'ai jamais réussi à accepter qu'on me prenne ma place sur le devant de la scène

6 Je suis tout le temps sur le qui-vive

7 La solitude permet parfois de maximiser le déploiement de mes capacités

8 La vie d'aventurier me permet d'explorer les limites de mes pouvoirs, même si elle ne me plaît pas toujours

d6 Idéal

1 Sensibilité. Ma connexion aux ferrites est l'alpha et l'oméga de ma vie. (Tous)

2 Protection. La nature m'a donné ces pouvoirs pour que je puisse permettre à mes pairs de prospérer (Bon)

3 Découverte. Nul ne connaît les véritables limites du tissu des ferrites, et les rechercher vaut bien la peine de rencontrer quelques ennuis (Chaotique)

4 Domination. Les ferrites seront l'allié dont j'ai besoin pour imposer ma supériorité aux autres (Mauvais)

5 Réunion. Ma formation m'a privé de beaucoup de rencontres enrichissantes, et j'entend bien rattraper ce retard (Loyal)

6 Prosélytisme. Certains considèrent les pseudomages comme des ennemis, c'est à moi de leur prouver que nous pouvons être leurs alliés (Tous)

d6 Lien

1 Mon mentor garde toujours un œil sur moi, et je souhaite lui rendre la pareille à l'occasion

2 J'ai manqué à ma famille pendant ma formation, je dois tout faire pour les remercier de ce sacrifice

3 Un camarade de formation est tombé au combat avec une quête inachevée. À moi de prendre la relève

4 Les ferrites sont le seul camarade dont j'ai besoin

5 J'ai hérité un rival de mes années de formation. À l'occasion, nous nous rencontrons pour comparer nos progrès



d6

Lien

- 6 J'ai participé clandestinement à ma formation de pseudonyme, et une personne me fait chanter, menaçant de révéler ce secret à mon entourage et l'inquisition braniésienne

d6

Défaut

- 1 Laissez-moi faire, je suis le plus apte à cette tâche
- 2 Je me perd souvent dans des plans alambiqués pour résoudre des problèmes simples
- 3 De toute façon, vous ne pouvez pas me comprendre
- 4 Je préfère être seul, la compagnie des autres m'épuise même si elle ne m'est pas forcément désagréable
- 5 Hors de question de faire un pas de plus avant de vérifier 2 ou 3 fois que nous n'avons rien loupé
- 6 Je suis le plus à même de repousser de grands dangers, c'est donc à moi de me sacrifier pour cet objectif, à moi d'être le héros



Chronique Héroïque

La *Chronique héroïque* est un système qui permet au joueur et au MD de créer un personnage intéressant dès le départ. Ce système est une adaptation de la version proposée dans *Explorer's Guide to Wildemount* au cadre de campagne d'Azeron. Il permet même aux joueurs de gagner de nouvelles maîtrises, objets ou traits avant que la campagne ne débute. Cette section suppose que le joueur part de zéro pour la création de ce personnage, mais si le résultat d'une des tables suivantes entre en conflit avec l'idée originelle de votre personnage, il est parfaitement possible de l'ignorer ou de favoriser un autre résultat.

La partie *Histoire* relie votre personnage à l'histoire et la vie du continent d'Azeron, précisant les actions et rôles passés de votre personnage, tandis que la partie *Prophétie* détaille les objectifs et aspirations de votre personnage pour le futur.

Histoire

L'histoire d'un personnage débute en détaillant la région dans laquelle il est né ou a été élevé, son travail avant de devenir aventurier, son statut social et ses relations familiales. Ces éléments permettront au personnage de gagner des alliés ou des traits.

Origine

Azeron est divisée en 6 grandes régions géographiques. Cette table détermine la région dans laquelle vous êtes né. Si vous vous êtes installé dans une autre région que votre région de naissance, lancez deux fois le jet de cette table pour déterminer les deux régions.

d100	Région
01-20	Obernie Supérieure (Empire Braniésien)
21-35	Obernie Inférieure (Empire Braniésien ou Triumvirat d'Aiontos)
36-55	Côte d'Airain (Alliance Fenderusienne ou Syndicat Octavien)
56-60	Vallée des Dragons (Alliance Fenderusienne, Ligue d'Holfos ou Guilde de Xirau)
61-69	Dubrie (Saint-Etat de Dubrie)
70-00	Baie d'Emeraude (Ligue d'Holfos ou Conclave des Huit)

Historique

En plus de vous accorder des objets, de l'or et des traits, votre historique vous donne un sentiment d'appartenance à la vie du continent. Vous pouvez lancer un dé sur cette table ou en choisir un dans cette même table. Les historiques proposés sont ceux du *Manuel du Joueur* (PHB) et de ce livre (AAV).

d20	Historique	Source
1	Acolyte ou Acolyte (Azeron)	PHB/AAV
2	Archéologue	AAV
3	Artisan de Guilde	PHB
4	Artiste	PHB
5	Charlatan	PHB
6	Chevalier	PHB
7	Criminel	PHB
8	Enfant des Rues	PHB
9	Espion	PHB
10	Héritier d'Aventurier Célèbre	AAV
11	Hermite	PHB
12	Héros du Peuple	PHB
13	Marchand Raté	AAV
14	Marin	PHB
15	Masqué	AAV
16	Noble	PHB
17	Pirate	PHB
18	Sage	PHB
19	Sauvageon	PHB
20	Soldat	PHB

Statut Social

Votre historique détermine votre statut social en fonction de votre origine. Si les ordres établis sont souvent difficiles à outrepasser pour la veuve et l'orphelin, vous, en tant qu'aventurier ou aventurière, avez probablement un destin hors du commun pouvant parfois aller à l'encontre des hiérarchies de votre terre d'origine. La table suivante vous donne votre statut social au début de l'aventure: si les traits que vous avez et votre historique ne changeront pas, votre statut social pourra bien évoluer tout au long de votre aventure.



d20	Historique	Empire Braniésien	Aiontos	Fenderus	Dubrie	Ligue d'Holfos
1	Acolyte	1 allié (Théolisme) ou 1 rival (Autre)	1 rival	1 rival	1 allié	1 allié
2	Archéologue	1 rival	-	1 rival	-	1 allié et 1 rival
3	Artisan de Guilde	1 allié	1 allié	1 rival	-	1 allié
4	Artiste	1 allié	1 rival	1 allié	1 allié	1 rival
5	Charlatan	1 rival	1 allié	1 allié	1 rival	1 rival
6	Chevalier	1 allié et 1 rival	1 allié	1 allié	1 allié	1 rival
7	Criminel	1 rival	1 rival	1 allié	1 rival	1 rival
8	Enfant des Rues	-	1 allié	1 allié	1 allié	1 allié
9	Espion	1 rival	1 rival	1 allié	-	1 allié
10	Héritier d'Aventurier Célèbre	1 allié	-	1 allié et 1 rival	1 allié	1 rival
11	Hermite	-	-	-	1 allié	1 rival
12	Héros du Peuple	1 rival	1 allié	1 allié	1 rival	1 allié et 1 rival
13	Marchand Raté	-	1 allié	-	1 allié	1 rival
14	Marin	-	1 allié	1 allié et 1 rival	-	1 allié
15	Masqué	1 rival	1 rival	1 allié	-	-
16	Noble	1 allié	1 allié et 1 rival	1 rival	-	-
17	Pirate	-	1 allié et 1 rival	1 allié et 1 rival	-	1 rival
18	Sage	1 allié	1 rival	-	1 allié	-
19	Sauvageon	-	1 allié	1 rival	1 rival	1 allié et rival
20	Soldat	1 allié	1 allié	1 allié et 1 rival	1 allié	-

Ville d'Origine

Une fois que vous avez déterminé votre nation d'appartenance et votre statut social au sein de celle-ci, vous pouvez déterminer de quelle ville ou village vous êtes originaire et si vous avez des attaches particulières à cet endroit. Lancez un dé dans la table associée à votre nation.

Empire Braniésien

d100	Origine	Type
01-15	Furtten	Ville
21-35	Boninbach	Ville
36-48	Krozin	Ville
49-58	Enalbrand	Ville
59-67	Karlsbach	Ville
68-78	Sankt-Eleanor	Capitale
79-85	Bavelstett	Ville

d100	Origine	Type
86-96	Neuhalach	Ville
97-98	Sastal	Petite ville
99-00	Obern	Village et lieu saint

Ligue Hanséatique d'Holfos

d100	Origine	Type
01-20	Ezperanza	Capitale
21-35	Barrutan	Ville
36-50	Santellayo	Ville
51-65	Allanes	Ville
66-75	Huetidare	Ville
76-85	Chizojas	Ville
85-91	Moccerralnue	Ville
92-98	Tierrioba	Ville
99-00	Dofen	Colonie



Alliance Fenderusienne

d100	Origine	Type
01-20	Dveresk	Capitale
21-35	Roslavikov	Ville
36-50	Cagustellen	Ville
51-65	Loleshsk	Ville
66-75	Sunindra	Ville
76-85	Sanct-Iuliana	Ville
85-91	Chern	Ville
92-98	Iurumia	Ville
99-00	Certevilleaux	Forteresse

Triumvirat d'Aiontos

d100	Origine	Type
01-20	Fort-Royal	Ville
21-35	Desmos	Capitale
36-50	Santielgar	Ville
51-65	Tuspe	Ville
66-75	Canto	Ville
76-85	Adaïos	Ville
85-91	Kalonagios	Ville
92-98	Aktas	Ville
99-00	Cypessos	Ville

Saint-Etat de Dubrie

d100	Origine	Type
01-30	Kanilista	Ville
30-49	Solasta	Capitale
50-69	Kadirzinga	Ville
70-79	Denets	Ville
80-89	Sunov	Ville
90-98	Bolensk	Ville
99-00	Golensk	Colonie

Espèce

Vous pouvez déterminer votre espèce sentiente d'appartenance à partir des informations démographiques de votre ville d'origine dans le **Chapitre 3**. Alternativement, vous pouvez simplement choisir une espèce comme bon vous semble, le voyage étant une des composantes majeures de la vie des Azerronais.

Famille

La taille de votre ville d'origine détermine en partie celle de votre famille. Lancez deux fois le dé correspondant sur la table associée à la taille de votre ville d'origine - une fois pour déterminer

votre nombre de parents vivants et une autre pour le nombre de vos frères et soeurs vivants.

Famille (Village/ Rural)

d100	Parents	Enfants
01-10	3 ou plus	2d4+2
11-50	2	2d4
51-89	1	1d4
90-00	0	0

Famille (Ville)

d100	Parents	Enfants
01-05	3 ou plus	2d4+2
06-60	2	2d4
61-80	1	1d4
81-00	0	0

Une fois que vous connaissez le nombre de membres de votre famille en vie, choisissez un genre et un âge pour chacun d'entre eux.

Relations familiales fortes

Avant même le début de votre vie d'aventurier, vous aviez des alliés et rivaux cherchant à vous aider ou vous compromettre. Les premiers d'entre eux sont votre famille. Lancez 1d3, le résultat vous donne le nombre de relations de famille fortes: lancez un dé sur la table suivante pour chacune d'entre elles.

d10 Relation

- 1 Vous pensiez avoir tué ce membre de votre famille, volontairement ou par accident. Vous ne pensiez jamais le revoir... mais il est maintenant à vos trousses. Vous gagnez un rival.
- 2 Vous avez insulté cette personne si violemment qu'elle a quitté votre vie pour toujours. Si elle revient un jour, ce sera pour remettre les pendules à l'heure. Vous gagnez un rival.
- 3 Vous avez toujours été meilleur que ce membre de votre famille à une activité précise. Il est devenu jaloux et vous a abandonné dans le seul espoir de vous retrouver un jour et vous surpasser. Vous gagnez un rival.
- 4 Vous avez découvert un sombre secret sur ce membre de votre famille, qui cherche maintenant à se venger en découvrant et dévoilant le vôtre. Vous gagnez un rival.



- | d10 | Relation |
|-----|---|
| 5 | Vous et ce proche entretenez une rivalité amicale. Vous vous rencontrez régulièrement pour comparer vos prouesses. Vous gagnez un rival. |
| 6 | Ce proche a une dette envers vous et n'en est pas très heureux. Il vous aidera quand vous en aurez besoin, mais seulement pour vous rendre la pareille. Vous gagnez un allié. |
| 7 | Ce membre de votre famille vous aime, mais vous n'avez jamais été si proches que ça. Il fera tout ce qu'il peut pour vous aider, tant que sa vie n'est pas mise en péril. Vous gagnez un allié. |
| 8 | Ce membre de votre famille vous a causé un terrible accident, et s'en veut toujours au point de tout faire pour se faire pardonner. Vous gagnez un allié. |
| 9 | Ce membre de votre famille est parti sans explication, mais vous a promis de revenir lorsque vous en aurez le plus besoin. Vous gagnez un allié. |
| 10 | Ce membre de votre famille vous a toujours aimé plus que tout, et ferait n'importe quoi pour vous. Vous gagnez un allié. |

Relations acquises

Au cours de vos voyages, vous avez acquis des rivaux et alliés. Lancez un dé dans la table correspondante pour détailler votre relation avec cet allié ou rival, puis un autre pour déterminer son identité. Si vous obtenez un allié ou rival particulièrement puissant, vous obtenez un moment important (MI) avec cette personne, déterminé dans la prochaine section.

Relations alliées

- | d10 | Relation |
|-----|--|
| 1 | Cet allié est un animal de compagnie loyal. Choisissez une bête de CR 1/8 qui devient votre compagnon. |
| 2 | Cette personne a contracté une dette envers vous suite à un pari, et cherche toujours de l'argent pour vous rembourser. Elle a décidé que le meilleur moyen de rembourser sa dette et de vous en faire gagner une encore plus importante envers lui. |
| 3 | Cette personne était autrefois un mendiant dont une de vos larges donations a changé la vie. Elle cherche maintenant ç vous retourner la faveur. |
| 4 | Vous étiez le partenaire de beuverie privilégié de cette personne, et ses portes vous seront toujours ouvertes. |
| 5 | Vous aviez un mentor que vous avez quitté avant de finir votre apprentissage, mais vous êtes toujours le bienvenu pour finir ce que vous avez commencé quand vous serez prêt. |

- | d10 | Relation |
|-----|--|
| 6 | Vous avez forgé un lien en vivant ensemble un évènement traumatique. Cette personne sera toujours là pour vous aider si vous êtes en danger. |
| 7 | Vous partagez ensemble un terrible secret que vous avez juré de ne jamais révéler. Elle vous aidera si ce secret est en péril. |

- | d10 | Relation |
|-----|---|
| 8 | Cette personne est amoureuse de vous. Si c'était réciproque, elle se tient toujours à vos côtés. Sinon, vous faites toujours partie de ses plus proches amis. |
| 9 | Cette personne est sensitive aux ferrites. Vous avez évité de peu un accident lorsque cette personne a découvert ses pouvoirs à vos côtés. |
| 10 | Cette personne vous doit la vie. Même si elle ne peut pas toujours vous suivre, elle fera tout pour vous protéger. |

Relations rivales

- | d10 | Relation |
|-----|--|
| 1 | Cette personne pense que vous avez tué un membre de sa famille. Que vous soyez coupable ou non, elle vous traque pour se venger. |
| 2 | Vous avez vaincu cette personne au combat, mais elle est persuadée que vous avez triché. Elle souhaite prouver par tous les moyens qu'elle est un guerrier supérieur à vous. |
| 3 | Vous n'avez pas tenu une promesse importante à cette personne, qui conspire pour faire en sorte que quelqu'un d'autre ne tienne pas une promesse qui vous est faite. |
| 4 | Vous étiez l'amant de cette personne, mais avez brisé son coeur. Elle veut maintenant vous faire ressentir la même douleur que celle que vous lui avez infligé. |
| 5 | Cette personne est mandatée pour vous arrêter, et vous traque comme un loup pour y parvenir. |
| 6 | Cette personne est persuadée que vous mentez sur votre identité et cherche à dévoiler votre véritable visage. |
| 7 | Vous vous êtes enfui d'un lieu dans des circonstances mystérieuses que cette personne veut découvrir. |
| 8 | Vous et cette personne avez mené des expériences sur les ferrites la laissant défigurée et meurtrie. Elle vous cherche pour se venger. |
| 9 | Vous avez aidé cette personne dans une mauvaise passe, et elle retourne vers vous à chaque fois qu'elle a besoin de quoi que ce soit. |
| 10 | Cette personne veut devenir votre ami, mais son aide vous a toujours plus compliqué la vie qu'autre chose. |



Alliés et Rivaux

d100	Identité
01-05	Roturier
06-10	Acolyte
11-15	Bandit
16-20	Capitaine bandit
21-25	Berserker
26-30	Cultiste

d100	Identité
31-35	Fanatique (1 MI)
36-40	Voyageur (AAV)
41-45	Paladin (1 MI)
46-50	Garde
51-55	Chevalier
56-60	Prêtre
61-65	Explorateur
66-70	Espion
71-75	Pseudomage débutant (AAV)
76-80	Veteran
81-84	Pseudomage (1 MI) (AAV)
85-88	Noble (1 MI)
89-94	Assassin (1 MI)
96-96	Aventurier Célèbre (1 MI)
97-98	Créature Corrompue (1 MI) (AAV)
99	Magnétiseur ou Pseudomage Célèbre (1 MI) (AAV)
00	Dragon Inférieur (1 MI) (AAV)

Moments Importants

Au cours de votre vie, vous avez vécu de grands moments liés à la prise de risque de la vie d'aventurier ou plus simplement aux personnes et lieux que vous connaissez. Si un moment important n'est pas cohérent avec votre personnage,

vous pouvez l'ajuster, en choisir un nouveau ou consulter votre MD pour en créer un nouveau. Si un MI vous accorde un bonus que vous possédez déjà, choisissez-en un nouveau du même type.

d20

Evènement

- 1 Vos parents ont été tués sous vos yeux. Lancez un dé sur la table **Alliés et Rivaux** pour déterminer l'identité du meurtrier. Vous gagnez la maîtrise de la Discrétion et la Survie.
- 2 Vous avez rencontré un elfe mourrant dans la nature. Autour de son cou se trouvait une amulette en diméterium sur lequel est gravé le nom **Alaion**. Vous lui avez promis de retrouver cette personne pour lui transmettre l'amulette.
- 3 Un étranger vous a offert quelque chose qui vous a sauvé la vie. Lancez un dé sur la table **Alliés et Rivaux** pour déterminer son identité et consultez votre MD pour déterminer la nature de l'objet.
- 4 Vous avez survécu à une catastrophe naturelle grâce à une manifestation subite de votre sensibilité aux ferrites, obtenue par mutation génétique aléatoire. Vous gagnez le trait **Sensibilité affaiblie**.
- 5 Un célèbre guerrier vous a appris les subtilités de votre arme signature. Vous gagnez la maîtrise d'un type d'arme martiale au choix et une arme de ce type avec les propriétés décrites dans le Ch. 7 (DMG). Vous gagnez le don **Adeptes martial** (PHB).
- 6 Vous êtes le seul survivant de la destruction d'un village par une horde de monstres. Vous gagnez la maîtrise de la Discrétion ou d'une arme martiale de votre choix.
- 7 Un célèbre pseudomage ou magnétiseur a perçu votre sensibilité et vous a appris l'art pseudomagique. Vous apprenez une impulsion de niveau 2 de la liste du Pseudomage.
- 8 Vous êtes entré dans l'armée contre votre volonté et restez encore meurtri par ce que vous y avez vécu. Vous avez la maîtrise des armures moyennes, boucliers et armes martiales. Vous gagnez aussi une forme de folie permanente déterminée en lançant un dé sur la table du Ch. 8 (DMG).
- 9 Vous avez été enlevé par des bandits voyageant entre deux villages. Pendant votre captivité, vous avez rencontré un vieux voleur qui vous a aidé à vous échapper. Vous gagnez la maîtrise de la Discrétion et des outils de voleur.
- 10 Pendant une sortie d'exploration en zone escarpée, vous avez été attaqué par un dragonnet auquel vous avez miraculeusement échappé. Vous gagnez une blessure permanente et la maîtrise de l'Athlétisme.



d20

Evènement

- 11 Perdu dans la jungle, vous avez été sauvé par la caravane d'un riche marchand qui, persuadé qu'un grand destin vous attendait, vous a donné une arme de grande qualité de votre choix. Cette arme permet de réaliser un coup critique sur une plage d'un point supplémentaire.
- 12 Vous avez sauvé une bête d'une mort certaine. Cette bête est maintenant devenue votre fidèle compagnon (Choisissez une créature de CR 1/4 ou moins).
- 13 Vous avez failli mourir d'une terrible maladie mais avez été sauvé par un paladin dubrien qui maintien un contact régulier avec vous depuis. Vous gagnez un allié.
- 14 Vous avez été accusé et emprisonné pour un crime, que vous soyez coupable ou non. Ayant passé du temps parmi les bandits, vous maîtrisez l'Intimidation et connaissez le jobelin.
- 15 Vous avez sauvé des loups un cheval portant de l'équipement. Vous possédez un **cheval** et une selle, et gagnez la maîtrise du Dressage.
- 16 En fouillant dans un tome mystérieux appartenant à l'un de vos parents, vous avez trouvé une carte au trésor indiquant un lieu d'Azeron du choix du MD

d20

Evènement

- 17 Vous avez reçu une lettre révélant que vous étiez l'enfant caché d'une riche et noble famille de l'Alliance Fenderusienne. Cette lettre était adjointe de 100 Couronnes Royales pour assurer votre voyage jusqu'à Dveresk, ainsi qu'une chevalière portant le sceau de votre véritable famille.
- 18 Vous avez rencontré un puissant noble de l'Empire qui vous invite parfois au palais impérial de Sankt-Eleanor pour que vous lui racontiez vos aventures. Vous gagnez 1 point en Charisme ou en Intelligence.
- 19 Vous avez découvert un artefact très convoité et avez parcouru Holfos à la recherche du meilleur acheteur. Vous gagnez la maîtrise de la Persuasion et 9d10+10 Galóns, ainsi que 2 niveaux de réputation dans la Baie d'Emeraude.
- 20 Vous avez découvert au cours d'un banquet le secret d'un puissant noble Aiontien et ce dernier redoute que vous le dévoiliez. Vous pouvez extorquer une faveur de cette personne chaque mois.

Secrets

Chaque personne est titulaire d'un ou plusieurs secrets, mais les aventuriers sont parfois témoins d'évènements et circonstances extraordinaires. Vous pouvez travailler avec votre MD pour créer un secret. Vous pouvez vous inspirer de la liste suivante ou en sélectionner un dans cette même liste.

d6

Exemple de secret

- 1 Il y a des années, mon meilleur ami est venu me voir au milieu de la nuit et m'a donné une étrange clé en dimétérium. Je n'ai jamais revu cet ami depuis.

d6

Exemple de secret

- 2 J'ai été le témoin d'un meurtre de sang-froid. J'ai vu le tueur s'emparer d'une pièce dorée ornée d'un rubis sur le corps de la victime.
- 3 En explorant près de chez moi, j'ai découvert une falaise avec un réseau de cavernes assez large pour y établir une véritable colonie.
- 4 Un de mes parents a quitté la maison au milieu d'une tempête avec son épée et son bouclier, ne revenant qu'une semaine plus tard avec son équipement en miettes. Cette personne n'a jamais souhaité en reparler.
- 5 Une fois, en mangeant une pomme de terre, cette dernière a explosé dans mes mains en libérant des dizaines de vers sur moi. Depuis, je fais des cauchemars d'un gigantesque vers destructeur.
- 6 Ma caravane d'explorateurs a été attaquée par un dragonnet il y a des années. J'ai survécu en m'échappant, mais je pourrais jurer avoir vu un homme inconnu se tenir derrière la créature, observateur.

Prophétie

Une prophétie influence le futur de votre personnage.

Décidez de 3 aspirations ou objectifs pour votre personnage, et lesquels vous souhaitez accomplir au cours de la campagne. Une prophétie doit comporter deux éléments: le but que votre personnage souhaite accomplir et les retombées de cet accomplissement, en bien ou en mal.

Parmi ces trois objectifs, un doit être un objectif à court terme, un autre à long terme et le troisième doit conclure votre arc personnel à la fin de la campagne. Vous n'êtes pas obligé de choisir ces trois objectifs dès le départ, mais pouvez choisir l'objectif immédiat dès maintenant et définir vos autres objectifs au cours de la campagne.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également travailler avec votre MD de façon à créer des objectifs permettant au MD de développer un arc particulier de la campagne.

Chaque fois que vous accomplissez un objectif, votre personnage obtient une des récompenses ci-dessous.

- Pour les 1d10 prochains jours, le personnage gagne l'inspiration après chaque LR.

- Pour les 1d10 prochains jours, le personnage gagne l'avantage sur les jets de sauvegarde contre la peur.
- Pour les 1d4 prochains jours, le personnage gagne un bonus de dégâts d' 1d6 du type de dégâts de l'arme sur ses attaques armées.
- Ou toute autre récompense mécanique à la discrétion du MD.





Chapitre 5

Bestiaire d'Azeron



La nature veut votre mort, mais la nature envahie de créatures corrompues veut vous tuer de la plus sanglante des façons, vous torturer durant votre vivant et bien au delà.
Sieg, Corruptologie Prodiges

Les terres d'Azeron, balafrées par des siècles de démesure magique et 15 ans de guerre totale, sont envahies de créatures corrompues par la magie déchaînée au cours de ce passé encore trop récent pour être oublié. En effet, l'immense puissance de la magie des dieux a provoqué d'importantes mutations chez de nombreuses espèces animales et végétales du continent, qui sont encore aujourd'hui dotées de propriétés surnaturelles. Ce chapitre présente quelques espèces parmi les nombreuses créatures corrompues d'Azeron.

Types de Créatures d'Azeron

Plantoïdes

Plantes corrompues

- Plante carnivore
- Lierres mortelles

Plantoïdes sentients

- Lotus dévoreur
- Plante-Hydre

Dragons

Dragons Inférieurs

- Escouflenfer bleu
- Escouflenfer blanc
- Escouflenfer rouge
- Escouflenfer vert
- Escouflenfer noir
- Escouflenfer prismatique

Dragons

- Dragon prismatique
- Dragonnet prismatique

Personnages

Pseudomages

- Pseudomage
- Pseudomage débutant
- Magnétiseur

Autres

- Voyageur
- Paladin (Dubrie)

Créatures Corrompues

Bêtes

- Sangsue géante
- Gueule de flammes
- Gueule d'orage
- Gueule de glace
- Demigriffe
- Crapeau Géant
- Tisseuse Urthésienne

Monstruosités

- Cocatrix, variante
- Dalasmir





Plante Carnivore

Grande Plante, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 51 (6d10+18)

Vitesse 5 pi., escalade

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	1 (-5)	10 (0)	2 (-4)

Sauvegarde Aucune

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Immunité aux dégâts Psychique

Immunité aux altérations Charmé, Aveuglé,

Apeuré, Assourdi, Assommé, Paralysé

Sens Vision Aveugle 60 pi., Sens des Vibrations 60 pi., Perception Passive 12

Challenge 2 (450 XP)

Fausse Apparence. Tant qu'elle reste immobile, la créature est impossible à distinguer d'une plante normale.

Arôme Attrayant. Les créatures entrant pour la première fois ou commençant leur tour à moins de 60 pi. de la plante doivent réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 13 ou devenir charmées. Une créature charmée peut répéter ce jet au début de chacun de ses tours pour mettre fin à cet effet. Si un tel jet est réussi, la créature concernée ne peut pas être charmée par cet effet pour les 24 prochaines heures.

Défense Enracinée. La créature a l'avantage sur tous les jets de sauvegarde contre le fait d'être poussée, projetée ou mise au sol.

Inflammable. Lorsque la créature reçoit des dégâts de feu, elle s'enflamme et reçoit 5(1d8) dégâts de feu au début de chacun de ses tours et ses attaques infligent 5(1d8) dégâts de feu supplémentaires. La créature doit utiliser son action pour dissiper les flammes.

Réactive. La créature peut utiliser une réaction à la fin de chacun de ses tours. Cette réaction ne peut être utilisée que contre une créature provoquant une attaque d'opportunité ou entrant dans un rayon de 10 pi. autour d'elle.

Photosynthèse

Tant qu'elle est plongée sous la lumière du soleil, la créature bénéficie des traits suivants:

Regeneration. La créature regagne 10 PV au début de son tour si elle a au moins 1 PV et n'a pas reçu de dégâts de feu ce tour.

Récupération Rapide. Au début de son tour, la créature peut cesser d'être empoisonnée.

Actions

Engloutir. +6 au contact, 10 pi., 1 créature moyenne ou plus petite, *Contact* 17(2d12+4) dégâts perçants. En cas de réussite, la cible est coincée dans la gueule de la plante. Tant qu'elle est piégée, la créature est restreinte, aveuglée et gagne une couverture contre toutes les attaques et effets hors de la plante. Au début de chacun de ses tours, la créature piégée reçoit 14(4d6) dégâts d'acide. Tant qu'une créature est piégée, la plante ne peut pas utiliser cette attaque contre une autre créature et ces effets prennent fin lorsque la plante tombe à 0 PV ou est incapacitée. La plante peut utiliser une action bonus pour réaliser une nouvelle action Engloutir contre la créature piégée, une fois par tour.





Lierres Mortelles

Grande Plante, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 85 (10d10+30)

Vitesse 5 pi., escalade

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	1 (-5)	10 (0)	1 (-5)

Sauvegarde Aucune

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +8, Perception +3

Résistance aux dégâts Contondant, Perçant

Immunité aux altérations Charmé, Aveuglé, Apeuré, Assourdi, Assommé, Paralysé, A terre

Sens Vision Aveugle 60 pi., Sens des Vibrations 60 pi., Perception Passive 12

Challenge 7 (2900 XP)

Fausse Apparence. Tant qu'elle reste immobile, la créature est impossible à distinguer d'une plante normale.

Inflammable. Lorsque la créature reçoit des dégâts de feu, elle s'enflamme et reçoit 5(1d8) dégâts de feu au début de chacun de ses tours et ses attaques infligent 5(1d8) dégâts de feu supplémentaires. La créature doit utiliser son action pour dissiper les flammes.

Forme Traînante. La créature peut se déplacer sur l'espace d'une autre créature sans pénalité de mouvement et a avantage sur les attaques contre toutes les créatures sur son espace. Les créatures entrant sur l'espace des lierres mortelles traitent le terrain comme un terrain difficile.

Drain de Vie. Tant qu'une créature est saisie par les lierres, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 14 pour recevoir 21(6d6) dégâts nécrotiques que les lierres gagnent sous forme de PV. Sur un jet réussi, la créature reçoit la moitié des dégâts à la place.

Regeneration. La créature regagne 5 PV au début de son tour si elle a au moins 1 PV et n'a pas reçu de dégâts de feu ou nécrotiques ce tour. Si elle est plongée dans la lumière du soleil, elle regagne 10 PV et peut arrêter d'être empoisonnée à la place.

Transfert de dégâts. Lorsqu'une section des lierres reçoit des dégâts, elle n'en reçoit que la moitié (arrondie à l'inférieur) et les autres sections se répartissent l'autre moitié.

Actions

Constriction. +6 au contact, 20 pi., 1 créature grande ou plus petite, Contact 10(2d6+4) dégâts contondants. Au contact, la cible est considérée comme saisie et restreinte (et peut s'échapper en réussissant un jet de Force CD 14). tant qu'une créature est saisie, elle ne peut pas respirer, pas parler et dispose d'une couverture totale contre les attaques et effets hors des lierres.





Escouflenfer Bleu

Grand Dragon, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 110 (13d10+39)

Vitesse 20 pi., vol 80 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sauvegarde Aucune

Compétences Perception +4

Immunité aux dégâts Foudre, Contondant

Immunité aux altérations Aveuglé, Assourdi

Sens Vision dans le Noir 60 pi., Perception Passive 13

Langues Draconique (compris, pas parlé)

Challenge 6 (2300 XP)

Les escouflenfers sont des dragons inférieurs. Issus de la reproduction entre les dragons originels (à la durée de vie prodigieuse), ils sont davantage semblables à des hybrides entre des bêtes et leurs parents qu'à de véritables dragons. Les escouflenfers bleus sont des créatures sanglantes à la peau si flexible qu'elle est capable de résister au coups, et qui rôdent souvent dans les marais au pied des monts.

Actions

Multi-attaque. L'escouflenfer peut réaliser 2 morsures par tour. En vol, il peut utiliser son attaque de griffes à la place de sa morsure. Il peut également remplacer une de ses attaques avec une attaque caudale.

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 11(2d6+4) dégâts perçants plus 4(1d6) dégâts de foudre.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 15(2d10+4) dégâts tranchants.*

Attaque Caudale. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 13(2d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en force CD 15 ou tomber à terre.*

Souffle. (1/Court ou Long repos) L'escouflenfer exhale un cône de 20 pi. d'énergie destructrice. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 15 ou recevoir 35 (10d6) dégâts de foudre ou la moitié sur un jet réussi.



Escouflenfer Blanc

Grand Dragon, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 110 (13d10+39)

Vitesse 20 pi., vol 80 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sauvegarde Aucune

Compétences Perception +4

Immunité aux dégâts Froid, Force

Immunité aux altérations Aveuglé, Assourdi

Sens Vision dans le Noir 60 pi., Perception Passive 13

Langues Draconique (compris, pas parlé)

Challenge 6 (2300 XP)

Les escouflenfers sont des dragons inférieurs. Issus de la reproduction entre les dragons originels (à la durée de vie prodigieuse), ils sont davantage semblables à des hybrides entre des bêtes et leurs parents qu'à de véritables dragons. Les escouflenfers blancs rôdent le long des parois des montagnes, et disposent d'un sens de l'équilibre sans égal leur permettant de résister aux ondes de choc.

Actions

Multi-attaque. L'escouflenfer peut réaliser 2 morsures par tour. En vol, il peut utiliser son attaque de griffes à la place de sa morsure. Il peut également remplacer une de ses attaques avec une attaque caudale.

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 11(2d6+4) dégâts perçants plus 4(1d6) dégâts de froid.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 15(2d10+4) dégâts tranchants.*

Attaque Caudale. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 13(2d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en force CD 15 ou tomber à terre.*

Souffle. (1/Court ou Long repos) L'escouflenfer exhale un cône de 20 pi. d'énergie destructrice. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 15 ou recevoir 35 (10d6) dégâts de froid ou la moitié sur un jet réussi.





Escouflenfer Rouge

Grand Dragon, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 110 (13d10+39)

Vitesse 20 pi., vol 80 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sauvegarde Aucune

Compétences Perception +4

Immunité aux dégâts Feu, Tranchant

Immunité aux altérations Aveuglé, Assourdi

Sens Vision dans le Noir 60 pi., Perception Passive 13

Langues Draconique (compris, pas parlé)

Challenge 6 (2300 XP)

Les escouflenfers sont des dragons inférieurs. Issus de la reproduction entre les dragons originels (à la durée de vie prodigieuse), ils sont davantage semblables à des hybrides entre des bêtes et leurs parents qu'à de véritables dragons. Les escouflenfers rouges volent et se laissent planer au dessus des vallées, à la recherche de proies. Leurs ailes et leurs écailles sont dotées de propriétés régénératrices hors du commun leur permettant de refermer les plaies.

Actions

Multi-attaque. L'escouflenfer peut réaliser 2 morsures par tour. En vol, il peut utiliser son attaque de griffes à la place de sa morsure. Il peut également remplacer une de ses attaques avec une attaque caudale.

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 11(2d6+4) dégâts perçants plus 4(1d6) dégâts de feu.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 15(2d10+4) dégâts tranchants.*

Attaque Caudale. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 13(2d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en force CD 15 ou tomber à terre.*

Souffle. (1/Court ou Long repos) L'escouflenfer exhale un cône de 20 pi. d'énergie destructrice. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 15 ou recevoir 35 (10d6) dégâts de feu ou la moitié sur un jet réussi.



Escouflenfer Vert

Grand Dragon, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 110 (13d10+39)

Vitesse 20 pi., vol 80 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sauvegarde Aucune

Compétences Perception +4

Immunité aux dégâts Poison, Acide

Immunité aux altérations Aveuglé, Assourdi, Empoisonné

Sens Vision dans le Noir 60 pi., Perception Passive 13

Langues Draconique (compris, pas parlé)

Challenge 6 (2300 XP)

Les escouflenfers sont des dragons inférieurs. Issus de la reproduction entre les dragons originels (à la durée de vie prodigieuse), ils sont davantage semblables à des hybrides entre des bêtes et leurs parents qu'à de véritables dragons. Les escouflenfers verts chassent dans les forêts tapissant le pied des montagnes d'Azeron, et ont développé une immunité aux substances acides qui ne peuvent pas infiltrer leurs écailles et leur peau rugueuse.

Actions

Multi-attaque. L'escouflenfer peut réaliser 2 morsures par tour. En vol, il peut utiliser son attaque de griffes à la place de sa morsure. Il peut également remplacer une de ses attaques avec une attaque caudale.

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 11(2d6+4) dégâts perçants plus 4(1d6) dégâts de poison.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 15(2d10+4) dégâts tranchants.*

Attaque Caudale. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 13(2d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en force CD 15 ou tomber à terre.*

Souffle. (1/Court ou Long repos) L'escouflenfer exhale un cône de 20 pi. d'énergie destructrice. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 15 ou recevoir 35 (10d6) dégâts de poison ou la moitié sur un jet réussi.





Escouflenfer Noir

Grand Dragon, Non aligné

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 110 (13d10+19)

Vitesse 30 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sauvegarde Aucune

Compétences Perception +4

Immunité aux dégâts Acide, Percant

Immunité aux altérations Aveuglé, Assourdi

Sens Vision dans le Noir 60 pi., Perception Passive 13

Langues Draconique (compris, pas parlé)

Challenge 6 (2300 XP)

Les escouflenfers sont des dragons inférieurs. Issus de la reproduction entre les dragons originels (à la durée de vie prodigieuse), ils sont davantage semblables à des hybrides entre des bêtes et leurs parents qu'à de véritables dragons. Les escouflenfers noirs restent reclus en haut des cîmes et descendent périodiquement le long des fleuves pour chasser de gros animaux. Leurs écailles sont si dures qu'elles ne peuvent pas être transpercées.

Actions

Multi-attaque. L'escouflenfer peut réaliser 2 morsures par tour. En vol, il peut utiliser son attaque de griffes à la place de sa morsure. Il peut également remplacer une de ses attaques avec une attaque caudale.

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 11(2d6+4) dégâts percants plus 4(1d6) dégâts d'acide.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 15(2d10+4) dégâts tranchants.*

Attaque Caudale. *Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 13(2d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en force CD 15 ou tomber à terre.*

Souffle. (1/Court ou Long repos) L'escouflenfer exhale un cône de 20 pi. d'énergie destructrice. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 15 ou recevoir 35 (10d6) dégâts d'acide ou la moitié sur un jet réussi.





Pseudomage

Moyen Humanoïde, Tout Alignement

Classe d'Armure 11 (Armure Naturelle)

Points de Vie 70 (7d10+25)

Vitesse 30 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)	9 (-1)

Sauvegarde Constitution +6, Sagesse +4

Compétences Perception +6, Nature +6

Sens Perception Passive 11

Langues Trois dont le commun

Challenge 6 (2300 XP)

Traits Spéciaux

Sensitivité de Zelimir. Une fois entre chaque LR, le pseudomage peut choisir d'utiliser son modificateur de Constitution (Perception) à la place de son modificateur de Dextérité pour le calcul de sa CA, pendant 2 minutes.

Maîtrise des Ferrites. Le pseudomage maîtrise les ferrites et peut lancer toutes les impulsions et intuitions qu'il connaît. Son dé d'osmose est un d8. Sa liste d'intuitions et impulsions est la suivante (ou peut être composée comme celle d'un pseudomage de niveau 9)

Intuitions. Cicatrisation, Fortifier, Lien d'Energie Basique, Vision d'Aldéric, Focus Ylmérien

Impulsions.

1er Niv. Armure d'Ymir, Onde de Choc, Projection, Sens du Trappeur

2e Niv. Aiguisage, Lien d'Energie Supérieur, Diapason

3e Niv. Arme Vivante, Inversion, Mur de Ferrites

4e Niv. Coagulation, Oeil des Six

Actions

Epée. *Attaque armée au corps-à-corps, +5 au contact, portée 5 pi., 1 cible, Contact 8(1d10+2) dégâts tranchants.*





Pseudomage Débutant

Moyen Humanoïde, Tout Alignement

Classe d'Armure 10 (Armure Naturelle)

Points de Vie 25 (5d6+10)

Vitesse 30 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	19 (-1)

Compétences Perception +4, Nature +4

Sens Perception Passive 11

Langues Deux dont le commun

Challenge 1/2 (100 XP)

Le pseudomage débutant ne maîtrise pas forcément ses pouvoirs à la perfection. Pour cette raison, vous pouvez décider de choisir au hasard une intuition lancée à la place de l'intuition choisie si le pseudomage débutant échoue à un jet de Constitution CD 12 lancé lorsque ce dernier prépare son action.

Traits Spéciaux

Sensitivité de Zelimir. Une fois entre chaque LR, le pseudomage peut choisir d'utiliser son modificateur de Constitution (Perception) à la place de son modificateur de Dextérité pour le calcul de sa CA, pendant 2 minutes.

Maîtrise des Ferrites. Le pseudomage maîtrise les ferrites et peut lancer toutes les impulsions et intuitions qu'il connaît. Son dé d'osmose est un d6. Sa liste d'intuitions et impulsions est la suivante (ou peut être composée comme celle d'un pseudomage de niveau 2)

Intuitions. Cicatrisation, Lien d'Energie Basique, Vision d'Aldéric

Actions

Dague. *Attaque armée au corps-à-corps, +5 au contact, portée 5 pi., 1 cible, Contact 4(1d4+2) dégâts perçants.*





Dalasmir

Grande Monstruosité, Neutre Mauvais

Classe d'Armure 14 (Armure Naturelle)

Points de Vie 85 (10d10+30)

Vitesse 10 pi., creuser 30 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	2 (-4)	17 (+3)	10 (0)

Compétences Perception +6, Discrétion +9
Résistance aux dégâts. Feu, Contondant, Percutant et Tranchant (hors armes en argent)

Immunité aux dégâts. Poison

Immunité aux altérations. Empoisonné

Sens Vision dans le noir 120 pi., Perception Passive 16

Langues Aucune

Challenge 8 (3900 XP)

Sans peur. La créature à l'avantage sur les jets contre l'apeurement.

Croissance de pics. Le dalasmir a 30 pics. Chaque pic utilisé repousse pendant un long repos.

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le dalasmir a désavantage sur ses jets d'attaque et ses jets de Sagesse (Perception).

Actions

Multi-attaque. Le dalasmir fait trois attaques: une morsure et deux coups de griffes ou trois avec ses pics

Morsure. Attaque armée au corps-à-corps, +6 au contact, portée 10 pi., 1 cible, Contact 14(2d10+3) dégâts perçants plus 4(1d8) dégâts de feu.

Griffes. Attaque armée au corps-à-corps, +7 au contact, portée 15 pi., 1 cible, Contact 10(2d6+3) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 16 ou être infecté par un oeuf de dalasmir. Une créature ne peut porter qu'un seul oeuf à la fois. Au bout d'une semaine, l'oeuf remonte au niveau de la cavité thoracique et entre en gestation pour former un dalasmir (petit). Vingt-quatre heures avant l'éclosion, l'hôte commence à se sentir mal, sa vitesse est diminuée de moitié et a un désavantage sur tous ses jets. A l'éclosion, le petit dalasmir mâche les organes de l'hôte jusqu'à en sortir, tuant l'hôte au passage. Si la maladie est soignée (à l'aide d'une infusion portant une légère dose d'argent) avant l'éclosion, le petit dalasmir est désintégré.

Pics. Attaque armée à distance, +6 au contact, portée 10 pi. ou 100/200 pi. à distance, 1 cible, Contact 9(1d12+3) dégâts perçants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 16 ou recevoir 7 (2d6) dégâts de poison et être empoisonnée pour une minute et a sa vitesse divisée par deux. Si la cible échoue 5 fois de suite, elle est empoisonnée pour 5 minutes et reste inconsciente tant qu'elle est empoisonnée.

Souffle Enflammé. (6 recharges) Le dalasmir exhale du feu sur un cône de 15 pi. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde en Dextérité CD 16 ou recevoir 24 (7d6) dégâts de feu et la moitié sur une réussite.





Dalasmir (petit)

Petite Monstruosité, Neutre Mauvais

Classe d'Armure 13 (Armure Naturelle)

Points de Vie 18 (4d4+8)

Vitesse 5 pi., creuser 25 pi.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (0)	14 (+2)	2 (-4)	13 (+2)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +6

Résistance aux dégâts. Feu

Immunité aux dégâts. Poison

Immunité aux altérations. Empoisonné

Sens Vision dans le noir 120 pi., Perception Passive 13

Langues Aucune

Challenge 1 (200 XP)

Sans peur. La créature à l'avantage sur les jets contre l'apeurement.

Croissance de pics. Le dalasmir a 16 pics. Chaque pic utilisé repousse pendant un long repos.

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le dalasmir a désavantage sur ses jets d'attaque et ses jets de Sagesse (Perception).

Actions

Multi-attaque. Le dalasmir fait trois attaques: une morsure et deux coups de griffes ou trois avec ses pics

Morsure. *Attaque armée au corps-à-corps, +4 au contact, portée 15pi., 1 cible, Contact 6(1d8+2) dégâts perçants plus 4(1d8) dégâts de feu.*

Griffes. *Attaque armée au corps-à-corps, +4 au contact, portée 5 pi., 1 cible, Contact 4(1d4+2) dégâts tranchants.*

Pics. *Attaque armée à distance, +4 au contact, portée 10 pi. ou 100/200 pi. à distance, 1 cible, Contact 6(1d8+2) dégâts perçants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde en Constitution CD 14 ou recevoir 4 (1d8) dégâts de poison et être empoisonnée pour une minute et a sa vitesse divisée par deux. Si la cible échoue 5 fois de suite, elle est empoisonnée pour 5 minutes et reste inconsciente tant qu'elle est empoisonnée.*



Chapitre 6

Objets et Reliques

An aventurier n'est rien sans l'équipement à la hauteur des prouesses que le monde attend de lui. Entrez donc dans mon illustre commerce, mesdames et messieurs, et découvrons ensemble les outils qui feront de vous les artisans de l'histoire d'Azeron, ou qui vous permettront simplement de rester en vie.

Harrucàn, Antiquaire Renommé

Infliger 5 points de dégâts tranchants à la bolas ou la réussite d'un jet de sauvegarde en Force CD 10 permet à une créature de s'en libérer ou de libérer une créature agrippée à 5 pi. Lorsqu'une créature réalise une attaque avec cette arme, elle ne peut réaliser qu'une seule attaque quel que soit le nombre d'attaques qu'elle pourrait normalement réaliser.

Objets Communs

Diapason à Ferrites

Objet, Commun

Coût: 10 po, Poids: 0.5 lbs pour 3

Ce petit objet en forme de diapason en dimétérium est utilisé par les pseudomages pour stabiliser leurs interactions avec les ferrites.

En tant qu'action, vous pouvez vous équiper de cet objet en l'enfilant comme amulette autour de votre cour ou poignet. Tant que vous en êtes équipé, si vous deviez rater un jet d'Osmose, vous pouvez faire un jet de Sagesse CD 10+ le niveau de l'intuition ou impulsion pour le réussir. Si vous le faites, le diapason est consommé. De même, si vous deviez lancer un jet de surcharge pour une impulsion ou une ignition, vous pouvez annuler ce jet en réussissant un jet de Charisme CD 10 + le niveau de l'impulsion (ou 16 pour une ignition). Si vous le faites, le diapason est consommé.

Armes spéciales

Bolas

Arme à distance, Spécial

Coût: 5 po, Poids: 3 lbs, Dégâts: 1d4 contondants, Portée: 20/60 pi.

Une bolas consiste en une corde lestée de poids attachés aux extrémités et/ou au centre. Lorsqu'elle est lancée, elle peut agripper la cible. Une créature matérielle de taille Grande ou Moyenne touchée par une attaque à la bolas est agrippée par cette dernière jusqu'à qu'elle soit libérée.



Chapitre 7

Règles Supplémentaires



Le monde d'Azeron est un cadre de campagne très différent de la plupart des cadres de campagne classiques de *D&D*. Pour cette raison, certaines règles du système de base du jeu gagnent à être adaptées pour proposer une meilleure expérience d'Azeron, ses règles et ses enjeux. Ce chapitre regroupe l'ensemble des modifications proposées pour une campagne dans ce cadre de campagne.

Il est important de noter que toutes les modifications proposées par ce chapitre peuvent être considérées comme obligatoires, car les nouveaux éléments de jeu introduits par l'*Atlas du Voyageur* ont été conçus avec ces changements en tête. Si vous ne souhaitez pas appliquer une de ces modifications, vous pourrez donc avoir à modifier certains traits ou sorts fournis dans ce livre.

Classes disponibles

La magie n'étant pas disponible dans l'univers d'Azeron, les classes magiques ou semi-magiques ne sont pas disponibles. Vous pouvez retrouver la liste des classes que vous pouvez jouer dans une campagne d'Azeron dans la table ci-dessous.

Classe	Disponibilité
Barbare	Disponible
Guerrier	Disponible
Moine	Disponible
Roublard	Disponible
Pseudomage	Nouvelle classe
Voyageur	Nouvelle classe
Tacticien	Nouvelle classe
Erudit	Nouvelle classe
Roturier	Nouvelle classe
Chasseur	Nouvelle classe
Magnétiseur	Nouvelle classe

Gestion de la Douleur

Que ce soit au combat ou en exploration, les aventuriers ne sont pas les derniers à se blesser.

Un combattant blessé peut voir ses performances et capacités drastiquement diminuées. Lorsque vous perdez des points de vie, référez-vous à la table ci-dessous pour connaître les effets que vous subissez en fonction de la tranche de vos PV max restants:

% PV Max	Douleur
50	+1 point de douleur
25	+1 point de douleur
10	+2 point de douleur

Vous recevez également un niveau de douleur par heure lorsque vous possédez l'altération de statut **Empoisonné** ou que vous subissez un saignement. Les effets des niveaux de douleurs sont les suivants:

Niveau de Douleur	Effet
1	Aucun
2-3	Désavantage sur les jets de caractéristique
4-5	-1d8 sur l'initiative
6-7	Désavantage sur tous les jets (hors sauvegarde)
8	Vitesse réduite à 0
9	Vous tombez inconscient
10	Séquelles Durables (à la discrétion du MD)

Vous perdez les points de douleur lorsque vous regagnez des PV vous faisant sortir de votre tranche de PV actuelle. Vous perdez également tous les points de douleur associés à une blessure lorsque cette dernière est soignée. Pendant un CR ou LR, vous pouvez choisir de dépenser un Dé de Vie pour perdre 1d4 points de douleur pendant 24h.

Initiative Dynamique

Les nouvelles classes et créatures introduites par l'*Atlas du Voyageur*, ainsi que la pseudomagie et ses effets variés et imprévisibles, introduisent une part de dynamisme et d'imprédictibilité plus grande dans les combats de *D&D*. Pour tenir compte de cela, l'*Atlas du Voyageur* propose un nouveau système d'initiative appelé **Initiative Dynamique**.



Déroulement d'un Round

1. **Définir les positions.** Définissez la position de tous les personnages et créatures impliqués dans le combat et, s'il y a lieu, quelles créatures sont prises par surprise.
2. **Lancer l'initiative.** Toutes les créatures impliquées dans le combat font un jet d'initiative pour déterminer leur score initial pour le combat.
3. **Décider les Actions.** Le MD décrit ce que les ennemis s'apprêtent à faire (mais ne précise pas les cibles potentielles d'une attaque lorsque cette cible n'est pas évidente). Chaque joueur décrit ensuite ce qu'il souhaite faire pendant ce tour (mais ne précise pas forcément les cibles de son action/attaque).
4. **Jouer le tour.** Chaque participant au combat joue son tour dans l'ordre de l'initiative.
 - **Changer d'Action.** Au début de son tour, un joueur peut décider de changer son action en fonction de ce qui s'est déjà produit ce tour. Ce changement de décision prend du temps: le joueur soustrait 1d10 à son initiative et prendra son tour au moment où sa nouvelle initiative le permettra.
 - **Réaction.** Les réactions sont jouées comme d'habitude
5. **Début du prochain round.** Une fois tous les tours écoulés, le prochain round de combat débute en commençant à l'étape 3.

Surprise

Lorsqu'une ou plusieurs créatures impliquées dans le combat cherchent à être discrètes au début du combat, le MD compare les jets de Dextérité (Discrétion) de ces créatures à la Sagesse (Perception) passive des créatures opposantes. Toute créature ne voyant pas la menace venir est surprise au début du combat. Un membre d'un groupe peut être surpris au début du combat même si ses alliés ne le sont pas.

Une créature surprise ajoute +10 à son initiative pendant le premier round et ne peut pas prendre de réaction pendant ce round.



- ◆ Capitales
- ⊙ Grande Villes
- Villes Moyennes
- ◆ Petite Villes
- ⊙ Villes Portuaires
- ⊙ Villes Saintes
- ⊙ Villes Fortifiées
- Routes Majeures
- Routes Secondaires

Abysses Sans Bornes

Eaux Troubles

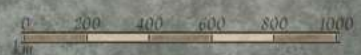
Baie d'Emeraude

Mer de Promisise

Océan Arthasien

Mer de Tallinie

Océan Darunnien



Solasta

Esperanza

Sankt-Eleanor

Kaditzinya

Huetigare

Allanes

Barrutan

Santellayo

Furtten

Karlsbach

Bavelstett

Boninbach

Krozin

Enalbrand

Obern

Kalonagios

Adaios

Akras

Desmos

Fort-Royal

Santielgar

Roslavikov

Dveresk

Sankt-Iuliana

Loleshsk

Chern

Cagustellen

Sunindra

Tuspe

Canto

Chizajas

Mocerrainua

Gusta

Tienrioba

Bolensk

Benets

Sunay

Golpea

Certevilloux

Iurumia



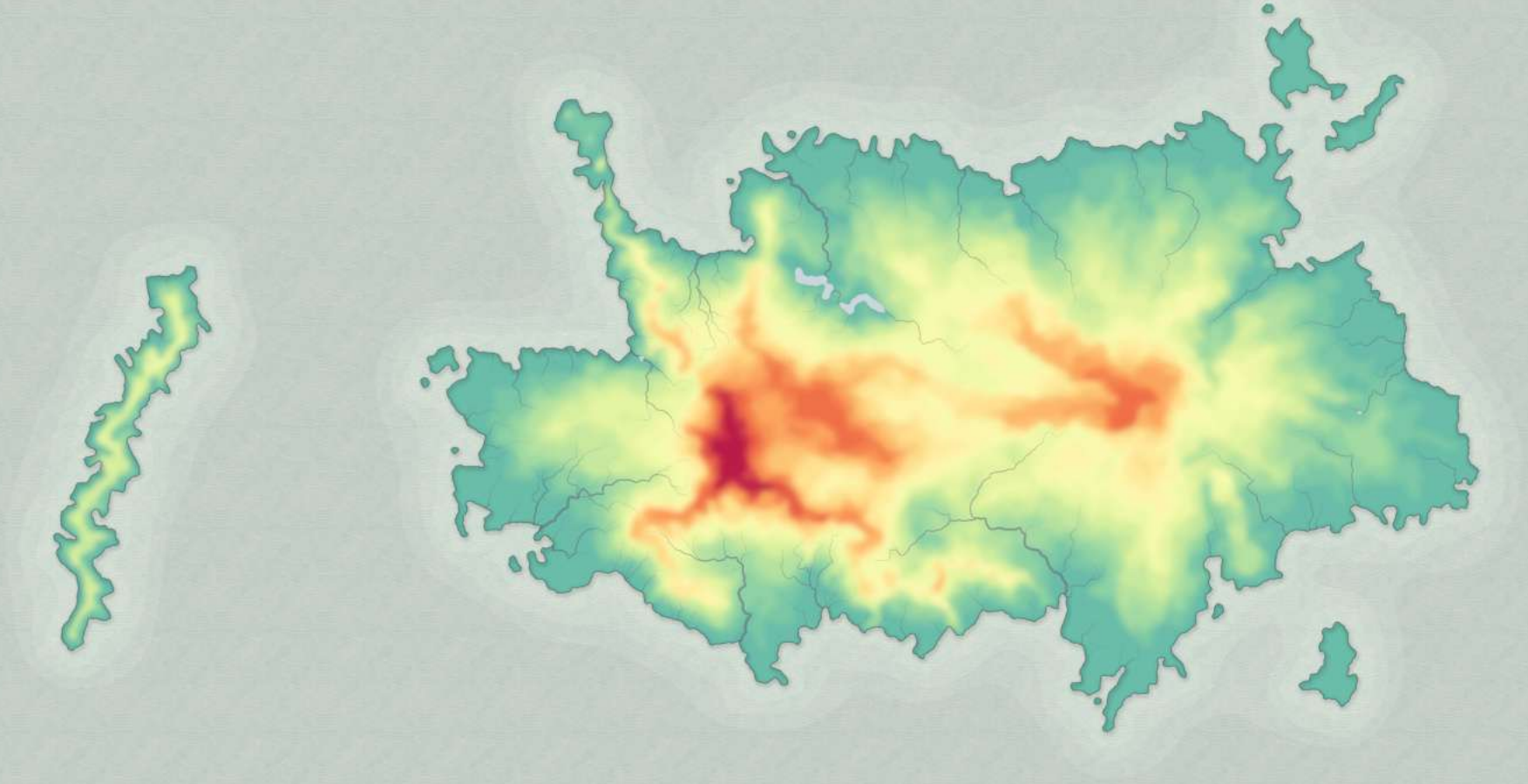
STATES	
■	BRANIESIA
■	HOFOS
■	AIONTOS
■	FENDERUS
■	DUBRIA

0 400 800 1200 1600 2000 km



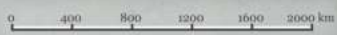
CULTURES	
■ OBERN	■ ROMIAN
■ CERDALEN	■ ASTELLIAN
■ SLOVAN	■ ELLADAN
■ FENDERUSIAN	■ TALLIAN
■ LIHARI	







RELIGIONS	
■ THEOLIST CHURCH	■ OBERN SPIRITS
■ ALLIED DEITIES	■ AZUENAMIAN ICONOCLASM
■ TORBANISM	■ CIRCLE OF THE CRAZY OVERLORD
■ ESPERANZIAN DEITIES	■ FELDTIAN HERESY
■ CERDALENISM	■ ASTELLIAN SPIRITS
■ EMPILCAYADIAN FATHERHOOD	■ FENDERUSIAN BELIEFS





L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

Après des siècles de chaos marqués par la guerre, l'explosion de la magie et la tyrannie des Dragons, les habitants du continent d'Azeron se sont habitués à une vie plus paisible.

Pourtant, le retranchement des machines de mort que sont les dragons dans les montagnes ralentit le développement du continent, privé de ressources précieuses par ces créatures et les bêtes corrompues qui prolifèrent dans les terres.

Dans l'*Atlas du Voyageur*, découvrez ce qui vous attend à l'aube de la prochaine grande ère d'Azeron : l'Age de la Reconquête. Cette version Beta regroupe les informations nécessaires pour créer un personnage dans ce nouveau cadre de campagne pour *D&D*.

Couverture: **Julian Bauer**



Azeron: Atlas du Voyageur est développé et édité par Star Helix Games en accord avec la licence *Hypertext 5e SRD* et les termes d'accord commerciaux de Wizards of the Coast, Inc.