DUNGEONS & DRAGONS®

GUIDE DES JOUEURS DES ROYAUMES OUBLIÉS®



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Logan Bonner • Robert J. Schwalb

DUNGEONS & DRAGONS®

GUIDE DES JOUEURS DES ROYAUMES OUBLIÉS



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Logan Bonner • Robert J. Schwalb



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 4

1 : RACES 6
- Drow 8
- Genasi 10
- Autres races communes 13
- Demi-elfes 13
  - Drakéides 14
  - Éladrins 15
  - Elfes 16
  - Halfelins 16
  - Humains 17
  - Nains 18
  - Tieffelins 19
- Seconds rôles 20
  - Gnomes 20
  - Gobelins 20
  - Lycanthropes et férals 20
  - Demi-orques et orques 20
  - Dévas 21
  - Goliaths 21
  - Reflets 21

2 : CLASSES DE PERSONNAGE. 22
- Mage d'armes 24
- Pouvoirs de mage d'armes 26
  - Sorcier (pacte ténébreux) 35
- Stigmatisé 41
  - Pouvoirs de stigmatisé 41
- Voies parangoniques 47
  - Anarque du Shyr 47
  - Chevalier dragon pourpre 48
  - Corsaire de la côte des Épées . 49
  - Éclaireur de la Haute Forêt 50
  - Étoile d'argent 51
  - Fantôme du soir 52
  - Garde coronal 53
  - Garde du cœur 54
  - Garde mortuaire 55
  - Genasi des fournaises 56
  - Genasi tourbillonnaire 57
  - Libérateur du ciel d'acier 58
  - Mage d'armes errant 59
  - Magicien de guerre du Cormyr 60
  - Magicien gardesort 61
  - Navigateur des ombres 62
  - Protecteur de Cordisphère 63
  - Savant stigmatisé 64
  - Seigneur de l'aube 65
  - Simbarche d'Aglarond 66
  - Sorcier d'Éternelle-Rencontre. 67
  - Tempête élémentaire 68
  - Tueurs de démons impilturien 69
  - Umbriri 70
  - Vagabond drow 71
- Destinées épiques 72
  - Élu 72

3 : TERRES D'ORIGINE 74
- Aglarond 76
- Akanûl 78
- Amn 80
- Bordefaille 82
- Calimshan 84
- Chessenta 86
- Cormyr 88
- Côte des Dragons 90
- Durpar 92
- Eauprofonde 94
- Grand-Val 96
- Haute Imaskar 98
- Îles Moonshae 100
- Îles Nélanthères 102
- Impiltur 104
- Luruar 106
- Luskan 108
- Mornelfe 110
- Myth Drannor 112
- Narfell 114
- Nétheril 116
- Porte de Baldur 118
- Thay 120
- Tymanther 122
- Val de Vilhon 124
- Vallon Gris 126
- Vaux 128

4 : TALENTS 130
- Description des talents 132
- Talents héroïques 132
- Talents parangoniques 138
- Talents épiques 139
- Talents de multiclassage 139

5 : RITUELS 140
- Analyse de portail 142
- Aquatique 142
- Conversion de la Simbule 142
- Copiste 142
- Dégagement du terrain 143
- Démonstration de force 143
- Déplacement d'îlot 143
- Élévation du relief 143
- Enveloppe partagée 144
- Franchissement de croisement . 144
- Garde spirituel 144
- Lanternes minuscules 144
- Linceul cadavéreux 145
- Lumière noire 145
- Pont d'ombre 145
- Purge de la Magepeste 146
- Purification de stigmatisé 146
- Rapport 146
- Ravageur temporel 146
- Réplique 147
- Rumeurs 147
- Sentier dégagé 147
- Signature arcanique 147
- Vision divine 147

6 : ALMANACH 148
- Dieux de Toril 150
  - Dieux majeurs 150
    - Amaunator 150
    - Asmodée 150
    - Baine 150
    - Chauntéa 150
    - Corellon 151
    - Cyric 151
    - Ghaunadaur 151
    - Gruumsh 151
    - Kelemvor 151
    - Lolth 152
    - Moradin 152
    - Oghma 152
    - Séluné 152
    - Shar 152
    - Sunie 153
    - Sylvanus 153
    - Tempus 153
    - Torm 153
  - Dieux mineurs 153
  - Exarques et originels 154
- Connaissance du monde 154
  - Climat et géographie 154
- Le Calendrier de Harptos 155
  - Les fêtes saisonnières 155
- La Chroniques des Âges 155
- Les langues 156
  - La langue commune 156
  - Les alphabets 156
- Monnaies et commerce 157
- Classe sociale et statut 157
- La famille 158
- L'éducation 158
- Les aventuriers 158
- La Magepeste 158
- Cosmologie 159

Introduction

Depuis plus de vingt ans, l'univers des Royaumes Oubliés permet aux joueurs de Dungeons & Dragons de parcourir les rues d'Eauprofonde, de sillonner la mer des Étoiles Déchues et d'emprunter les pistes d'Extrême-Orient. Au fil des ans, des héros tels que Drizzt Do'Urden et Elminster sont même devenus des légendes pour les joueurs et leurs personnages.

Le continent de Faerûn est une terre de contrastes ; de ténèbres et de lumière, de régions sauvages et civilisées. Des entrailles de l'Outreterre aux hauteurs vertigineuses d'Airspur, les habitants de Faerûn occupent même les contrées les plus lointaines et inhospitalières du monde. Du reste, les peuples du continent sont aussi variés que sa géographie et se tournent vers différents métiers pour survivre et prospérer.

Les aventuriers prennent quant à eux toutes les formes et les tailles possibles, les origines des plus grands héros étant bien souvent les plus improbables. Les motivations de chacun sont aussi nombreuses qu'il existe de couleurs de peau, ou encore de formes d'yeux et d'oreilles, mais ce sont ces différences qui donnent naissance aux meilleures aventures. Du reste, rien que la race et la classe d'un héros offrent une toile sur laquelle peindre une histoire. Les couleurs que vous emploierez pour créer votre chef-d'œuvre sont en quelque sorte les triomphes et les tragédies des actes passés mais aussi des attentes des personnages. Avec chaque élément d'ambition, de motivation et d'histoire que vous offrirez à votre personnage, votre peinture ne sera que plus limpide et résistera aux outrages du temps.

Dix points importants

La section suivante reprend les plus gros changements qui ont affecté le monde de Toril depuis le supplément *Les Royaumes Oubliés*. Si vous connaissez déjà l'univers, sachez qu'ils reprennent les principaux événements qui se sont déroulés depuis 1374 CV, l'année des Tempêtes. Si vous découvrez cet univers, ces informations reprennent ce que savent la plupart des habitants.

1. *Un siècle environ s'est écoulé depuis* Les Royaumes Oubliés. Nous sommes en 1479 CV, l'année de l'Éternel.

2. *La Magepeste a considérablement altéré le cosmos.* Fruit d'une poussée de magie sauvage ayant résulté de la mort de la déesse Mystra, la Magepeste s'est déclarée en 1385 CV (l'année de la Flamme Bleue). Des nations entières ont disparu, notamment dans le sud de la mer des Étoiles Déchues, et même des contrées familières ont adopté une apparence magique et fantastique à la fois. Des îlots de roche volants sillonnent le ciel, d'étonnantes tours de pierre sont sorties de terre et les gouffres spectaculaires sont légion.

De plus, la Magepeste s'est jetée sur tout ce qu'elle était en mesure de dévorer, chair, pierre, magie, espace et murs dimensionnels, et elle ne s'est pas limitée à Toril. Des royaumes anciens que tout le monde croyait disparus (comme la Féerie) et des plans entiers (comme les Abysses) ont de leur côté adopté une toute nouvelle structure cosmique.

3. *Des pans entiers d'Abeir ont fusionné avec Toril.* La Magepeste a aussi fait rage de l'autre côté des plans et le jumeau oublié de Toril, disparu depuis des dizaines de milliers d'années, n'a pas été épargné. Ainsi, de vastes régions de Faerûn et d'Abeir ont échangé leurs places, emmenant avec elles des populations entières. Du reste, de l'autre côté de la mer Inviolée, un continent entier du royaume disparu a pris place avant d'être baptisé Abeir Resurgi.

4. *Le nombre des dieux a considérablement diminué.* Au cours du siècle dernier, même des dieux ont succombé aux machinations diaboliques et divines ou au chaos engendré par la Magepeste. Parmi ceux qui ont disparu, beaucoup sont morts, certains sont partis, et quelques-uns se sont révélés n'être que les aspects de dieux existants. D'autres encore ont perdu tellement de pouvoir qu'ils sont devenus exarques, des divinités mineures qui servent les autres dieux.

5. *La Magepeste a laissé son empreinte sur certaines créatures.* Différents effets de la Magepeste persistent à ce jour, notamment sur les terres pestiférées où la magie sauvage fait toujours rage. Ainsi, lorsqu'elles y sont exposées, certaines créatures arborent des signes physiques qualifiés de stigmates. Ces individus développent des pouvoirs uniques, mais ceux-ci ont un prix.

Les victimes de la Magepeste d'origine n'ont pas subi de simples modifications, mais bel et bien des changements horribles, de véritables mutations physiques. S'ils sont uniques, les pouvoirs des stigmatisés ne sont pas aussi monstrueux et puissants que ceux des créatures pestiférées. Heureusement, ces monstres sont rares et parmi eux, une poignée seulement est douée de libre arbitre et en mesure de se déplacer.

6. Des effondrements colossaux de l'Outreterre ont changé la face de Faerûn. Alors que la terre disparaissait, le niveau et l'emplacement de la mer des Étoiles Déchues ont été sensiblement modifiés. Ainsi, de gigantesques failles ouvrant sur l'Outreterre se sont formées au sud du bois de Chondal. En plus de ce gouffre béant, de la taille d'une nation, des modifications souterraines ont rendu l'Outreterre beaucoup plus accessible au monde de la surface.

7. Le Thay est devenu une terrible nation de morts-vivants. L'ancienne contrée des Magiciens Rouges est aujourd'hui sous le contrôle d'un régent assoiffé de pouvoir, Szass Tam, qui a quasiment réussi à accomplir un rituel censé faire de lui un être immortel. Toutefois, il a fini par échouer, mais il a transformé le Thay en une nation cauchemardesque tournée vers la mort. Il souhaite élargir les frontières de son pays pour tenter à nouveau d'accomplir son rituel.

8. L'antique empire du Nétheril a retrouvé sa place. Les Douze Princes de Pénombre règnent depuis leur capitale, l'Enclave de Pénombre, dans une contrée reprise sur le désert de l'Anauroch. Le Nétheril joue de nouveau un rôle de premier plan et menace tous les royaumes du nord.

9. D'anciennes lignées elfiques sont revenues à Faerûn. Avec la réapparition de la Féerie, ses autochtones ont repris leur exploration du monde. Ces peuplades féeriques sont qualifiées d'éladrins et beaucoup de lignées faerûniennes ont adopté ce nom, sans pour autant oublier leurs traditions culturelles. Dans le langage courant, le mot « elfique » se réfère donc aux deux branches de ce peuple féerique : les elfes et les éladrins.

10. La plupart des portails ne fonctionnent plus. La déchirure de la Toile a détruit la plupart des portails qui couvraient Toril, car elle a effacé les connaissances des lanceurs arcaniques. Bien que les arcanistes aient réappris leur art depuis que la Magepeste a fait rage, la plupart des portails ne fonctionnent toujours pas ou connaissent de graves défaillances, restant ainsi les reliques brisées d'un passé légendaire.

UN SIMPLE BOUQUIN CONSACRÉ AUX « ROYAUMES » ? EH BIEN, NON !

Rien ne vous empêche de vous servir du *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés* (et de son compagnon destiné au MD, l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés*) si votre campagne ne se déroule pas dans le monde de Toril.

En effet, tous les concepts et détails abordés dans ce guide fonctionneront parfaitement dans votre propre univers. En d'autres termes, faites le tri (avec l'accord de votre MD) et choisissez les éléments de cet ouvrage que vous trouvez les plus intéressants ou tout simplement compatibles avec le monde de votre campagne. Ce faisant, vous injecterez les merveilles et l'intrigue de Faerûn dans votre jeu tout en conservant les éléments du monde avec lequel vos joueurs et vous êtes familiers.

Par exemple, la classe de mage d'armes décrite au Chapitre 2 tire ses racines du monde des Royaumes Oubliés, mais rien ne vous empêche de l'utiliser dans un autre univers D&D. De même, le pacte ténébreux de sorcier et les règles de création de personnages stigmatisés peuvent être exploités dans n'importe quel monde. Et il en va de même pour les genasi, une nouvelle race décrite au Chapitre 1 ; pour les talents inédits du Chapitre 4 ; pour la géographie du Thay (cf. page 120) ; et pour la plupart des idées abordées dans cet ouvrage.

Si vous êtes intrigué par un élément du *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*, voyez avec le MD s'il est possible de l'intégrer à votre campagne. Après tout, les meilleures aventures D&D sont celles durant lesquelles joueurs et MD œuvrent de concert pour créer un monde passionnant !

Utilisation de ce guide

Ce livre s'adresse à vous qui êtes joueur et au type de personnage que vous pouvez créer en tirant le maximum de l'ambiance et des concepts développés dans les Royaumes Oubliés. Toutefois, ce livre s'inscrit dans la droite lignée des règles de base de Dungeons & Dragons. Il s'appuie sur le même système de jeu et les pouvoirs qu'il propose sont parfaitement alignés sur celui-ci.

Le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés* est le manuel idéal pour créer des personnages Dungeons & Dragons à Faerûn, le plus important continent de la planète Toril (le monde des Royaumes Oubliés). Ce guide va vous permettre de découvrir les habitants et les lieux de Faerûn ; il va vous offrir toutes les bases nécessaires pour donner vie à des personnages hauts en couleur. Avec l'aide de ce guide et du *Manuel des Joueurs*, votre personnage découvrira les Royaumes Oubliés des niveaux 1 à 30.

Tournés vers l'avenir

Il n'est nul besoin d'avoir étudié l'histoire de Toril pour contribuer activement à l'évolution du monde. Toril est un univers vivant, agité par de nombreux événements et résolument tourné de l'avant, qui change d'année en année et évolue considérablement au fil des siècles.

Lorsque les habitants de Faerûn voient le soleil se lever à l'aube, ils ne songent pas au passé, mais à l'avenir. Bien décidés à en tirer le meilleur parti, aventuriers, artisans et aristocrates partagent une vision commune de chaque nouveau jour. Faerûn offre à ses habitants un endroit où mener une vie riche et passionnante. L'univers de campagne des Royaumes Oubliés vous permettra quant à lui de vivre une expérience ludique sans limites géographiques, historiques ou culturelles en allant au faîte de la gloire, du pouvoir, de la sagesse et de l'héroïsme.

L'univers des Royaumes Oubliés a toujours de la place pour de nouveaux héros, mais reste à savoir si vous serez le prochain...

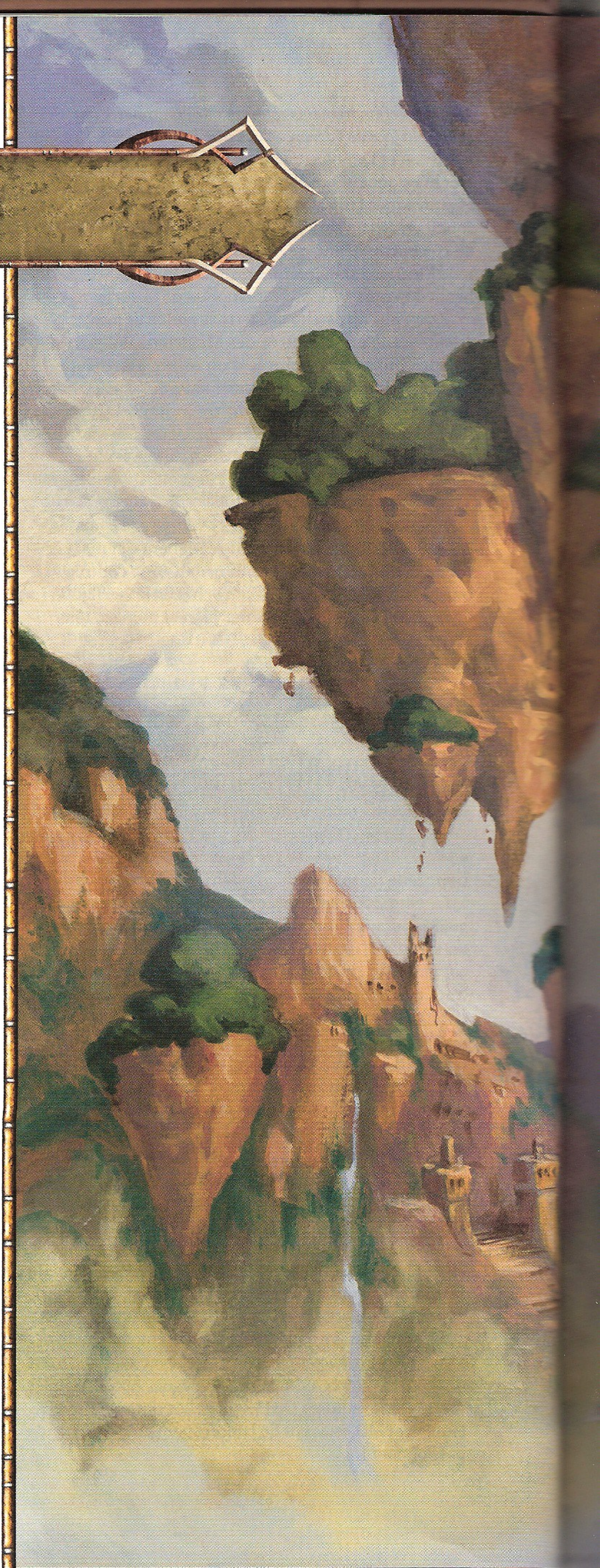
CHAPITRE 1

Races

Le choix de la race de votre personnage joueur va poser les bases de nombre des traits desquels dépendra l'expérience qu'il fera du jeu. En effet, à chaque race de l'univers des Royaumes Oubliés® sont associées différentes valeurs, perspectives et motivations. Même si le choix de votre origine géographique en dit long sur votre conception de la vie, c'est bel et bien votre race qui en est le facteur principal.

Ce chapitre présente deux races qui s'ajoutent à celles du *Manuel des Joueurs* : les drows et les genasi. De plus, il décrit les niches sociétales et le comportement général de nombreuses autres races, et vous y trouverez les sections suivantes :

- **Drow :** cette race de fées corrompues a élu domicile en Outreterre, mais certains parias la fuient pour trouver refuge à la lumière du jour. Bien que les drows soient généralement mauvais, quelques-uns sont bons. Ainsi, rien ne vous empêche de jouer un elfe noir qui a décidé de tourner le dos à son sinistre passé.
- **Genasi :** cette race élémentaire affiche autant de diversité que les êtres humains en termes de personnalités et de motivations. Du reste, les genasi sont le fruit de l'action du Chaos Élémentaire sur des humains, si bien qu'ils développent des traits reflétant la nature élémentaire et fluide à la fois de ce plan. N'hésitez pas à porter votre choix sur cette race si vous souhaitez jouer un personnage polyvalent et exotique.
- **Autres races communes :** drakéides, demi-*elfes*, *éladrins*, *elfes*, *halfelins*, *humains*, *nains* et tieffelins ; toutes les races du *Manuel des Joueurs* sont abordées dans le contexte des Royaumes Oubliés.
- **Seconds rôles :** de nombreuses autres espèces de créatures parcourent également le monde de Toril, certaines alliées et d'autres ennemies des personnages.



JESPER EJSING



DROW



Gracieux et mortels,
et parfaitement à l'aise au plus fort de l'obscurité.

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m
Poids moyen : 65 à 85 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : dans le noir

Langues : commun, elfique
Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Intimidation
Lolthaïque : une fois par rencontre, vous pouvez utiliser *chape d'obscurité* ou *noirfeu*.
Origine féerique : vos ancêtres étaient natifs de Féerie, vous êtes donc considéré comme une créature féerique au regard des effets liés à cette origine.
Transe : plutôt que de dormir, vous entrez dans un état méditatif connu sous le nom de transe. Quatre heures de transe vous procurent les mêmes effets que six heures de repos prolongé pour toute autre race. Lorsque vous êtes en transe, vous êtes parfaitement conscient de ce qui vous entoure. Vous pouvez ainsi détecter les ennemis en approche et tout autre événement.

Chape d'obscurité — Drow Pouvoir racial

Une chape de ténèbres s'abat sur vous et vous dissimule aux yeux de tous.

Rencontre
Action mineure **Proximité** explosion 1
Effet : ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce nuage bloque la ligne de mire, les cases qu'il occupe sont totalement voilées et les créatures qui s'y trouvent sont aveuglées. Vous êtes immunisé contre ces effets.

Noirfeu — Drow Pouvoir racial

Un halo vacillant de lueur pourpre entoure la cible, qui est désormais plus facile à toucher.

Rencontre
Action mineure **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence +4 contre Réflexes, Sagesse +4 contre Réflexes, ou Charisme +4 contre Réflexes
Augmentation du bonus à +6 au niveau 11 et à +8 au niveau 21.
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les attaques visant la cible jouissent d'un avantage de combat et celle-ci ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.
Spécial : lorsque vous créez votre personnage, choisissez l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. C'est sur cette caractéristique que vous baserez les jets d'attaque effectués au moyen de ce pouvoir. Ce choix reste valable jusqu'au dernier jour du personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

Les drows sont une race décadente d'elfes noirs dont la beauté et la sophistication ne parviennent pas à masquer leur cœur souvent souillé par le mal. En effet, l'immense majorité de ces humanoïdes vouent un véritable culte à la déesse chaotique mauvaise Lolth, également connue sous le nom de Reine Araignée.

La société drow est organisée en maisons, les responsables des plus puissantes occupant également des positions de choix dans les diverses cités d'Outreterre, le royaume souterrain de Faerûn où vivent les elfes noirs.

Jouez un drow si vous voulez...

- être bon en matière d'embuscades, frapper vite et recourir à toute une variété de tactiques déloyales.
- jouer un héros en quête de rédemption ou qui lutte pour s'extirper de la vilenie des siens.
- être membre d'une race qui préfère les classes de rôdeur, voleur et sorcier.

Description

Les drows sont à peine moins grands que les humains, mais ils sont plus secs et athlétiques. Physiquement, ils ressemblent à des éladrins tout en tendon, avec de beaux traits et une peau noire aux reflets bleutés. Quant à leurs yeux, ils sont rouges, lavande ou bleus, mais toujours d'une couleur très vive. Tous les drows ont les cheveux blancs, qu'ils se laissent généralement pousser et parent d'épingles et de rubans de métaux précieux. Hormis leurs cheveux et leurs sourcils, les drows n'ont guère de pilosité

CHIPPY DUGAN

faciale, mais il leur arrive de se laisser pousser de longs favoris et des touffes de poils sur les joues et le menton.

Dès leur plus tendre enfance, les jeunes drows doivent faire montre d'ingéniosité. Ils ne doivent s'attendre à aucune gentillesse, aucune marque d'affection, aucune forme de compassion. Leurs parents restent froids et distants, leur apprenant ainsi l'indépendance et la confiance en soi, afin que leur rejeton devienne assez fort pour survivre à une adolescence qui promet d'être sanglante. De plus, les mauvais traitements renforcent leurs penchants naturellement maléfiques. Mais en de rares cas, les épreuves de l'enfance ont l'effet inverse, leur inspirant une haine et un véritable rejet de la société drow et de tout ce qui l'entoure. Toutefois, un tel comportement leur vaut bien souvent une mort prématurée.

En règle générale, les elfes noirs ont une espérance de vie un peu plus longue que celle de leurs cousins de la surface. Ainsi, les drows qui ne meurent pas de mort violente vivent facilement plus de 200 ans, les spécimens les plus âgés ayant jusqu'à plusieurs siècles.

Jouer un drow

La plupart des drows sont singulièrement malveillants. Ils se montrent cruels avec les étrangers et déloyaux entre eux. Dans leur quête de pouvoir, de statut et des faveurs de Lolth, les maisons drows se livrent une concurrence acharnée à celle qui accumulera le plus de richesse et d'esclaves. Enfin, les prêtresses de Lolth, d'humeur volage, exigent une obéissance absolue de la part de leurs ouailles et poussent leur race vers un mal sans cesse plus grand.

Bien que la plupart des drows soient des scélérats maintenus dans l'asservissement de Lolth, tous ne sont pas soumis à ce régime. Certains parviennent à fuir l'Outreterre et débutent une nouvelle vie à la surface, alors que d'autres rejettent la domination des prêtresses de Lolth et forment des compagnies de mercenaires ou consortiums commerciaux. Toutefois, ceux-ci sont en quelque sorte l'exception qui confirme la règle. L'Église de la Reine des Araignées fait des exemples sanglants de tous ceux qu'elle relègue au rang des ennemis de la déesse. Ainsi, rares sont les drows qui osent se rebeller contre les prêtresses de Lolth.

Les drows naissent dans l'obscurité. Leur société est violente et volage à la fois. Il s'agit d'un monde où la vie ne vaut rien, où seul le pouvoir a un sens. Même les drows qui échappent aux griffes de cette culture sinistre se retrouvent profondément marqués par les leçons de leur jeunesse.

Les drows saisissent parfaitement la valeur des alliances et apprécient la compagnie des leurs, mais ce type d'arrangement est toujours temporaire, d'autant qu'ils apprennent dès leur plus jeune âge à se défier de l'amour et de la camaraderie, de telles relations pouvant dissimuler une forme ou une autre de traîtrise. Du coup, les elfes noirs se méfient de la perfidie et s'attendent systématiquement au pire de la part de ceux qu'ils rencontrent. Un drow n'est jamais surpris quand on lui met une lame sous la gorge et a automatiquement du mal à nouer des amitiés solides.

Dès la naissance, on enseigne aux drows qu'ils sont supérieurs à toutes les autres races, celles qui n'ont pas la force de se défendre étant vouées à les servir comme bon leur semble. Ainsi, ils se montrent bien souvent arrogants et condescendants vis-à-vis de leurs associés jusqu'à ce qu'on leur donne une bonne raison de les respecter, certains drows libres trouvant eux aussi cet endoctrinement difficile à surmonter. Chaque drow qui parvient à s'échapper de l'Outreterre doit oublier ce qu'il a appris et ce qu'il voit dans le monde qui l'entoure. Ceux qui y parviennent ont une existence à peu près normale, mais les autres mènent une vie misérable, pris au piège entre deux mondes, sans trouver le salut dans l'un ni dans l'autre.

Traits de caractère des drows : arrogants, froids, impitoyables, obsédés, pragmatiques, rebelles, sceptiques, sophistiqués, urbains

Noms masculins : Adinimys, Baridl, Belgos, Bhintel, Drisdhaun, Elkantar, Haelirin, Houndaer, Kelnozz, Malaggar, Nalklyr, Orkallael, Pelloth, Phaeqel, Quarfein, Ryltar, Ulvein, Vorgyrn, Xulgos, Zebith

Noms féminins : Akneth, Alauniira, Briesril, Chali, Charinida, Diviir, Drisiml, Faeremma, Fillith, Ilivarra, Myrymma, Pellanistra, Quewaun, Shivra, Viergar, Waeren, Xune, Yasesril, Zaketrin, Zarra

Aventuriers drows

Voici trois exemples d'aventuriers drows.

Quarfein est un rôdeur drow et un fidèle de Kelemvor. Il a mené une résistance sans lendemain dans sa cité d'origine, mais a connu une véritable débâcle lorsque son lieutenant l'a trahi en le dénonçant au chef de sa maison. Il a réussi à fuir de justesse et après des semaines d'exploration, il a quitté l'Outreterre pour rejoindre la surface. Aujourd'hui, Quarfein mène des expéditions dans l'Outreterre, profitant des aventuriers qui lui font office de camarades pour l'aider dans sa vendetta contre l'Église de Lolth.

Faeremma, une voleuse drow et sixième fille de sa famille, connut les pires tourments de la part de ses sœurs durant son enfance, et elle était promise à être sacrifiée sur l'autel ensanglanté de sa mère. Mais plutôt que de mourir pour la déesse qu'elle haïssait tant, elle fuit son foyer en se glissant dans une caravane marchande à destination de la surface. Maintenant que les espions de sa mère la pourchassent, elle ne reste jamais bien longtemps au même endroit pour garder une longueur d'avance sur ses poursuivants.

Vorgyrn est un sorcier drow qui apprit jadis à manipuler des pouvoirs féeriques mystiques. Rapidement, il comprit que les prêtresses de Lolth se méfiaient de son indépendance et de ses mystérieux pouvoirs arcaniques. Il prit donc le parti de fuir vers un monde plus civilisé, et sans doute plus tolérant. Dans les forêts des contrées de la surface, il fit la rencontre d'individus qui appréciaient eux aussi la beauté de la nature et le contact de la magie, des amis auxquels il pourrait confier sa vie. Vorgyrn a maintenant tourné le dos aux us odieux des siens et se bat pour son nouveau foyer et ceux qui l'ont accepté comme leur ami.

GENASI

L'énergie incarnée, le chaos et l'ordre réunis... une race naturellement tournée vers l'adaptabilité, la passion et la diversité.

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,70 m à 1,85 m
Poids moyen : 65 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Intelligence +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : normale

Langues : commun, originel
Bonus aux compétences : +2 en Endurance, +2 en Nature
Origine élémentaire : vos ancêtres étaient natifs du Chaos Élémentaire, vous êtes donc considéré comme une créature élémentaire au regard des effets liés à cette origine.
Manifestation élémentaire : choisissez une manifestation élémentaire : âme d'eau, âme de feu, âme d'orage, âme de terre ou âme de vent. Cette manifestation fait partie intégrante de votre nature (le talent Manifestation supplémentaire, page 136, vous permet cependant de prendre des manifestations en plus et d'en changer). Chaque manifestation élémentaire propose des avantages particuliers et un pouvoir de rencontre. Enfin, votre apparence change selon l'élément que vous manifestez.

Âme d'eau : vous pouvez respirer sous l'eau. Vous bénéficiez également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus et du pouvoir *cours rapide*.

Âme de feu : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Réflexes, d'une résistance au feu 5 et du pouvoir *retour de flammes*.

Âme d'orage : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Vigueur, d'une résistance à l'électricité 5 et du pouvoir *promesse d'orage*.

Au niveau 11, la résistance augmente à électricité 10.

Au niveau 21, la résistance augmente à électricité 15.

Âme de terre : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Vigueur, d'un bonus racial de +1 aux jets de sauvegarde et du pouvoir *secousse sismique*.

Au niveau 11, la résistance augmente à feu 10.

Au niveau 21, la résistance augmente à feu 15.

Âme de vent : vous bénéficiez d'une résistance au froid 5 et du pouvoir *arpenteur des vents*.

Au niveau 11, la résistance augmente à froid 10.

Au niveau 21, la résistance augmente à froid 15.

Cours rapide — Genasi d'eau Pouvoir racial

Votre corps ondoie telle l'eau alors que vous vous jetez en avant et passez entre vos ennemis avec une grâce mortelle.

Rencontre
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD en terrain terrestre ou liquide. Vous ne subissez aucun malus si vous en profitez pour vous faufiler, pouvez traverser l'espace de vos ennemis, ignorez le terrain difficile et ne subissez aucun dégât si la surface ou la substance parcourue vous en inflige d'ordinaire.

Retour de flammes — Genasi de feu Pouvoir racial

L'ennemi vous porte un coup et des flammes vous embrasent les mains et les bras.

Rencontre ✦ feu
Réaction immédiate **Corps à corps 1**
Déclencheur : un ennemi vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force +2 contre Réflexes, Constitution +2 contre Réflexes, ou Dextérité +2 contre Réflexes
Augmentation du bonus à +4 au niveau 11, et à +6 au niveau 21.
Réussite : 1d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts de feu.
Augmentation des dégâts de feu à 2d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité au niveau 11, et à 3d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité au niveau 21
Spécial : lorsque vous gagnez cette manifestation, choisissez la Force, la Constitution ou la Dextérité. C'est sur cette caractéristique que vous baserez les jets d'attaque effectués au moyen de ce pouvoir. Ce choix reste valable jusqu'au dernier jour du personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

Promesse d'orage — Genasi d'orage Pouvoir racial

La foudre qui sommeille en vous fait appel à son compagnon, le tonnerre. Des étincelles vous parcourent alors la peau et la zone semble s'assombrir avant de se mettre à gronder.

Rencontre ✦ électricité, tonnerre
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous infligez 1d8 dégâts supplémentaires au moyen des pouvoirs d'électricité ou de tonnerre que vous utilisez.
Augmentation des dégâts supplémentaires à 2d8 au niveau 11, et à 3d8 au niveau 21.

Secousse tellurique — Genasi de terre Pouvoir racial

Vous frappez du pied ou tapez dans les mains et la terre vous répond, envoyant vos ennemis rouler au sol.

Rencontre
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : les ennemis pris dans l'explosion qui sont en contact avec le sol
Attaque : Force +2 contre Vigueur, Constitution +2 contre Vigueur, ou Dextérité +2 contre Vigueur
Augmentation du bonus à +4 au niveau 11, et à +6 au niveau 21.
Réussite : la cible se retrouve à terre.
Spécial : lorsque vous gagnez cette manifestation, choisissez la Force, la Constitution ou la Dextérité. C'est sur cette caractéristique que vous baserez les jets d'attaque effectués au moyen de ce pouvoir. Ce choix reste valable jusqu'au dernier jour du personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

Arpenteur des vents Genasi de vent Pouvoir racial

Vous faites appel au pouvoir des vents et l'air se met à tourbillonner tout autour de vous avant de vous soulever du sol.

Rencontre
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous volez de 8 cases. Si vous ne terminez pas votre déplacement sur un sol solide, vous redescendez lentement au sol sans subir de dégâts de chute.

Les genasi sont pleins de contradictions. Chacun d'entre eux incarne le chaos potentiel de l'air et du feu, l'ordre de la terre et de l'eau, ou encore la férocité du tonnerre et de la foudre. Ainsi, ils manifestent en permanence l'une des facettes de leur âme élémentaire. Leur race est passionnée et aussi variée que peuvent l'être les humains, et on en trouve à peu près partout.

Jouez un genasi si vous voulez...

- vivre pleinement ou lutter contre l'ordre et le chaos qui régissent votre existence.
- une certaine souplesse en matière de personnalité et d'apparence physique.
- être membre d'une race qui préfère les classes de mage d'armes et de maître de guerre.

Description

Tous les genasi manifestent en permanence un élément (ils n'ont pas d'état neutre, ou « non élémentaire »). En effet, chacun d'entre eux naît doté d'une manifestation élémentaire, un trait génétique que leur transmettent leurs parents. Certains apprennent une autre manifestation au cours de l'adolescence ou une fois adultes, et quelques-uns en développent plus encore.

Les genasi ont la même taille et les mêmes proportions que les humains, mais sont peut-être un peu plus costauds, ce qui reflète leur force physique légèrement supérieure. Leur corps est parcouru de lignes d'énergie qui luisent d'une couleur associée à l'élément manifesté, lignes dont les motifs sont communs au sein d'une même famille et parfois entre les autochtones d'une même région. L'agencement précis des lignes qui recouvrent le visage et la tête de chaque spécimen est distinct et varie autant que celui des empreintes digitales chez les humains. D'ailleurs, quand un genasi change de manifestation élémentaire, il conserve ses lignes d'énergie faciales. Mais pour les montrer, les genasi portent souvent des vêtements qui exposent une partie de leur corps.

La couleur de la peau et des « cheveux » des genasi varie selon l'élément manifesté. En fait, les genasi n'ont pas de cheveux ; la substance qui leur recouvre la tête sous leurs différentes manifestations n'est que l'expression magique de leur nature élémentaire.

Voici maintenant un petit résumé des particularités physiques qu'arborent les genasi selon leurs différentes manifestations élémentaires :

EVA WIDERMANN



Âme d'eau : peau vert marin ; lignes d'énergie bleu vif ; chauve avec lignes d'énergie bleues luisant sur la tête.

Âme de feu : peau cuivrée ; yeux et lignes d'énergie orangés ; flammes vacillantes sortant des lignes d'énergie de la tête.

Âme d'orage : peau pourpre ; lignes d'énergie argentées ; pointes d'argent cristallines et luisantes sur la tête.

Âme de terre : peau brune ; yeux et lignes d'énergie dorés ; chauve avec lignes d'énergie dorées sur la tête.

Âme de vent : peau argentée ; lignes d'énergie bleu clair ; pointes de glace luisantes gris et bleu sur la tête.

L'espérance de vie des genasi est comparable à celle des humains, soit 75 ans environ. Toutefois, certains spécimens vivent jusqu'à 90, voire 100 ans.

Jouer un genasi

Toutes les généralités connues au sujet de la manifestation élémentaire d'un genasi entrent en contradiction avec la nature changeante de cette race. Dans la plupart des régions où vivent ces créatures, la manifestation dominante est celle qui est la plus étroitement liée à l'environnement. L'exemple le plus extrême de ce truisme prend la forme des communautés aquatiques, où peu de genasi sauraient survivre sans la manifestation de l'âme d'eau.

Dans les villes où l'urbanisme inclut un certain nombre de constructions élevées et de nombreux îlots célestes (comme Airspur, la capitale de l'Akanûl), la majorité des genasi présents ont la manifestation de l'âme d'orage ou de vent. Sous les climats chauds et dans les endroits où règnent les créatures de flammes (comme dans la ville de Memnon, au Calimshan), l'âme de feu est la principale manifestation. Les genasi sont très présents en Akanûl, au Calimshan et à Abeir Resurgi, mais il en existe des poches un peu partout.

Les genasi qui affichent plusieurs manifestations pensent avoir de multiples personnalités. Ainsi, un genasi emporté et passionné lorsqu'il manifeste son âme de feu semblera beaucoup plus avisé en manifestant son âme de terre. Lorsqu'ils ne sont pas soumis aux exigences d'un voyage ou d'un conflit, les genasi qui ont diverses manifestations en changent régulièrement pour exprimer leur humeur ou leurs intentions.

Les philosophes genasi pensent que leurs compatriotes furent créés en guise de compromis entre le chaos et les formes du monde conçues par les dieux. Quelques-uns intériorisent cette contradiction et s'efforcent d'éliminer l'une ou l'autre de leurs natures, devenant alors des maniaques du chaos ou des disciples de l'ordre, mais ils constituent l'exception qui confirme la règle.

Enfants, les genasi n'expriment qu'une seule manifestation. Toutefois, dans quelques régions de Faerûn, des genasi connaissent des membres de leur famille ou des amis d'enfance qui disposent de plusieurs manifestations, grandissant ainsi en connaissant les divers éléments auxquels leur race est liée.

L'ambition et l'orgueil influencent grandement la culture genasi dont les membres aspirent constamment à s'élever socialement. Dans leur société, chacun cherche à faire valoir sa véritable force et ses compétences. En conséquence, leur structure sociale n'est pas aussi stable que celle des autres races.

Les genasi n'entretiennent aucune animosité ou amitié particulière à l'égard d'autres races. Dans les villes humaines, certains préfèrent s'entourer d'un groupe d'amis sous une manifestation élémentaire, et d'un groupe différent sous une autre. Toutefois, d'autres se font des amis qui les acceptent sous toutes leurs formes.

Traits de caractère des genasi : capricieux, emportés, exaltés, exotiques, hautains, impulsifs, indépendants, obstinés, passionnés

Noms masculins : Emere, Garel-kai, Jett, Kaddim-sul, Ki-amar, Mariz, Sardis, Sha-karn, Yuriel, Zan-kyri

Noms féminins : Ashar, Gwind, Len-jes, Jenda-shan, Jerra, Mai-sal, Mara-kai, Nari-lana, Sonliin, Valandra, Vanri

Aventuriers genasi

Voici trois exemples d'aventuriers genasi.

Mariz est un maître de guerre genasi. Bien qu'il soit né avec la manifestation de l'âme d'orage, il a rapidement été attiré par la mer. Ses connaissances ne savent pas bien s'il est devenu pirate sur la mer des Étoiles Déchues ou s'il a chassé les pirates sur cette même mer, l'histoire semblant varier selon son humeur. Tout ce qui est sûr, c'est qu'il a appris la manifestation de l'âme d'eau assez tôt pour survivre à une bataille navale, et qu'il part aujourd'hui à l'aventure dans le but de s'offrir un navire et l'arsenal magique attenant pour se venger. Tant que Mariz sera armé de son épée et de sa vivacité d'esprit, ses amis n'hésiteront pas à le suivre pour mettre la main sur un navire et participer à ses aventures.

En grandissant, la mage d'armes genasi Nari-lana s'est mise à étudier la magie, l'escrime et sa manifestation d'âme de vent. Elle aspirait à suivre la voie des mages d'armes offensifs pour rejoindre les rangs des anarques du Shyr et était sur le point de prendre une place de choix au sein de sa communauté lorsqu'un jour, l'ensemble de son école de mage d'armes fut battu par un maître d'armes éladrin errant. Bien évidemment, cet événement changea à jamais la vie de Nari-lana. Elle fut bouleversée par les techniques nouvelles et les pouvoirs cachés de l'éladrin, et réalisa qu'elle ne les apprendrait jamais en restant chez elle, si bien qu'elle entama une vie prenant la forme d'une série de défis et de quêtes. Elle ne retrouvera sans doute jamais l'éladrin qui a vaincu son école, mais si cela arrive, elle compte bien lui faire la démonstration de la puissante magie d'épée qu'elle a apprise lors de ses aventures.

Garel-kai a grandi à Eauprofonde et y a suivi un apprentissage auprès d'un magicien humain. Toutefois, son maître a subitement disparu il y a quelques mois, laissant le genasi avec ses maigres connaissances, un besoin d'aventure inassouvi et une envie soudaine de voyager à l'étranger. Garel-kai n'est pas encore prêt à le crier haut et fort, mais il est vraiment curieux de savoir ce qui l'attend dans les pays à forte concentration genasi. Toutefois, il ne sait pas encore s'il est prêt à vivre parmi les siens ou si la Cité des Splendeurs finira par lui manquer.

Les huit races de personnage décrites dans le *Manuel des Joueurs* sont des forces de premier plan des Royaumes Oubliés. La section qui suit s'appuie sur le *Manuel des Joueurs* et aborde la place que chaque race occupe dans le monde.

Demi-elfes

Voyageurs, aventuriers, négociants et diplomates, les demi-elfes sont des leaders nés dont la langue bien pendue inspire un accueil chaleureux et des sourires bienveillants. Ils apparaissent partout où elfes et humains vivent ensemble, mais il existe aussi des communautés de demi-elfes, même si elles sont rares. Les demi-elfes apprennent à combler le fossé de leur héritage racial, si bien qu'ils s'adaptent à toutes les cultures et sociétés. Du coup, beaucoup parcourent le monde et se tournent vers des professions qui ne siéent guère à la plupart des humains et des elfes.

Description et terres natales

Les demi-elfes hériteraient des meilleurs traits des elfes et des humains. Sur le plan physique, ils affichent souvent les teintes de peau métalliques et les riches couleurs de cheveux de leurs parents elfes, mais ils sont plus robustes et musclés. De plus, leur force de caractère et leur présence physique leur permettent rarement de passer inaperçus.

L'aspect, l'accent et les traits particuliers d'un demi-elfe varient selon sa culture, mais ne disent rien de ses origines. En effet, on en trouve du Chult au Thay et beaucoup adoptent des accents et caractéristiques dépendant des lieux qu'ils ont visités. Du reste, on dit souvent des beaux parleurs qu'ils ont la « langue bien pendue d'un demi-elfe ».

Les plus importantes populations de demi-elfes apparaissent en Aglarond, au Gulthandor, dans les Vaux et au Luruar. Beaucoup de ceux qui vivaient au Cormyr et dans ce qui est aujourd'hui Evereska ont migré vers le nord au cours des dernières décennies, trouvant en effet les terres des humains très accueillantes.

La seule véritable nation demi-elfe est l'Aglarond. Malgré la disparition de la Simbule, cette nation s'oppose toujours aussi fermement au Thay. D'ailleurs, les demi-elfes de Faerûn s'enfoncent communément dans ce pays pour tenter de comprendre ses anomalies, mais aussi pour explorer les portails féeriques du bois de Yuir ou proposer leur aide dans la défense de la nation.

Les facultés de commandement innées des demi-elfes leur permettent d'occuper des places de choix dans les



MIGUEL COIMBRA

communautés elfiques et humaines. Les elfes respectent l'attitude avant-gardiste de leurs cousins et apprécient le fait qu'ils affichent moins de témérité que l'ensemble des humains, ces derniers étant quant à eux attirés par la joie et le courage qu'ils exhibent et dont manquent tant les elfes.

Jouer un demi-elfe sur Toril

De nombreux demi-elfes se contentent de mener une existence simple, à l'image de celle de leurs parents, gagnant leur vie en exerçant le métier de négociant, marchand, fermier ou artisan. D'autres développent une véritable curiosité à l'égard du monde qui les entoure, ce que les elfes qualifient de « manie humaine ». Cette véritable bougeotte touche de nombreux demi-elfes qui entrent dans l'âge adulte, ce qui les pousse à partir de chez eux avec un peu plus que leurs simples vêtements sur le dos.

Les motivations de ces demi-elfes errants varient grandement. Certains souhaitent juste étancher leur soif de découvertes et connaître de nouvelles cultures, alors que d'autres se montrent beaucoup plus agressifs, rejoignant des compagnies d'aventuriers ou partant en haute mer en quête de trésors et d'action. En tout cas, les demi-elfes ne se défont jamais de leur optimisme malgré les ennuis que peuvent leur causer leurs voyages.

Les demi-elfes sont naturellement charismatiques, mais cette particularité ne se manifeste pas de la même façon chez tous les individus. Beaucoup méritent le respect en raison de leur assurance et de leur courage, d'autres se faisant des amis en s'appuyant sur la cordialité et la politesse. Mais s'ils se lient d'amitié et se taillent une bonne place dans nombre de sociétés, beaucoup n'en ressentent pas moins l'isolement et la division inhérents à leur héritage. De nombreux demi-elfes doivent composer avec ce schisme fondamental, le conflit prenant parfois une vilaine tournure.

Tous les demi-elfes ne naissent pas d'une histoire d'amour entre un elfe et un humain. Certains sont hantés par leur passé, parce qu'ils ont des parents détestables ou une famille malheureuse, et les attentes qu'on place en eux ne font qu'alourdir leur fardeau. La plupart des humanoïdes pensent que les demi-elfes sont des compagnons amicaux et amusants et semblent étonnés quand leur comportement diffère de ces grandes lignes. Ainsi, la pression suscite une amertume prononcée chez certains d'entre eux.

Les différentes combinaisons possibles d'attributs mentaux et physiques des demi-elfes en font des personnages très polyvalents. Quand ils ne s'enferment pas dans une bibliothèque dans le but d'y étudier de vieux livres poussiéreux, on les trouve partout à Faerûn, quels que soient le milieu et l'adversité.

Drakéides

Originaires d'Abeir, les drakéides sont des créatures honorables qui tirent leur force des difficultés de leur héritage et de leur détermination à survivre.

Description et terres natales

Les drakéides sont le fruit d'une hybridation entre dragons et humains. Grands et musclés, dotés d'une incroyable force et d'une endurance physique prodigieuse, ils font de parfaits combattants. Ajoutez à cela une vie très ordonnée, et vous comprendrez qu'ils excellent dans toutes leurs entreprises.

Les drakéides du Tymanther sont un peuple déplacé qui est arrivé à Toril à cause du cataclysme d'il y a un siècle. À Abeir Resurgi, ils travaillent encore pour les seigneurs dragons, vivant et mourant selon leurs caprices. Toutefois, ceux du Tymanther sont les descendants de drakéides qui se sont défaits des chaînes de la tyrannie pour combattre leurs terribles maîtres, mais une partie de leur terre libre a fusionné avec Toril, les séparant des leurs. Depuis les décennies qui ont suivi cet événement, les Tymantheréens tentent d'oublier le chagrin né de cette séparation, même s'ils réalisent que leur déportation a sans doute condamné ceux qu'ils ont laissés derrière eux. Cependant, malgré cette pensée qui les hante, les drakéides de Faerûn sont affranchis de l'oppression qui marque leur histoire et se tournent résolument vers l'avenir dans leur nouveau monde.

Jouer un drakéide sur Toril

Le nombre de drakéides qui se souviennent encore de l'ère ayant précédé la migration est très modeste, mais tous les drakéides contemporains ont un parent qui a souffert sous le règne des dragons despotiques d'Abeir. Les récits à glacer le sang qu'on se raconte en famille et l'histoire orale transmise au Bastion de Djérad Thymar (cf. page 122) insufflent à ce peuple vaillant une haine profonde pour les espèces draconiques. Bien que les dragons de Toril n'aient rien à voir avec leur épouvantable traitement, les drakéides leur vouent une rancune tenace. En fait, ceux qui se tournent vers une vie de chasseur de dragons comptent parmi les héros les plus populaires du Tymanther.

De nombreux drakéides pensent qu'une guerre éternelle contre les dragons n'est pas une fin en soi. Les drakéides tymantheréens ont appris que Faerûn offre de multiples perspectives et que les préjugés du passé n'y ont pas leur place. Ils sont donc prêts à explorer de nouvelles terres et à tendre la main à leurs voisins. N'ayant pas de goût particulier pour la guerre, ils travaillent d'arrache-pied pour établir des relations pacifiques avec tous ceux dont ils font la rencontre et s'efforcent de fonder une nation de premier plan parmi toutes celles de Toril. Malheureusement, l'incongruité de leurs coutumes et leurs origines incertaines suscitent la méfiance, ce qui ne facilite pas les alliances durables.

Les drakéides ont toujours observé un ensemble de principes très complexe qui guide leurs croyances. Leur société est très ordonnée, la pression sociale est forte et le système de castes omniprésent, mais c'est au combat que l'on saisit véritablement le sens de l'honneur de cette race. En effet, un drakéide fait toujours preuve de respect à l'égard de son ennemi et se montre loyal quelle que soit la cause qui les oppose. Rares sont les drakéides qui

se saliraient les mains en usant de perfidie pour vaincre leurs adversaires, et tous leur donnent la chance de se comporter eux aussi honorablement.

Cette forme d'étiquette éclipse le point de vue de cette race sur les dieux. Abeir étant libre de toute influence divine (du moins telle que la saisissent les habitants de Toril), les drakéides se méfient des dieux et de leurs serviteurs, car ils répondent depuis toujours de leurs propres actes et ne se soucient guère des attentes d'autrui, notamment de divinités lointaines. Bien que quelques drakéides soient aujourd'hui au service d'institutions traditionnellement maléfiques, ils ne partagent pas les préceptes et croyances des organisations qu'ils servent.

Éladrins

Les éladrins sont un mystérieux peuple originaire de la Terre des Fées. Maîtres des lames et des sorts, ils défendent leurs cités scintillantes et foyers ancestraux contre les noires forces qui se déploient face à eux. Ils jouissent d'une compréhension quasi instinctive de la magie et se sentent particulièrement à leur aise dans les lieux où le voile qui sépare le monde mortel de la Féerie est le plus mince, comme c'est le cas à Myth Drannor et Éternelle-Rencontre. Si la plupart d'entre eux restent derrière les sceaux et les défenses qui veillent sur leurs communautés, le mal en plein essor qui menace le monde pousse de nombreux champions éladrins à consacrer leur vie à la lutte contre leurs ennemis ancestraux.



CHIPPY

Description et terres natales

L'histoire des drows, elfes et éladrins remonte à un ancêtre commun de Féerie. Toutefois, les milliers d'années de vie à Faerûn et leur propension à s'adapter à leur environnement ont nourri de nombreux différends sociaux, culturels et physiques qui en font aujourd'hui des peuples distincts. S'il existe des différences marquées entre les éladrins et leurs races cousines, ils ont eux-mêmes développé plusieurs sous-groupes que certains prennent pour des races bien différentes.

Les éladrins les plus nombreux sont les elfes de la lune (ou elfes d'argent). Pâles au point d'avoir une teinte bleutée sous certains angles, ce sont de beaux humanoïdes aux longs cheveux soyeux argentés ou noirs. Il arrive que l'on se perde dans leur regard hypnotique, leurs yeux prenant la forme de particules dorées nageant dans un océan bleu ou vert.

Le second groupe d'éladrins est beaucoup moins fréquent. Il s'agit des elfes du soleil (ou elfes d'or), des individus retirés du monde qui vivent dans l'isolement de leurs cités dont la beauté est à couper le souffle. Ces éladrins ont la peau cuivrée ou dorée et les cheveux dorés, cuivrés ou noirs, la plupart ayant les yeux verts ou dorés.

Les éladrins portent des vêtements simples et fonctionnels arborant des motifs complexes. Bien qu'ils n'aient rien de tape-à-l'œil, leurs vêtements sont toujours taillés dans les plus beaux tissus. Ils préfèrent les couleurs naturelles, mais il leur arrive de porter des tenues aux couleurs criardes durant les festivals et jours saints.

Jouer un éladrin sur Toril

De nombreux éladrins ont des envies d'exploration. Les tragédies de ces dernières décennies ont mis un frein à leur goût pour les voyages et en ont poussé beaucoup à s'enfermer dans leurs cités et communautés pour protéger celles-ci des abominations pestiférées qui parcouraient le monde. À l'abri de l'enceinte de Myth Drannor ou d'Evereska, ils usent de magie et d'acier pour repousser les ténèbres qui tentent d'envahir leurs terres ancestrales.

Quelques-uns, des elfes de la lune notamment, ont trouvé refuge dans des contrées humaines. Ainsi, la Porte de Baldur et Eauprofonde sont les premières à avoir bénéficié de ce flot d'éladrins et ont grandement profité de leurs connaissances et de leur savoir-faire en matière de magie. Heureux de louer leurs services, de nombreux éladrins ont mis la main sur des lieux exaltés au sein de la société humaine et jouissent d'une plus grande liberté que jamais.

Tel que le monde est aujourd'hui, les éladrins semblent prêts à reprendre leurs explorations, cette fois-ci pour s'aventurer sur les terres périlleuses d'Abeir dans la ferme intention d'en découvrir les secrets.

Elfes de la lune et elfes du soleil ont une approche très différente des autres races. Les premiers sont ouverts et amicaux, curieux et audacieux, prompts à partir à l'aventure quels que soient les dangers encourus. De plus, ils sont les derniers à tourner les talons quand la situation tourne mal car ils s'impliquent pleinement dans les causes qu'ils soutiennent.

Les elfes du soleil sont prudents, c'est le moins que l'on puisse dire. Ainsi, ils songent à toutes les options qui s'offrent à eux avant de prendre une décision. Leurs réflexions interminables en font des camarades déprimants car ils pèsent systématiquement le pour et le contre, quel que soit le choix à faire.

Elfes

Les elfes se rassemblent sous forme de tribus modestes dans les forêts, les plaines venteuses et les vallées reculées. Ce peuple solitaire préfère les régions sauvages aux atours de la civilisation et vit en harmonie avec la nature. Les elfes sont des guerriers prudents qui affrontent toujours les abominations qui s'aventurent sur leur territoire. Archers hors pair et combattants ingénieux, ils mettent à profit leur ruse et leur sens tactique pour protéger leurs terres ancestrales.

Description et terres natales

Les elfes d'aujourd'hui descendent des elfes de la nature, d'anciens colons venus de la Terre des Fées pour s'installer dans le monde des mortels. Après de violentes guerres et de terribles trahisons, les elfes décidèrent de se retirer dans les régions sauvages. Des générations d'isolement élargirent le gouffre culturel les séparant de leurs cousins éladrins et ils finirent par constituer un peuple distinct.

Les elfes se divisent en deux grands groupes culturels. Les plus nombreux sont les elfes des bois, qui vivent dans la Haute Forêt et sous les branches du Léthyr, de la Wealdath, du bois de Chondal et de la forêt de Cormanthor. Les elfes de cuivre, comme on les appelle parfois, sont aussi grands que les humains mais plus minces et d'allure plus athlétique. Leur surnom leur vient de leur couleur de peau, qui prend souvent une teinte verte. Leur épaisse chevelure est généralement brune ou noire, mais le blond et le cuivré ne sont pas rares. La couleur de leurs yeux varie quant à elle du brun au noisette en passant par le vert émeraude. Les elfes préfèrent les matériaux naturels et portent souvent des peaux ou des tenues en cuir finement travaillées et teintes de vert et de brun pour les aider à se fondre dans leur environnement.

Le second groupe est constitué des elfes sauvages, qui estiment être les plus fidèles descendants des elfes de la nature. Bien qu'ils aient eux aussi élu domicile dans les forêts, ils ont un comportement xénophobe et vivent sur des terres sises à l'écart des domaines des autres races. Ainsi, ils colonisent des régions désolées telles que le Mornelfe, des enclaves secrètes au plus profond du bois de Chondal et d'autres parties du monde totalement sauvages.

Les elfes sauvages sont plus musclés que les elfes des bois. Plus exposés au soleil, ils ont la peau foncée, même si leurs cheveux ne s'éclaircissent pas pour autant et restent noirs ou brun noisette. Enfin, nombre d'entre eux se recouvrent de tatouages, peintures de guerre et scarifications rituelles.

Jouer un elfe sur Toril

Le schisme qui sépara elfes et éladrins priva en quelque sorte les premiers d'une grande partie de leur héritage et de leurs talents magiques. À chaque génération, les elfes perdirent un peu plus de leur raffinement au profit d'une véritable empathie avec la nature. Ils font autant partie de leurs terres que les arbres, les pierres, les oiseaux et les cours d'eau.

Les elfes révèrent la nature et leurs communautés reflètent bien cet état de fait. Leurs demeures se mêlent aux arbres et s'appuient sur de vieux rituels pour constituer des structures de bois vivant. Certains s'installent même dans la canopée, reliant leurs foyers les uns aux autres par toute une série d'échelles et de ponts de cordes suspendus.

Les elfes utilisent également des matériaux naturels au quotidien, ne prenant dans la flore que ce dont ils ont véritablement besoin. Leurs vêtements sont souvent faits de fibres végétales et lorsqu'ils tuent un animal pour sa peau, ils tirent le maximum de sa carcasse. En règle générale, les elfes se sentent mal à l'aise dans les régions civilisées et regimbent devant les constructions artificielles, même s'ils savent que tout ceci est éphémère et que la nature finira bien par reprendre ses droits.

La plupart des elfes des bois ont surmonté leur aversion naturelle pour les autres races et ont mis leurs doutes de côté dans le but de survivre, si bien qu'ils commercent et frayent parfois avec des étrangers, même s'ils privilégient la compagnie des éladrins, des gnomes et autres races sylvestres.

Les elfes de bois sont pacifiques et patients. Cédant rarement à leurs émotions, ils abordent chaque situation avec calme. Bien qu'ils ne voient pas bien l'intérêt des cités, il leur arrive de vivre au côté d'alliés humains et halfelins.

Pour les elfes sauvages, c'est une tout autre histoire. Les drows ont mené leurs guerres les plus violentes contre les elfes de la nature, les massacrant ou les asservissant pour leur prendre leurs terres. Les elfes qui ont survécu portent encore les cicatrices de ces guerres anciennes et hésitent donc à traiter avec les étrangers. Mais sous leur apparence sévère figure des esprits libres qui se délectent des merveilles du monde qui les entoure. Les elfes de la nature cèdent à des émotions très fortes, qu'il s'agisse d'amour, de rancœur ou de chagrin. Casse-cou et impulsifs, ils sont dans la spontanéité plutôt que dans la réflexion.

Halfelins

Créatures de la terre qui aiment un foyer chaud et une agréable compagnie, les halfelins ont peu d'ennemis et beaucoup d'amis. Ils sont dispersés dans tout Faerûn et survivent en échappant à l'attention des « grands ». Beaucoup sont heureux de mener une vie simple et se contentent du respect que leur offre leur communauté sur le plan local.

Parfois, les membres d'autres races les qualifient affectueusement de « bonnes gens » car il est difficile de les contrarier ou de les corrompre. La pire crainte de

beaucoup d'entre eux est de vivre dans un monde où la compagnie serait des plus médiocres, où ils seraient privés de leur liberté et de leur confort.

Description et terres natales

Les halfelins (ou *hins* comme ils s'appellent entre eux) se distinguent avant tout par leur petite taille, mais ils n'aiment guère qu'on les juge uniquement à celle-ci. À l'instar des humains, leurs caractéristiques physiques (couleur de peau, de cheveux, etc.) varient selon les régions. Leur apparence générale est celle est humains, la seule différence manifeste étant leur taille.

Nombre des régions traditionnelles des halfelins n'existent plus aujourd'hui. Toutefois, dans la tragédie, les halfelins ont su rebondir, si bien qu'ils sont plus forts et unis que jamais, ce qui leur vaut le respect des autres races.

Les anciennes terres natales des halfelins (qui incluent le bois de Chondal, l'Arnroc et la Luiren) sont aujourd'hui inhabitables. Mais plutôt que de baisser les bras, ils ont migré vers d'autres régions et leurs communautés sont monnaie courante sur les grands axes et carrefours. Dans l'ensemble, les nations les tolèrent et leur permettent de se développer tout en prospérant.

L'Amn fait justement partie de ces nations, la population de halfelins étant beaucoup plus importante que la population entière de la plupart des nations. Les halfelins de l'est du pays sont maintenant plus nombreux que les humains, mais ils ont été victimes de préjugés à leur arrivée. Toutefois, les tensions s'apaisent depuis quelques décennies et les bonnes gens sont aujourd'hui perçues comme des marchands avisés et des partenaires commerciaux agréables.

Les communautés de halfelins sont de bonne taille et nombreuses sur le littoral de la mer des Étoiles Déchues, au point qu'on en voit beaucoup de représentants dans les cités humaines. Dans cette région, un certain nombre a même décidé de s'embarquer pour partir en quête de profits et d'aventure.

À quelques exceptions près, les halfelins se contentent d'une vie à la ferme et de passe-temps tout à fait ordinaires, la majorité d'entre eux ne songeant qu'aux nécessités pratiques de l'existence. La place qu'ils accordent à l'amitié et à la communauté vaut à certains d'entre eux de faire partie intégrante de sociétés humaines ou elfes dans le nord de Faerûn.

Jouer un halfelin sur Toril

Les halfelins sont des créatures à l'esprit pratique qui gardent leur bonne humeur quelles que soient les circonstances. Ils évitent de se mettre dans une situation difficile ou dangereuse et tentent de garder une attitude insouciante doublée d'un point de vue positif.

Étant donné que la Magepeste a provoqué le déplacement de milliers de halfelins, un schisme philosophique est apparu dans l'esprit de nombre de membres de cette race. Ainsi, beaucoup ont décidé de partir de leur côté et de céder à leur esprit d'aventure. Des compagnies d'aventuriers halfelines sont nées dans de nombreuses villes de grande taille. Celles-ci ne sont cependant pas exclusivement constituées de halfelins et partagent un fil directeur commun : qu'on soit petit ou insignifiant, chacun a le pouvoir de façonner son avenir.

Qu'ils soient fondés ou non, les contes et récits du passé fascinent les halfelins, au point que de nombreuses légendes en entraînent dans des aventures fantastiques, qu'il s'agisse d'explorer des ruines anciennes ou les entrailles du monde. Nombre de halfelins sont naturellement curieux et ont l'esprit d'aventure, ce qui, à l'échelon local, suscite parfois des ennuis. Toutefois, ces traits leur confèrent l'étoffe dont sont faits les grands aventuriers et certains sont exemplaires en la matière.

Humains

De toutes les races de Faerûn, les humains sont les plus nombreux et les plus répandus. Ce sont à la fois des bâtisseurs et des destructeurs à l'espérance de vie très modeste, capables de réaliser de véritables exploits ou de se satisfaire d'une existence agréable. D'aucuns prétendent que les humains finiront par prendre le contrôle de Faerûn en raison de leur grand nombre. Bien que la plupart se contentent d'une vie simple, sans jamais regarder au-delà de leur ferme et des clôtures de leurs champs, d'autres ne peuvent s'empêcher de repousser sans cesse leurs frontières pour conquérir leurs voisins.

Description et terres natales

Les humains sont présents dans l'ensemble de Faerûn et d'Abeir Resurgi. Qu'ils soient membres des Cinq Compagnies dans le no man's land d'Halruaa ou versent dans la ligature démoniaque au Narfell, ils parviennent à survivre sous les climats les plus rigoureux et dans les environnements les plus inhospitaliers.

Certaines races mettent les capacités de survie des humains sur leurs grandes facultés d'adaptation. Même les nains, connus pour leur obstination, qualifient parfois les humains de têtus pour leur capacité à rebondir contre toute attente. Ceci dit, tous les humains ne prospèrent pas, au point que dans certaines nations, ils souffrent le martyre, qu'ils soient esclaves ou simples travailleurs. Si les humains sont présents sur tout le continent, leurs conditions de vie varient bien plus que celles des autres races.

Dans l'ensemble, les humains sont libres et mènent une existence relativement prospère, beaucoup étant parfaitement heureux de leur vie dans un petit coin de ce monde. Beaucoup rêvent de gloire et de richesses, mais seule une poignée d'ambitieux parvient à s'élever au-dessus de la masse. Parmi eux, on trouve des aventuriers, des conquérants, des mages et des prêtres ; tous ceux qui se montrent prêts à tout pour surmonter l'adversité et relever les défis de leur héritage.

Selon leur région d'origine, la diversité des humains est sans égale en matière de taille, poids, couleur de peau, d'yeux et de cheveux. Ainsi, les gens du nord ont la peau et les

cheveux clairs, sans compter qu'ils sont généralement plus grands et costauds que ceux du sud, à la peau et aux cheveux foncés, plus petits et plus fins. Toutefois, ces distinctions régionales ne sont pas toujours très fiables car les humains sont si courants qu'on ne peut jamais savoir avec certitude d'où ils viennent vraiment (à moins de le leur demander).

Jouer un humain sur Toril

Les humains sont ambitieux et dynamiques, chaque jour qui se lève ayant un sens et apportant son lot d'action. Certains se montrent contemplatifs et d'autres sont impétueux, mais quel que soit leur caractère, tous déploient des efforts à la hauteur de leurs ambitions quand il est temps d'agir.

Dans l'ensemble, les humains sont plus larges d'esprit que les représentants des autres races, d'autant qu'ils ont affaire à un large éventail de caractères et de personnalités parmi les leurs. Leurs grandes facultés d'adaptation leur permettent de relever bien des défis et de surmonter des changements plus que décourageants pour les autres races.

Les humains sont capables d'emprunter à peu près n'importe quelle voie et leurs motivations sont multiples. Ainsi, un humain pourra exprimer le souhait d'explorer et de partir à l'aventure par simple curiosité ou pour le plaisir de découvrir le monde. Il s'agit alors d'individus courageux et hardis qui saisissent toutes les occasions qui se présentent à eux et vouent une véritable passion au changement. Toutefois, d'autres craindront le futur et les changements, si bien qu'ils pourront se montrer xénophobes et conservateurs. Dans ce cas, ils feront tout pour préserver leurs traditions et observer une certaine forme de statu quo.

Les humains sont animés des meilleurs et des pires intentions, l'histoire ayant bien souvent prouvé qu'ils étaient capables de commettre de véritables horreurs mais aussi de formidables exploits. Pour beaucoup, le pire ennemi est le temps, qui limite tant ce qu'ils sont en mesure de faire de leur existence. Mais pour d'autres, le pire ennemi est intérieur. En effet, beaucoup cherchent à réconcilier actes passés et desseins futurs. C'est ce conflit qui les pousse parfois vers un comportement chaotique et ambivalent. Ainsi, même le mieux intentionné des humains peut revenir sur une décision ou hésiter entre ce qui est juste pour autrui et ce qui vaut mieux pour lui.

Nains

Le prestige et la gloire des vieux royaumes nains appartiennent désormais au passé, mais ces robustes champions n'en restent pas moins vigilants face à la myriade d'ennemis qui se dresse en travers de leur chemin. Le Peuple Vigoureux s'enorgueillit de ses plus grands exploits. Assurant qu'ils sont sortis parfaitement constitués du cœur même du monde, les nains ont beaucoup de points communs avec la roche et l'acier qu'ils respectent tant. Ils sont vaillants et ont été endurcis par d'innombrables conflits. Bien que nombre de leurs forteresses soient aujourd'hui en ruine, ils tiennent courageusement celles qui leur restent et rêvent de reconquérir leurs empires d'antan.

Description et terres natales

Si les nains ne constituaient jadis qu'un seul et même peuple, conflits, querelles intestines et guerres à répétition contre les orques et les gobelinoïdes finirent par les scinder et les disperser dans tout Faerûn. Chaque défaite se fit plus amère que la précédente et les nains perdirent de vue leurs racines, jusqu'à ce que l'adaptation naturelle à leurs nouveaux environnements laisse son empreinte sur eux. Des divers clans et tribus, la plupart des nains appartiennent maintenant à l'un de ces deux groupes : les nains d'or et les nains d'écu.

Les nains d'or du Bordefaille et du reste du Sud sont trapus et musclés. Ils mesurent 1,20 mètre environ et pèsent autant que les autres nains. Contrairement à leurs cousins du nord, ils ont la peau sombre, bronzée au point d'en être brune. Ils portent de longs cheveux noirs ou bruns, les hommes (plus rarement les femmes) arborant aussi une longue barbe huilée et parfaitement entretenue. Habituellement, ils ont les yeux bruns ou noisette, les yeux verts ayant la réputation de porter chance.

Artisans habiles, les nains d'or s'enorgueillissent de leur équipement personnel et portent souvent des armes recouvertes d'estampes, d'inscriptions et de gravures à l'eau-forte, le tout dépeignant des scènes de l'histoire naine et des créatures vaincues par leurs ancêtres. Mais le souci du détail ne s'arrête pas à leurs armes puisque les objets les plus banaux (peignes, brosses, sacs à dos) présentent eux aussi scènes et icônes. Bien évidemment, leurs armures sont exceptionnelles et chacune est une œuvre d'art en soi, ce qui fait d'elles les plus convoitées du monde.

En dehors du Sud, les nains d'écu surpassent largement leurs cousins. Plus grands et plus lourds que les nains d'or, ils ont aussi la peau plus claire, leurs cheveux allant du blond au brun en passant par le roux qui est la couleur la plus répandue. Leurs yeux sont généralement bleus ou noisette.

Les nains d'écu n'utilisent pas les objets stylisés de leurs cousins du Sud, mais ils n'en recherchent pas moins la qualité. Artisans hors norme, ils forgent certaines des plus formidables armes et armures du monde. Chaque pièce porte la marque de son créateur, souvent sur la tête des marteaux. Ainsi, ces armes laissent véritablement leur empreinte sur leurs victimes...

Jouer un nain sur Toril

Les nains sont têtus et cyniques, mais également courageux et tenaces. Assiégés de toutes parts par leurs vieux ennemis, ils restent cependant fidèles à leurs traditions et aux valeurs de leur héritage.

Les nains sont naturellement froids et méfiants. N'accordant que difficilement leur confiance, ils gardent à une bonne longueur de marteau tous ceux qui ne sont pas membres de leur cercle familial, s'imaginant le pire venant des étrangers tant qu'ils n'ont pas une bonne raison de croire en leur honnêteté. Ils sont très rancuniers et jurent systématiquement de se venger de ceux qui les offensent.

Les nains méprisent les gobelins et les orques par-dessus toutes les autres races et les éradiquent à vue. À leurs yeux, ces créatures sont pires que la vermine et il est de leur devoir de nettoyer le monde de leur présence de peur qu'elles ne se reproduisent en trop grand nombre et prennent leurs cités. Toutefois, ces monstres ne sont pas les seuls à s'attirer l'inimitié des nains, puisque ces derniers chassent aussi les drows, les torves et d'autres races de l'Outreterre avec grand plaisir.

Les nains d'or sont connus pour leur arrogance, leur orgueil et le mépris qu'ils vouent aux autres races. Là où les nains d'écu s'allient fréquemment avec leurs voisins, les nains d'or les évitent généralement et leur morgue vaut aussi pour leurs cousins nains. Toutefois, les destructions des cent dernières années ont quelque peu atténué cet orgueil et depuis la première fois de mémoire d'homme, ils acceptent aujourd'hui d'accueillir les étrangers dans leurs communautés. Le flot d'aventuriers et d'explorateurs attiré par l'excitation, de fabuleux trésors et d'anciens secrets a ainsi permis de renforcer les communautés de nains d'or du Bordefaille, réduisant du même coup le nombre des attaques drows visant à tester leurs défenses.

Tieffelins

Hantés par un héritage sinistre et ténébreux, les tieffelins parcourent les ombres de leur passé, se complaisant dans l'obscurité tout en tentant d'y échapper. Les tieffelins sont dispersés dans l'ensemble de Faerûn, répartis géographiquement selon un schéma ancien datant de l'ère ou démons et diables exerçaient encore une influence active sur le monde. D'un point de vue collectif, ils prospèrent malgré les préjugés dont ils sont victimes, et notamment les idées préconçues au sujet de leur nature maléfique. Aujourd'hui, ils sortent de l'obscurité et des ténèbres pour participer activement aux affaires de Faerûn.

Avec la chute de la Mulhorande, la désintégration de l'Unther et la transformation du Thay en une contrée de morts-vivants, de nombreux tieffelins ont dû s'expatrier. Si certains se sont tournés vers leurs pratiques ténébreuses d'antan, beaucoup ont appris à apprécier leur liberté et la moralité affichée de leur patrie d'accueil.

Description et terres natales

À Faerûn, les tieffelins sont largement dispersés. Dans l'est, ils sont monnaie courante au Narfell et dans le sud de la Haute Imaskar. Au Tymanther, les drakéides acceptent même leur présence de bon cœur. Nombre de ces tieffelins orientaux observent cependant les sinistres traditions de leurs anciens foyers qu'étaient l'Unther et la Mulhorande.

Les tieffelins de l'ouest participent ouvertement à la guerre du Calimshan. La faction de Memnon absorbe les migrants dont elle peut jouir sur le plan militaire, mais tous les tieffelins n'empruntent pas cette voie, et beaucoup vivent dans l'ouest et le nord, sur la côte des Épées, la côte des Dragons et dans la région de la Porte de Baldur. Ils y prospèrent et certains occupent une place non négligeable à l'échelon local, ce qui leur permet de faire oublier leur triste réputation.

Même l'Aglarond, qui est un ennemi du Thay, tolère malgré tout la présence de tieffelins. Ces derniers, qui constituaient le gros de la population du Thay, sont maintenant au service de l'Aglarond, qu'ils défendent contre les morts-vivants qui ont fait d'eux des réfugiés. Toutefois, quelle que soit leur situation, les tieffelins sont bien souvent confrontés aux préjugés. Bien que les soupçons pesant sur leur nature maléfique se soient réduits durant les dernières décennies, ce type d'attitude persiste encore.

Un tieffelin peut échapper au poids de son héritage, mais il ne peut rien pour se défaire de son apparence physique. De toute évidence, leur queue, leurs cornes, leur peau rougeâtre et leurs dents acérées témoignent de leur ascendance... Ainsi, de nombreux représentants d'autres races les fuient comme la peste. De leur côté, les tieffelins ont des opinions très différentes quant à leur propre apparence ; certains se dégoûtent et ont honte de ce qu'ils sont, alors que d'autres en sont excessivement fiers.

Jouer un tieffelin sur Toril

Les tieffelins embrassent leur héritage ténébreux à bras-le-corps ou tentent de lui échapper, si bien qu'il existe deux archétypes bien distincts. Quel que soit leur sentiment au sujet de leurs ancêtres, ils sont fiers mais discrets, liés par toute la mystique inhérente à leur création.

Un tieffelin qui embrasse son passé se préoccupe des événements noirs et sinistres du monde, qu'il s'agisse d'en apprendre davantage à leur sujet ou tout simplement de vouloir les déjouer. Les tieffelins apparaissent sur tout le continent notamment parce qu'ils ne sont aucunement intimidés par les dangers du monde. Toutefois, il en existe peu de communautés, tout simplement parce que cette race a énormément de mal à mener une vie provinciale. Que ce soit à mettre sur le compte de leurs ancêtres ou de leurs valeurs culturelles, ils sont ambitieux et en quête de renommée ou d'infamie avec la même détermination.

D'un autre côté, certains rejettent leurs ancêtres et leur seule ambition est de fuir les ténèbres de leur lointain passé. Ce sentiment les pousse parfois à tenter de faire le bien dans le monde, sans doute pour racheter de terribles actes du passé. D'autres, qui rougissent de honte à la simple pensée de leur héritage, ne souhaitent rien de plus qu'une vie passée dans l'anonymat.

Les aventuriers tieffelins sont fort nombreux, mais leurs motivations sont très variées. Leur attitude et leurs caractéristiques naturelles les poussent vers une carrière de voleur, à moins qu'ils préfèrent verser dans la magie noire. Toutefois, certains ont l'ambition d'agir au vu et au su de tous, se tournant alors vers la voie du paladin ou du maître de guerre. Enfin, le plus grand combat qu'auront jamais à mener certains d'entre eux est de se réconcilier avec leur propre existence, que ce soit pour le meilleur ou pour le pire.

SECONDS RÔLES

Les races de Toril présentent autant de diversité que ses cultures et sa géographie. Les autres créatures qui peuplent le monde sont abordées brièvement ci-dessous.

Gnomes

Les gnomes, également connus sous le nom de Peuple Oublié, sont assez rares à Faerûn. Il en existe de modestes communautés dans les Contrées du Mitan Occidentales, en Elturgard et sur la côte de la mer Étincelante, mais la plupart vivent en Outreterre, où on les qualifie de svirfneblins ou gnomes des profondeurs. Ces svirfneblins restent entre eux et la localisation exacte de leurs cités est un mystère. Souvent, ils s'installent près des communautés naines et entretiennent des relations cordiales avec leurs voisins.

Les gnomes font preuve d'une grande curiosité et s'intéressent à tout ce qui est magique, ce qui en pousse beaucoup à rejoindre diverses institutions arcaniques. Habituellement, ils n'affichent pas les ambitions et les motivations des grandes gens et se contentent de mener une existence très simple. Leur curiosité se manifeste de différentes façons selon les centres d'intérêt de chacun. Certains arpentent bibliothèques et temples, tirant leurs connaissances des livres et parchemins, mais d'autres prennent un malin plaisir à explorer les ruines oubliées, à s'aventurer dans les entrailles du monde et à traîner dans les laboratoires arcaniques. Si les gnomes ont le chic pour éviter d'attirer l'attention, beaucoup connaissent une fin bien triste aux griffes d'une dracoliche sadique, d'un flagelleur mental malveillant ou d'un archimage fou de colère.

Gobelins

Des tribus nomades de gobelins, hobgobelins et gobelours parcourent Faerûn. Beaucoup considèrent qu'il s'agit de créatures inintelligentes et barbares qui ne méritent que d'être éradiquées.

Cependant, tous les gobelins ne sont pas sots et quelques-uns parviennent à se détacher du lot. Certains récits font d'ailleurs état de gobelins (et dans une moindre mesure de gobelours et de hobgobelins) qui se joignent à des groupes d'aventuriers et accomplissent de véritables exploits. À l'instar des héros d'autres races infâmes, quelques-uns parviennent à se tailler un renom suffisant pour être acceptés dans les villes, même si l'accueil est souvent froid.

En règle générale, les gobelins sont d'un caractère emporté et prompts à de véritables crises de colère. Ils évoluent en marge de la civilisation, frappant les cibles vulnérables. Les gobelinoïdes qui quittent les leurs cèdent facilement aux provocations, mais se montrent moins sadiques que les autres représentants de leur espèce. Si de rares aventuriers gobelinoïdes ont prouvé leur altruisme, ils ne crachent jamais sur une bonne partie de chasse au trésor ou une exploration en règle. Les gobelins qui sont capables de surmonter les ombres de leur héritage réalisent bien souvent qu'il vaut mieux se tenir en pleine lumière plutôt que d'évoluer dans l'obscurité.

Les tribus gobelines sont dispersées dans l'ensemble de Faerûn et abritent bien souvent une poignée de hobgobelins et de gobelours. Les tribus principalement constituées de ces deux races sont beaucoup plus rares car de telles communautés constituent une véritable menace pour la civilisation et sont sommairement éradiquées. Les gobelins sont de vraies vermines, mais ils ne s'en prennent habituellement qu'aux communautés isolées et voyageurs esseulés, si bien qu'on ne se mêle guère de leurs affaires.

Lycanthropes et férals

Les lycanthropes vivent depuis toujours dans l'ombre des royaumes humains et elfiques de Faerûn. Un petit nombre fraye avec les humains qui les entourent et au fil des générations, le trait (la malédiction pour certains) de métamorphose disparaît. De nombreux « loups-garous » et « tigres-garous » sont en réalité des férals, des créatures qui n'ont plus la faculté de prendre une forme animale et doivent se contenter de manifester des caractéristiques animales lorsqu'elles ont peur ou sont en colère.

La plupart des gens voient la lycanthropie comme une malédiction ou une maladie liée au mal, ce qui explique que les férals sont craints au même titre que les véritables lycanthropes. En fait, il s'agit là d'un trait qui se transmet de génération en génération mais qui n'est pas nécessairement maléfique.

Des tribus et petites communautés de férals et de lycanthropes sont dispersées dans tout Faerûn, mais quelques-unes sont de bonne taille. Dans le bois aux Lycanthropes (tout près de la Porte de Baldur) et le bois Chatoyant (non loin de Lunargent), on trouve des groupes importants de lycanthropes qui ont de bien sinistres vues sur les autochtones. Malgré cela, la plupart des férals se détournent de la voie ténébreuse que leur offre leur héritage. Ainsi, le Grand-Val et la forêt de Léthyr abritent des groupes de férals à demi nomades qui souhaitent juste qu'on les laisse en paix. De leur côté, s'ils se méfient des étrangers, les férals du Dambrath réservent l'essentiel de leur haine aux drows.

De nombreux férals craignent que céder à la bête tapie en eux ne réveille l'instinct sauvage qui leur court encore dans les veines. La peur de blesser un innocent en pousse donc beaucoup à vivre dans l'isolement, mais ceux qui parviennent à la surmonter font de bons alliés capables de se sacrifier pour sauver un ami.

Demi-orques et orques

Mêlant la force et l'hardiesse des orques d'une part, et l'ingéniosité et l'ambition des humains d'autre part, les demi-orques constituent une race tenace, qui a fait son apparition il y a bien longtemps, lorsque de farouches et violentes tribus humaines s'aventuraient sur les terres de clans orques, et vice versa. Aujourd'hui, des gens qui

affichent des traits orques apparaissent parfois en Vaasie et dans le Nord, sans compter que des orques à l'apparence civilisée et à l'intelligence évidente émergent dans diverses tribus. Les communautés de demi-orques véritables sont assez rares, mais sur les terres où les orques sont en force, ils constituent une minorité importante de la population.

Bien qu'il existe beaucoup plus d'orques que de demi-orques, les héros orques sont moins fréquents que les héros demi-orques. La plupart des orques sont des maraudeurs barbares qui n'écoutent que les grondements de leur estomac et leur soif de pillage, mais dans les années qui ont précédé la Magepeste, une nation d'orques s'est formée et existe encore à ce jour. Ainsi, une nouvelle espèce d'orques semble être née dans le royaume des Mille Flèches. Bien qu'ils ne se soient pas complètement défaits de leurs traditions frustes et barbares, de nombreux membres de cette race apprécient désormais le luxe de la civilisation et le sentiment de satisfaction qui naît de la création et non de la destruction. Bien que les bandes de maraudeurs continuent de poser problème sur le continent, les Mille Flèches ont fait beaucoup pour changer la réputation de cette race traditionnellement abominable.

Habituellement, les orques ont très mauvais caractère et s'emportent facilement. Il est donc aisé de les provoquer et ils ont bien souvent recours à la violence pour régler leurs problèmes. S'ils voient rarement trente-six solutions à un souci, ils ne laissent jamais les choses en suspens pour la simple et bonne raison qu'ils préfèrent l'action à la réflexion. Généralement, ils ne sont pas très intelligents et se montrent téméraires, mais quelques spécimens font exception à la règle et accomplissent de véritables exploits malgré leur héritage et leurs prédispositions raciales. Ce fut le cas notamment du roi Obould.

Dévas

Créatures très solitaires, les dévas n'en parcourent pas moins tout le continent. Il ne s'agit pas d'une race originaire de ce monde puisqu'ils sont arrivés à Faerûn lorsque les malheureux Mulans (les esclaves des Imaskaris) ont invoqué leurs anciens dieux restés dans le monde où ils avaient été enlevés. Tout comme les dieux mulans qui ne purent envoyer que des avatars à Faerûn, les serviteurs angéliques qui les accompagnaient durent s'incarner dans des enveloppes mortelles et devinrent les dévas, ou aasimars comme on les appelait en Mulhorande. À l'instar de leurs maîtres, les dévas acceptèrent d'être soumis à une réincarnation perpétuelle. Ainsi, depuis près de quatre mille ans, ils n'ont de cesse de se réincarner dans le monde de Toril.

Pris d'une véritable fascination pour le monde et ses habitants, les dévas sont en quête de nouvelles expériences et de nouvelles contrées. Chacun s'est donc réincarné à des dizaines de reprises en différentes régions du monde, au point qu'ils se sentent aujourd'hui comme chez eux à Toril. En règle générale, leurs ambitions se limitent à profiter de la vie, à aimer, à jouir de chaque instant quelle que soit leur incarnation.

Depuis la destruction de la Mulhorande et de l'Unther causée par la Magepeste, les dévas n'ont plus de terre d'attache et sont privés de maîtres divins. Au cours du siècle passé, ils se sont dispersés dans tout Faerûn, certains en quête d'une nouvelle cause à défendre, d'autres heureux d'être enfin affranchis de leur servitude. Toutefois, ceux qui se réincarnent dans les régions les plus reculées du monde finissent par revenir à Faerûn, sans doute attirés par leur ancienne patrie. Ainsi, ils ont tendance à circuler dans les régions servant de transit vers d'autres parties du monde, comme le Durpar, le Murghôm ou le Thesk à l'est et au sud, et Eauprofonde à l'ouest.

Goliaths

Aussi forts et robustes que la roche des montagnes où ils ont élu domicile, les goliaths vivent principalement dans des chaînes de montagnes peu connues de l'est de Faerûn : les montagnes Theskiennes, les monts de Cuivre, les montagnes du Levant et même dans les montagnes de Bordglacé. Les régions entourant ces montagnes n'étaient déjà pas très peuplées avant le passage de la Magepeste et sont devenues désolées au cours du siècle qui l'a suivie. Peu de gens s'aventurent sur les terres des goliaths, ces derniers ayant eux-mêmes peu de raisons de quitter leurs vallées d'altitude pour se coltiner les périls des plaines. Toutefois, l'esprit d'aventure en pousse certains à descendre vers les terres qu'ils aperçoivent depuis les montagnes pour voir ce qu'il s'y passe ou, plus rarement, pour tâter leur courage en volant du bétail ou en traquant de dangereux monstres.

Les goliaths qui quittent leur foyer réalisent bien vite que leur taille et leurs talents martiaux leur ouvrent un nouveau monde parmi les races plus petites de Faerûn. Ainsi, un certain nombre de traîne-sabre de cette race apparaît sur la côte des Épées.

Reflets

Les reflets comptent parmi les races les plus menaçantes de Toril et tout le monde les craint à Faerûn. En fait, ce sont des humanoïdes touchés et submergés par la magie de la Gisombre. Poussés par les machinations du Shar et les Douze Princes, ce sont les noirs reflets du pouvoir qui il y a bien longtemps les a investis de puissance magique.

Bien que la plupart des reflets soient confinés au Nétheril, on en trouve des spécimens isolés sur tout le continent. Beaucoup se rendent à l'étranger, agissant pour le compte de leur empire et œuvrant pour semer le chaos parmi les nations bonnes ou nouer des relations avec les plus maléfiques. Leur magie et leurs pouvoirs tout droit issus de la Gisombre font de ces créatures une force avec laquelle on ne badine pas.

En règle générale, les reflets sont froids et calculateurs, se faisant discrets si possible. Le plus souvent, ils ont de noirs desseins en tête, même si certaines rumeurs font état de sujets bons ou rebelles envers les leurs. La Gisombre n'est pas un endroit mauvais par nature et chaque reflet a le choix d'obéir ou non aux ordres de son peuple.

CHAPITRE 2

Classes de personnage



MATT CAVOTTA

Toril regorge de menaces à l'appétit dévorant, d'animosités ancestrales et d'ambitions maléfiques. Il faut disposer de pouvoirs et capacités efficaces pour faire face à une telle adversité, notamment pour perforer écailles et boucliers tout en se gardant des crocs et des malédictions. Les classes du *Manuel des Joueurs* sont déjà parées contre ces périls, mais le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés* les développe davantage, ainsi que leurs voies parangoniques, en proposant des options adaptées à la géographie, l'histoire, le contexte politique et la nature cosmologique de Toril.

- **Mages d'armes :** des protecteurs arcaniques qui mêlent acier et magie pour en tirer une arme redoutable.
- **Sorcier (pacte ténébreux) :** un nouveau pacte pour les sorciers.
- **Stigmatisé :** une classe uniquement disponible en multiclassage pour les personnages présentant un stigmate (marque de feu magique résiduelle due à la Magepeste).
- **Voies parangoniques :** des perspectives d'évolution pour les mages d'armes, les stigmatisés, les drows, les genasi et autres personnages caractéristiques des régions, organisations et religions de Toril.
- **Destinée épique de l'élu :** votre divinité vous a choisi pour lui servir d'intermédiaire dans ses rapports avec les mortels.

POUVOIRS À MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE VARIABLE

De nombreux pouvoirs de ce chapitre vous laissent le choix de modifier l'attaque ou les dégâts selon la Force, la Constitution ou la Dextérité (caractéristique physique la plus élevée) ; ou encore l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme (caractéristique mentale la plus élevée). Lorsque vous décidez de prendre un tel pouvoir, vous devez choisir la caractéristique dont la valeur affectera les jets d'attaque et de dégâts. Ce choix restera le même tout au long de l'existence de votre personnage et n'influe pas sur les autres effets du pouvoir.



MAGE D'ARMES



« Sous les rameaux de Myth Drannor, j'ai étudié l'antique voie martiale des éladrins. Les sorts tissent mon armure et ma lame est chargée de paroles dévastatrices. »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : protecteur. Vous êtes un combattant de corps à corps qui recourt à ses sorts pour plus d'efficacité.
Source de pouvoir : arcanique. Vous étudiez une antique tradition magique et vous formez à l'escrime, développant des pouvoirs occultes qui se marient parfaitement avec vos prouesses physiques.
Caractéristiques principales : Intelligence, Force, Constitution

Port des armures : étoffe, cuir
Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance, lames légères de guerre, lames lourdes de guerre
Focaliseurs : toute lame légère ou lourde. Lorsqu'elle est employée comme focaliseur, votre lame vous permet d'ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts, et aux dégâts supplémentaires que confère une propriété (le cas échéant). Toutefois, vous n'ajoutez pas le bonus de maniement de votre arme aux jets d'attaque lorsque vous l'utilisez comme focaliseur.
Bonus en défense : Volonté +2

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 6
Récupérations par jour : 8 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Arcanes. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Arcanes (Int), Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag)

Options de création : mage d'armes défensif, mage d'armes offensif
Aptitudes de classe : écran du mage d'armes, égide du mage d'armes (***égide défensive*** ou ***égide offensive***), porte-lame

Les mages d'armes appliquent les arts arcaniques au combat au corps à corps et leurs aptitudes martiales sont exacerbées par la magie qu'ils maîtrisent. Les moulinets de la lame d'un tel personnage ne se contentent pas de trancher par l'acier, mais mordent également par les flammes, l'électricité et autres énergies puissantes.

ERIC DESCHAMPS



Vous avez étudié et pratiqué pendant des années pour maîtriser votre art. Vous connaissez les bases de la magie arcanique et avez marié ce savoir académique à des centaines d'heures d'entraînement physique. Vous êtes peut-être un jeune éladrin qui cherche sa voie et ne connaît rien du monde qui s'étend au-delà des frontières de sa patrie ; un mercenaire genasi autodidacte qui présente une forte affinité avec la magie élémentaire ; le rejeton d'une famille humaine déchue de l'aristocratie, qui a reçu dans sa jeunesse l'enseignement des meilleurs maîtres mais qui aujourd'hui mène l'existence d'un expatrié ; ou un demi-elfe adepte des arcanes qui a suivi une formation rigoureuse dans une académie de magie de guerre pour servir dans les armées de son pays.

Des barrières de force magique virevoltent autour de vous, vous gardant de bien des attaques. La lame que vous portez est une extension de votre être, aussi bien physique que mental. Elle palpite d'une énergie occulte quand vous vous apprêtez à défendre vos alliés et libère une furie magique contre vos adversaires.

Création d'un mage d'armes

Deux options de création existent pour cette classe : le mage d'armes défensif et le mage d'armes offensif. L'Intelligence entre en jeu pour toutes vos attaques, mais vous pouvez choisir de privilégier la Force ou la Constitution pour bénéficier d'autres avantages.

Mage d'armes défensif

Vous protégez vos alliés au moyen de boucliers de force, mais aussi en empêchant l'ennemi de s'en approcher. Cette tradition se retrouve chez les gardes coronaux (cf. page 53 pour plus de détails sur cette voie parangonique), dont la discipline remonte à plus d'un millier d'années, soit à l'époque des armathors, les gardes d'élite du coronal de Myth Drannor. Vos attaques sont alimentées par l'Intelligence, qui doit donc être votre meilleure valeur de caractéristique. La Constitution ajoute des effets à nombre de vos attaques ; faites-en donc votre deuxième meilleure valeur. Une bonne Force vous permet de profiter de pouvoirs de mage d'armes offensif (et vous confère donc une meilleure force de frappe) tout en préservant une attaque de base honorable. Mieux vaut garder une main libre pour que votre aptitude de classe d'écran du mage d'armes vous octroie un bonus à la CA. Préférez donc une arme à une main telle qu'une épée longue ou un cimeterre.

Talent suggéré : Bouclier vengeur (talent racial humain : Élève en magie d'épée)

Compétences suggérées : Arcanes, Diplomatie, Histoire, Intuition

Pouvoirs à volonté suggérés : *lame tonitruante, leurre de foudre*

Pouvoir de rencontre suggéré : *coup givrant*

Pouvoir quotidien suggéré : *retour de givre*

Mage d'armes offensif

Votre style de combat se base sur des attaques très visuelles qui invoquent des forces élémentaires et malmènent vos adversaires à travers le champ de bataille. Cette approche agressive du mage d'armes s'est développée depuis Abeir Resurgi à Toril, par le biais de l'héritage des anarques du Shyr (cf. page 47 pour plus de détails sur cette voie parangonique). Vos attaques recourent à l'Intelligence, qui doit donc être votre valeur de caractéristique la plus importante. La Force doit être la seconde, car elle favorise vos pouvoirs d'assaut et vous assure un bon bonus de base à l'attaque. La Constitution appuie vos capacités de survie et peut s'avérer utile si vous

Aperçu du mage d'armes

Particularités : vos aptitudes de corps à corps priment, mais vous disposez également d'attaques pouvant toucher plusieurs créatures ou en blesser à distance. Vos pouvoirs défensifs peuvent protéger vos alliés comme vous-même.

Religion : les mages d'armes préfèrent les divinités associées à la magie ou la compétence. Corellon, Séluné, Torm et Tymora sont populaires chez les mages d'armes bien intentionnés. Ceux dont les tendances sont moins louables révèrent souvent Shar, car ils voient leurs aptitudes inhabituelles comme un art devant rester inaccessible aux profanes.

Races : les genasi d'Abeir Resurgi représentent l'archétype du mage d'armes offensif, alors que les humains et les éladrins sont les principaux représentants du style défensif. Les githyankis sont également connus pour leur tradition de mages d'armes qui se rapproche du type défensif.

LUCIO PARRILLO

souhaitez essayer quelques pouvoirs de mage d'armes défensif. La plupart des mages d'armes offensifs se battent avec une arme à deux mains (telle qu'une épée à deux mains ou un cimeterre à deux mains) pour infliger davantage de dégâts, même s'il en découle une CA inférieure.

Talent suggéré : Escalade guerrière (talent racial humain : Armes de prédilection)

Compétences suggérées : Arcanes, Athlétisme, Diplomatie, Intimidation

Pouvoirs à volonté suggérés : *explosion du bretteur, lame de feu émeraude*

Pouvoir de rencontre suggéré : *cyclone de flammes*

Pouvoir quotidien suggéré : *lame ardente*

Aptitudes de mage d'armes

Les mages d'armes sont des remparts intelligents, dont l'art s'illustre par la lame. Tous disposent des aptitudes suivantes :

Écran du mage d'armes

Tant que vous êtes conscient et que vous portez une lame légère ou une lame lourde, vous êtes enveloppé d'un champ de force magique.

Cet écran vous confère un bonus de +1 à la CA, ou de +3 si vous portez une lame dans une main et que l'autre main est libre (c'est-à-dire qu'elle ne porte ni bouclier, ni arme secondaire, ni arme à deux mains, ni quoi que ce soit d'autre).

Dès que vous êtes inconscient, vous perdez l'avantage de votre écran du mage d'armes. Toutefois, vous pouvez l'activer à nouveau en prenant un repos court ou un repos prolongé.

Égide du mage d'armes

Vous pouvez placer un glyphe sur un adversaire, de manière à répondre aux attaques de cet ennemi visant vos alliés par une contre-attaque ou une protection bienvenue.

Choisissez l'une des formes suivantes d'égide du mage d'armes. Ces pouvoirs sont décrits ci-après.

Égide offensive : vous vous téléportez à côté de l'attaquant et répliquez par un coup instantané.

Égide défensive : vous détournez une partie des dégâts de l'attaque.

Porte-lame

Vous consacrez 1 heure de méditation à nouer un lien avec la lame légère ou lourde de votre choix. Au prix d'une action simple, vous pouvez invoquer l'arme en question dans votre main tant qu'elle se trouve dans un rayon de 10 cases.

Vous pouvez tisser ce lien avec une lame différente, à condition de suivre la procédure méditative (si vous acquérez une nouvelle arme dotée de propriétés magiques, par exemple). Dès que vous nouez un tel lien avec une nouvelle arme, l'ancien est dissipé.

Si la lame du lien est brisée ou endommagée, vous pouvez méditer pendant 1 heure pour la reconstituer (il vous suffit d'un fragment de l'arme, sachant que tous les autres morceaux sont automatiquement détruits dans l'opération, ce qui vous empêche d'en créer plusieurs exemplaires).

Pouvoirs de mage d'armes

Vos pouvoirs sont également appelés sorts. Vous recourez à votre lame en tant que focaliseur, à la fois comme arme de corps à corps et comme conduit de vos énergies arcaniques.

Certains pouvoirs de mage d'armes présentent une ligne intitulée « Égide défensive » ou « Égide offensive ». Vous pouvez profiter de cet avantage supplémentaire si vous avez choisi le pouvoir correspondant.

Aptitudes de mage d'armes

Chaque mage d'armes dispose d'une aptitude de classe fonctionnant comme un pouvoir. Les deux variétés d'égide du mage d'armes sont détaillées ci-dessous.

Égide défensive — Aptitude de mage d'armes

Vous créez un lien arcanique qui vous unit à votre adversaire, ce qui vous permet d'atténuer les effets de ses attaques contre vos alliés.

À volonté ✦ arcanique
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vous marquez la cible. Cette dernière reste marquée jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir contre une autre créature. Si vous marquez d'autres créatures par le biais d'autres pouvoirs, la cible reste marquée, mais une même créature ne peut être la cible que d'une seule marque à la fois. Une nouvelle marque remplace une marque déjà en place.

Si la cible ainsi marquée effectue une attaque qui ne vous compte pas pour cible, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque. Si cette attaque touche et que la cible marquée se situe dans un rayon de 10 cases de vous, vous pouvez (au prix d'une interruption immédiate) réduire les dégâts infligés par l'attaque à la créature de votre choix d'un total de 5 + votre modificateur de Constitution.

Au niveau 11, les dégâts sont réduits de 10 + votre modificateur de Constitution. Au niveau 21, ils sont réduits de 15 + votre modificateur de Constitution.

Égide offensive — Aptitude de mage d'armes

Vous créez un lien arcanique qui vous unit à votre adversaire, ce qui vous permet de répliquer à ses assauts au moyen d'une contre-attaque instantanée.

À volonté ✦ arcanique, téléportation
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vous marquez la cible. Cette dernière reste marquée jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir contre une autre créature. Si vous marquez d'autres créatures par le biais d'autres pouvoirs, la cible reste marquée, mais une même créature ne peut être la cible que d'une seule marque à la fois. Une nouvelle marque remplace donc une marque déjà en place.

Si la cible ainsi marquée effectue une attaque qui ne vous compte pas pour cible, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque. Si cette attaque touche et que la cible marquée se situe dans un rayon de 10 cases de vous, vous pouvez (au prix d'une réaction immédiate) vous téléporter dans une case qui lui est adjacente et effectuer contre elle une attaque de base de corps à corps. Vous ne pouvez pas recourir à cette réaction immédiate s'il n'y a aucun espace inoccupé adjacent à la cible.

Sorts à volonté de niveau 1

Explosion du bretteur — Mage d'armes Attaque 1

D'un ample mouvement de lame, vous frappez d'une force invisible ceux qui vous cernent.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Lame de feu émeraude — Mage d'armes Attaque 1

Chaque coup embrase votre lame de flammes vertes et meurtrières.

À volonté ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et vous infligez des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force à tous les ennemis adjacents à la cible.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Lame tonitruante — Mage d'armes Attaque 1

Un champ sonore châtie votre ennemi, le bruit s'amplifiant si ce dernier tente de s'échapper.

À volonté ✦ arcanique, arme, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre si elle vous est adjacente au début de son tour de jeu et s'éloigne de vous.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Leurre de foudre — Mage d'armes Attaque 1

Vous saisissez votre adversaire au moyen d'un lasso électrique et l'attirez jusqu'à portée de votre lame.

À volonté ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Distance** 3
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous tirez la cible jusqu'au plus proche espace inoccupé qui vous est adjacent.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.
Spécial : si vous ne pouvez pas tirer la cible jusqu'à une case adjacente, ce pouvoir échoue et n'inflige aucun dégât.

Sorts de rencontre de niveau 1

Choc crépitant — Mage d'armes Attaque 1

Au moment où votre lame touche la cible, un crépitement électrique s'empare de ses chairs et jaillit vers l'un de ses proches alliés.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature située dans un rayon de 5 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Collet arcanique — Mage d'armes Attaque 1

Vous tranchez les chairs de votre adversaire et il en jaillit des vrilles d'énergie occulte qui attachent ses os au sol.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps lorsque vous chargez.

Coup givrant — Mage d'armes Attaque 1

Votre lame taillade l'adversaire et la plaie se remplit d'un givre qui enveloppe alors tout son corps d'une fine pellicule blanchâtre.

Rencontre ✦ arcanique, arme, froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Constitution chaque fois qu'elle attaque, jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Cyclone de flammes — Mage d'armes Attaque 1

Une énergie occulte tourbillonne autour de votre lame et jaillit vers vos ennemis pour les engloutir de flammes infernales.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence + modificateur de Force dégâts de feu.

Sorts quotidiens de niveau 1

Lame ardente — Mage d'armes Attaque 1

Votre lame embrasée fond sur votre ennemi et sa chaleur arcanique cherche à calciner les plaies de vos adversaires.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques de corps à corps infligent des dégâts de feu supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Lame tourbillonnante — Mage d'armes Attaque 1

Vous virevoltez et projetez votre épée sans prévenir. La lame tournoie dans les airs, déterminée à trouver un ennemi à lacérer.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Distance** 5
Condition : vous devez lancer votre arme de corps à corps vers la cible.
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et votre arme vous revient dans la main.
Échec : répétez l'attaque contre une seconde cible située dans un rayon de 5 cases de la première. En cas de nouvel échec, répétez l'attaque contre une troisième cible située dans un rayon de 5 cases de la seconde. Si vous essuyez un troisième échec, répétez l'attaque contre une quatrième cible située dans un rayon de 5 cases de la troisième. Dans tous les cas, votre arme vous revient ensuite dans la main.

Retour de givre — Mage d'armes Attaque 1

Alors que votre ennemi s'apprête à vous blesser, votre écran se transforme soudain en glace et cingle l'agresseur avec la rage de l'hiver.

Quotidien ✦ arcanique, arme, froid
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : une créature adjacente vous touche
Cible : la créature qui vous touche
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.

Sorts utilitaires de niveau 2

Chassé-croisé dimensionnel — Mage d'armes Utilitaire 2

Vous tendez les bras, chargé de puissance arcanique, et deux de vos proches alliés disparaissent soudain pour échanger de places.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cibles : vous et un allié pris dans l'explosion, ou deux alliés pris dans l'explosion
Effet : chaque cible se téléporte dans l'espace de l'autre. Les deux cibles doivent occuper un espace de la même taille, sans quoi le pouvoir échoue.

Connivence élémentaire — Mage d'armes Utilitaire 2

Les éléments de l'univers sont à votre disposition et rechignent à vous blesser.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez entre acide, électricité, feu, froid et tonnerre. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance égale à 5 + votre modificateur de Constitution face à ce type de dégâts.

Soulagement du mythal — Mage d'armes Utilitaire 2

Vous concentrez votre écran vers l'intérieur pour vous endurcir contre un assaut.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Vitesse occulte — Mage d'armes Utilitaire 2

Une énergie occulte parcourt vos veines et anime votre corps d'une vitesse accrue quand survient la bataille.

Quotidien ✦ arcanique
Aucune **Personnelle**
Effet : utilisez ce pouvoir avant de jouer l'initiative. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au test d'initiative. Vous pouvez entreprendre une action de mouvement supplémentaire durant le premier round du combat (ou durant le round de surprise, si vous pouvez agir durant celui-ci).

Sorts de rencontre de niveau 3

Aspersion corrosive — Mage d'armes Attaque 3

Vous faites tournoyer votre lame devant vous, aspergeant vos adversaires d'acide rongeant les chairs.

Rencontre ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Coup transissant — Mage d'armes Attaque 3

Alors que votre lame pénètre la chair de l'ennemi, son sang se fige et il titube méchamment.

Rencontre ✦ arcanique, arme, froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fente de transfert — Mage d'armes Attaque 3

Vous fondez sur l'ennemi qui se retrouve avalé par une vive lumière et réapparaît soudain ailleurs.

Rencontre ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous téléportez la cible dans un espace qui vous est adjacent.
Égide défensive : lorsque vous recourez à l'interruption immédiate d'*égide défensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir contre la cible dans le cadre de l'interruption, même si elle se situe hors de votre portée d'allonge.

Rossée rugissante — Mage d'armes Attaque 3

Votre épée frappe votre adversaire dans un bruit de tonnerre qui le fait chanceler.

Rencontre ✦ arcanique, arme, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 2 cases.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Égide offensive : lorsque vous recourez à votre réaction immédiate d'*égide offensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Sorts quotidiens de niveau 5

Borée corporel — Mage d'armes Attaque 5

Vous proférez un mot de pouvoir en même temps que vous frappez l'ennemi de votre lame et une brume de givre commence à suinter par les pores de sa peau.

Quotidien ✦ arcanique, arme, froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui se déplace dans une case adjacente à la cible (ou y débute son tour de jeu) subit 1d10 dégâts de froid.

Faiblesse élémentaire — Mage d'armes Attaque 5

Vous tracez un symbole funeste dans la chair de votre adversaire. Ce glyphe délétère fragilise son corps face aux éléments.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : la cible acquiert une vulnérabilité 5 au type de dégâts de votre choix parmi : acide, électricité, feu, froid et tonnerre. La vulnérabilité persiste jusqu'à la fin de la rencontre.

Foudre persistante — Mage d'armes Attaque 5

Des vrilles de foudre bleuâtre jaillissent de votre lame pour électrocuter vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, éclair, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Intelligence contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Sorts utilitaires de niveau 6

Écran dimensionnel — Mage d'armes Utilitaire 6

Votre écran altère les courants magiques qui vous entourent, empêchant les ennemis de s'esquiver ou d'attaquer sans se faire annoncer.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre, persistant
Action mineure **Proximité** explosion 2
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure tant que l'aspect persistant du pouvoir reste valable. Les ennemis pris dans le périmètre ne peuvent se téléporter, et les ennemis extérieurs au périmètre ne peuvent se téléporter en son sein.
Spécial : le périmètre reste centré sur vous, même si vous vous déplacez.

Foulée de l'armathor — Mage d'armes Utilitaire 6

La puissance arcanique vous précipite au combat, plein d'assurance.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez de 5 cases. Si vous terminez votre déplacement dans un espace adjacent à un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque contre celui-ci durant votre tour de jeu.

Nuisance intangible — Mage d'armes Utilitaire 6

Des forces qui dépassent l'entendement de l'ennemi œuvrent à son encontre selon vos désirs.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout effet que vous imposez à un ennemi et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler s'accompagne d'un malus de -2 aux jets de sauvegarde visant à s'en prémunir.

Voile d'acier argenté — Mage d'armes Utilitaire 6

Vous soulevez une brume magique protectrice aux reflets d'argent. Elle ne semble guère plus épaisse qu'un souffle chaud par un matin froid, mais elle s'accumule sous les coups adverses et les détourne.

Rencontre ✦ arcanique, force
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : toutes les créatures affectées bénéficient d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de rencontre de niveau 7

Frappe d'isolement — Mage d'armes Attaque 7

Tandis que votre lame tranche l'ennemi qui vous fait face, une vague d'énergie magique s'abat sur ses proches alliés et les emporte comme autant de radeaux sur une mer déchaînée.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur, une attaque par cible.
Réussite : vous poussez la cible secondaire de la cible principale d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

Lanières électrifiées — Mage d'armes Attaque 7

Vous pointez votre épée vers le ciel et de cruelles serres de foudre blanche jaillissent vers vos adversaires.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Mur ardent — Mage d'armes Attaque 7

D'un mouvement puissant de votre lame, vous faites émerger du sol des flammes occultes qui viennent danser et lécher les pieds de vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Zone** mur
Effet : vous invoquez un mur de flammes de cases contiguës qui persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Le mur peut faire 3 cases de long, mais pas plus de 1 case de haut. Seule 1 case du mur doit se trouver dans un rayon de 1 case de vous.
Toute créature qui pénètre dans l'espace du mur ou y débute son tour de jeu subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

Pointes d'agonie — Mage d'armes Attaque 7

Votre coup laisse des fragments de force qui perforent la chair de l'ennemi et le lacèrent dès qu'il bouge.

Rencontre ✦ arcanique, arme, force
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Si la cible se déplace avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de force égaux à 5 + votre modificateur de Force.
Égide offensive : lorsque vous recourez à la réaction immédiate d'*égide offensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Sorts quotidiens de niveau 9

Lame dédoublée — Mage d'armes Attaque 9

Vous tailladez votre adversaire et l'air se met à chatoyer autour de vous pendant une fraction de seconde. C'est alors que l'ennemi se retrouve face à vous et à votre double.

Quotidien ✦ arcanique, arme, invocation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : vous invoquez un double de vous-même dans une case inoccupée adjacente à la cible. Le double peut être attaqué et blessé normalement. Il dispose du même profil que vous et vous partagez avec lui la même réserve de points de vie.
Le double peut faire les mêmes choses que vous. En revanche, toutes les actions qu'il entreprend sont à déduire des actions auxquelles vous avez droit. Vous pouvez ainsi répartir vos actions entre votre double et vous-même comme bon vous semble.
Par exemple, à votre tour de jeu, vous pourrez vous décaler pour prendre l'ennemi en tenaille (action de mouvement) tandis que le double dégaine une arme (action mineure) et attaque l'adversaire avec l'un de vos pouvoirs au prix d'une action simple. Si vous effectuez une attaque d'opportunité contre une créature, votre double ne peut en faire de même d'opportunité durant le tour de jeu de cette créature.
Si vous terminez votre tour de jeu à plus de 5 cases de votre double, ce dernier disparaît. Sans cela, il persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins).

Lame phare — Mage d'armes Attaque 9

Tandis que vous l'abattez sur l'ennemi, votre lame brille d'une lueur aveuglante, bannissant les ténèbres qui vous entourent.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Effet : la cible est illuminée jusqu'à la fin de la rencontre, produisant une lumière vive sur un rayon de 10 cases. Même si elle devient invisible, on sait automatiquement où elle se trouve (le malus habituel de -5 aux jets d'attaque s'applique néanmoins dans ce cas).

Ouste — Mage d'armes Attaque 9

Votre coup de revers envoie votre ennemi ailleurs.

Quotidien ✦ arcanique, arme, fiable, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases.

Sorts utilitaires de niveau 10

Écran impénétrable — Mage d'armes Utilitaire 10

L'air chatoie autour de vous et s'épaissit pour contrer les attaques ennemies. Le mythal éternel vous protège.

Quotidien ✦ arcanique, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : votre écran vous confère un bonus à toutes les défenses, pas seulement à la CA.

Esquive dimensionnelle — Mage d'armes Utilitaire 10

Alors qu'un ennemi distant s'apprête à vous cribler de flèches, vous disparaissez pour resurgir à côté de lui.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 20 cases vous touche avec une attaque à distance
Effet : vous vous téléportez dans un espace adjacent à l'ennemi.

Vigilance arcanique — Mage d'armes Utilitaire 10

Les énergies arcaniques guident votre posture défensive, vous gardant même des attaques que vous ne voyez pas venir.

Rencontre ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne conférez aucun avantage de combat à vos ennemis.

Sorts de rencontre de niveau 13

Entaille dimensionnelle — Mage d'armes Attaque 13

Vous tranchez la chair de votre adversaire et votre lame entaille du même coup la réalité, vous emportant, vous et votre ennemi, à quelques mètres de là.

Rencontre ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Vous et la cible vous téléportez à un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Constitution. Vous devez reparaître dans une case adjacente à la cible.

Germe de feu — Mage d'armes Attaque 13

Votre attaque laisse une particule arcanique qui luit dans la plaie de l'ennemi. Vous extrayez sauvagement la lame et regardez la blessure s'embraser de flammes infernales.

Rencontre ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Constitution. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature située dans un rayon de 2 cases de la nouvelle position de la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Égide défensive : l'attaque secondaire n'affecte que les ennemis.

Lame d'acide — Mage d'armes Attaque 13

Votre lame se transforme en acide en plein mouvement, puis s'écrase sur votre adversaire en aspergeant ses proches alliés d'un liquide qui attaque les chairs.

Rencontre ✦ acide, arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, et les ennemis adjacents à la cible subissent 1d6 + modificateur de Force dégâts d'acide.
Égide offensive : lorsque vous recourez à la réaction immédiate d'*égide offensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Sorts quotidiens de niveau 15

Lame des enfers — Mage d'armes Attaque 15

D'un mouvement audacieux de votre épée, vous libérez une fournaise qui danse frénétiquement et embrase vos adversaires.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Sang caustique — Mage d'armes Attaque 15

Alors que votre lame mord la chair de votre adversaire, vous murmurez un atroce mot de pouvoir et observez la plaie qui se met à grésiller.

Quotidien ✦ acide, arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Tempête intérieure — Mage d'armes Attaque 15

Vous canalisez votre rage et libérez autour de vous une tempête qui menace les fuyards.

Quotidien ✦ arcanique, arme, électricité, persistant, tonnerre
Action mineure **Personnelle**
Effet : un ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu et s'écarte subit 2d8 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Sorts utilitaires de niveau 16

Écran antalgique — Mage d'armes Utilitaire 16

L'écran qui vous enveloppe émet un halo de soulagement qui vous rend votre vitalité.

Quotidien ✦ arcanique, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : à la fin de chacun de vos tours de jeu, avant d'effectuer vos jets de sauvegarde, débarrassez-vous d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Fuite instantanée — Mage d'armes Utilitaire 16

En un clin d'œil, vous vous retrouvez ailleurs.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque vous touche
Effet : vous vous téléportez de 2 cases.

Peau de fer — Mage d'armes Utilitaire 16

Votre peau présente un reflet argenté et vos muscles se font aussi durs que l'acier.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance 5 contre tous les dégâts.

Protection élémentaire — Mage d'armes Utilitaire 16

Vous renforcez votre écran de couches de protection arcanique pour repousser les énergies élémentaires.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez entre acide, électricité, feu, froid et tonnerre. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance 10 + votre modificateur de Constitution contre ce type de dégâts.

Sorts de rencontre de niveau 17

Cage de glace — Mage d'armes Attaque 17

Votre lame empale votre adversaire et de la glace jaillit de la plaie avant d'envahir ses membres dans une étreinte implacable.

Rencontre ✦ arcanique, arme, froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible attaque alors qu'elle est affaiblie, elle subit des dégâts de froid égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.

Entaille de l'araignée — Mage d'armes Attaque 17

La pointe de votre lame tournoie à une vitesse incroyable, tissant des filaments de soie argentée qui entravent les ennemis proches.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lame électrique — Mage d'armes Attaque 17

Une électricité meurtrière anime votre lame quand celle-ci plonge dans les entrailles de votre ennemi.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Sorts quotidiens de niveau 19

Badine de foudre — Mage d'armes Attaque 19

Vous plantez la pointe de votre épée dans la chair de votre ennemi et canalisez une particule d'énergie funeste dans la lame. Une brume noire émane de la plaie et des éclairs en surgissent pour s'emparer des ennemis proches.

Quotidien ✦ arcanique, arme, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule). Quand la cible subit les dégâts continus de ce pouvoir, les ennemis qui lui sont adjacents subissent 10 dégâts d'électricité.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Enfer d'acier — Mage d'armes Attaque 19

Vous lancez votre épée, qui se fiche dans le poitrail d'un ennemi distant. La lame explose en produisant des vagues de flammes dans toutes les directions, avant de se reformer dans votre main.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cibles secondaires : la cible principale et chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases de celle-ci.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.

Lame tueuse — Mage d'armes Attaque 19

Vous chargez votre lame d'énergies arcaniques et entamez une série dévastatrice de coups d'estoc et de taille contre votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : choisissez un type de créature associé à la cible (animé, bête, créature magique ou humanoïde). Jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques contre les créatures de ce type infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

Sorts utilitaires de niveau 22

Écran verrouillé — Mage d'armes Utilitaire 22

Vous produisez un halo d'énergie qui se répand sur vos adversaires et condamne leur retraite.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre, persistant
Action mineure **Proximité** explosion 5
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure tant que l'aspect persistant du pouvoir reste valable. Les ennemis pris dans le périmètre ne peuvent se téléporter, et les ennemis extérieurs au périmètre ne peuvent se téléporter en son sein. Les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre sont ralentis jusqu'à la fin de leur tour de jeu.
Spécial : le périmètre reste centré sur vous, même si vous vous déplacez.

Puissance du géant — Mage d'armes Utilitaire 22

Puisant dans l'énergie arcanique ambiante, votre corps gonfle et grandit. Vous avez désormais la taille d'un géant et jouissez d'une puissance considérable.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : votre catégorie de taille augmente d'un cran (de taille M à taille G, par exemple). Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Force, d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque de corps à corps et d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de dégâts de corps à corps.

Si ce pouvoir fait passer votre taille à G, TG ou Gig, votre espace augmente d'autant et votre allonge augmente également de 1. Si les conditions ne vous permettent pas d'occuper votre nouvel espace, ce pouvoir échoue automatiquement.

Cette transformation persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous y mettiez volontairement un terme au prix d'une action mineure.

Yeux du mage — Mage d'armes Utilitaire 22

Vos yeux présentent un éclat surnaturel ; vous voyez tout et pouvez même scruter l'avenir quelques instants.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Perception, vous ignorez les malus à l'attaque contre les cibles bénéficiant d'un camouflage ou d'un camouflage total, et vous voyez les cibles invisibles comme si elles étaient visibles.

Tant que ce pouvoir est actif, vous pouvez forcer un ennemi situé dans votre ligne de mire à relancer un jet d'attaque contre vous ou un allié, qui s'accompagne alors d'un malus égal à votre modificateur de Constitution. L'ennemi doit utiliser le nouveau résultat. Le pouvoir prend en revanche fin dès que vous recourez à cet avantage.

Sorts de rencontre de niveau 23

Fontaine acide — Mage d'armes Attaque 23

Votre lame se transforme en geyser tourbillonnant d'acide.

Rencontre ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Frappe météorique — Mage d'armes Attaque 23

En plein mouvement, votre lame prend l'aspect d'un météore brûlant qui va s'écraser contre votre ennemi, avant d'aller embraser ses alliés dans un linceul de flammes.

Rencontre ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Effectuez une attaque secondaire.
Cibles secondaires : une ou deux autres créatures situées dans un rayon de la cible principale égal à 2 + votre modificateur de Force cases
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence + modificateur de Force dégâts de feu.
Égide offensive : lorsque vous recourez à la réaction immédiate d'*égide offensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Riposte tonitruante — Mage d'armes Attaque 23

Vous répondez à une attaque ennemie en libérant un tonnerre dévastateur de votre lame.

Rencontre ✦ arcanique, arme, tonnerre
Réaction immédiate **Proximité** décharge 3
Déclencheur : une créature adjacente vous touche avec une attaque
Cible : chaque créature prise dans la décharge. La créature qui a déclenché ce pouvoir doit se trouver dans la zone de la décharge.
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Égide défensive : lorsque vous recourez à l'interruption immédiate d'*égide défensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir dans le cadre de cette action. La décharge peut émaner d'un allié visé par l'attaquant marqué. L'attaquant marqué doit se situer dans la décharge.

Sorts quotidiens de niveau 25

Cœur mugissant — Mage d'armes Attaque 25

Votre ennemi chancelle vers vos autres adversaires, son pouls martelant comme un tambour tonitruant qui produit des ondes d'énergie.

Quotidien ✦ arcanique, arme, fiable, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : un ennemi
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Force. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature située dans un rayon de 2 cases de la cible principale, une attaque par cible.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Force dégâts de tonnerre.

Entraves de glace — Mage d'armes Attaque 25

Vous abattez votre lame sur l'ennemi et un givre luisant l'enveloppe, enracinant ses membres au sol.

Quotidien ✦ arcanique, arme, fiable, froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible entreprend une action de mouvement avant de s'être sauvegardée contre les dégâts de froid continus, elle subit des dégâts de froid supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Foudre bondissante — Mage d'armes Attaque 25

Vous lancez votre lame, qui se transforme en éclair jaillissant d'ennemi en ennemi avant de retourner dans votre main sous sa forme initiale.

Quotidien ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.
Effet : si un deuxième ennemi se situe dans un rayon de 5 cases de la cible, effectuez une attaque secondaire contre celui-ci.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.
Effet : si un troisième ennemi se situe dans un rayon de 5 cases de la cible, effectuez une attaque tertiaire contre celui-ci.
Attaque tertiaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Lame de vif-argent — Mage d'armes Attaque 25

Les énergies arcaniques parcourent vos veines, conférant une vitesse surnaturelle à la main qui manie votre lame.

Quotidien ✦ arcanique, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : une fois par round, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action mineure.

Sorts de rencontre de niveau 27

Cercle des ravages — Mage d'armes Attaque 27

Vous faites tournoyer votre lame, produisant des ondes déchirantes de puissance arcanique qui tailladent vos ennemis et les projettent dans les airs.

Rencontre ✦ arcanique, arme, force
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible de 3 cases.
Égide défensive : lorsque vous recourez à l'interruption immédiate d'*égide défensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir dans le cadre de cette action. Si vous le préférez, l'explosion peut être centrée sur un allié de votre choix visé par l'attaque qui a déclenché votre *égide défensive* (et non sur vous).

Charge dimensionnelle — Mage d'armes Attaque 27

Votre lame ouvre une brèche dans la réalité et vous vous y engouffrez pour attaquer votre ennemi.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité, feu, téléportation, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant d'effectuer l'attaque, vous pouvez vous téléporter de 10 cases dans un espace adjacent à la cible. Dans ce cas, l'attaque est une charge.
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, de feu et de tonnerre.

Lame des tempêtes — Mage d'armes Attaque 27

Vous tissez les énergies arcaniques de la pointe de votre lame, créant une puissante tempête qui s'abat sur vos adversaires.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité, feu, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, de feu et de tonnerre.
Égide offensive : lorsque vous recourez à la réaction immédiate d'*égide offensive*, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Sorts quotidiens de niveau 29

Brasier arcanique — Mage d'armes Attaque 29

D'un coup d'estoc sauvage, vous embrasez les rangs ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : les veines de votre cible sont parcourues de feu arcanique. Si la cible se retrouve à 0 point de vie ou moins avant la fin de la rencontre, effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases de la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 4d10 dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.

Lame de tonnerre astral — Mage d'armes Attaque 29

Votre lame s'écrase sur votre adversaire dans un fracas de fureur divine qui dévaste ses alliés.

Quotidien ✦ arcanique, arme, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : la cible principale et chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases de celle-ci.
Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2d8 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Échec : pas de dégâts ni d'étourdissement, mais la cible secondaire est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Menace vorpale — Mage d'armes Attaque 29

Votre arme est plus tranchante que jamais et présente un lustre argenté.

Quotidien ✦ arcanique, arme, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques de corps à corps avec cette arme (y compris cette attaque) peuvent réussir un coup critique sur un 19 ou un 20 naturels.

SORCIER (PACTE TÉNÉBREUX)

Les drows qui sont attirés par la puissance arcanique empruntent souvent la voie du sorcier, plutôt que celle du magicien, plus académique. Pour cette race manipulatrice dont la société se fonde sur l'art de nouer des accords avec de dangereuses puissances, il paraît tout à fait naturel de développer sa propre forme de magie de pacte. Le pacte ténébreux créé dans les cités drows d'Outreterre s'est progressivement exporté vers la surface, avant d'être adopté et adapté par les sorciers des diverses contrées de Toril. Les plus puissants des spécialistes de ce pacte sont pour la plupart drows, mais on sait que des humains, des drakéides, des nains et même des éladrins le maîtrisent et l'emploient contre ses créateurs.

La classe de sorcier est détaillée dans le *Manuel des Joueurs*. Cette section vous présente un nouveau pacte occulte que vous pouvez choisir à la création de votre sorcier.

Pacte ténébreux

Vous avez noué un pacte avec les créatures sinistres qui se tapissent dans les ténèbres de la civilisation drow. Votre esprit est animé de sorts d'ombre, de poison, de folie et de pure malveillance. Vos pouvoirs peuvent servir de nobles desseins, mais vous êtes sans cesse soumis à la tentation de les intensifier en blessant vos amis, ne serait-ce qu'à peine.

Aura de la spirale noire : vous bénéficiez de la faveur pactisée d'aura de la spirale noire. Quand vos ennemis envoûtés tombent au combat, votre aura de la spirale noire accroît d'autant. Vous pouvez la libérer sur un ennemi pour dévaster son corps et son esprit.

Quand un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 points de vie (ou moins), ajoutez 1 à votre valeur d'aura de la spirale noire. Sa valeur de départ est de 0 et retombe à 0 lorsque vous prenez un repos court ou prolongé.

Une fois par round, lorsqu'un ennemi effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous, vous pouvez au prix d'une action libre employer votre aura de la spirale noire dans le cadre d'une interruption immédiate, lui infligeant 1d6 dégâts nécrotiques et psychiques par point de votre aura de la spirale noire. Si cette attaque inflige moins de 12 dégâts, la valeur d'aura de la spirale noire tombe à 0. Si elle inflige au moins 12 dégâts, vous pouvez décider que l'ennemi est affaibli (dans ce cas, l'attaque ne lui inflige que la moitié des dégâts) et votre valeur d'aura de la spirale noire passe à 1.

Les dégâts infligés passent à 1d8 par point d'aura de la spirale noire au niveau 11, et à 1d10 par point d'aura de la spirale noire au niveau 21.

Splendeur malveillante : vous connaissez le sort à volonté *splendeur malveillante*.

Sort à volonté de niveau 1

Splendeur malveillante Sorcier (ténébreux) Attaque 1

Votre seule vue est un véritable anathème pour votre ennemi.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychique, ou 1d12 + modificateur de Charisme dégâts psychiques contre une cible dotée de ses points de vie maximums.
Augmentation des dégâts à 2d8 + modificateur de Charisme au niveau 21 (2d12 + modificateur de Charisme contre une cible dotée de ses points de vie maximums).

Sorts de rencontre de niveau 1

Envoûtement mordant Sorcier (ténébreux) Attaque 1

L'aura enténébrée de votre envoûtement s'accompagne de longues dents mordant votre ennemi.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : chaque créature soumise à votre envoûtement prise dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d8 dégâts nécrotiques.
Pacte ténébreux : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Venin crépitant Sorcier (ténébreux) Attaque 1

Vous libérez une dose d'énergie magique en forme de dague qui blesse et infecte votre adversaire, pris au dépourvu.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force, poison
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous infligez également des dégâts de poison égaux à votre modificateur d'Intelligence si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible.
Pacte ténébreux : la portée est de 10 au lieu de 5.



Sorts quotidiens de niveau 1

Contagion — Sorcier (ténébreux) Attaque 1

Vous proférez une simple parole, et des lésions et furoncles apparaissent sur la peau de votre ennemi. Son sang se charge de pus et entre en ébullition, produisant des vapeurs qui serpentent vers les yeux et les oreilles de vos autres adversaires.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). La première fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases d'elle subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Pacte ténébreux : sur un jet de sauvegarde raté, les dégâts continus concernent en fait chaque ennemi situé dans un rayon de la cible égal à 2 + votre modificateur d'Intelligence cases.

Échec : 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus ne se transmettent pas.

Votre glorieux sacrifice — Sorcier (ténébreux) Attaque 1

Vos véritables amis comprennent les sacrifices qu'ils doivent faire pour alimenter votre puissance.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous pouvez infliger à un allié adjacent des dégâts égaux à votre modificateur de Charisme. Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts. Si vous infligez des dégâts à un allié dans le cadre de ce pouvoir, la cible subit des dégâts de poison continus égaux à votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule).

Pacte ténébreux : les dégâts continus sont en fait égaux à votre modificateur d'Intelligence + votre modificateur de Charisme.

Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Sort utilitaire de niveau 2

Déplacement arachnéen — Sorcier (ténébreux) Utilitaire 2

Tandis que vous gravissez nonchalamment la paroi, les observateurs ne voient que des centaines de pattes sombres et des carapaces d'arachnides qui ne vous ressemblent en rien.

Rencontre ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre VD et pouvez vous déplacer à votre VD normale même lorsque vous êtes à terre.

Sorts de rencontre de niveau 3

Assaut confondant — Sorcier (ténébreux) Attaque 3

Votre attaque fait tituber votre adversaire, qui ne parvient pas à retrouver ses esprits sans se blesser davantage.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. La cible peut annuler l'hébétement en s'infligeant à elle-même 2d8 dégâts au prix d'une action libre.

Pacte ténébreux : vous pouvez attaquer la Vigueur de la cible au lieu de sa Volonté.

GORAN JOSIC

Votre exquise faiblesse — Sorcier (ténébreux) Attaque 3

Les voix basses évoquent le froid qui sévit entre les étoiles, entre les vies. Vous souriez et le sort qui jaillit vers votre ennemi mord avec les crocs d'un glacier dans ses veines en ébullition.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Si la cible est vulnérable à quelque type de dégâts que ce soit, votre attaque inflige des dégâts de ce type. Si la cible présente plus d'une vulnérabilité, vous choisissez le type de dégâts infligés.
Pacte ténébreux : si la cible subit des dégâts d'un type auquel elle est vulnérable, elle subit des dégâts psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 5

Agression engourdissante — Sorcier (ténébreux) Attaque 5

Vous blessez votre adversaire en puisant dans la force pure de votre être et, dans le sillage de cette attaque, vous libérez un trait d'énergie fragilisant.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas d'hébétement.
Pacte ténébreux : la portée du pouvoir est de 15 au lieu de 10.

Crépuscule de l'âme — Sorcier (ténébreux) Attaque 5

Une aura grise dessèche votre adversaire, minant ses ressources vitales mais aussi son envie de vivre.

Quotidien ✦ arcanique, fiable, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).
Pacte ténébreux : la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts nécrotiques continus du pouvoir.

Sort utilitaire de niveau 6

Fugue d'ombre — Sorcier (ténébreux) Utilitaire 6

Ils voulaient du sang. Vous leur laissez votre ombre.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps ou à distance
Effet : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Sorts de rencontre de niveau 7

Emprise de la mort — Sorcier (ténébreux) Attaque 7

Aux oreilles d'un adversaire vivant, vos paroles des ténèbres annoncent les affres de la mort qui l'attend. À celles d'un mort-vivant, elles sonnent comme des ordres.

Rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d12 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si la cible est un mort-vivant, elle ne peut pas se rapprocher de vous à son tour de jeu suivant.
Pacte ténébreux : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de ce pouvoir contre les morts-vivants.

Faveur funeste — Sorcier (ténébreux) Attaque 7

Une entité de Gisombre vous entend et vient pincer la ligne de vie de la cible. Si celle-ci cède, une partie du pouvoir vous revient. Le reste est entre les mains de l'entité.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme + 2 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. Si cette attaque fait tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires lors d'une attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte ténébreux : si cette attaque met la cible en péril, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires lors d'une attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts quotidiens de niveau 9

Cercle d'agonie — Sorcier (ténébreux) Attaque 9

Vous frappez des poings et un cercle de ténèbres engloutit votre adversaire en résonnant, le broyant jusqu'à ce que l'obscurité fonde sur une cible plus robuste.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : un ennemi
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.
Effet : la cible subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). La première fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, vous choisissez une seconde créature située dans un rayon de 10 cases de vous et lui infligez 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).
Pacte ténébreux : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Douce caresse de la mort Sorcier (ténébreux) Attaque 9

La vrille nonchalante d'énergie jaune et cadavérique semble presque bienveillante lorsqu'elle caresse votre adversaire, car tous les êtres aspirent secrètement à mourir.

Quotidien ✦ arcanique, fiable, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

Pacte ténébreux : cette attaque ignore la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sort utilitaire de niveau 10

Sombre miroir Sorcier (ténébreux) Utilitaire 10

Une membrane noire vient clore vos yeux. Ces paupières vous reflètent désormais un autre monde, fait d'ombres et d'adversaires spectraux.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous voyez les créatures invisibles comme si elles ne l'étaient pas. Toutes les autres créatures, y compris vos alliés, vous sont invisibles. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action mineure.

Sorts de rencontre de niveau 13

Broiement nécrotique Sorcier (ténébreux) Attaque 13

Vous murmurez et les os de tous ceux que vous avez envoûtés se tordent à chacune de vos syllabes funestes.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : chaque créature soumise à votre envoûtement prise dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

Pacte ténébreux : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Chacun doit se sacrifier Sorcier (ténébreux) Attaque 13

Le sort tranche l'ennemi par son rayon noir et déchiqueté ; et si vos alliés donnent leur sang, la magie est encore plus meurtrière.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. Vous pouvez choisir d'infliger 1d8 dégâts à chaque allié situé dans un rayon de 3 cases pour que ce pouvoir inflige 1d8 dégâts supplémentaires par allié subissant des dégâts.

Pacte ténébreux : vous infligez non pas 1d8 mais 1d10 dégâts supplémentaires par allié subissant des dégâts.

Sorts quotidiens de niveau 15

Don de la sombre dame Sorcier (ténébreux) Attaque 15

Proférant une parole maléfique, vous bénissez votre adversaire du baiser d'une ombre ancestrale. Votre ennemi regarde alors horrifié ses proches alliés succomber à leur tour.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.
Effet : la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases d'elle subit 5 dégâts psychiques.

Pacte ténébreux : les ennemis situés dans un rayon de 5 cases de la cible (et non de 3) subissent les dégâts psychiques.

Sourire de Kimmeriel Sorcier (ténébreux) Attaque 15

Les victimes de cet illustre assassin ne se souviennent que de son sourire sardonique. Ce sourire.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à ce qu'elle touche au moyen d'une attaque.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.
Pacte ténébreux : la portée du pouvoir est de 20 au lieu de 10.

Sort utilitaire de niveau 16

Résistance délétère Sorcier (ténébreux) Utilitaire 16

Vous vous cuirassez contre une menace, mais votre allié se sent étrangement exposé.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : choisissez un type de dégâts parmi : acide, électricité, feu, froid, nécrotique, psychique, radiant et tonnerre.

Jusqu'à la fin de la rencontre, l'allié visé a une vulnérabilité 5 à ce type de dégâts, tandis que vous bénéficiez d'une résistance 15 au même type.

Sorts de rencontre de niveau 17

Extase impie — Sorcier (ténébreux) Attaque 17

Votre geste mystique pousse votre adversaire à s'infliger d'atroces douleurs.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). La cible peut mettre un terme aux dégâts de poison continus en s'infligeant à elle-même 4d6 dégâts au prix d'une action libre à son tour de jeu.

Pacte ténébreux : vous pouvez choisir d'attaquer la Vigueur de la cible au lieu de sa Volonté.

Votre délicieux supplice — Sorcier (ténébreux) Attaque 17

Les faiblesses de votre adversaire vous apparaissent clairement quand des langues émergent de son âme pour les chanter à vous seul.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Si la cible est vulnérable à quelque type de dégâts que ce soit, votre attaque inflige des dégâts de ce type. Si la cible présente plus d'une vulnérabilité, vous choisissez le type de dégâts infligés.

Pacte ténébreux : si la cible subit des dégâts d'un type auquel elle est vulnérable, elle subit des dégâts psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 19

Contagion détonante — Sorcier (ténébreux) Attaque 19

Une énergie noire et pourpre ou verdâtre jaillit de chacun des orifices de votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, poison
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). La première fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases d'elle subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Pacte ténébreux : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Ces dégâts continus ne se transmettent pas.

WILLIAM O' CONNOR



Trahison zélée — Sorcier (ténébreux) Attaque 19

De sombres promesses excitent l'ego de votre ennemi. Ceux qui étaient ses amis sont désormais perçus comme des menaces.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : un ennemi en péril
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : La cible est dominée (sauvegarde annule). Le jet de sauvegarde de la cible subit un malus de -2 pour chaque ennemi de la rencontre (en d'autres termes, ses alliés) qui n'est pas en péril, sans compter les sbires. Si elle est visée par une attaque de vos alliés ou de vous-même, la cible effectue aussitôt un jet de sauvegarde pour surmonter la domination.

Pacte ténébreux : les jets d'attaque de base de la cible dominée bénéficient d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence.

Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Sort utilitaire de niveau 22

Sacrifice opportun — Sorcier (ténébreux) Utilitaire 22

L'essence spirituelle dont vous avez privé votre ami vous rend aussi véloce que le vif-argent dans les ténèbres.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : un allié
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible est ralentie et vous bénéficiez d'un bonus de +4 en VD.

Sorts de rencontre de niveau 23

Effroyable larcin — Sorcier (ténébreux) Attaque 23

Un rayon pourpre surgissant de votre main dépouille votre ennemi de ses forces vitales.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 20
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Charisme + 2 contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. Si cette attaque fait tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), le pouvoir n'est pas dépensé.

Pacte ténébreux : vous gagnez un type de résistance dont est dotée la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lames des armées déchues — Sorcier (ténébreux) Attaque 23

D'effroyables ténèbres tourbillonnent autour de vous, tel un garde du corps de lames d'ombre forgées selon un style depuis longtemps disparu.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d6 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les créatures qui vous touchent au moyen d'une attaque de corps à corps subissent des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte ténébreux : si vous touchez avec ce pouvoir, les créatures qui vous touchent au moyen d'une attaque à distance jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant subissent des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 25

Cercle du martyre — Sorcier (ténébreux) Attaque 25

Votre volonté comprime un fragment des enfers pour modeler une boule de ténèbres, de démence et de torture. Puis, vous la partagez.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, psychique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : vous désignez une seconde créature située dans un rayon de 20 cases de vous et lui infligez 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). La première fois que cette créature rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, vous désignez une troisième créature située dans un rayon de 20 cases de vous et lui infligez 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Ces dégâts continus ne se transmettent pas.

Pacte ténébreux : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Mort invisible — Sorcier (ténébreux) Attaque 25

Une force funeste appliquée à distance précipite le destin de votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d8 dégâts de force, et la cible subit également 10 dégâts de force continus (sauvegarde annule) si elle vous confère un avantage de combat.

Pacte ténébreux : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Sort de rencontre de niveau 27

Exploiter ses faiblesses — Sorcier (ténébreux) Attaque 27

Toute force est vouée à s'effondrer. Les effets accablants de votre sort le prouvent.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur. Si la cible a plus de points de vie que vous au moment de l'attaque, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque.
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Pacte ténébreux : le bonus de pouvoir au jet d'attaque contre une cible qui a plus de points de vie que vous est de +4.

Sorts quotidiens de niveau 29

Transmission caustique — Sorcier (ténébreux) Attaque 29

Vous virevoltez à travers le champ de bataille, laissant derrière vous un sillage d'agonie grésillant.

Quotidien ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Corps à corps** 1
Effet : avant l'attaque, vous pouvez vous décaler de 5 cases.
Cibles : une, deux ou trois créatures auxquelles vous étiez adjacent en vous décalant.
Attaque : Charisme contre Réflexes, une attaque par cible.
Réussite : 4d12 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

Pacte ténébreux : vous pouvez utiliser ce pouvoir pour attaquer un nombre de créatures égal à 3 ou à votre modificateur d'Intelligence (prenez la valeur la plus élevée).

Un dernier sacrifice — Sorcier (ténébreux) Attaque 29

Vous drainez l'énergie vitale de vos alliés pour accroître la souffrance et les tourments de votre attaque contre un adversaire commun.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 5 cases subit 10 dégâts. La cible subit quant à elle 1d8 dégâts par allié blessé par le pouvoir.

Pacte ténébreux : la cible subit 1d12 dégâts par allié blessé par le pouvoir.

STIGMATISÉ

Lorsque les bouleversements de la Magepeste se manifestent avec discrétion chez un être, on parle de créature stigmatisée. Si la plupart des gens voient les stigmates comme des marques d'abomination et condamnent leur porteur à l'exil, d'autres apprennent à maîtriser les pouvoirs conférés par leurs cicatrices.

Acquérir un stigmate

Toute créature peut être stigmatisée. Une exposition à la Magepeste, sous quelque forme que ce soit, peut donc entraîner cet état. Certains individus deviennent même stigmatisés sans s'être jamais approchés d'une terre ou créature dangereuse. Si vous souhaitez que votre personnage ait un stigmate, vous pouvez choisir cette option à sa création ou pouvez le lui adjoindre plus tard, après vous être entendu avec votre maître du donjon.

Sensibilité du stigmate : une créature stigmatisée subit un malus de -2 à toutes les défenses et aux jets de sauvegarde contre la Magepeste, mais également contre les créatures pestiférées et stigmatisées.

Sens de la Magepeste : une créature stigmatisée sait quand une zone de Magepeste (ou encore une créature pestiférée ou stigmatisée) se trouve dans un rayon de 5 cases.

Création d'un stigmatisé

De nombreuses créatures ont des stigmates qui ne leur confèrent aucune capacité spéciale. Elles sont simplement mutilées par la Magepeste ou ses effets persistants. À l'inverse, les personnages stigmatisés tels qu'ils sont présentés ici ont appris à canaliser les énergies que renferme leur stigmate.

Pour maîtriser un stigmate, il vous faut une discipline mentale d'une grande rigueur et le courage suffisant pour toucher à l'énergie de la Magepeste et la manier comme un outil. La première étape consiste à prendre le talent Élève de la peste, qui vous confère un trait spécifique de votre stigmate (cf. la description du talent ci-après). En prenant un talent d'échange de pouvoir (Pouvoir de novice, Pouvoir d'acolyte ou Pouvoir d'adepte ; cf. page 209 du *Manuel des Joueurs*), vous pouvez troquer des pouvoirs de votre classe contre des pouvoirs de cette section.

Bien que le fait d'être stigmatisé puisse apparaître comme anormal sur le plan physique, cela se manifeste le plus souvent comme une marque imperceptible qui se révèle seulement quand on utilise un pouvoir stigmatisé. Un stigmate actif peut apparaître comme un crépitement bleu sur les avant-bras et les mains, une auréole de flammes azur, un glyphe d'un bleu ardent sur le front, voire des ailes de feu cobalt. Dans tous les cas, des flammes bleues trahissent à coup sûr la présence d'un stigmate.

Voie parangonique de multiclassage pour stigmatisé : la voie parangonique de multiclassage pour les personnages stigmatisés est le savant stigmatisé (cf. page 64). Les règles de multiclassage parangonique du *Manuel des Joueurs* ne s'appliquent pas aux personnages stigmatisés.

Élève de la peste [stigmatisé multiclassé]

Prérequis : vous avez un stigmate.

Avantage : vous êtes en mesure de focaliser votre stigmate à des fins utiles. Ainsi, vous pouvez prendre les talents Pouvoir de novice, Pouvoir d'acolyte et Pouvoir d'adepte (cf. page 209 du *MdJ*), en considérant stigmatisé comme la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. En outre, vous choisissez un trait parmi les suivants (votre MD pourra en concevoir de nouveaux ou vous laisser en créer un) :

- **Vision surnaturelle :** vous avez la vision dans le noir sur un rayon de 1 case, vision que vous pouvez activer et désactiver à volonté. Toutefois, lorsque vous y recourez, une minuscule flamme bleue et dansante apparaît dans vos yeux.
- **Rapidité des flammes :** une fois par rencontre, au prix d'une action mineure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en VD (ou d'un bonus de +2 si vous courez ou chargez), valable jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Des flammes bleues lèchent brièvement le sol là où vos pieds entrent en contact avec celui-ci.
- **Flamboiement azur :** une fois par jour, au prix d'une action libre, vos mains brillent d'une lueur bleue et vous ajoutez 1 à l'allonge de l'une de vos attaques.

Pouvoirs de stigmatisé

Les personnages stigmatisés puisent dans la corruption que la Magepeste a laissée en eux (leurs stigmates) pour alimenter leurs pouvoirs. Les créatures qui maîtrisent la Magepeste qui est en eux recourent à diverses caractéristiques leur permettant de focaliser son essence selon leurs désirs. Certains pouvoirs de stigmatisé ne sont pas liés à une caractéristique donnée (cf. *Pouvoirs à modificateur de caractéristique variable*, page 22).

Pouvoirs de rencontre de niveau 1

Gueule céruléenne — Stigmatisé Attaque 1

Vos mâchoires se distendent et vos dents luisent de flammes bleues.

Rencontre ✦ arcanique
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA, Constitution + 2 contre CA, ou Dextérité + 2 contre CA
Augmentation du bonus aux jets d'attaque à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.
Réussite : 1d12 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.

Peste cinglante — Stigmatisé Attaque 1

Un fouet crépitant de bleu traverse le poitrail de votre adversaire en emportant une partie de lui.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur, Sagesse contre Vigueur, ou Charisme contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts psychiques. Chaque fois que la cible attaque à son tour de jeu suivant, elle crache également un sang noir bleuté et subit 5 dégâts nécrotiques.

Pouvoirs quotidiens de niveau 1

Focalisation ardente — Stigmatisé Attaque 1

Des flammes bleues vous enveloppent avant que vous les canalisiez sur votre lame.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.
Effet : toutes les créatures qui vous sont adjacentes subissent 1d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts de feu.

Miroir arcanique — Stigmatisé Attaque 1

L'espace qui vous entoure reflète l'attaque de votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Réaction immédiate **Proximité** explosion 20
Déclencheur : une créature vous rate avec une attaque
Cible : la créature en question prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts ; ces dégâts sont du même type (ou des mêmes types) que ceux de l'attaque ratée. La cible subit également tous les effets (avec les durées correspondantes) que vous aurait infligés son attaque.
Échec : demi-dégâts, et l'attaque ne produit aucun effet.

Pouvoirs utilitaires de niveau 2

Dévoreur arcanique — Stigmatisé Utilitaire 2

La magie s'est consumée avant même de vous atteindre.

Rencontre ✦ arcanique
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque vous vise
Effet : ajoutez-vous 4 en Vigueur, Réflexes et Volonté contre cette attaque.

Si l'attaque rate, vous regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié du niveau de l'attaquant ou de l'effet.

Majesté enracinée — Stigmatisé Utilitaire 2

D'épaisses racines vous ancrent les pieds au sol.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous réduisez de 1 les effets qui vous tirent, poussent ou font glisser, et vous ne pouvez pas vous retrouver à terre. Votre VD diminue de 2 et vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre VD ajustée.

Pouvoirs de rencontre de niveau 3

Appel de la Magepeste — Stigmatisé Attaque 3

Une force intangible tire vos ennemis vers vous, puis une vague de flammes les engloutit.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, feu
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque principale : Intelligence contre Vigueur, Sagesse contre Vigueur, ou Charisme contre Vigueur
Réussite : vous tirez chaque cible de 1d6 cases.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature située dans un rayon de 2 cases
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts de feu + 1d10 dégâts, et vous poussez la cible de 1d6 cases.

Lame ciseleuse — Stigmatisé Attaque 3

Des cloques apparaissent sur votre main directrice et éclatent en déversant un sang indigo et bouillonnant qui remonte vers la pointe de votre lame.

Rencontre ✦ arcanique, arme, feu, nécrotique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, et la cible est maculée de votre sang stigmatisé. Votre prochaine attaque effectuée contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 5 dégâts de feu et nécrotiques supplémentaires.

Pouvoirs quotidiens de niveau 5

Lame de fusion — Stigmatisé Attaque 5

Votre lame semble ne faire qu'un avec votre corps tellement vos mouvements sont rapides.

Quotidien ✦ arcanique, feu, nécrotique, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Terrible outrage — Stigmatisé Attaque 5

Vous avancez dans votre ennemi et le consumez de l'intérieur.

Quotidien ✦ arcanique, feu, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature d'une catégorie de taille supérieure ou égale à la vôtre
Attaque : Intelligence + 2 contre Vigueur, Sagesse + 2 contre Vigueur, ou Charisme + 2 contre Vigueur
Augmentation du bonus au jet d'attaque à +4 au niveau 11, et +6 au niveau 21.
Réussite : vous disparaissez dans une distorsion de l'espace que vous créez dans la cible. Votre ligne de mire et votre ligne d'effet se limitent à la cible, et nulle créature ne vous a dans sa ligne de mire ou sa ligne d'effet. La cible est ralentie et subit 10 dégâts au début de son tour de jeu. À votre tour de jeu suivant, vous pouvez infliger 5 dégâts de feu à la cible au prix d'une action mineure et l'attaquer comme si vous lui étiez adjacente (à la différence qu'elle ne peut pas effectuer d'attaque d'opportunité contre vous). À la fin de ce tour de jeu, vous apparaissez dans un espace adjacent à la cible de votre choix.
Échec : 5 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs utilitaires de niveau 6

Corps pestiféré — Stigmatisé Utilitaire 6

Vous sentez vos os qui brûlent d'une flamme intérieure et ceux qui vous entourent perçoivent le contour de votre squelette qui luit sous votre peau.

Rencontre ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Effet : annulez un effet de poison, de maladie, de charme ou de terreur auquel vous êtes soumis.

Vindicte spectrale — Stigmatisé Utilitaire 6

Le coup semble vous déchiqueter le corps pour ne laisser que des flammèches bleues. Alors, vous frappez votre ennemi dans le dos.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts d'une attaque
Effet : vous disparaissez. Au début de votre tour de jeu suivant, vous reparaissez dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 5 cases de la créature qui vous a attaqué, qui vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs de rencontre de niveau 7

Allonge des damnés — Stigmatisé Attaque 7

Vos bras s'allongent pour atteindre votre ennemi, tandis que votre peau desséchée se craquelle et s'effrite au sol avant de se consumer de flammes bleues.

Rencontre ✦ arcanique, arme, poison
Action simple **Corps à corps** arme (allonge 3)
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts. Vous pouvez dépenser une récupération pour effectuer une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur, Constitution contre Vigueur, ou Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2d10 dégâts de poison, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Étreinte maudite de l'air — Stigmatisé Attaque 7

Des bandes de force saisissent vos ennemis et les tirent l'un vers l'autre.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 15
Cibles : deux créatures
Attaque : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts. Si vous touchez les deux cibles, vous en faites glisser une jusqu'à ce qu'elle soit adjacente à l'autre.

Lame sanguine — Stigmatisé Attaque 7

Votre sang remonte votre lame qui s'abat sur votre adversaire, et présente une teinte verte nauséeuse en rampant vers ses plaies.

Rencontre ✦ arcanique, arme, nécrotique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts + 2d6 dégâts nécrotiques. Vous regagnez un nombre de points de vie égal au double des dégâts nécrotiques infligés.

Pouvoirs quotidiens de niveau 9

Soufflets ardents de la Magepeste — Stigmatisé Attaque 9

Votre haleine de flammes bleues transmet l'essence de la Magepeste à vos cibles.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, feu
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.
Maintien (mineure) : chaque cible que vous touchez est embrasée de flammes arcaniques (sauvegarde annule). Tant qu'une cible ne s'est pas sauvegardée, vous pouvez répéter l'attaque contre elle en maintenant le pouvoir. Si l'attaque réussit, elle inflige en fait 1d8 dégâts de feu à la cible et à chaque créature qui lui est adjacente.

Soumission de la terre — Stigmatisé Attaque 9

Vous maintenez votre adversaire dans la gueule enflammée qui s'est ouverte sur votre ordre à ses pieds.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, puis 5 dégâts de feu continus et la cible est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, pas de dégâts de feu continus, et la cible n'est pas immobilisée.

Pouvoirs utilitaires de niveau 10

Ailes de flammes bleues — Stigmatisé Utilitaire 10

Des ailes ardentes et azur déferlent depuis vos omoplates.

Rencontre ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous gagnez pour cette action de mouvement d'une vitesse en vol égale au double de votre VD.

Larmes de feu et de sang — Stigmatisé Utilitaire 10

Des larmes de sang et de feu indigo coulent sur vos joues et l'odeur de votre chair grillée emplit l'air.

Rencontre ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez une attaque
Effet : vous subissez des dégâts de feu égaux à votre niveau. Si l'attaque avait touché avec un bonus de pouvoir de +4, elle touche effectivement.

Pouvoirs de rencontre de niveau 13

Étreinte de la magemère — Stigmatisé Attaque 13

Votre bras devient gélatineux et s'allonge pour engloutir un adversaire proche.

Rencontre ✦ acide, arcanique, métamorphose
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre Vigueur, Constitution + 2 contre Vigueur ou Dextérité + 2 contre Vigueur
Augmentation du bonus au jet d'attaque à +4 au niveau 11, et à +6 au niveau 21.
Réussite : vous étreignez la cible. Elle subit 5 dégâts d'acide à la fin de chacun de ses tours de jeu jusqu'à ce qu'elle se dégage.

Lignes de sable incandescent — Stigmatisé Attaque 13

Une cage de flammes bleues émerge du sol autour de vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre CA, Sagesse contre CA, ou Charisme contre CA
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts de feu.
Effet : l'explosion crée une zone de flammes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures doivent utiliser 3 cases de déplacement supplémentaires pour aller d'une case de la zone à une case extérieure. Quand une créature quitte la zone, elle subit 1d10 dégâts de feu.

Pouvoirs quotidiens de niveau 15

Chaîne forcenée d'acier — Stigmatisé Attaque 15

Votre ferveur stigmatisée infecte vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts. La cible effectue une attaque de base de corps à corps contre la créature adjacente de votre choix parmi celles qui n'ont pas été attaquées durant ce tour de jeu. En cas de réussite, cette créature agit de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une attaque rate.
Échec : demi-dégâts, et pas d'attaques supplémentaires.

Châtiment de la brume enflammée — Stigmatisé Attaque 15

Où votre magie s'écoule, votre ennemi se dissout en brume ardente.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, métamorphose
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur, Sagesse contre Vigueur, ou Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d10 dégâts de feu, et la cible devient immatérielle, inflige demi-dégâts avec ses attaques, acquiert une vulnérabilité au feu 10 et subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule tous). Les dégâts de feu ignorent la capacité immatérielle de la cible.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas immatérielle, n'inflige pas demi-dégâts, n'est pas vulnérable au feu et ne subit pas de dégâts de feu continus.

Pouvoirs utilitaires de niveau 16

Chair curatrice de l'infecté — Stigmatisé Utilitaire 16

Un morceau de chair de votre corps redonne de la vitalité à un allié.

Rencontre ✦ arcanique, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : vous dépensez une récupération mais ne regagnez aucun point de vie par ce biais. En revanche, la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération et gagne autant de points de vie temporaires.

Corps incorporel — Stigmatisé Utilitaire 16

Vous oscillez entre l'existence et le néant pendant un bref instant.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous devenez immatériel et bénéficiez du déphasage jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Pouvoirs de rencontre de niveau 17

Dent sanguinaire de fer — Stigmatisé Attaque 17

Votre lame se teinte de rouge en drainant le sang de votre ennemi et en vous gonflant de vigueur.

Rencontre ✦ arcanique, arme, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts + 2d6 dégâts nécrotiques. Vous récupérez un nombre de points de vie égal au double des dégâts nécrotiques infligés.

Masque de minuit — Stigmatisé Attaque 17

Votre visage se tord dans un horrible rictus de pure souffrance.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** décharge 4
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : 1d10 dégâts psychiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs quotidiens de niveau 19

Pesanteur de l'instant — Stigmatisé Attaque 19

Vous soumettez brièvement les lois de l'univers avant de les laisser reprendre leurs droits.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : faites glisser la cible de 15 cases.
Échec : faites glisser la cible de 10 cases.
Maintien (mineure) : si la cible est à portée du pouvoir, faites-la glisser de 10 cases.

Sorcelame — Stigmatisé Attaque 19

Votre attaque n'est pas faite que d'acier.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, puis la cible est immobilisée et hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni immobilisée ni hébétée.

Pouvoirs utilitaires de niveau 22

Corps de boue — Stigmatisé Utilitaire 22

Votre corps ondule comme un liquide et les armes le traversent sans vous faire grand mal.

Quotidien ✦ arcanique, métamorphose, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous devenez immatériel. Ce pouvoir persistant prend fin si vous êtes en péril.

Gardiens de la Magepeste — Stigmatisé Utilitaire 22

Vous invoquez des entités d'huile et de flammes qui modèlent le champ de bataille à votre guise.

Quotidien ✦ arcanique, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez cinq créatures d'aspect humain. Chacune occupe 1 case. Lorsque vous entreprenez une action de mouvement, vous pouvez déplacer chacune de ces invocations de 3 cases. Les ennemis ne peuvent pas pénétrer dans une case occupée par un gardien invoqué, mais les alliés peuvent traverser leurs cases comme s'ils étaient justement des alliés. Les gardiens confèrent un abri aux alliés, mais pas aux ennemis.

Pouvoirs de rencontre de niveau 23

Langues telluriennes — Stigmatisé Attaque 23

Des tentacules de terre suintent d'une humeur inquiétante tandis qu'ils s'emparent de votre adversaire.

Rencontre ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d10 dégâts + 1d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts d'acide, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Odieuse laisse — Stigmatisé Attaque 23

Une substance visqueuse, noire et charnue empêche votre ennemi de vous échapper.

Rencontre ✦ acide, arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 1d10 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, puis la cible subit 10 dégâts d'acide continus et ne peut s'écarter de plus de 3 cases de vous (sauvegarde annule les deux).

Pouvoirs quotidiens de niveau 25

Croissance malveillante — Stigmatisé Attaque 25

Une pâle lueur émane de votre baguette pour baigner votre adversaire, sur lequel se développent des bouches affamées.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, métamorphose
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur, Sagesse contre Vigueur, ou Charisme contre Vigueur
Réussite : 4d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts, et deux bouches dévoreuses apparaissent sur le corps de la cible. Au début du tour de jeu de celle-ci, les bouches attaquent deux créatures de votre choix adjacentes à la cible. Les attaques s'appuient sur le bonus de base de corps à corps de la cible et infligent 1d10 dégâts. Une première sauvegarde de la cible réduit à un le nombre de bouches (et d'attaques), tandis que la seconde annule complètement l'effet.
Échec : demi-dégâts, et une bouche attaque une créature de votre choix adjacente à la cible au début du tour de jeu suivant de cette dernière.

Flammes de contagion — Stigmatisé Attaque 25

Vous embrasez votre ennemi. Les flammes ne se dissipent pas et cherchent même à atteindre ses alliés.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu, nécrotique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2d10 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, et 10 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule). Au début du tour de jeu suivant de la cible, toute créature qui lui est adjacente subit 10 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule). Les créatures qui subissent les dégâts continus de ce pouvoir transmettent les flammes de la même manière.
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus ne se transmettent pas.

Pouvoirs de rencontre de niveau 27

Déferlante arcanique — Stigmatisé Attaque 27

Vous dégagez une vague de douleur qui engloutit vos adversaires et téléporte vos ennemis comme vos alliés.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, psychique, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts de feu et psychiques, et vous téléportez la cible de 4 cases. Vous pouvez téléporter chacun de vos alliés pris dans l'explosion de 4 cases.

Implacable volée — Stigmatisé Attaque 27

Vous vous déplacez si vite et frappez avec une telle vigueur que personne ne peut vous voir ou vous arrêter.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 2d10 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.
Effet : décalez-vous dans n'importe quelle case de l'explosion.

Pouvoirs quotidiens de niveau 29

Échos de bravoure — Stigmatisé Attaque 29

Cette attaque restera dans les mémoires, car elle se répète.

Quotidien ✦ arcanique, arme, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 5d10 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.
Maintien (mineure) : répétez cette attaque contre la cible. Vous n'avez pas besoin d'être à portée d'allonge. Vous pouvez continuer de maintenir cette attaque jusqu'à ce que vous la ratiez.

Métamorphose de la flamme bleue — Stigmatisé Attaque 29

Des paroles que seule une créature stigmatisée peut proférer transforment votre adversaire en flammes azur et furieuses.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu, focaliseur, psychique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur ou Volonté, Sagesse contre Vigueur ou Volonté, ou Charisme contre Vigueur ou Volonté
Spécial : l'attaque touche si elle atteint la Vigueur ou la Volonté de la cible.
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts de feu et psychiques, et 10 dégâts de feu et psychiques continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, les dégâts continus augmentent de 10. Si les dégâts continus tuent la cible, celle-ci se dissout dans un embrasement de flammes bleues.

VOIES PARANGONIQUES

Des trésors ancestraux et la gloire attendent les aventuriers qui survivent jusqu'au statut de parangons de leur domaine. Un personnage qui évolue au-delà du niveau 10 a accès aux voies parangoniques qui lui confèrent de nouveaux pouvoirs et aptitudes.

ANARQUE DU SHYR

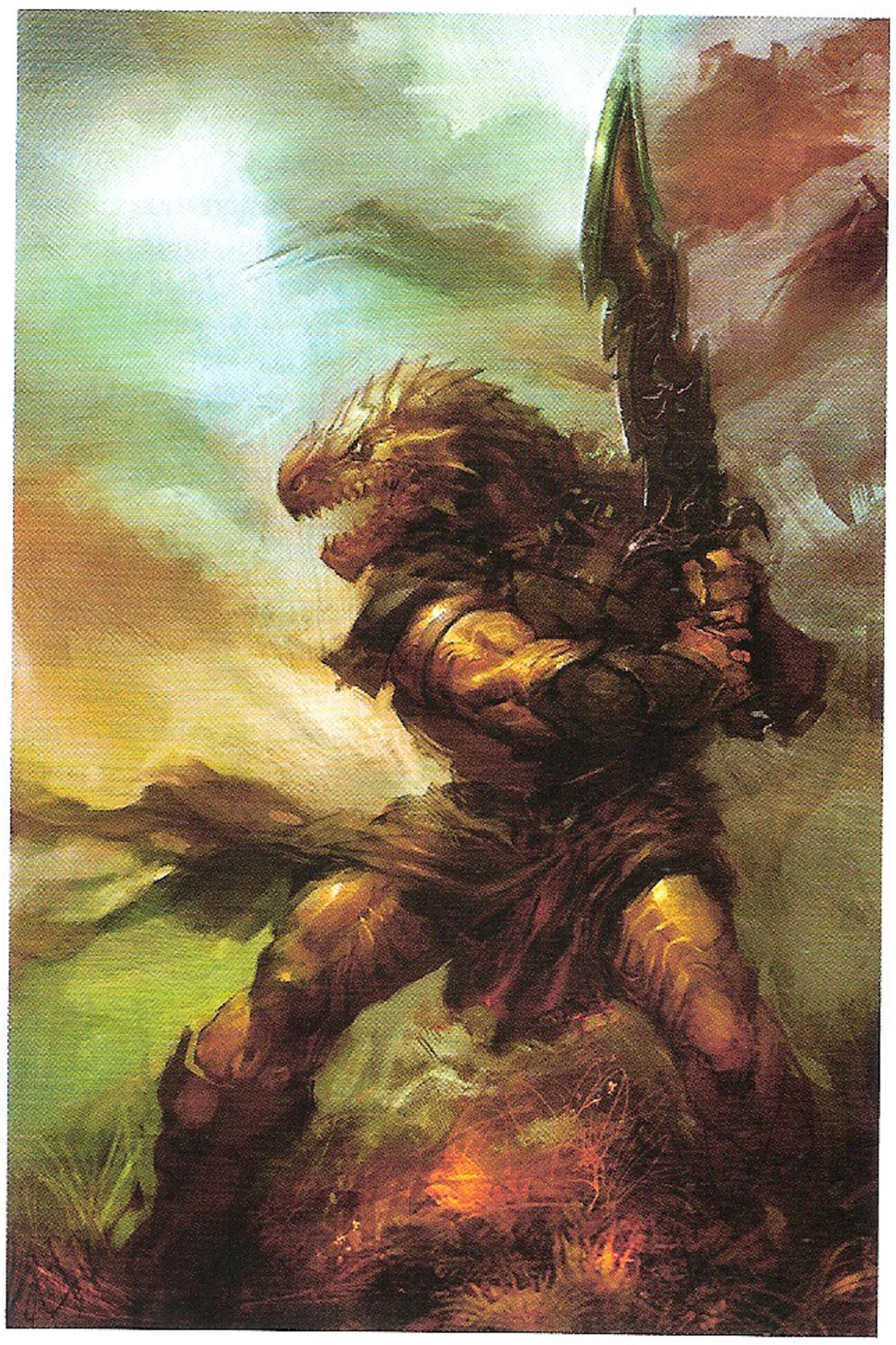
« Cette lame est plus ancienne que toute votre civilisation, de même que la puissance avec laquelle je la manie. »

Prérequis : mage d'armes, *égide offensive*

Vous avez étudié la voie des anarques du Shyr, un ordre de mages d'armes genasi qui a développé son art des milliers d'années plus tôt en Abeir. Les disciples de cette école contrôlent le pouvoir du Chaos Élémentaire pour dévaster leurs ennemis.

Pendant des siècles, les anarques protégèrent le royaume genasi contre les empires draconiques. Ils contrèrent aussi le pouvoir des seigneurs shyréens quand les souverains de cette terre virèrent vers la tyrannie. L'ordre s'effondra cependant quand les anarques perdirent leurs repères et se prirent pour des faiseurs de rois, mais une poignée de maîtres qui étaient restés fidèles aux préceptes originaux de l'ordre se chargea de préserver les enseignements des anarques. Quand Abeir et Toril fusionnèrent brièvement durant la Magepeste, les disciples anarques portèrent cette tradition ancestrale à Faerûn.

L'art de l'anarque shyréen s'est progressivement répandu à travers Faerûn dans les décennies qui ont suivi. On trouve des écoles consacrées à cette voie en Akanûl, en Aglarond, au Calimshan et sur la côte des Dragons. Les anarques du Shyr ne constituent plus un groupe uni et ne servent plus le Shyr, mais quelques-uns honorent encore les principes d'antan.



GORAN JOSIC

APTITUDES D'ANARQUE DU SHYR

Action de l'envolée d'acier (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également effectuer une attaque de base de corps à corps après avoir résolu cette action.

Égide offensive intense (niveau 11) : lorsque vous recourez à la réaction immédiate d'*égide offensive*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de base de corps à corps.

Égide étendue (niveau 16) : le rayon dans lequel doit se trouver l'attaquant pour que vous puissiez recourir à la réaction immédiate d'*égide offensive* passe à 20 cases (au lieu de 10).

SORTS DE L'ANARQUE DU SHYR

Poigne foudroyante Anarque du Shyr Attaque 11

Des vrilles d'électricité partent de votre main pour recouvrir votre lame, vous reliant à votre adversaire. Votre ennemi doit se méfier de votre égide jusqu'à la fin de la bataille.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous pouvez employer votre pouvoir d'*égide offensive* sur la cible de l'attaque au prix d'une action libre. La cible reste marquée par votre *égide offensive* jusqu'à la fin de la rencontre, même si vous utilisez ce pouvoir contre une nouvelle créature. Toutefois, un autre effet de marque la remplace, comme d'habitude.

Persistance du Chaos Anarque du Shyr Utilitaire 12

Vous invoquez la fureur du Chaos Élémentaire en vous jetant sauvagement sur l'ennemi, tandis que des flammes, du givre ou des éclairs dansent sur votre lame.

Rencontre ✦ arcanique, arme, persistant ; électricité, feu ou froid
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque, mais votre arme inflige 1d12 dégâts d'électricité, de feu ou de froid (à votre convenance) supplémentaires. Vous pouvez mettre un terme à ce pouvoir persistant au prix d'une action mineure.

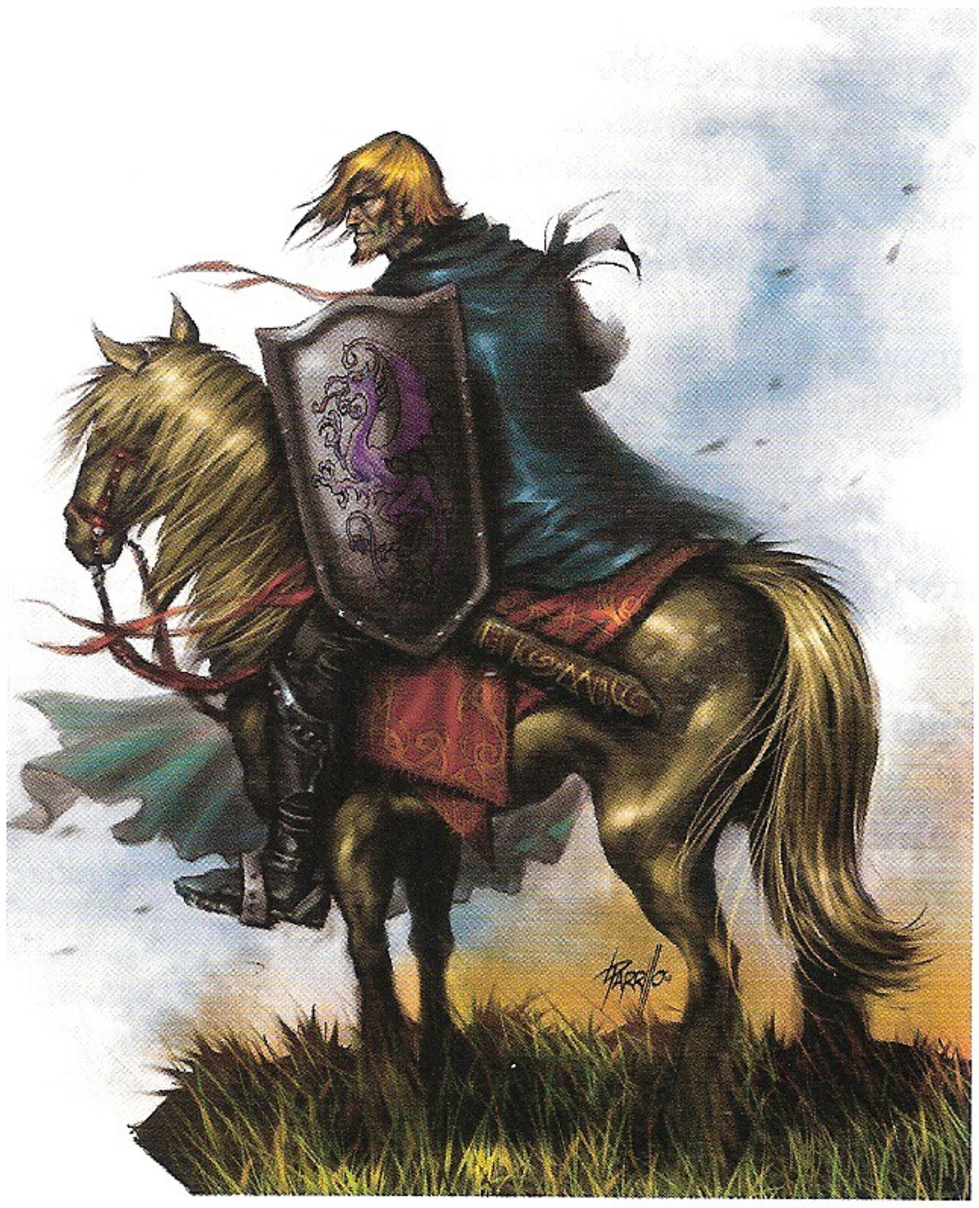
Cataclysme shyréen Anarque du Shyr Attaque 20

Vous créez une brèche entre les plans. Un maelström élémentaire en jaillit et calcine tout sur son passage.

Quotidien ✦ acide, arcanique, arme, électricité, feu, froid, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 5d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre.
Échec : demi-dégâts. Choisissez un type de dégâts pour les demi-dégâts : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre.

Chevalier dragon pourpre

« Pour la couronne et la nation ! »



Prérequis : guerrier, maître de guerre ou paladin ; doit être affilié au Cormyr

Vous consacrez votre vie à servir la couronne du Cormyr et à défendre ses gens contre les maux de ce monde. Les armées du Cormyr regorgent de piques et de lames, mais vous figurez parmi la fine fleur de la puissante machine militaire de la nation. Le mal est partout, prêt à bondir sur ceux qui ne peuvent se défendre seuls, mais vous êtes l'épée et le bouclier de la justice.

L'honneur est tout pour un chevalier du Cormyr. Vous n'essayez pas de le contourner ou de l'adapter, car ce serait souiller la mémoire de vos camarades tombés au combat. Vous n'acceptez aucun compromis avec le mal et n'oubliez jamais sa présence, comme le font chaque jour tant de gens. Vous avez fait le serment de lutter contre l'injustice, la mesquinerie et la méchanceté où qu'elles apparaissent. Vous êtes surtout utile là où sévissent la cruauté et le péché, où s'affirme la corruption et où prospèrent les ennemis de votre prestigieux royaume.

Votre formation est sans pareille et votre détermination farouche vous a permis de revenir plus d'une fois des portes de la mort. Vous cultivez une excellence martiale qui dépasse de loin celle de vos adversaires, mais là n'est pas votre plus grande force. C'est comme chef de troupes que vous êtes le plus impressionnant. Vous êtes un chevalier consacré, un meneur-né dont la présence inspire ceux qui partagent votre noble cause.

Aptitudes de Chevalier dragon pourpre

Détermination du dragon pourpre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une action libre jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Vous ne pouvez pas profiter de cet avantage si vous avez déjà utilisé votre second souffle.

Formation de chevalier cormyrien (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Aura du dragon pourpre (niveau 16) : tous vos alliés adjacents bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Pouvoirs de dragon pourpre

Attaque instigatrice Chevalier dragon pourpre Attaque 11

Alors que vous foncez sur votre adversaire en lui assénant un coup puissant, le déferlement d'acier et votre cri de guerre tonitruant montrent à vos alliés que la victoire est imminente.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cri de ralliement Chevalier dragon pourpre Utilitaire 12

Votre cri de guerre couvre le vacarme de la bataille et pousse vos alliés à redoubler d'efficacité.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la VD et d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de sauvegarde.

Pour le Cormyr ! Chevalier dragon pourpre Attaque 20

Votre cri de guerre se mue en chœur, chacun de vos alliés y joignant sa voix. L'ennemi bat en retraite, apeuré.

Quotidien ✦ martiale, terreur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme + 5 contre Volonté
Réussite : vous poussez la cible de 2 cases. Elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque, à toutes les défenses et aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule).
Échec : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, à toutes les défenses et aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule).
Effet : chaque allié pris dans l'explosion gagne 25 points de vie temporaires.

LUCIO PARRILLO

Corsaire de la côte des Épées

« De Luskan aux Nélanthères, il n'est pas un navire que je ne puisse semer ou un monstre que je ne sois en mesure de vaincre. »

Prérequis : toute classe martiale



La mer est une voie libre et l'aventure vous appelle depuis une dizaine de côtes étranges. Vous êtes toujours en quête d'un beau butin et de frasques pleines d'audace. Quoi que ce soit - un trésor oublié au fond de la caverne d'un démon des mers, une épave légendaire hantée par les fantômes des noyés, le navire opulent d'un seigneur marchand peu scrupuleux ou une île voilée de magie et de mystère -, vous êtes déterminé à le dénicher et à mettre votre ruse et votre courage à l'épreuve de tout écueil qui se dressera sur votre route. Vous avez l'intention d'ouvrir une ère de gloire et de notoriété dont on parlera encore dans une centaine d'années.

Bien que vous parcouriez les mers comme un flibustier intrépide doublé d'un prédateur féroce, vous n'êtes pas forcément un meurtrier sanguinaire. Vous préférez déposséder les bandits de leurs larcins que piller les faibles et les indigents. La mer des Épées est suffisamment dangereuse sans que vous deveniez l'ennemi de la civilisation. Il vaut mieux laisser les gens honnêtes acheter votre protection. Et si vous pouvez récurer la canaille véritablement meurtrière des océans, vous aurez moins de concurrence pour mettre la main sur les trésors qui vous font trépider.

Aptitudes de corsaire de la côte des Épées

Loup de mer (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'initiative lorsque vous êtes à bord d'un bateau, circonstances dans lesquelles vous êtes en outre considéré comme formé à toute compétence pour les tests visant à se déplacer, s'orienter, naviguer ou éviter un danger. Si vous êtes déjà formé dans la compétence en question, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests associés. Quelques exemples pertinents :

Les tests d'Acrobaties visant à rester en équilibre sur un bout de vergue ou un pont malmené par une mer démontée.

Les tests d'Athlétisme visant à escalader la coque d'un navire ou à grimper au mât.

Les tests de Perception visant à détecter l'approche d'ennemis ou à repérer des dangers.

Les tests d'Intelligence visant à déterminer votre position ou à maintenir son cap.

Les tests de Dextérité visant à naviguer en eaux troubles.

Si vous êtes le commandant d'un vaisseau, vous conférez ces bonus à tous les membres de l'équipage qui vous voient ou vous entendent.

Pied marin (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en VD et ignorez tout terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Audace de la flibuste (niveau 16) : lorsque vous touchez au moyen d'une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de corsaire de la côte des Épées

Instiller la terreur Corsaire de la côte des Épées Attaque 11

Vous attaquez en poussant un cri à figer le sang. Votre ennemi cède du terrain, effrayé.

Rencontre ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes, ou Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 5 cases.

Nerfs d'acier Corsaire de la côte des Épées Attaque 11

Rien ne peut vous arrêter. Alors que d'autres se replieraient, vous surmontez vos doutes et vos craintes.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Effet : effectuez un jet de sauvegarde contre un état préjudiciable qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. S'il s'agit d'un effet de terreur, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au jet de sauvegarde.

Sous la quille Corsaire de la côte des Épées Attaque 20

Vous embrochez votre adversaire et le traînez derrière vous tout en traversant le champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous vous décalez de 3 cases tout en tirant la cible d'autant. Cette dernière doit vous rester adjacente.
Échec : demi-dégâts, et vous ne vous décalez pas et ne tirez pas la cible.

CHIPPY



Éclaireur de la Haute Forêt

« Il y a bien plus dangereux que les loups et les ours sous les rameaux de ces anciens bois, mon ami. Soyez silencieux, restez derrière moi, et vous en ressortirez en un seul morceau. »

Prérequis : rôdeur, style de combat à distance

Au sein de la Haute Forêt, on garde jalousement les secrets des bois profonds et anciens, et rares sont ceux qui connaissent les nombreuses créatures sauvages qui évoluent entre ces troncs enténébrés. Des cerfs d'argent, des lièvres d'une grande sagesse, des licornes, des papillons de la taille de faucons, et des hiboux qui ont survécu à cent hivers rôdent dans cette pénombre. Des colonnes vivantes et enveloppées d'écorce soutiennent d'innombrables baldaquins de feuillage qui filtrent les rayons du soleil et produisent mille nuances émeraude et or.

Mais la Haute Forêt abrite également des dangers mortels. Les créatures forestières sanguinaires, les sauvages tatoués et les tertres hantés sont autant de menaces auxquelles les voyageurs devront faire face. Mais le pire les attend plus loin. Des créatures défigurées et galvanisées par la Magepeste sont tapies dans les vallons enténébrés, des serviteurs démoniaques oubliés du Nétheril qui s'éveillent au retour de leurs maîtres, et des yuan-tis du Najara qui cherchent ce qu'ils refusent de nommer. De nombreuses menaces troublent les bosquets ombragés de votre patrie.

Ces ennemis ne passent pas inaperçus. Vous êtes le fantôme dans les arbres, la flèche portée par le vent et pour les créatures monstrueuses qui hantent les bois, vous êtes la mort rapide et impitoyable. La forêt est votre pays et vous n'êtes guère tolérant avec les importuns. Ni les hommes-serpents ni les démons ne sauront se soustraire à vos flèches.

Aptitudes d'éclaireur de la Haute Forêt

Tueur de la peste (niveau 11) : vous êtes plus fort contre les créatures altérées par la Magepeste. Contre les créatures pestiférées ou stigmatisées, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et infligez des dégâts supplémentaires équivalant à votre modificateur de Sagesse. Si vous effectuez plusieurs attaques contre une même cible, les dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'à la première.

Vision d'entrave (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire pour attaquer, vos cibles ne peuvent utiliser d'effets de téléportation jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Foulée forestière (niveau 16) : vous ignorez tout terrain difficile causé par des arbres, des broussailles, des plantes ou autre végétation naturelle.

Sorts d'éclaireur de la Haute Forêt

Flèche argent Éclaireur de la Haute Forêt Attaque 11

Vous murmurez une parole magique sur la flèche que vous encochez et elle luit d'un reflet argenté. Lorsque vous le décochez, le trait emporte votre cible pour une courte promenade en Féerie.

Rencontre ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous téléportez la cible de 1 case.
Spécial : cette attaque ignore les abris, y compris un abri total (vous devez néanmoins avoir la cible dans votre ligne de mire).

Passage libéré Éclaireur de la Haute Forêt Utilitaire 12

Vous murmurez au vent et les arbres s'agitent silencieusement pour vous faciliter le passage si bien que vous, ainsi que tous ceux qui sont sous votre protection, pouvez évoluer rapidement et sans crainte.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, les cibles ignorent le terrain difficile.

Flèches enracinées Éclaireur de la Haute Forêt Attaque 20

Du lierre et des racines poussent sur vos flèches à l'instant où elles transpercent l'ennemi, se fixant aux arbres et fouissant la terre pour immobiliser l'adversité.

Quotidien ✦ arcanique, arme, périmètre
Action simple **Distance** arme
Cible : une, deux ou trois créatures et/ou cases inoccupées
Attaque : Dextérité contre Réflexes (ou Dextérité contre 10 si la case est inoccupée), une attaque par cible
Réussite : pour une créature touchée : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Pour une case touchée : crée un périmètre de 1 case de rayon centré sur la case en question jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui traverse ce périmètre ou y débute son tour de jeu est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu.

ANNE STOKES



HOWARD LYON

Étoile d'argent

« Seule la Déesse peut entendre vos prières, mais je ferai de mon mieux pour les défendre. »

Prérequis : toute classe arcanique ou divine qui peut utiliser un focaliseur ; doit vénérer Séluné

Vous suivez la voie parfois radieuse et parfois sombre de la maîtresse des cieux, Séluné. À travers les bouleversements du monde, une histoire reste immuable : l'opposition vigilante de Séluné aux machinations de sa sinistre sœur Shar. Les étoiles d'argent portent la lumière et l'espoir de leur déesse au cœur des ténèbres, au service de causes que d'autres estiment perdues.

À l'inverse de nombreux autres dieux et déesses, Séluné est prête à partager sa puissance avec ses fidèles qui ne se consacrent pas à la seule étude de sa volonté. Magiciens, sorciers, bardes et ensorceleur peuvent devenir de grandes étoiles d'argent.

Avant la Magepeste, les préoccupations mortelles de Séluné concernaient essentiellement les lycanthropes : les loups-garous, les sangliers-garous, les ours-garous et autres fidèles qui pouvaient endosser un aspect animal régi par la lune. Après la Magepeste, cependant, la lycanthropie a tourné d'une manière échappant au contrôle bienveillant de Séluné. Elle fait ce qu'elle peut pour les victimes de ce fléau, mais doit parfois se contenter d'offrir une lame d'argent libératrice.

Aptitudes d'étoile d'argent

Brandons de lune (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous vos ennemis situés dans un rayon de 5 cases ne peuvent profiter d'un camouflage ou d'un abri jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Déesse du changement (niveau 11) : vous êtes immunisé contre les maladies transmises par les lycanthropes. On considère que toutes vos attaques d'arme et de focaliseur sont effectuées avec une arme en argent.

Discipline ouverte (niveau 11) : la caractéristique employée pour les pouvoirs d'attaque associés à cette voie parangonique est la plus élevée parmi Charisme, Intelligence et Sagesse. Les personnages qui recourent à une source de pouvoir arcanique peuvent utiliser tout à fait normalement leur focaliseur avec ces pouvoirs.

Oracle lunaire (niveau 16) : lorsque vous touchez au moyen d'une attaque à votre tour de jeu, tous les alliés situés dans un rayon de 20 cases bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières d'étoile d'argent

Larme de Séluné — Étoile d'argent Attaque 11

Vous invoquez un petit globe de lueur argentée qui jaillit vers votre ennemi. Son pouvoir est imprévisible, à l'instar de l'humeur de la lune.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : si vous êtes en péril, infligez 3d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts psychiques. Si vous n'êtes pas en péril, la cible est étourdie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Aura lunaire — Étoile d'argent Utilitaire 12

Vous foulez les ténèbres nimbé de la puissance de votre déesse et les ombres ploient devant sa splendeur argentée.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, l'obscurité est considérée comme une lumière faible dans un rayon de 6 cases de vous.

Flammes de lune — Étoile d'argent Attaque 20

Une spirale de lumière blanche et froide s'abat sur la tête de votre adversaire. Alors même qu'elle consume le scélérat, vos alliés sont soulagés par sa froide lueur.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes, Sagesse contre Réflexes, ou Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts radiants, et tous vos alliés situés dans un rayon de 5 cases de la cible récupèrent un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.
Échec : demi-dégâts, et tous les ennemis en péril situés dans un rayon de 5 cases de la cible subissent des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.



Fantôme du soir

« Le Nétheril cherche à nous asservir. J'ai mon avis sur la question et je vais laisser ma lame l'exprimer. »

Prérequis : voleur du Cormyr, de l'Elturgard, d'Evereska, du Luruar, de Sembie, du Vallon Gris ou des Vaux.

Vous excellez dans la période qui s'étend entre le coucher du soleil et la nuit. Les ombres du crépuscule suffisent à vous garder en vie. Elles sont comme un linceul que même les shadovars ne peuvent percer et depuis lequel vous frappez leur cœur noir. Et bien avant que les Nétherisses vous aient trouvé, vous vous êtes abrité sous le voile du crépuscule.

Vous êtes une lame silencieuse dans la brume, un tueur accompli dont la furtivité trompe même les adversaires qui vivent dans l'ombre et les illusions. Vous êtes un fantôme du soir, un esprit vengeur qui lutte contre un ennemi ancestral dont la tyrannie impose un joug écrasant à votre race depuis des lustres. Seules une ruse, une compétence et une persévérance exceptionnelles permettent de survivre contre des adversaires aussi effroyables. Vous leur faites payer leurs maléfices par la mort et votre formation fait de vous le meilleur et le plus audacieux des voleurs surineurs et des guerriers de l'ombre. Vous vivez sur le fil du rasoir, bravant le destin et suscitant l'ire de certaines des menaces les plus puissantes et malfaisantes de tout Toril.

Aptitudes de fantôme du soir

Action ombragée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous vous enveloppez également d'ombres et disposez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Précision crépusculaire (niveau 11) : vos attaques de corps à corps infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires quand vous disposez d'un camouflage ou d'un camouflage total vis-à-vis de la cible.

Vision crépusculaire (niveau 16) : vos jets d'attaque de corps à corps contre des cibles disposant d'un camouflage ne sont pas soumis au malus habituel de -2.

Exploits de fantôme du soir

Adresse de l'ombre — Fantôme du soir Attaque 11

Votre lame est partout et nulle part à la fois, et votre ennemi meurt sans savoir ce qui l'a frappé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Spécial : lorsque vous effectuez cette attaque, jouez également un test de Larcin opposé au test de Perception de la cible. Si le test opposé ou le jet d'attaque est réussi, l'attaque touche.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si le jet d'attaque et le test opposé de Larcin sont réussis, les dégâts passent à 4[A] + modificateur de Dextérité.

Fuite crépusculaire — Fantôme du soir Utilitaire 12

L'ennemi s'approche de vous, mais son coup meurtrier ne trouvera que des ombres. Vous n'êtes déjà plus là.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : quand un ennemi pénètre dans une case adjacente
Effet : décalez-vous jusqu'à votre VD.

Vêtu d'ombres — Fantôme du soir Attaque 20

Vous invoquez une cape d'ombres de velours pour vous cacher. Aux yeux de vos adversaires, vous n'êtes qu'une volute de fumée emportée par le vent.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous terminez votre tour de jeu adjacent à un ennemi, vous devenez invisible à ses yeux jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

WAYNE ENGLAND



ANNE STOKES

Garde coronal

« Lucidité absolue, contrôle total ; telles sont les clefs de la véritable puissance. Se connaître revient à vaincre. »

Prérequis : mage d'armes

Depuis l'époque des guerres de la Couronne, les éladrins étudient l'art du mage d'armes dans l'espoir de fusionner la maîtrise arcanique et les aptitudes martiales pour en tirer un style unique. Vous êtes un disciple de cette tradition. Alors que l'approche genasi d'Abeir est connue pour sa fureur spectaculaire et son style flamboyant, vous avez maîtrisé l'art elfique de la bataille, plus réservé mais d'une grande grâce. Vous tissez votre magie arcanique pour qu'elle se mêle à votre armure et vos protections, et ne la libérez que lorsque l'ennemi s'attend le moins à vous voir frapper.

Il existe à Faerûn plusieurs traditions de magie éladrine liée à l'escrime. Celle des gardes coronaux est un style qui a été perfectionné au royaume du Cormanthyr il y a plus de mille ans. À cette époque, les armathors constituaient la garde d'élite des coronaux de Myth Drannor. Malgré leur savoir-faire et leur bravoure, Myth Drannor tomba durant la guerre des Pleurs, qui remonte à plus de sept cents ans, et la plupart des armathors furent massacrés. Certains survécurent néanmoins et transmirent leur savoir. Avec la résurgence de Myth Drannor, les armathors sont de nouveau là, sous la forme des gardes coronaux de la Cité des Chants.

Les éladrins de Myth Drannor n'enseignent pas l'art des armathors à n'importe qui. Cette tradition est néanmoins connue en d'autres contrées, notamment à Evereska, Éternelle-Rencontre et Lunargent. Même sans instruction académique, on sait que de talentueux mages d'armes issus d'autres races parviennent à reproduire le style des armathors.

Aptitudes de garde coronal

Action de l'éculame (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Bouclier d'argent supérieur (niveau 11) : lorsque vous recourez à votre interruption immédiate d'*égide défensive*, vous gagnez également un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + votre modificateur de Constitution. Au niveau 21, cette valeur passe à 15 + votre modificateur de Constitution.

Armure du mage d'armes supérieure (niveau 16) : votre bonus d'écran du mage d'armes augmente de 1, soit +2 à la CA (+4 si vous avez une main libre).

Sorts de garde coronal

Tonnerre contrariant — Garde coronal Attaque 11

Vous interrompez une attaque ennemie d'un coup de tonnerre, repoussant l'agresseur qui allait frapper votre ami avant que porte le coup.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : une créature touche votre allié avec une attaque de corps à corps
Cible : la créature en question
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 1 case. Si l'allonge de la cible ne lui permet plus d'atteindre votre allié, l'attaque rate.

Écailles draconiques — Garde coronal Utilitaire 12

Vous vous protégez d'une cascade chatoyante de fragments d'énergie. Les éclats en losange ondulent et s'animent comme les écailles d'un dragon.

Quotidien ✦ arcanique, force
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient.

Expulsion — Garde coronal Attaque 20

Vous projetez votre adversaire de par les dimensions.

Quotidien ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases. La cible doit terminer son déplacement sur une surface capable de la supporter.
Échec : demi-dégâts, et vous téléportez la cible de 2 cases. La cible doit terminer son déplacement sur une surface capable de la supporter.

Garde du cœur

« Quel appel plus noble que la préservation de la beauté et la défense de l'amour ? »



Prérequis : toute classe divine, doit vénérer Sunie

Vous êtes un champion de Sunie, déesse de l'amour et de la beauté. Vous ne vivez que pour l'art, la musique, la danse, la poésie et autres domaines participant à la beauté de l'existence mortelle. La romance figure assurément en première ligne de ceux-ci, mais vous n'êtes pas un vulgaire hédoniste ; à vos yeux, la cour qui se distingue par la chevalerie et la galanterie est la plus haute expression du véritable amour.

Vous vous dressez contre la cruauté, la brutalité et la tyrannie sous toutes leurs formes. Les créatures maléfiques cherchent souvent à accumuler ou détruire les belles choses et leur cœur ne renferme pas une once d'amour. Vous cherchez à protéger cette passion dès qu'elle se manifeste et à redresser les torts qui viennent pervertir le cours naturel de l'amour. Votre cœur est toujours animé de quêtes audacieuses et de vos premiers émois et espoirs, notamment ceux qui contribuent à l'épanouissement de la beauté en des lieux où le mal a un temps dominé. Bien que vous ne tiriez pas de plaisir du combat, vous savez que c'est parfois le seul moyen de contrer le mal. Par votre dévouement et votre loyauté envers vos compagnons, l'amour divin de Sunie vous protège tous et instille la bravoure dans vos cœurs.

Les gardes du cœur sont très souvent des chevaliers errants, des poètes et des gentilshommes qui parcourent les cités et cours de Faerûn. La plupart sont des entremetteurs en puissance ou affirmés qui se font une joie de conseiller les jeunes soupirants sur l'art de la romance.

Aptitudes de garde du cœur

Caresse de Sunie (niveau 11) : lorsque vous dépensez une récupération, vous pouvez faire regagner à un allié adjacent un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.

Larmes de majesté (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous les ennemis situés dans un rayon de 10 cases qui sont vulnérables à un type de dégâts subissent des dégâts égaux à la valeur de cette vulnérabilité. Quand un ennemi est vulnérable à plusieurs types de dégâts, prenez la valeur la plus élevée.

Remords du cœur (niveau 16) : après qu'un ennemi vous a attaqué, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque vous visant jusqu'à ce que vous l'attaquiez, le marquiez ou qu'il attaque une autre créature.

Prières de garde du cœur

Voix de sirène — Garde du cœur Attaque 11

Vos paroles enflamment les passions de votre adversaire, qui se retrouve quelques instants comme hypnotisé.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.

Bouclier de Sunie — Garde du cœur Utilitaire 12

Animé de compassion divine, vous souffrez pour protéger votre allié.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Distance** 10
Cibles : deux alliés situés dans un rayon de 5 cases l'un de l'autre, ou vous-même et un allié situé dans un rayon de 5 cases
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que l'une des cibles subit des dégâts, l'autre peut choisir de subir la moitié de ces dégâts à sa place.

Baiser de Sunie — Garde du cœur Attaque 20

Votre contact plante une graine d'amour dans le cœur de votre adversaire qui est envahi d'un sentiment nouveau. Tout ce qui vous blesse lui fait désormais mal.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Charisme + 2 contre Volonté
Réussite : vous poussez la cible de 4 cases, et celle-ci est hébétée (sauvegarde annule). Par ailleurs, jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins), chaque fois que vous subissez des dégâts, la cible subit de son côté la moitié de ces dégâts.
Échec : vous poussez la cible de 2 cases, et celle-ci est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

MIKE SASS

Garde mortuaire

« Tu as ajourné ta fin, esprit impur, mais le jugement de Kelemvor t'attend. »

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer Kelemvor

Les morts-vivants restent les plus impies des abominations. Les démons naissent tels qu'ils sont, mais lier l'esprit des défunts à une carcasse pourrissante ou l'ancrer au monde par la haine et la misère : il n'est pas de mal plus grand en ce monde. C'est à vous de libérer les âmes de ces malheureux et de les envoyer jusqu'à Kelemvor pour être jugés. Vous guidez ces âmes égarées vers leur ultime récompense, afin qu'elles accèdent à l'éternité comme l'entend Kelemvor.

Votre protecteur divin vous assiste dans votre quête. Vous êtes infatigable, baigné par sa grâce. La propre force de Kelemvor anime votre bras et châtie les morts-vivants. Son pouvoir sur la mort vous confère une incroyable vitalité et la capacité de repousser ses griffes glaciales et impitoyables. Les morts-vivants craignent votre épée et votre détermination d'acier.

Certains commettent l'erreur de prendre l'opiniâtreté de Kelemvor dans la destruction des morts-vivants comme une vaine obsession. En tant que garde mortuaire, vous conviendrez peut-être que votre persévérance est obsessionnelle. Mais vaine ? C'est la démarche des morts-vivants et de ceux qui empêchent les esprits défunts d'atteindre leur juste destination qui est vaine. S'il existe un adversaire qui mérite davantage votre ire que les morts-vivants, c'est celui qui cherche à pervertir l'âme d'autrui de la malédiction de la non-vie. Ceux qui touchent aux arts nécromanciens le font à leurs risques et périls, car votre épée ne sommeille jamais.



CHIPPY

Aptitudes de garde mortuaire

Bénédiction de Kelemvor (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vœu du garde mortuaire (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé guérison, vous restituez 2 points de vie supplémentaires. S'il y a des adversaires morts-vivants dans un rayon de 10 cases de vous, cet avantage passe à 5 points de vie.

Résolution du garde mortuaire (niveau 16) : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins), vous pouvez aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Si vous faites tomber un ennemi mort-vivant à 0 point de vie (ou moins), vous pouvez aussitôt effectuer un jet de sauvegarde pour chacun des effets qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Prières de garde mortuaire

Cercle de Kelemvor — Garde mortuaire Attaque 11

Vous écartez vivement les bras pour produire un cercle de radiance sacrée. Les proches ennemis s'embrasent et les morts-vivants se désintègrent en particules blanches, mais cette chaleur sainte apaise vos alliés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants.
Effet : vos alliés pris dans l'explosion regagnent 5 points de vie, ou 10 points de vie si votre attaque touche au moins un ennemi mort-vivant.

Cœur immaculé — Garde mortuaire Utilitaire 12

Kelemvor veille sur ceux que vous considérez comme des amis. En son nom, vous purgez un allié d'un effet funeste avant qu'il ne sévisse.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : vous ou un allié êtes touché par une attaque visant la Vigueur ou la Volonté
Effet : la cible de l'attaque bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 à la défense correspondante jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Épée de Kelemvor — Garde mortuaire Attaque 20

Vous brandissez votre épée et des flammes saintes enveloppent la lame. Votre coup se charge d'énergies crépitantes et radiantes, tandis que la grâce de Kelemvor vous soigne, vous et vos alliés.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Un mort-vivant touché par ce pouvoir est étourdi (sauvegarde annule) plutôt qu'hébété.
Effet : vous et chacun de vos alliés situés dans un rayon de 10 cases récupérez 15 points de vie.

Genasi des fournaises

« Rengaine ton épée, imbécile, ou je m'en vais la faire fondre entre tes mains. »

Prérequis : genasi, manifestation élémentaire de l'âme de feu

On dit que les flammes animent le cœur de chaque genasi, mais si tel est le cas, ce n'est rien comparé au brasier qui fait rage en vous. Vous êtes le maître des flammes et de la fumée, qui réduit ceux qui le défient en cendres et en scories. Le feu est bien docile entre vos mains, dansant dans votre paume et répondant au moindre de vos caprices.

Votre héritage igné vous confère le pouvoir de faire jaillir les flammes sur l'ennemi ou de protéger vos alliés de la chaleur des Enfers. Vous êtes le foyer d'un tourbillon de flammes permanent et quiconque ose vous attaquer est promis aux pires brûlures.

Le feu est dans votre sang et bien qu'il détruise les autres, il vous charge d'une grande vitalité. Ayez pitié de ceux qui vous affrontent et osent brandir leurs armes contre vous, car ils n'ont pas affaire à un adversaire mortel, mais bien à la force du volcan. Vous avez de la lave en guise de sang, garantie d'une agonie incendiaire pour vos ennemis.

Aptitudes de genasi des fournaises

Contrôle des flammes (niveau 11) : lorsque vous recourez à votre manifestation d'âme de feu, vous partagez votre résistance au feu raciale avec les alliés situés dans un rayon de 2 cases.

Élan embrasé (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous les ennemis adjacents subissent des dégâts de feu égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Force. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque accompagnés du mot-clé feu jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Aura ignée (niveau 16) : vous êtes en permanence enveloppé d'un linceul de flammes vacillantes. Si un ennemi vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps, il subit 5 dégâts de feu.

Pouvoirs de genasi des fournaises

Exposition ignée Genasi des fournaises Attaque 11

Votre corps se met à suinter d'un magma qui asperge vos ennemis.

Rencontre ✦ feu
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force + 4 contre Réflexes, Constitution + 4 contre Réflexes, ou Dextérité + 4 contre Réflexes
Augmentation du bonus aux jets d'attaque à +6 au niveau 21.
Réussite : 3d6 + modificateur de Force ou de Constitution dégâts de feu, et la cible acquiert une vulnérabilité au feu 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Braises de la vie Genasi des fournaises Utilitaire 12

Une vive flamme s'anime au cœur de vos plaies et des rubans de feu les referment.

Quotidien ✦ guérison
Interruption immédiate Personnelle
Déclencheur : vous subissez des dégâts censés vous faire tomber à 0 point de vie (ou moins).
Effet : dépensez une récupération.

Embrasement souverain Genasi des fournaises Attaque 20

Vous tendez les bras vers votre ennemi, dont le sang et les veines s'embrasent aussitôt.

Quotidien ✦ feu
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force + 5 contre Réflexes, Constitution + 5 contre Réflexes, ou Dextérité + 5 contre Réflexes
Augmentation du bonus aux jets d'attaque à +7 au niveau 26.
Réussite : 4d6 + modificateur de Force ou de Constitution dégâts de feu, puis 10 dégâts de feu continus et la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Spécial : cette attaque ignore la résistance au feu et l'immunité contre le feu.

ERIC WILIAMS

Genasi tourbillonnaire

« Il faut être fou pour lutter contre le vent. »

Prérequis : genasi, manifestation élémentaire de l'âme de vent

Le vent est immortel. L'air s'agite et circule autour de nous tous. C'est une source de vie, pourtant capable de terribles ravages. Les ouragans et les tempêtes de vent peuvent terrasser un château, voire pousser le plus vaillant des héros dans le vide pour qu'il aille s'écraser sur les rochers en bas de la falaise. Votre course est liée aux courants de l'air comme vous l'êtes à tous les éléments, mais l'air n'est pas seulement une part de votre âme ; c'est aussi la source d'une incroyable puissance. Vous êtes un genasi tourbillonnaire et votre emprise du vent est légendaire.

La capacité de vol, celle d'emporter vos adversaires dans une prodigieuse bourrasque ou de balayer le champ de bataille d'une tornade à broyer la roche et faire voler les arbres en échardes sont pour vous aussi communes qu'un geste nonchalant de la main. Vous contrôlez le fil de la bataille en profitant de votre pouvoir sur l'air pour déplacer vos adversaires comme des pions sur un échiquier.

Aptitudes de genasi tourbillonnaire

Action tourbillonnaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'une utilisation supplémentaire du pouvoir de rencontre d'*arpenteur des vents* pour cette rencontre.

Brise tourbillonnaire (niveau 11) : lorsque vous utilisez le pouvoir de rencontre d'*arpenteur des vents*, vous acquérez une VD 8 en vol jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tourbillon insaisissable (niveau 16) : lorsque l'on vous tire, pousse ou fait glisser, vous pouvez augmenter ou réduire la distance correspondante de 1 case. Dans le premier cas, vous désignez la case dans laquelle vous terminez ce déplacement. Si une créature vous tire dans une case qui lui est adjacente, vous pouvez augmenter le déplacement de 1 case à condition de le terminer dans une autre case adjacente à cette créature.

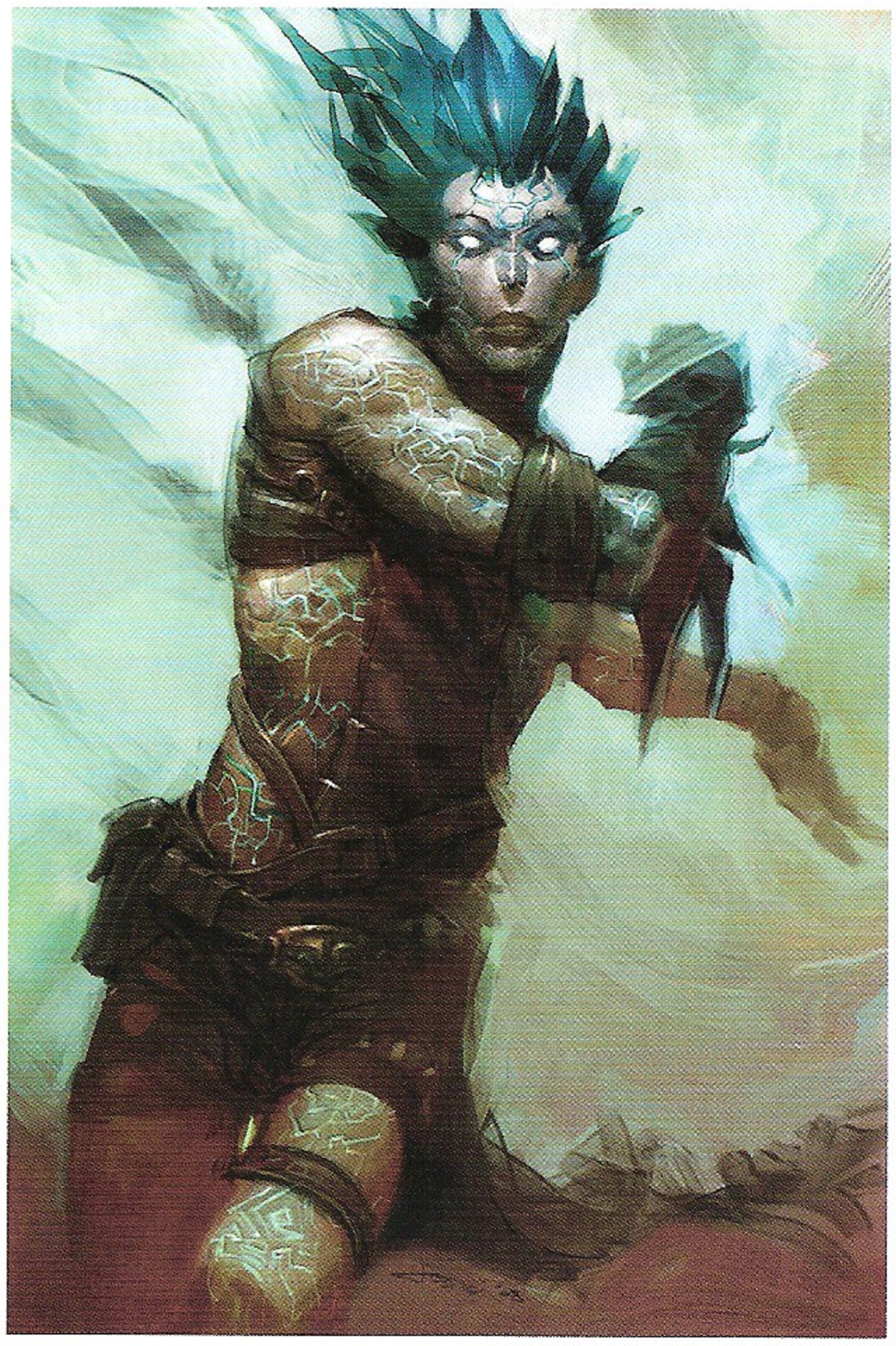
Pouvoirs de genasi tourbillonnaire

Rafale punitive — Genasi tourbillonnaire Attaque 11

D'une simple pensée, vous châtiez vos ennemis par une puissante bourrasque qui les fait reculer.

Rencontre
Action simple **Zone** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence + 4 contre Vigueur, Sagesse + 4 contre Vigueur, ou Charisme + 4 contre Vigueur
Augmentation du bonus aux jets d'attaque à +6 au niveau 21.
Réussite : 5d4 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.

GORAN JOSIC



Zéphyr de l'adepte des vents — Genasi tourbillonnaire Utilitaire 12

Vous murmurez au vent et des courants vous soulèvent délicatement en compagnie de vos alliés.

Rencontre
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et un ou deux alliés pris dans l'explosion
Effet : vous volez de 8 cases. Chaque allié visé par le pouvoir peut voler de 8 cases au prix d'une action libre.

Tourbillon de l'adepte des vents — Genasi tourbillonnaire Attaque 20

Un cyclone de vents déchirants se forme autour de vous et projette vos adversaires dans les airs. Le tourbillon se déplace à votre guise, causant de grands ravages chez l'ennemi.

Quotidien ✦ invocation, périmètre
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence + 5 contre Vigueur, Sagesse + 5 contre Vigueur, ou Charisme + 5 contre Vigueur
Augmentation du bonus aux jets d'attaque à +7 au niveau 26.
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Effet : le périmètre persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : vous pouvez déplacer l'explosion de 3 cases, puis faire glisser chacune des cibles prises dedans de 1 case.



Libérateur du ciel d'acier

« Mort à tous les tyrans ! »

Prérequis : demi-orque, drakéide, genasi ou humain

Depuis des lustres, votre peuple se bat contre les puissants seigneurs dragons d'Abeir. Bien que la catastrophe de la Magepeste ait rompu la tyrannie draconique en certaines contrées, d'autres souffrent toujours sous les cruelles serres et l'abominable magie de cette espèce, que ce soit à Faerûn ou à Abeir Resurgi. Vous avez fait le vœu d'affranchir tous ceux qui sont encore asservis par les dragons et de défendre assidûment les terres libres contre le joug des grands dragons.

Les libérateurs du ciel d'acier puisent dans la puissance d'une ancienne bénédiction divine accordée aux mortels qui souffraient jadis de l'autorité des dragons. Personne ne sait quel dieu ou entité fut à l'origine de cette faveur, mais celle-ci s'est avérée de plus en plus intense au fil du temps. Chaque âme mortelle qui subit l'oppression draconique apporte le poids de son chagrin et de sa misère à cette force mystique. Plus les seigneurs dragons abeiréens s'acharnent à éradiquer les libérateurs, plus coriaces leurs ennemis se montrent.

La plupart des libérateurs du ciel d'acier sont issus d'Abeir Resurgi, car les siècles de despotisme draconique se font encore lourdement sentir dans ces terres. Néanmoins, certains de ces croisés faisaient partie des drakéides et genasi d'Akanûl, du Tymanther et autres contrées transposées à Faerûn durant la Magepeste. Durant les décennies qui ont suivi, des héros de régions menacées par les dragons se sont rendus dans ces royaumes abeiréens pour apprendre les secrets permettant de vaincre des adversaires si puissants.

Aptitudes de libérateur du ciel d'acier

Ennemi draconique (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les jets d'attaque des dragons.

Héritage du ciel d'acier (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre racial que vous avez déjà utilisé durant la rencontre. Si vous êtes humain, vous bénéficiez en outre d'un bonus de +1 à tous vos jets de d20 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Persévérance du libérateur (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur.

Prières du libérateur du ciel d'acier

Frappe du libérateur Libérateur du ciel d'acier Attaque 11

Les esprits de générations d'esclaves qui ont choisi de lutter et de mourir libres guident votre lame vertueuse.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est de taille G ou supérieure, tout allié qui lui est adjacent peut se décaler de 1 case.

Chape d'acier Libérateur du ciel d'acier Utilitaire 12

Concentrée dans votre lame, la puissance ancestrale qui façonna les cieux d'Abeir malmène ceux qui veulent en devenir les maîtres.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : si vous touchez un dragon ou un élémentaire au moyen d'une attaque de corps à corps, cette cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Briser les chaînes Libérateur du ciel d'acier Attaque 20

Une énergie sauvage parcourt votre lame. D'un coup d'épée, vous dissipez les enchantements que les dragons et autres monstres emploient pour soumettre les mortels à leur volonté.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et tous les alliés situés dans un rayon de 10 cases de vous qui sont sous l'influence d'un effet de charme ou de terreur créé par la cible peuvent effectuer un jet de sauvegarde, même si l'effet n'est normalement pas en mesure d'être annulé par une sauvegarde.

WAYNE ENGLAND



Mage d'armes errant

« Mots de magie, mots d'acier. Les deux écrivent mon histoire. »

Prérequis : mage d'armes

Bien que tous les mages d'armes soient aussi bien des élèves des arts arcaniques que martiaux, vous donnez à cette diversité d'intérêt une expression plus poussée. L'adhésion stricte à un style précis ou une seule école de combat ne vous attire pas. Vous préférez en effet façonner votre propre approche martiale en récoltant des techniques de tous les coins du monde. Les sorts créés par des maîtres dont le style n'est pas adapté aux écoles de mages d'armes traditionnelles constituent vos meilleures armes.

Votre savoir embrasse un grand nombre de domaines. Vous pourriez connaître les récits du Cormanthyr d'antan, les récents événements des Moonshae et les légendes des vaillants tueurs de dragons qui vivaient à Abeir bien avant son retour. Chaque personne que vous croisez peut être une mine d'informations. Lorsque les perceptions d'un même événement ne coïncident pas, vous cernez la façon dont les préjugés peuvent influer sur la conscience ; un travers que vous pourrez exploiter au combat. Le folklore de chaque région est porteur de leçons qui peuvent servir à tout bon guerrier. Dans chaque fable, dans la moindre faribole ou bribe d'information, vous décelez un enseignement philosophique qui vous guide dans la bataille.

Aptitudes de mage d'armes errant

Action de téléportation (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous téléporter de 5 cases au prix d'une action libre avant d'effectuer l'action en question.

Intuition de l'égide (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'*égide offensive* ou d'*égide défensive*, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse au rayon de l'explosion.

Sagesse populaire (niveau 11) : ajoutez votre modificateur de Sagesse à vos tests d'Histoire.

Tirer les leçons (niveau 16) : lorsqu'un ennemi réussit contre vous un coup critique, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse aux prochains jet d'attaque et jet de dégâts de la rencontre contre ce même adversaire.

Sorts de mage d'armes errant

Des quatre coins — Mage d'armes errant Attaque 11

Vous êtes partout à la fois et votre lame taillade votre adversaire en surgissant de tous les côtés.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence + modificateur de Sagesse dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur, Intelligence contre Réflexes, ou Intelligence contre Volonté
Réussite (Vigueur) : la cible subit 1[A] dégâts, et se retrouve à terre.
Réussite (Réflexes) : la cible subit 1[A] dégâts, et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Réussite (Volonté) : la cible subit 1[A] dégâts, et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Enchevêtrement arcanique — Mage d'armes errant Utilitaire 12

Vous faites tourbillonner votre lame, créant un collet magique et deux portails entremêlés. Vous vous engagez par l'ouverture tandis que l'ennemi sent le piège se refermer sur lui.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi que vous avez marqué touche un allié au moyen d'une attaque qui ne vous inclut pas.
Effet : au lieu de recourir à votre réaction immédiate d'*égide offensive* ou à votre interruption immédiate d'*égide défensive*, vous vous téléportez où vous le voulez dans un rayon de 5 + votre modificateur de Sagesse cases, et vous téléportez l'ennemi qui a déclenché le pouvoir dans une case qui vous est adjacente.

Héritage de lames — Mage d'armes errant Attaque 20

Des lames de force chatoyantes vous entourent. Elles protègent vos alliés et tranchent vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, force, persistant
Action simple **Personnelle**
Effet : les alliés situés dans un rayon de 2 cases bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA et en Réflexes.

Vous pouvez entreprendre une action mineure à votre tour de jeu pour infliger 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de force à l'ennemi de votre choix situé dans un rayon de 5 cases.

JESPER EJSING



Magicien de guerre du Cormyr

« J'ai affronté les adeptes des ombres du Nétheril en duel. Il en faut plus que cela pour m'impressionner. »

Prérequis : magicien, doit être affilié au Cormyr

Vous appartenez à l'ordre d'élite des mages de bataille qui ont mis leur bâton au service de la couronne du Cormyr. Vos camarades et vous êtes l'épée et le bouclier qui protègent le royaume de la sorcellerie insidieuse du Nétheril et d'autres menaces plus subtiles. Les magiciens de guerre travaillent de concert avec l'armée du Cormyr pour soustraire la nation aux assauts étrangers. Sur le champ de bataille, ils marchent au côté des Dragons Pourpres, lancent des frappes chirurgicales et font pleuvoir les éclairs, le givre et les flammes sur les têtes ennemies.

Magicien de guerre, vous êtes un lanceur de sorts accompli dont les pouvoirs ne sont pas consacrés à l'étude de l'univers ou de ses secrets, mais à l'art de la guerre et ses subtilités. Vous préféreriez que le monde soit en paix et débarrassé des forces du mal, mais l'espoir ne suffit pas et il vous faut donc chaque jour affûter votre maîtrise magique pour repousser la marée des ténèbres et tendre vers la victoire. Vos pouvoirs ont trait au contrôle du champ de bataille et à la furie arcanique qui s'abat sur un grand nombre d'adversaires.

La plupart des magiciens de guerre sont cormyriens, mais des individus issus d'autres nations viennent étudier à l'académie du Cormyr et jurent fidélité à la couronne. Un magicien qui souhaite s'adonner à ses propres passions et partir à l'aventure dans d'autres contrées est libre de le faire, tant qu'il reste vigilant vis-à-vis des questions chères à la couronne et n'agit pas contre les intérêts du Royaume Forestier.

Aptitudes de magicien de guerre

Bases arcaniques (niveau 11) : choisissez l'un de vos pouvoirs à volonté ou de rencontre de magicien dont la cible est une créature. Ce pouvoir est considéré comme une attaque de base. Quand un pouvoir vous permet d'effectuer une attaque de base, vous pouvez utiliser le pouvoir choisi (s'il s'agit d'un pouvoir de rencontre, vous l'utilisez). Si vous procédez à un échange et décidez de ne pas conserver ce pouvoir, vous pouvez en choisir un nouveau qui sera associé à cette aptitude.

Formation de magicien de guerre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, tout pouvoir à distance ou de zone que vous utilisez dans le cadre de celle-ci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Carnage du magicien de guerre (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique au moyen d'une attaque de zone ou de proximité, vous infligez 5 dégâts supplémentaires aux cibles de l'attaque.

Sorts de magicien de guerre du Cormyr

Onde de foudre Magicien de guerre du Cormyr Attaque 11

Le tonnerre éclate au moment où vos poings se rejoignent devant vous. Des vagues d'électricité bleue moissonnent les rangs ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 6
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d8 + *modificateur d'Intelligence* dégâts d'électricité. *Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque associé à l'Intelligence de votre tour de jeu suivant.*

Barrière unilatérale Magicien de guerre du Cormyr Utilitaire 12

Vous érigez une muraille impénétrable de force chatoyante, capable de détourner la charge d'un géant ou une volée de traits de baliste.

Quotidien ✦ arcanique, force, invocation
Action simple **Zone** mur 4 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur invisible de cases contiguës, perméable à vos pouvoirs arcaniques. Ce mur peut faire 4 cases de long et 4 cases de haut. Cette barrière n'entrave pas les déplacements, mais bloque la ligne d'effet des attaques à distance et de zone. En revanche, elle ne gêne en rien vos propres attaques à distance et de zone.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Tempête de victoire Magicien de guerre du Cormyr Attaque 20

Vous libérez la fureur des cieux. Le tonnerre, la foudre et une grêle acérée viennent calciner les chairs, fondre les boucliers et réduire les plaques d'armure en morceaux.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.
Effet : chaque cible donne un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LUCIO PARRILLO



WAYNE ENGLAND

Magicien gardesort

« Si nous nous montrons à la hauteur des héros qui nous ont précédés, nul habitant de Lunargent n'aura à se rappeler que le mythal n'est plus là. »

Prérequis : magicien

Le mythal de Lunargent était quasiment l'égal de celui qui protégeait Myth Drannor. Mais contrairement au bouclier de Myth Drannor, le mythal de la prestigieuse cité du Nord s'est affaibli et a fini par succomber à la Magepeste. La survie de la ville et sa prospérité prolongée doivent beaucoup aux efforts des gardesorts, protecteurs arcaniques de Lunargent.

Les gardesorts assurent la défense de Lunargent. Ils traquent les menaces, bravent la mort et interceptent les ennemis mortels avant qu'ils atteignent le cœur du Luruar. Les membres aventureux de cette coalition ont toute latitude pour opérer au-delà des limites de la cité tant qu'ils se comportent comme de dignes représentants de Lunargent.

Tous les héros arcaniques sont les bienvenus dans les rangs des gardesorts. Sorciers, mages d'armes et autres servent éminemment l'organisation, mais comme tous les magiciens, c'est votre puissance arcanique qui en constitue le cœur et l'âme. Comme à l'époque de Mystra, les magiciens d'aujourd'hui sont les armes qui défendent leur auguste cité. On peut briser le bouclier, mais on ne peut l'oublier, et les vestiges de son pouvoir sont sous votre contrôle contre les ennemis de Lunargent.

Aptitudes de magicien gardesort

Action du gardesort (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez ajouter votre modificateur de Dextérité aux dégâts infligés par tout pouvoir d'explosion de proximité que vous utilisez durant l'action supplémentaire en question.

Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques de corps à corps jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Formation du gardesort (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'explosion de zone, vous pouvez choisir d'en faire une décharge de proximité. Le rayon de la décharge est le même que celui de l'explosion. Ainsi, le pouvoir *brume mortelle* (normalement une explosion 5) deviendrait une décharge 5.

Quand vous transformez un pouvoir par ce biais, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qui y sont associés.

Robustesse martiale du gardesort (niveau 16) : vous bénéficiez de deux récupérations supplémentaires par jour.

Sorts de magicien gardesort

Fustigation du gardesort Magicien gardesort Attaque 11

Vous prenez le contrôle des fragments de vif-argent du mythal et les projetez comme des rasoirs sur votre ennemi que vous faites tomber à la renverse.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force
Réaction immédiate **Distance** 3
Déclencheur : une créature entre dans une case située à portée.
Cible : la créature en question
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

Éclat de mythal Magicien gardesort Utilitaire 12

Votre maîtrise de l'énergie du mythal vous permet de déformer la réalité comme la magie.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre
Action mineure **Proximité** explosion 5
Effet : vous créez un périmètre qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Nul ennemi du périmètre ne peut recourir à un pouvoir accompagné des mots-clés guérison ou téléportation.
Maintien (mineur) : le périmètre persiste.

Escarbilles de mythal Magicien gardesort Attaque 20

La puissance brute du mythal résonne en vous et crée une vague de lueur argentée qui déchiquette vos ennemis et étouffe leurs pouvoirs.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 3d10 dégâts de force.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles ne peuvent utiliser de pouvoir accompagné des mots-clés guérison ou téléportation.

Navigateur des ombres

« Dans votre prochaine vie, tenez-vous à l'écart de mon chemin. »



Prérequis : sorcier, pacte ténébreux

Tous les sorciers concluent de périlleux marchés avec des puissances insondables pour l'esprit des mortels. La plupart le font avec prudence, interdisant certaines parties de leur âme à l'entité avec laquelle ils pactisent car ils craignent ce qu'ils pourraient devenir si la relation s'avérait trop familière. Ils craignent de vous ressembler.

Rares sont ceux qui sont prêts à lutter avec les forces des ténèbres d'aussi près que vous, de scruter les visages dérangés d'entités impies les yeux dans les yeux. Vous êtes suffisamment fort pour contrôler les ombres qui vous habitent. Vous mettez chaque jour votre âme en jeu, risquant la damnation éternelle en échange d'une sombre récompense. Votre corps n'est désormais plus qu'une entrave qui vous ancre à ce monde auquel vous n'avez plus le sentiment d'appartenir. Vous marchez vers un lieu plus noir, vous avançant un peu plus de jour en jour, abandonnant la lumière derrière vous.

Vous naviguez entre les mondes telle une ombre spectrale qui affronte un mal ultime que beaucoup ne connaîtront jamais. Les forces sinistres qui sont en vous réclament votre âme, mais vous les leur avez jusqu'ici refusées et canalisez leur pouvoir surnaturel à vos propres fins. Mais chaque jour, il s'avère un peu plus difficile de retourner vers la lumière.

Aptitudes de navigateur des ombres

Action du navigateur des ombres (niveau 11) : au lieu de dépenser un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez le faire pour devenir immatériel jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Meurtrière absence (niveau 11) : quand vous êtes immatériel, vous bénéficiez aux jets de dégâts associés à vos pouvoirs de sorcier d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence.

Affinité spectrale (niveau 16) : vos attaques contre les créatures immatérielles infligent des dégâts normaux (et non demi-dégâts).

Sorts de navigateur des ombres

Fléau spectral Navigateur des ombres Attaque 11

Vous vous esquivez partiellement de ce monde en emportant une bribe de l'âme de votre ennemi avec vous.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fondu en spirale Navigateur des ombres Utilitaire 12

Tandis qu'une spirale d'énergie noire s'abat sur votre agresseur, vous sortez de la réalité.

Rencontre ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Effet : utilisez ce pouvoir lorsque vous employez votre aura de la spirale noire. Vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Déflagration spectrale Navigateur des ombres Attaque 20

Vous vous laissez glisser dans les ténèbres profondes et invoquez une vive horreur qui vient broyer l'âme de votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques et psychiques, et 10 dégâts nécrotiques et psychiques continus (sauvegarde annule).
Effet : vous devenez immatériel et bénéficiez du déphasage. Ces avantages persistent jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez en péril.

JAMES ZHANG



Protecteur de Cordisphère

« La pierre est forte et ne rompt pas, tout comme moi. »

Prérequis : guerrier nain ou paladin nain

Le mal suppure partout et la terre a besoin de défenseurs pour repousser la marée corruptrice. Vous êtes le rempart contre l'assaut, le marteau qui broie la lame du tyran, la hache qui brise les chaînes de l'esclave et le poing qui écrase le mal où qu'il montre sa vilaine face. La source de votre pouvoir n'est autre que la pierre sur laquelle vous vous tenez. Vous puisez dans sa puissance sacrée pour faire fuir l'ennemi et surmonter la douleur de centaines de plaies.

Implacable comme la terre, on ne peut vous faire rompre. On peut toujours éclater un rocher, mais on ne peut le détruire car même si on le moud en sable il aura simplement renoncé à son unité pour le nombre. Vous et vos alliés êtes tous taillés dans la même roche. Vous êtes un, même si vous êtes nombreux, et leur vie est la vôtre. Vous ne laisserez jamais personne blesser un allié sans répliquer et vous vous donneriez volontiers à la mort pour garder un ami d'une menace.

La puissance de la pierre réside dans votre cœur, qui vous permet de combattre avec plus de vigueur que ne peuvent l'imaginer vos adversaires et de rester debout quand d'autres héros seraient tombés depuis longtemps. Quand vos pieds sont fermement ancrés au sol, nul ne peut vous dominer. Ceux qui foulent les pierres sacrées de ce monde seraient bien avisés de le faire respectueusement, car s'ils souillent la terre de quelque mal, vous les trouverez et leur ferez payer.

WAYNE ENGLAND

Aptitudes du protecteur de Cordisphère

Cœur de la terre (niveau 11) : lorsque vous recourez à votre second souffle alors que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Détermination de Cordisphère (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez aussitôt effectuer des jets de sauvegarde contre deux effets distincts qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Énorme cœur (niveau 16) : lorsque vous recourez à votre second souffle alors que vous êtes en péril, les alliés situés dans un rayon de 4 cases bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs de protecteur de Cordisphère

Cœur du regain Protecteur de Cordisphère Attaque 11

Vous puisez dans la puissance de la terre pour soigner vos blessures et donner plus de poids à vos attaques.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] dégâts.
Si vous êtes en péril lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution.

Vision tellurienne Protecteur de Cordisphère Utilitaire 12

La terre vous prévient silencieusement lorsque s'approche un adversaire qui a réussi à tromper vos yeux.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tant que vous restez en contact avec le sol, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Perception et voyez clairement les créatures invisibles.

Retournement de la terre Protecteur de Cordisphère Attaque 20

Vous frappez lourdement le sol de votre arme. La terre répond en s'irritant comme une mer démontée qui malmène vos proches adversaires.

Quotidien ✦ arme, divine, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 5[A] dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Un ennemi qui débute son tour de jeu dans un rayon de 3 cases de vous, ou qui se déplace dans un même rayon, est ralenti.
Spécial : le périmètre reste toujours centré sur vous, même si vous vous déplacez après avoir utilisé ce pouvoir.

Savant stigmatisé

« Je ne suis pas un monstre. »

Prérequis : doit présenter au moins un stigmate, talent de multiclassage d'Élève de la peste

Depuis que la Magepeste a frappé, toutes sortes d'abominations se sont développées sur la face de Toril. Le monde grouille désormais de créatures dotées de stigmates, qui sèment la folie et la terreur partout où elles apparaissent. Pour de rares individus néanmoins, le stigmate qui souille la chair n'est pas une malédiction, mais bien une puissante faveur. Vous faites partie de ceux-là, de ces savants stigmatisés. Vous portez votre stigmate comme un insigne de puissance et un funeste avertissement à vos adversaires.

Vous avez appris à maîtriser le sombre don de votre stigmate et à canaliser sa puissance destructrice. Les forces capricieuses qui se cachent derrière votre stigmate sont désormais à vos ordres. Votre contrôle de cette marque vous permet de puiser dans les énergies brutes que l'on appelle magefeu, que ce soit pour vous soigner de sa puissance crépitante ou pour renforcer votre corps au combat. Au fur et à mesure que croît votre puissance, vous apprenez à dompter la furie du magefeu comme un guerrier manie sa lame, en abattant sur vos ennemis l'essence d'une magie chargée de folie pour les réduire en cendres.

Aptitudes de savant stigmatisé

Action de magefeu (niveau 11) : au lieu d'entreprendre une action supplémentaire lorsque vous dépensez un point d'action, vous pouvez regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre de stigmatisé que vous avez déjà utilisé.

Affinité avec la Magepeste (niveau 11) : vous ne subissez plus l'habituel malus de -2 à toutes les défenses et tous les jets de sauvegarde contre la Magepeste et les créatures stigmatisées et pestiférées, mais bénéficiez au contraire d'un bonus de +2.

Maîtrise de la Magepeste (niveau 11) : cette voie fait office de voie parangonique pour le multiclassage des stigmatisés. Au niveau 11, choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de stigmatisé de niveau 7 ou inférieur.

Au niveau 12, vous gagnez le pouvoir *magefeu curatif*.

Au niveau 20, choisissez un pouvoir d'attaque quotidien de stigmatisé de niveau 19 ou inférieur.

Maîtrise du magefeu (niveau 16) : au prix d'une action libre, vous pouvez utiliser un pouvoir de rencontre de stigmatisé sans en produire les effets. Vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez de nouveau utiliser un pouvoir de rencontre arcanique auquel vous avez déjà recouru lors de cette rencontre.



Pouvoir de savant stigmatisé

Magefeu curatif — Savant stigmatisé Utilitaire 12

Vous êtes passé maître dans l'art de manier le magefeu et les flammes ordinaires ne vous inspirent que mépris.

Rencontre
Action libre — **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts de feu.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération.
Si les dégâts de feu étaient provoqués par un effet continu, ce dernier prend fin.

Seigneur de l'aube

« L'espoir règne où brille la lumière de notre seigneur. Notre mission consiste à porter la lumière où elle n'existe pas. »



WARREN MAHY

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer Amaunator

Durant les années qui suivirent la Magepeste, Lathandre, dieu à la jeunesse éternelle des nouveaux départs et de l'espoir, s'est transfiguré sous les traits de son incarnation d'antan : Amaunator. Bien que ce dernier ait tombé le masque de jouvence qu'il avait porté des siècles durant, ses expériences en tant que Seigneur de l'Aurore avaient quelque peu chamboulé son point de vue ancestral. Amaunator est toujours une divinité pleine de dignité et d'un âge incommensurable, mais il se souvient de sa jeunesse et encourage ses fidèles à faire de même.

Seigneur de l'aube, vous êtes le champion de la nature juvénile de votre dieu. L'optimisme de Lathandre vous guide dans vos efforts visant à maîtriser le chaos du nouveau monde. Les feux de votre dieu brûlent en vous et vous confèrent l'énergie inépuisable de la jeunesse. Vous êtes infatigable, redoutable, rebelle et plein d'espoir. Vous brillez comme un phare dans les heures les plus sombres de la nuit et inspirez chez ceux qui vous accompagnent une grandeur qu'ils n'auraient jamais soupçonnée.

Pour vos ennemis, vous êtes le soleil le plus ardent, dont émane un éclat impitoyable. Le Mal est constamment menacé d'éradication à votre passage, car bien que vous soyez animé par l'esprit insouciant de Lathandre, votre cœur brûle des flammes inextinguibles d'Amaunator.

Aptitudes de seigneur de l'aube

Aube pugnace (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir de conduit divin, vous pouvez également choisir un ennemi situé dans un rayon de 5 cases, qui subit alors des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.

Énergie inlassable (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire dans le but d'effectuer une attaque, cette dernière produit un coup critique sur un jet naturel de 18 ou plus.

Radiance ardente (niveau 16) : lorsque vous touchez une cible avec un pouvoir accompagné du mot-clé radiant, celle-ci acquiert une vulnérabilité 10 aux dégâts radiants jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de seigneur de l'aube

Halo de pureté — Seigneur de l'aube Attaque 11

Vous murmurez une prière et dégagez une radiance blanche et chaude produisant des vagues qui brûlent vos adversaires d'une sainte énergie.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts radiants.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'explosion subissent 10 dégâts radiants.

Soleil levant — Seigneur de l'aube Utilitaire 12

La radiance que vous produisez apaise vos alliés et soigne leurs blessures, recousant leurs chairs meurtries et leur instillant la force de continuer le combat.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous et vos alliés récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Charisme.
Maintien (mineure) : les alliés en péril situés dans un rayon de 5 cases récupèrent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

Lance de l'aube — Seigneur de l'aube Attaque 20

Un nimbe d'énergie radiante à brûler les yeux jaillit vers votre adversaire et l'envahit de toute sa sainteté.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté, ou Charisme contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme dégâts radiants.
Effet : 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, ceux-ci augmentent de 5.

Simbarche d'Aglarond

« J'ai étudié auprès des mages qui ont reçu les enseignements de la Simbule en personne. Son savoir et sa puissance ne sont pas encore tombés dans l'oubli. »

Prérequis : magicien

Durant les longues années de son règne, la mystérieuse Simbule, reine sorcière d'Aglarond, s'était entourée de nombreux disciples qu'elle avait initiés aux secrets de son pouvoir. Bien qu'elle ne dirige plus l'Aglarond, les apprentis de ses apprentis forment une équipe de lanceurs de sorts d'élite que l'on appelle les simbarches. Ils perpétuent nombre de ses arts et ont leurs propres apprentis. Vous avez étudié avec des mages qui ont appris ces mystères auprès de la Simbule elle-même.

Bien que le conseil dirigeant de l'Aglarond soit constitué de simbarches, quelques-uns des « descendants » magiques de la Simbule n'en sont pas membres et préfèrent pratiquer leur art de leur côté. Vous faites partie de cette catégorie. En tant que simbarche, vous êtes en droit de demander un siège au conseil, mais ce serait s'imposer de sérieuses responsabilités, sans parler de l'aspect politique. Si vous décidez de rejoindre cette caste dirigeante, il vous faudra probablement des mois, voire des années, pour être officiellement reconnu.



Quel que soit votre choix, vous manipulez votre magie avec un abandon qui terrorise vos ennemis. Votre puissance arcanique vous cuirasse et vous rend plus fort, comme si vous disposiez de ressources surhumaines de vitalité et de santé. Vous savez faire preuve de compassion et de mesure, mais quand les circonstances le demandent, vous devenez un adversaire redoutable.

Aptitudes de simbarche d'Aglarond

Guérison arcanique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également dépenser une récupération au prix d'une action libre.

Vitalité ensorcelée (niveau 11) : vous bénéficiez de deux récupérations supplémentaires par jour.

Détermination occulte (niveau 16) : lorsque vous dépensez une récupération alors que vous êtes en péril, ajoutez 1d10 au total de points de vie regagnés.

Sorts de simbarche d'Aglarond

Feu d'argent Simbarche d'Aglarond Attaque 11

Vous invoquez un jet de magie pure qui calcine les défenses adverses et renforce vos autres sorts.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence + 8 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et chaque fois que vous touchez la cible au moyen d'une attaque jusqu'à la fin de la rencontre, elle subit des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau.

Transcurateur Simbarche d'Aglarond Utilitaire 12

Vous vous soignez par la flamme éthérée et argentée de la plus pure des magies.

Rencontre ✦ arcanique, guérison
Action mineure **Distance** 20
Cible : vous ou un allié situé dans un rayon de 20 cases
Effet : dépensez l'une de vos récupérations sans regagner de point de vie. La cible du sort peut alors dépenser une récupération (si vous êtes la cible, vous aurez dépensé deux récupérations pour regagner les points de vie d'une seule).

Tempête de la Simbule Simbarche d'Aglarond Attaque 20

Vous créez un orage télékinétique visant à projeter vos adversaires dans les airs. Votre ire arcanique vous transporte dans un embrasement d'argent qui consume votre faiblesse de mortel.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 5d10 dégâts de force. Une fois que vous avez effectué tous les jets d'attaque du pouvoir, pour chaque ennemi touché vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Vous pouvez effectuer plusieurs jets de sauvegarde contre un même effet qu'une sauvegarde est en mesure d' annuler si vos jets persistent à rater.
Échec : demi-dégâts, et vous ne bénéficiez pas de jets de sauvegarde supplémentaires.

WARREN MAHY



Sorcier d'Éternelle-Rencontre

« Les contrées lumineuses projettent les ombres les plus denses. »

Prérequis : sorcier

Le véritable fanal que représente Éternelle-Rencontre brille d'une lueur glorieuse, y compris dans les heures les plus sombres. Vous avez modéré votre pacte de sorcier en communiant avec les puissances ancestrales qui occupent les forêts de l'île patrie des éladrins. Les esprits d'Éternelle-Rencontre ont beaucoup à offrir aux sorciers qui sont déjà liés à d'autres fées (ceux qui ont conclu un pacte féerique), mais tout sorcier peut profiter d'une alliance avec les pactiseurs de cette contrée.

Les esprits filandreux et presque oubliés d'Éternelle-Rencontre promettent de superbes faveurs à ceux qui invoquent leurs noms secrets, qui n'ont pas été prononcés par des bouches mortelles depuis des millénaires. Les fées d'Éternelle-Rencontre évoluent librement entre l'île et la Féerie. Avec leur assistance, vous pouvez recourir à des pouvoirs qui n'étaient pas destinés aux simples mortels.

Vous êtes la lumière qui brille dans les ténèbres, une lueur d'espoir dans les profondeurs glaciales de la nuit.

Aptitudes de sorcier d'Éternelle-Rencontre

Action mercuriale (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action de mouvement et votre VD augmente de 1 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sillage féerique (niveau 11) : quand vous quittez une case en vous téléportant, vous devenez invisible pour tous les ennemis adjacents à la case en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Maîtrise du transfert (niveau 16) : lorsque vous vous téléportez dans un rayon de 10 cases, vous pouvez emporter un allié adjacent avec vous. Votre allié apparaît dans la case de votre choix, adjacente à votre espace de destination.

Sorts de sorcier d'Éternelle-Rencontre

Fanal aveuglant Sorcier d'Éternelle-Rencontre Attaque 11

Une lumière aveuglante apparaît soudain près de votre adversaire et le flétrit dans un bain d'énergie sauvage.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'elle est aveuglée, la cible brille d'une lumière vive sur un rayon de 5 cases.

Lueurs féeriques Sorcier d'Éternelle-Rencontre Utilitaire 12

Des sphères de flammes argentées dansent autour de vous et repoussent les ténèbres tout en dévoilant les adversaires cachés.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre
Action mineure **Proximité** explosion 3
Effet : vous créez un périmètre de lumière vive jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toutes les créatures immatérielles perdent cet attribut quand elles sont dans le périmètre. Tous les effets de camouflage (y compris l'invisibilité) sont annulés à l'intérieur du périmètre.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, mais son rayon diminue de 1 case (jusqu'à un minimum d'explosion 1).
Maintien (simple) : le périmètre persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et son rayon augmente de 1 case.

Inspiration Fleur-de-Lune Sorcier d'Éternelle-Rencontre Attaque 20

Des puits de clair de lune baignent les environs et pénètrent l'esprit et le corps de ceux qui vous entourent. Vos alliés souffrent moins, à l'inverse de vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, guérison
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur, Réflexes ou Volonté (vous choisissez pour chaque cible)
Réussite : si votre attaque visait la Vigueur, la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Si votre attaque visait les Réflexes, la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Si votre attaque visait la Volonté, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet : chaque allié pris dans l'explosion regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur d'Intelligence.

Chaque fois qu'un allié termine son tour de jeu adjacent à un ennemi qui ne s'est pas encore sauvegardé contre ce pouvoir, il regagne ce même nombre de points de vie.



Tempête élémentaire

« Me tuer ? Vous feriez tout aussi bien de tenter de briser le vent ou de réprimer la furie d'un volcan. Pouvez-vous terrasser une montagne ? »

Prérequis : genasi, talent de Manifestation supplémentaire

Vous êtes aussi inconstant que le vent marin et pourtant, vous êtes animé de passions rivalisant avec la colère d'un dragon. Vous embrassez le chaos d'où sont issus les vôtres. Du feu à faire noircir l'adamantium, de l'eau pour engloutir une armada, du vent capable de bloquer un dragon en plein vol et assez de foudre pour réduire un château en ruine ; tout cela alimente votre esprit. Vous êtes la nature incarnée, dans toute sa force.

Aptitudes de tempête élémentaire

Attaques élémentaires (niveau 11) : vos pouvoirs de tempête élémentaire infligent des dégâts d'un type déterminé par vos manifestations élémentaires du moment. L'âme de terre inflige des dégâts de force, l'âme de feu des dégâts de feu, l'âme d'orage des dégâts d'électricité, l'âme d'eau des dégâts d'acide, et l'âme de vent des dégâts de froid.

Double manifestation (niveau 11) : vous pouvez recourir à deux manifestations élémentaires en même temps. Vous choisissez quels éléments vous allez manifester après chaque repos court ou prolongé. Vous pouvez utiliser les pouvoirs de rencontre associés à chacune de ces manifestations dans la même rencontre. Votre apparence correspond à une manifestation ou l'autre (et non à une forme hybride).

Poussée élémentaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez choisir d'adopter l'une des cinq manifestations élémentaires possibles. Si vous n'êtes normalement pas capable de manifester l'élément que vous choisissez, vous bénéficiez des avantages de cette manifestation jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous choisissez une manifestation que vous pouvez utiliser en temps normal mais n'employez pas sur le moment par le biais d'une double manifestation (cf. ci-dessus), vous pouvez aussitôt échanger avec les deux manifestations en cours.

Seigneur du tumulte (niveau 16) : si vous disposez d'une résistance à l'électricité, au feu ou au froid, augmentez-la de 5 (ou augmentez-les si vous en avez plusieurs).

Pouvoirs de tempête élémentaire

Explosion élémentaire Tempête élémentaire Attaque 11

Vous inondez vos environs immédiats de la force, des flammes, de la foudre, de l'acide ou du gel qui se manifestent en vous.

Rencontre ✦ acide, électricité, feu, force ou froid
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes, Constitution contre Réflexes, ou Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de force ou de froid.
Spécial : reportez-vous à l'aptitude de voie attaques élémentaires pour savoir quel type de dégâts ce pouvoir inflige. Le ou les mots-clés de ce pouvoir correspondent aux manifestations que vous employez.

Absorption élémentaire Tempête élémentaire Utilitaire 12

Un ennemi vous assaille en usant de puissance élémentaire que vous absorbez pour renforcer vos propres attaques.

Rencontre
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : votre résistance à l'électricité, au feu ou au froid vous évite des dégâts.
Effet : une fois avant la fin de la rencontre, vous pouvez infliger des dégâts du même type (parmi les trois cités) égaux à votre valeur de résistance. Vous devez décider d'appliquer ce bonus aux dégâts après avoir pris connaissance du résultat du jet d'attaque, mais avant celui du jet de dégâts.

Furie élémentaire Tempête élémentaire Attaque 20

Vous invoquez la fureur élémentaire de vos ancêtres d'une pensée et faites disparaître votre adversaire dans l'acide, les flammes, la force, la foudre ou le givre.

Quotidien ✦ acide, électricité, feu, force ou froid
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes, Constitution contre Réflexes, ou Dextérité contre Réflexes
Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de force ou de froid, et toutes les résistances dont vous disposez augmentent de 10 jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts, et vos résistances restent inchangées.
Spécial : reportez-vous à l'aptitude de voie attaques élémentaires pour savoir quel type de dégâts ce pouvoir inflige. Le ou les mots-clés de ce pouvoir correspondent aux manifestations que vous employez.

JESPER EJSING

Tueur de démons impilturien

« Vomis ton feu et ton acide si tu le dois, la chose, mais ton crâne noirci viendra compléter ma collection dès aujourd'hui. »

Prérequis : rôdeur, style de combat à deux lames

L'Impiltur est une terre assiégée. C'était autrefois un bastion de la civilisation respecté par les royaumes voisins, aux coffres regorgeant d'or et de gemmes inestimables. Aujourd'hui, les démons hantent ses contrées sauvages et de nouveaux cauchemars pestiférés et stigmatisés émergent chaque jour des Contreforts de la Terre.

Tueur de démons, vous traquez sans peur les abominations qui rôdent dans votre patrie. Les démons font la terreur de la plupart des aventuriers, mais votre formation et votre détermination farouche à les exterminer vous confèrent le pouvoir de terrasser ces horreurs d'un autre monde. Vous traquez le démon comme d'autres rôdeurs chassent le loup ou l'ours, jetant négligemment à terre ces monstruosités pour les découper en morceaux. Vos aptitudes meurtrières donnent même le pouvoir à vos alliés de contourner les prodigieuses défenses des démons. Vos lames jumelles sont un fléau pour ces créatures, dont elles moissonnent les rangs et purgent la noire influence de votre royaume si glorieux autrefois.

Aptitudes de tueur de démons impilturien

Courroux de tueur de démons (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous les ennemis adjacents subissent un malus de -1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



ANNE STOKES

Pour les démons, ce malus est de -2 (et non de -1).

Lame de tueur de démons (niveau 11) : votre aptitude de classe de traque inflige 1d6 dégâts supplémentaires contre les démons.

Vous bénéficiez également d'un bonus de +5 aux tests d'Arcanes liés à la connaissance des démons.

Infortune démoniaque (niveau 16) : lorsque vous infligez des dégâts à un démon, ce dernier perd le bénéfice de toutes ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous infligez un coup critique à un ennemi qui n'est pas un démon, celui-ci perd le bénéfice de toutes ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs de tueur de démons impilturien

Empêtrement Tueur de démons impilturien Attaque 11

Vos coups handicapent deux adversaires différents.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si la cible est un démon, elle subit 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cuir anti-démon Tueur de démons impilturien Utilitaire 12

Vous vous adaptez rapidement à l'énergie que votre agresseur emploie contre vous.

Rencontre ✦ arcanique
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts d'un type spécifique, comme radiant ou feu.
Effet : vous bénéficiez d'une résistance 15 contre les dégâts du ou des types en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rossée du pourfendeur de démons Tueur de démons impilturien Attaque 20

Vos armes dansent de concert pour dénouer l'essence même de votre adversaire et roussir ses proches alliés.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts par attaque, et la première attaque qui touche inflige également 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Si la cible est un démon, ces dégâts ignorent en plus toute résistance et, jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque le démon subit des dégâts continus, ses alliés situés dans un rayon de 2 cases subissent autant de dégâts.



Umbriri

« Affûtées sont les lames des ombres. »

Prérequis : mage d'armes

Les mages d'armes nétherisses sont les maîtres des ombres et de l'acier, mêlant les arts ancestraux des guerriers du Nétheril avec leurs sombres secrets occultes. Vous êtes versé dans la science du mage d'armes telle qu'on la pratique au Nétheril et vous êtes désormais l'un des redoutables umbriri. Votre maîtrise de la lame résulte de la fusion des ténèbres, de la magie et des techniques subtiles des maîtres de l'ombre, quintessence de l'art du meurtre.

Les Nétherisses n'apprécient pas que leurs secrets martiaux se retournent contre eux. Vous êtes ainsi traqué par les Ombres dans les ombres, et elles comptent bien vous voir périr avant que vous ne divulguiez les sinistres secrets de votre art aux étrangers. Les umbriri qui sont restés loyaux aux magiciens nétherisses vous méprisent, estimant que vous déshonorez ceux qui ont consacré des millénaires à perfectionner cette tradition.

La plupart des umbriri sont des humains nétherisses, les descendants des rejetons des ombres qui sont retournés à Faerûn il y a plus d'une centaine d'années. Ils font office de champions et de gardes d'élite de la cité de l'Enclave de la Pénombre. D'autres sont des Sembiens qui se sont montrés suffisamment prometteurs pour qu'on les instruise et les invite à suivre cette formation. Certains d'entre eux servent secrètement la mémoire de la Sembie libre et cachent leur manque d'allégeance à leurs suzerains. Les plus puissants des umbriri sont d'anciens maîtres d'armes reflets, des autochtones shadovars dont la loyauté et la compétence sont récompensées par une transformation en ombres immortelles.

Aptitudes d'umbriri

Action enténébrée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et vos alliés adjacents bénéficiez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Défense d'ombre (niveau 11) : vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts nécrotiques de 5 + la moitié de votre niveau.

Lorsque vous utilisez un pouvoir d'égide de mage d'armes, cette valeur de résistance augmente de 10 et vos attaques de base de corps à corps infligent 5 dégâts nécrotiques supplémentaires. Ces avantages persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Linceul d'ombre (niveau 16) : vous jouissez d'un avantage de combat contre un ennemi si vous disposez également d'un camouflage vis-à-vis de lui.

Pouvoirs d'umbriri

Ombre assassine — Umbriri Attaque 11

Au moment où vous frappez, les ombres se matérialisent sur le flanc de votre ennemi. La forme solide vous ressemble, si ce n'est que ses traits sont voilés de ténèbres et que son épée est noire comme l'encre.

Rencontre ✦ arcanique, arme, invocation, ombre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous invoquez une manifestation d'ombre de vous-même qui peut apparaître dans n'importe quelle case adjacente à la cible. La créature invoquée peut servir à mettre en place une prise en tenaille et peut effectuer des attaques d'opportunité (comme si vous portiez les attaques), mais elle ne peut entreprendre aucune autre action. La manifestation disparaît à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ombre dissimulatrice — Umbriri Utilitaire 12

Vous vous concentrez sur les ombres environnantes et dissimulez un allié dans les plus pures des ténèbres. Nulle lumière ne peut désormais le révéler.

Rencontre ✦ arcanique, illusion, ombre
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible devient invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Psyché ombreuse — Umbriri Attaque 20

Vous voilez les sens de votre ennemi de fantasmes enténébrés. Il s'escrime contre des adversaires imaginaires et n'est plus qu'une marionnette dont vous actionnez les fils.

Quotidien ✦ arcanique, arme, charme, fiable, ombre
Action simple **Corps à corps** contact
Condition : vous devez jouir d'un avantage de combat.
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : au début de son tour de jeu suivant, la cible est dominée par vous-même jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Vous ne pouvez pas lui faire entreprendre d'action manifestement nuisible pour elle (comme avancer dans le vide ou dans un piège dont elle est consciente). Vous devez avoir la créature dans votre ligne de mire au début de son tour de jeu, sans quoi vous ne pouvez pas la dominer.

GORAN JOSIC

Vagabond drow

« Ces ténèbres sont ma demeure, et vous n'y étiez pas invités. »

Prérequis : drow, formation en Exploration

L'Outreterre reste une contrée terrifiante pour la plupart des habitants de la surface. Les parois sont recouvertes de champignons dévoreurs, d'étranges monstruosités se tapissent dans les ombres et des civilisations maléfiques prospèrent dans ces profondeurs qui n'ont jamais vu le soleil. Mais c'est votre patrie. Vous connaissez intimement les boyaux sinueux d'Outreterre. Chaque virage, chaque grotte, chaque coin souterrain est votre allié, qui vous permet de vous faufiler jusqu'à votre adversaire. Vous êtes le chasseur de l'ombre et vous frappez depuis les ténèbres avant même que l'ennemi soupçonne la menace.

Vos congénères vous importent peu. Pendant que vous éprouvez vos aptitudes dans les tunnels sauvages, d'autres drows se vautrent dans la décadence et la cruauté de leurs cités. Vous avez affûté les capacités magiques des vôtres par une longue pratique et la puissance qui coule dans vos veines est désormais bien supérieure à la leur. Vous arpentez librement les ténèbres, tandis qu'ils restent ensorcelés par les pièges asservissants de Lolth.

La vie est un périple qui vous réserve mille merveilles et aventures palpitantes à chaque bifurcation. L'obscurité est une maîtresse intransigeante, mais vous ne la connaissez que trop bien. Choisissez votre voie à travers Faerûn ou sous terre. Personne ne peut vous arrêter.

Aptitudes de vagabond drow

Action d'embuscade (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire pour attaquer, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque si votre cible n'est pas consciente de votre présence.

Sens de la roche (niveau 11) : lorsque vous êtes sous terre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'initiative, Exploration et Perception.

Flammèches (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre les cibles affectées par votre pouvoir de *noirfeu*.

Pouvoirs de vagabond drow

Surgi de nulle part Vagabond drow Attaque 11

Vous lancez une attaque. Si votre adversaire ne sait pas que vous êtes dans les parages, votre coup le stupéfait quelques instants.

Rencontre ✦ arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : *2[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.*
Spécial : si la cible vous confère un avantage de combat, elle est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Ressources ténébreuses Vagabond drow Utilitaire 12

L'étreinte glaciale des ténèbres envahit vos plaies et remplace votre fluide vital par sa propre puissance d'ébène.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : dépensez une récupération.
Si vous êtes dans l'obscurité, ajoutez votre modificateur de Constitution au nombre de points de vie regagnés.

Sombrelame Vagabond drow Attaque 20

Vous liez votre chape d'obscurité à l'adversaire que vous frappez. Ainsi voilé, l'ennemi ne voit plus rien.

Quotidien ✦ arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, Constitution contre CA, ou Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.
Effet : au prix d'une action libre, utilisez votre pouvoir de *chape d'obscurité* que vous centrez sur la cible et non sur vous. Pour le reste, le pouvoir fonctionne normalement.
Maintien (mineure) : la chape persiste, et vous pouvez la déplacer de 3 cases.

CHIPPY

DESTINÉES ÉPIQUES

Les destinées épiques façonnent les légendes, d'autant que c'est par l'intermédiaire de ces voies que l'on accède aux plus grands pouvoirs. Elles représentent donc l'accomplissement absolu.

Élu

Votre dieu a choisi de faire de vous l'incarnation de son pouvoir dans le monde des mortels.

Prérequis : niveau 21

Votre divinité vous a sélectionné pour la représenter dans les affaires des mortels. Vous protégez ses fidèles, luttez contre ses ennemis et défendez sa cause. Pour vous aider dans cette tâche, elle vous a insufflé une étincelle de son énergie divine, ce qui vous confère des pouvoirs comparables à ceux d'un demi-dieu.

Comme pour la destinée épique de demi-dieu que l'on trouve dans le *Manuel des Joueurs*, l'étincelle divine accroît tous vos pouvoirs. Mais à l'inverse de celle-ci, vous avez juré de servir une divinité donnée. Personnage épique, vous pouvez agir comme un exarque de ce monde tout en recevant les conseils et les missions de votre divinité. Mais vous pouvez également être plus indépendant et servir la cause de votre dieu comme bon vous semble.

Toutes les divinités n'ont pas le pouvoir ou le désir d'élever un mortel au statut d'élu. Certaines peuvent au contraire en désigner plusieurs, même si cela est plutôt rare. Pour cette tâche, les dieux sont souvent en quête de mortels particulièrement pieux, mais quelques-uns semblent au contraire s'amuser à sélectionner des individus moins dignes ou plus volages. Les gens prendront probablement l'habitude de vous désigner par référence à votre divinité, en vous nommant par exemple « l'élu de Séluné » ou « l'élu de Moradin ».

Avec les alliés divins viennent les ennemis divins

Vous êtes un héros. Le fait que les ennemis de votre dieu cherchent à vous éliminer avant que vous accédiez véritablement au statut divin n'est pas une si mauvaise chose, car ils n'en sont que plus faciles à débusquer. Si les autres personnages n'apprécient pas d'avoir une cible cosmologique parmi eux, il faudra que le groupe (ou le MD) trouve une solution pour gérer le dernier échelon de la campagne.

La voie de l'immortalité

De nombreux élus ont une durée de vie de plusieurs siècles. Néanmoins, au fur et à mesure qu'un élu monte en puissance, la flamme divine qui est en lui finit inévitablement par transfigurer son enveloppe charnelle. Quand il ne reste plus rien de sa vie de mortel, il est temps pour lui d'accéder à la cour céleste de sa divinité et d'en épouser la cause dans les royaumes immortels. Ainsi, les élus ne restent jamais longtemps en ce bas monde une fois qu'ils ont atteint le faîte de la puissance que leur confèrent les dieux.

Aptitudes d'élu

Tous les élus ont les mêmes aptitudes de classe que la destinée épique de demi-dieu.

Étincelle divine (niveau 21) : augmentez deux valeurs de caractéristique de votre choix de 2.

Rétablissement divin (niveau 24) : lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins) pour la première fois de la journée, vous regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié de vos points de vie maximums.

Miracle divin (niveau 30) : lorsque vous utilisez le dernier de vos pouvoirs de rencontre, vous regagnez immédiatement l'usage de l'un d'entre eux. Cette aptitude vous permet de ne jamais vous retrouver à cours de pouvoirs de rencontre.

Pouvoirs d'élu

Chaque élu dispose d'un pouvoir utilitaire spécifique de niveau 26 que lui confère sa divinité. Les pouvoirs associés aux onze dieux majeurs bons, loyaux bons ou non alignés sont détaillés ci-après.

EVA WIDERMANN

Aube du renouveau — Élu d'Amaunator Utilitaire 26

Le véritable soleil brille quelques instants sur le champ de bataille, projetant des rayons qui transpercent vos adversaires.

Quotidien ✦ guérison, radiant
Action mineure **Personnelle**
Effet : lorsque vous ou l'un de vos alliés dépensez une récupération, ce pouvoir inflige des dégâts radiants égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme à un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de la créature qui a dépensé la récupération.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Corne de vie — Élu de Chauntéa Utilitaire 26

En guise d'avant-goût des festins donnés dans le domaine de Chauntéa, sa corne d'abondance verse sur vous ses faveurs.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Proximité** explosion 20
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut dépenser une récupération. Au début de chacun de vos tours de jeu suivants, et ce jusqu'à la fin de la rencontre, l'allié disposant du plus petit nombre de points de vie au-dessus de 0 bénéficie de régénération 20 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. L'effet prend fin si vous êtes inconscient.

Hauts arcanes — Élu de Corellon Utilitaire 26

La maîtrise arcanique de Corellon vous permet de choisir entre la puissance ou la défense, pour vous mais aussi pour tous vos alliés.

Quotidien
Action mineure **Proximité** explosion 10
Effet : choisissez l'un des avantages suivants : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et tous vos alliés pris dans l'explosion bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque ; ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et tous vos alliés pris dans l'explosion bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre les attaques arcaniques.

Mort vraie — Élu de Kelemvor Utilitaire 26

Votre gestuelle prive les morts-vivants de leurs artifices et la mort est tout ce qui leur reste.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : chaque mort-vivant pris dans l'explosion
Effet : vous regagnez 2d20 points de vie par cible. Chaque cible perd ses résistances, la capacité immatériel et la faculté de recharger des pouvoirs (sauvegarde annule tous).
Effet secondaire : la cible perd toutes ses résistances, la capacité immatériel et la faculté de recharger des pouvoirs (sauvegarde annule tous).

Forge de création — Élu de Moradin Utilitaire 26

La ferveur des ateliers antiques de création de Moradin vous inspire, vous et vos alliés, alors que vous martelez l'ennemi.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et chacun de vos alliés qui touche au moyen d'une attaque au moins récupérez votre second souffle si vous l'avez déjà utilisé lors de cette rencontre, regagnez une récupération et gagnez l'usage d'un autre pouvoir d'objet magique quotidien.

Savoir suprême — Élu d'Oghma Utilitaire 26

Selon le point de vue divin, comprendre revient à contrôler.

Quotidien
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque visant la Vigueur, les Réflexes ou la Volonté.
Effet : effectuez un test de connaissance des monstres correspondant à la créature qui vous attaque. Si le résultat du test dépasse celui du jet d'attaque du monstre, l'attaque échoue.

Fortune croissante — Élu de Séluné Utilitaire 26

Votre chance au combat gonfle comme une lune sur le point d'être pleine.

Quotidien
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chacun de vos tours de jeu, vous bénéficiez aux jets d'attaque d'un bonus égal au nombre de créatures en péril et conscientes situées dans un rayon de 10 cases au début de votre tour de jeu.

Condamnation de Sunie — Élu de Sunie Utilitaire 26

Votre puissance oblige vos ennemis à partager leurs faiblesses.

Quotidien
Action mineure **Proximité** explosion 20
Cibles : deux créatures prises dans l'explosion
Effet : choisissez deux cibles. Les vulnérabilités de l'une s'appliquent également à l'autre jusqu'à la fin de la rencontre, si bien qu'elles sont toutes deux vulnérables durant ce laps de temps, même si le pouvoir qui est à l'origine de cette vulnérabilité n'était que temporaire. Si aucune des deux cibles n'est vulnérable à un type de dégâts, elles acquièrent toutes deux une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Régénération divine — Élu de Sylvanus Utilitaire 26

Vous embrasez l'étincelle divine qui brille en vous, libérant brièvement une vague d'énergie régénératrice.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une régénération égale à votre valeur de caractéristique la plus élevée.

L'œil de Tempus — Élu de Tempus Utilitaire 26

Vous portez ce combat à l'attention du Seigneur des Batailles. Son regard divin précipite la chute des incapables.

Quotidien
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui vous attaque et vous rate subit des dégâts égaux à la moitié de son niveau.

Jugement de la fureur — Élu de Torm Utilitaire 26

Vous avez appris à reproduire l'à-propos victorieux de Torm.

Quotidien ✦ guérison
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : votre attaque de corps à corps fait tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins).
Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés par l'attaque.

CHAPITRE 3

Terres d'origine



Le cœur de l'univers des Royaumes Oubliés est le continent de Faerûn. Flanqué à l'ouest et au sud par de gigantesques océans (la mer Inviolée et la Grande Mer), au nord par des étendues arctiques et à l'est par de vastes steppes, Faerûn est la contrée des extrêmes. Des plaines gelées aux déserts brûlants, des plus hauts sommets aux gouffres de l'Outreterre, ce continent propose assurément tous les reliefs possibles.

Il y a près d'un siècle, le continent fut défiguré par la Magepeste, qui altéra sensiblement le paysage et libéra une vague de magie dévastatrice. Bien que les effets de ce cataclysme se fassent encore sentir, les survivants se sont relevés et ont reconstruit, d'autant que Faerûn a une longue tradition d'empires bâtis sur de vieilles ruines.

Pour les aventuriers, Faerûn est une terre offrant des perspectives infinies, les survivants de la Magepeste cherchant à comprendre et à explorer leur nouveau monde. Presque tout ce qui existait jadis est désormais perdu, mais il ne tient qu'à de courageux aventuriers d'aller le récupérer, sans compter tous les endroits nouveaux qui ne demandent qu'à être explorés.

Ce chapitre présente les terres les plus intéressantes de Faerûn du point de vue d'aventuriers, s'attachant avant tout aux régions où de tels personnages sont susceptibles de se rendre. Chaque section propose les informations suivantes :

- **Avantage régional :** un avantage conféré à un personnage joueur originaire de la région en question.
- **Connaissances générales :** faits généraux traitant des lieux que chaque habitant de la région connaît, dont un survol des principales particularités des environs.
- **Population de la région :** un cliché de la population locale, accompagné de l'histoire et des motivations possibles de personnages joueurs originaires de la région.

AVANTAGES RÉGIONAUX

Choisissez une région représentant son héritage culturel au moment où vous créez votre personnage. Attention, car vous ne pouvez choisir qu'une seule région (et l'avantage qui l'accompagne). Les avantages régionaux ne s'adressent qu'aux personnages joueurs originaires de la région, pas à ses habitants.

EVA WIDERMANN



AGLAROND

L'Aglarond est une nation sur le fil du rasoir qui survit contre toute attente. Elfes, demi-elfes et humains y ont élu domicile, résidant sur le vaste littoral du pays et sous la frondaison du bois de Yuir, son immense forêt.

AVANTAGE RÉGIONAL DE L'AGLAROND

Vous ajoutez l'elfique à votre liste de langues connues, ajoutez Perception à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de Perception.

Connaissances générales

La Simbule, une puissante sorcière, dirigeait autrefois l'Aglarond et en faisait un véritable rempart contre l'expansion du Thay. Cependant, en son absence, les ambitions ravivées de ce voisin menaçant éprouvent sans cesse les défenses du pays.

Elfes, demi-elfes et humains peuplent la côte et certaines parties du bois de Yuir, gagnant leur vie en exploitant les abondantes ressources naturelles du pays. Toutefois, ils prennent bien soin de se tenir à l'écart d'autres régions du bois de Yuir à cause de la magie étrange qui subsiste encore dans ses entrailles.

Les menaces auxquelles l'Aglarond doit faire face sont à la fois externes et internes. Bien des habitants ont l'espoir que la Simbule reviendra libérer le pays de ses ennemis, mais celui-ci s'amenuise à mesure que les dangers s'accumulent.

Particularités régionales

Les principales villes de l'Aglarond se dressent sur la côte, à proximité de sa plus précieuse ressource qu'est la mer. La crainte que suscitent les habitants du bois de Yuir fait que bon nombre des anciennes routes qui le traversent ne sont plus empruntées, d'autant que la plupart des villes du pays s'appuient sur la mer pour ce qui est voyages et du commerce.

Le bois de Yuir : des elfes et demi-elfes ont revendiqué des secteurs du bois de Yuir en dépit des édits du conseil des simbarches. Aucune escarmouche d'ampleur ne s'est déroulée jusqu'à présent, mais beaucoup s'attendent à ce qu'une étincelle embrase la région et annonce le début d'un conflit entre elfes et humains.

Delthuntel : cette ville a pris l'ampleur d'une puissance commerciale, étendant d'énormes quais au fur et à mesure que l'océan reculait. Une bonne part de sa richesse provient du commerce avec Airspur, la capitale de l'Akanûl. Delthuntel abrite l'une des plus importantes populations de genasi coexistant pacifiquement avec des humains et des demi-elfes. Cependant, le nombre croissant de pirates patrouillant les côtes alentour met en péril la tranquillité et la prospérité de la ville.

Glarondar : l'afflux de réfugiés humains et tieffelins en provenance du Thay a gonflé la population de Glarondar au point qu'il serait bien difficile de la défendre aujourd'hui si quelque chose arrivait. Paradoxalement, le conseil des simbarches redéploie de plus en plus de troupes de la nation vers la citadelle Dantalien au nord, laissant le sud à la merci des bêtes et des morts-vivants.

Les portails féeriques : au cœur du bois de Yuir se dressent les ruines laissées par les elfes de Yuireshanyaar ainsi que leurs menhirs, des portails jadis reliés à Sildëyuir. Un dysfonctionnement de ceux-ci a abouti au remplacement de régions entières du bois de Yuir par des régions de Féerie. Il en résulte un environnement dangereux et bizarre où cohabitent les plantes et les animaux des deux royaumes.

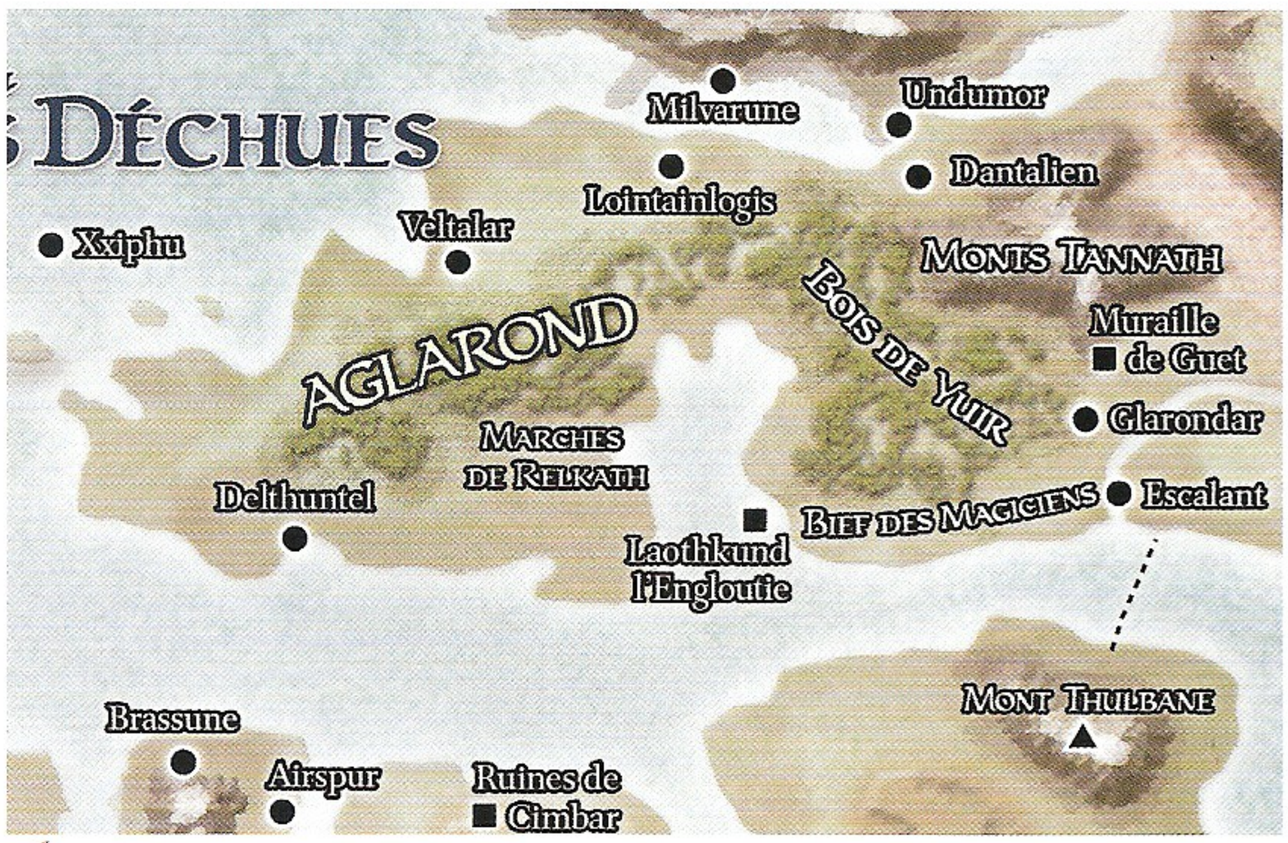
Veltalar : anciennement Velprintalar, la capitale de l'Aglarond est un lieu divisé où anarchie et civilisation s'affrontent. Veltalar est le siège de l'activité politique du royaume, mais aussi un terreau pour voleurs et meurtriers. Bien que le conseil des simbarches veille au respect de la loi dans la Nouvelle-Veltalar, la Vieille-Veltalar n'a que de très vagues notions d'ordre.

Population de l'Aglarond

Bien que certains elfes et demi-elfes du bois de Yuir se montrent de plus en plus xénophobes, le reste de l'Aglarond accueille volontiers les visiteurs.

La nation est à la recherche d'alliés pour contrer les ambitions du Thay. On peut aujourd'hui compter des tieffelins et des drakéides parmi les citoyens d'Escalant, de Glarondar et de la citadelle Dantalien, tandis que des genasi et des halfelins vivent à proximité des villes côtières de Delthuntel, Veltalar et Lointainlogis.

Malgré tout, l'Aglarond reste essentiellement une nation de demi-elfes. Les préjugés visant les tieffelins et les réfugiés thayens n'ont pas complètement disparu, la faute au conflit ancestral entre l'Aglarond et le Thay, mais la plupart des gens ont su mettre leurs rancœurs de côté.



Aventuriers

Les aventuriers de l'Aglarond se préoccuperont probablement plus des dangers intérieurs ou de la menace que le Thay représente que des dangers d'envergure affectant le monde entier. La plupart des citoyens du pays ont un instinct protecteur exacerbé vis-à-vis de leur terre natale et sautent sur la moindre occasion de la défendre. Les aventuriers de cette région vouent bien souvent une haine profonde aux morts-vivants et aux Magiciens Rouges du Thay pour avoir vu ou entendu à quel point cette contrée pouvait être maléfique.

Protecteur de l'Aglarond : tous les ans, les ennemis de l'Aglarond semblent un peu plus téméraires et vous êtes conscient du danger que court la nation. En tant que protecteur de l'Aglarond, vous avez été nourri aux histoires de gloire passée, à l'époque où la Simbule tenait les Magiciens Rouges en respect. Vous avez affronté zombies et squelettes et vous savez le sort qui sera réservé au pays si vos compagnons et vous ne parvenez pas à le protéger. Vous êtes peut-être d'origine modeste, mais vous êtes bien déterminé à ce que votre avenir soit glorieux.

Conseils d'interprétation : vous affichez votre sens du devoir telle une médaille à la poitrine. Vous vous exprimez avec véhémence chaque fois qu'il s'agit de s'opposer au Thay et vous exécrez les morts-vivants. Qu'importe si vos chances sont minimes, vous n'abandonnerez jamais.

Réfugié thayen : vos parents ont fui le Thay alors que les morts-vivants prenaient la place des vivants. Vous avez honte de ce que votre pays est devenu et vous espérez le débarrasser de sa pestilence pour lui rendre son statut d'antan. Vous ne parlez de vos origines qu'avec réticence car beaucoup se méfient encore de vous et de vos compatriotes, à juste titre peut-être. L'Aglarond n'a pas votre allégeance, mais vous partagez pour le moment la même cause, ce qui fait de vous des alliés.

Conseils d'interprétation : discret sur vos origines, vous faites comme si votre haine du Thay et des morts-vivants était identique à celle de n'importe quel Aglarondien. Le reste du monde ne vous intéresse guère, mais vous êtes farouchement dévoué à vos alliés et compatriotes.

Rôdeur du bois de Yuir : le bois de Yuir est riche en émerveillement et en mystère, pourtant ses arbres tortueux et ses chemins sinueux recèlent aussi des dangers mortels. Vous, cependant, n'êtes nullement impressionné par de telles menaces. En tant que rôdeur du bois de Yuir, vous vous êtes enfoncé dans la forêt bien plus loin que beaucoup de vos compatriotes. Vous avez passé votre enfance et votre adolescence dans une bourgade sise à l'orée du bois et bien que vous croyiez aux mystérieuses histoires sur la forêt, elles ne vous ont jamais dissuadé d'y pénétrer. Aujourd'hui, dès que vous êtes entouré d'arbres, vous vous sentez presque chez vous.

Conseils d'interprétation : de façon générale, vous êtes un solitaire mais vous vous joindriez à n'importe quelle cause susceptible d'anéantir ce qui est profane ou contre nature. Vous agissez comme un protecteur de la nature et refusez de prendre part aux « civilités » des gens de la ville.

ERIC WILLIAMS

Motivations des personnages

Qu'un aventurier ait foi en la noble protection du peuple d'Aglarond ou en une vertueuse croisade contre un ennemi impie, l'Aglarond lui apparaîtra probablement riche en motivations et perspectives. Malgré la diversité de la population, les habitants sont généralement unis et croient fortement au bien.

La vérité au sujet de la Simbule : un voile de mystère enveloppe ce qu'il est véritablement advenu de la Simbule. Selon la rumeur, elle serait partie à la recherche du corps de Velsharoon dans la Mer Astrale et aurait été tuée dans l'explosion qui annihila les restes du dieu, mais certaines histoires prétendent aussi qu'elle aurait survécu. Vous brûlez du désir de découvrir vous-même ce qu'il en est car si elle a survécu, vous avez besoin de savoir pourquoi elle n'est pas revenue aider votre peuple. Que la Simbule soit vivante ou non, vous espérez trouver quelque chose pour aider vos compatriotes de l'Aglarond dans leur combat contre le Thay.

Conseils d'interprétation : le panthéon et les destins des dieux vous préoccupent à un degré très élevé. Pour vous, la Magepeste est la source de tous les maux de votre pays et vous détestez les responsables de la mort de Mystra, et tout particulièrement Cyric.

Le commandement divin : le mal abonde dans le monde, mais beaucoup estiment qu'aucun n'est plus grand que celui qui s'éveille au Thay. Vous pensez que les dieux du bien exigent que des actions soient entreprises à l'encontre du mal et vous avez jeté votre dévolu sur le Thay. L'Aglarond étant un ennemi du Thay, ce pays de demi-elfes est votre allié. Vous estimez peut-être que la nation est faible, mais elle constitue la meilleure aide que vous puissiez espérer pour contrer le mal qui couve à l'est.

Conseils d'interprétation : vous êtes sûr de votre bon droit et avez un point de vue tranché en matière de bien et de mal. Vous considérez les Aglarondiens comme des amis, même si selon vous ils ne s'investissent pas assez dans la lutte contre le Thay.

L'exploration de la Féerie : la Féerie est un endroit étrange et exotique, bien que rares soient les non-éladrins à avoir trouvé le chemin qui mène à ce plan. Vous rêvez d'explorer la Féerie et vous pensez que le bois de Yuir en dissimule la clef. Selon les récits qui circulent au sujet des elfes de Yuireshanyaar, ces derniers proviendraient de la Féerie. Ces histoires ont fini par vous obséder et vous êtes maintenant prêt à fouiller le bois de Yuir à la recherche d'un accès vers ce plan.

Conseils d'interprétation : vous êtes un explorateur passionné et un aventurier intrépide. Vous n'êtes pas toujours sûr de la meilleure façon d'atteindre votre but, mais vous êtes ouvert à toutes les suggestions.

AKANÛL

L'Akanûl est un pays caractérisé par une géographie extrême, ses créatures surnaturelles et ses genasi. Nouvelle nation formée parmi les terres dévastées et corrompues entre la Chessenta et le Chondath, elle a surmonté une grande adversité et s'impose désormais comme un nom que l'on respecte et que l'on craint.

AVANTAGE RÉGIONAL DE L'AKANÛL

Vous bénéficiez d'une résistance au feu 2, d'une résistance au froid 2, et d'une résistance au tonnerre 2 (si vous avez déjà une résistance à l'un ou l'autre de ces types de dégâts, elle augmente de 2).

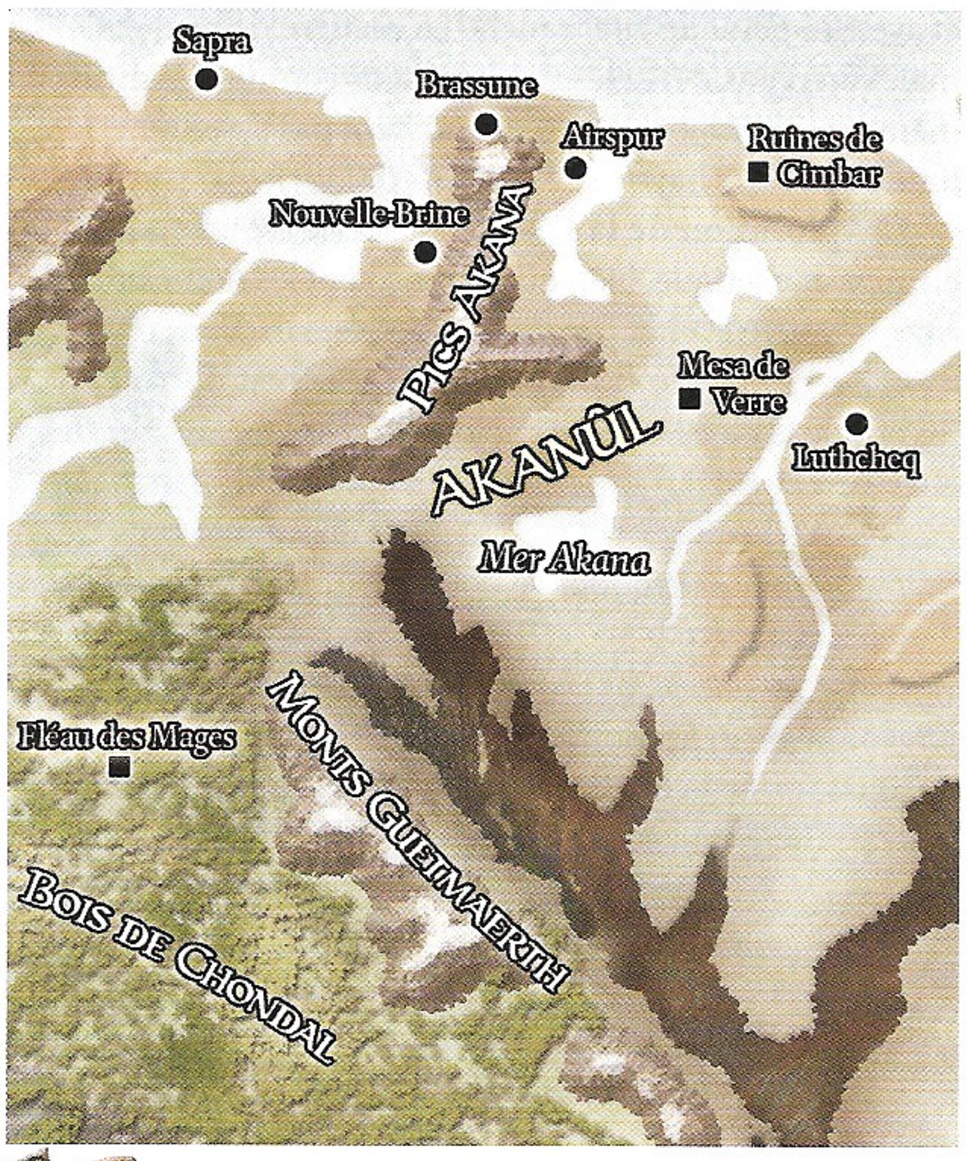
Au niveau 11, ces valeurs de résistance passent à 3 (ou augmentent de 3), et au niveau 21 elles passent à 5 (ou augmentent de 5).

Connaissances générales

Les genasi d'Abeir Resurgi ont façonné une nation à partir du relief ravagé qu'a laissé la Magepeste. Beaucoup des genasi de Faerûn qui étaient éparpillés sur tout le continent ont afflué vers le pays après sa fondation, mais ceux qui sont d'origine abeiréenne constituent toujours l'essentiel de la population.

Particularités régionales

Avec ses gouffres qui plongent dans les boyaux du monde et ses aiguilles qui se dressent jusqu'à toucher les nuages, l'Akanûl est une terre périlleuse et quelque peu intimidante. Malgré les difficultés que représente le moindre voyage, la civilisation a prospéré en profitant des routes marchandes qui longent la mer des Étoiles Déchues et des nouvelles ressources.



Airspur : bâtie de la mer au ciel, Airspur est une ville de merveilles et d'invention. On circule entre les îlots célestes et les montagnes au moyen de ponts, en chevauchant des montures volantes, par téléportation et en recourant à un système de poulies et de contrepoids. Il en résulte une communauté tentaculaire de prodiges mécaniques et magiques.

Creuspur : si la plupart des genasi d'Akanûl ont l'âme de vent, ceux qui manifestent d'autres éléments gravitent autour de Creuspur, ville construite dans les à-pics qui plongent dans un profond gouffre des pics Akana. Les pierres et métaux précieux qu'on trouve dans les grottes des environs ont fait la richesse de l'Akanûl, mais de nombreux genasi et autres humanoïdes y ont récemment disparu sans laisser de trace.

Nouvelle-Brine : cette cité qui domine la baie d'Akanûl repose sur un îlot céleste et n'est pratiquement habitée que par des genasi. Elle fut créée à l'image d'une ville genasi abeiréenne appelée Brine. Les eaux coulent depuis une source invisible enfouie au cœur d'un îlot céleste, déversant une brume perpétuelle dans la mer. Ces chutes encerclent un quartier insulaire appelé Basse-Brine, port marchand très prospère grâce à son statut de passerelle entre l'est et l'ouest.

Population de l'Akanûl

L'Akanûl est presque entièrement peuplé de genasi, à l'exception de quelques poches côtières de marchands et négociants d'autres races. Le siège du pouvoir de la nation se trouve à Airspur, où la reine Arathane gouverne au côté des intendants du Ciel, du Feu, de la Mer et de la Terre.

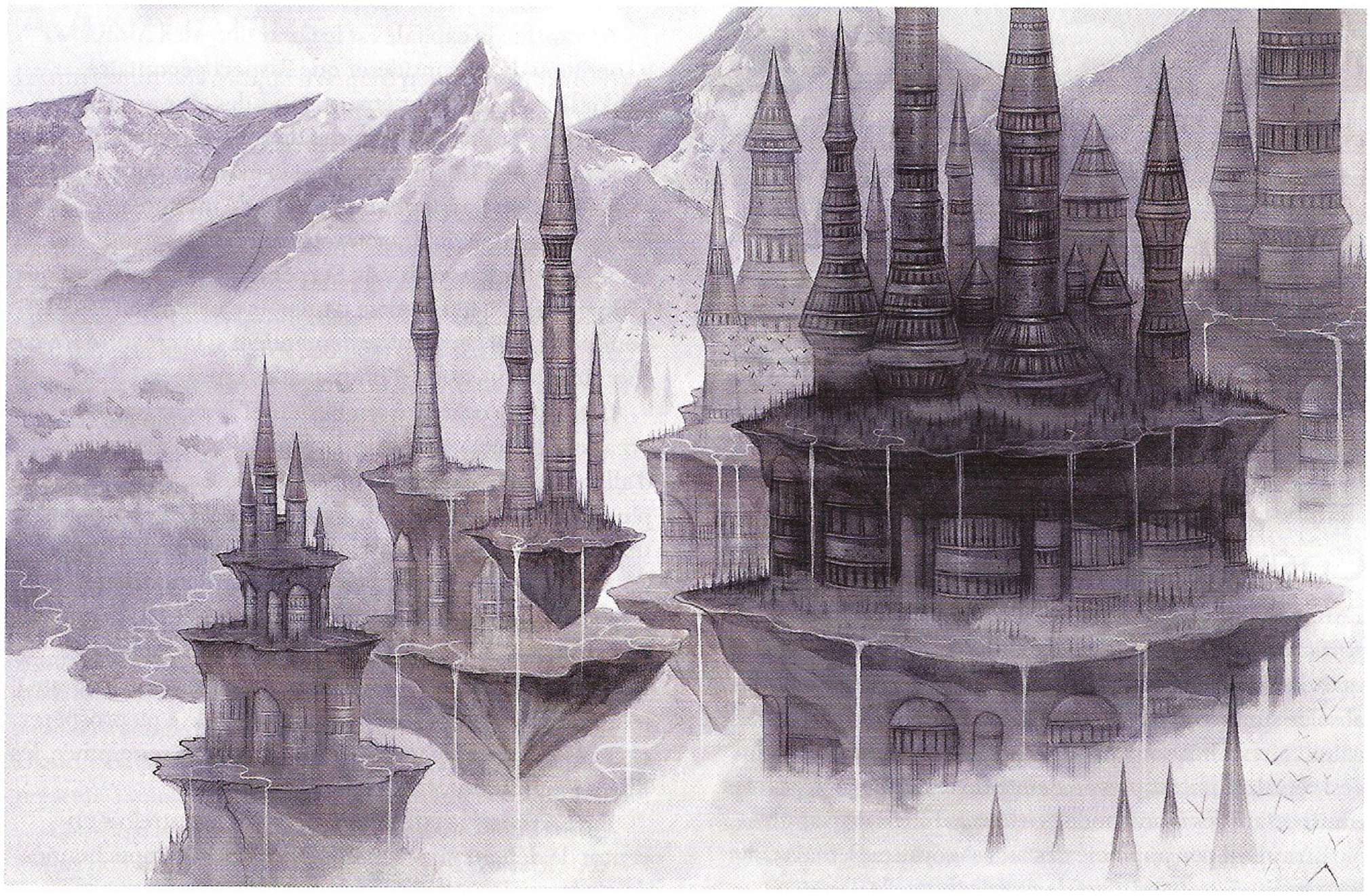
L'essentiel de la population du pays est composé de marchands qui servent d'intermédiaires pour les négociants de la mer des Étoiles Déchues. L'Akanûl prospère grâce à l'afflux permanent du commerce étranger, ce qui engendre une classe moyenne importante.

L'Akanûl est un ennemi de la Souveraineté Abolethique et la nation est en froid avec le Cormyr depuis qu'elle a autorisé l'apparition d'une ambassade nétherisse sur ses terres. Une rivalité existe également avec le Tymanther, tandis que le Calimshan est perçu comme moralement décadent. Pour le reste, l'Akanûl entretient des relations constructives avec les habitants de Faerûn.

Aventuriers

La jeunesse genasi voyage parfois pour rechercher l'aventure. Elle n'a cependant pas besoin de parcourir des milliers de kilomètres pour se griser, car les richesses et les secrets abondent parmi les grottes et les abîmes qui criblent le paysage du pays.

Jeune rebelle : votre famille n'était pas riche, mais vous avez connu une jeunesse sans grand souci, peut-être un peu ennuyeuse. Vous faites partie de la classe moyenne de Basse-Brine depuis de nombreuses années et avez entendu d'innombrables histoires de la bouche des marins. Vos parents vous destinent à une carrière de marchand pour que vous repreniez le commerce familial, mais vous avez d'autres projets. Laissez la librairie à vos frères et sœurs ; si vous prospérez un jour, ce sera par l'épée ou la sorcellerie.



Conseils d'interprétation : vous ne montrez aucune patience pour tout ce qui concerne les livres, le savoir ou les nombres. Vous défrayez la chronique où que vous alliez, généralement parce que vous semez le trouble.

Mercenaire d'Airspur : bien que vous ayez saisi l'épée pour gagner votre croûte, vous n'avez pas oublié vos racines. Il y a des années de cela, votre grand-père servit comme soldat dans la bataille de l'Akanûl contre la Souveraineté Abolethique et vous êtes déterminé à forger votre propre gloire, même si la nation jouit actuellement d'une paix certaine. Vos exploits vous ont bien renfloué, mais vous en avez assez de l'escorte de convois et de la protection rapprochée. Votre attention se porte donc sur les anciens ennemis de l'Akanûl, les aboleths.

Conseils d'interprétation : pour un mercenaire, vous avez un sens étonnant de l'orgueil et de la dignité. L'argent ne vous dérange pas, loin de là, mais si vous pouvez en gagner pour une noble cause, c'est encore mieux.

Motivations des personnages

La réputation et la fortune sont les valeurs les plus recherchées des gens de l'Akanûl, mais quelques exceptions persistent. Nombreux sont ceux qui se souviennent de la guerre des décennies passées et qui envisagent l'avenir avec pessimisme. D'autres voient le monde comme un lieu regorgeant d'aventures, et pas seulement comme un moyen de faire des profits.

Richesse : l'Akanûl ne manque pas d'occasions d'accumuler fortune et renommée. Vous avez imaginé une opération qui devrait vous donner les fonds nécessaires pour lancer votre propre affaire, mais il vous faut d'abord trouver ceux qui pourront vous aider dans cette entreprise. Malgré vos ambitions, vous êtes déterminé à user de morale et de dignité dans vos actions et n'hésitez pas à réprimander vertement ceux qui ne font pas de même.

Conseils d'interprétation : vous êtes noble dans vos actes et votre discours, comportement qui pousse certains à vous considérer comme naïf. Mais tel n'est pas le cas et vous n'avez d'ailleurs aucun scrupule à tirer avantage de ceux qui vous sous-estiment.

La liberté et le destin : vous n'avez aucune motivation particulière et n'en avez d'ailleurs pas besoin. Vous allez où le vent vous porte. Les gens vous regardent souvent a vec curiosité, voire mépris, mais vous vous en moquez. Vous n'êtes pas opposé à la richesse matérielle, mais vous ne la voyez pas comme nécessaire. Vous souhaitez livrer votre existence au destin, pour le meilleur et pour le pire.

Conseils d'interprétation : vous êtes prêt à tout essayer, ou presque, et vous vous opposez rarement à un plan. Certains vous trouvent frivole et facilement distrait. Ils ont probablement raison, mais vous ne faites de toute façon pas attention à ce qu'ils racontent.

Insurrection : bon nombre des citoyens de l'Akanûl vivent confortablement aux dépens d'autrui, du moins le croyez-vous. Bien qu'ils ne soient pas véritablement corrompus, les commerçants et négociants de la région font preuve d'âpreté au gain et d'indifférence, ce qui vous met hors de vous. Vous êtes déterminé à voir un changement de fond dans cette culture et cette société. La plupart des gens qui vous connaissent vous trouvent trop radical, mais rares sont ceux qui sont en complet désaccord avec vos opinions.

Conseils d'interprétation : la cupidité et l'indifférence vous dégoûtent et vous poussent parfois à vous insurger en mots et en actes contre les responsables. Vous êtes imprévisible et téméraire, et vous en êtes fier.

WAYNE ENGLAND

AMN

En Amn, tout a un prix. Assassins, esclaves, œuvres d'art, artefacts, la nation a de quoi satisfaire les envies et les vices de chacun. Les lois sont souvent sévères pour ceux qui n'ont pas les moyens d'allonger un pot-de-vin au moment opportun. À chaque coin de rue, chaque virage, l'Amn recèle la chance d'une vie... ou un coupe-jarret prêt à vous la prendre.

AVANTAGE RÉGIONAL DE L'AMN

Vous ajoutez Connaissance de la rue et Larcin à votre liste de compétences de classe, et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de Connaissance de la rue et de Larcin.

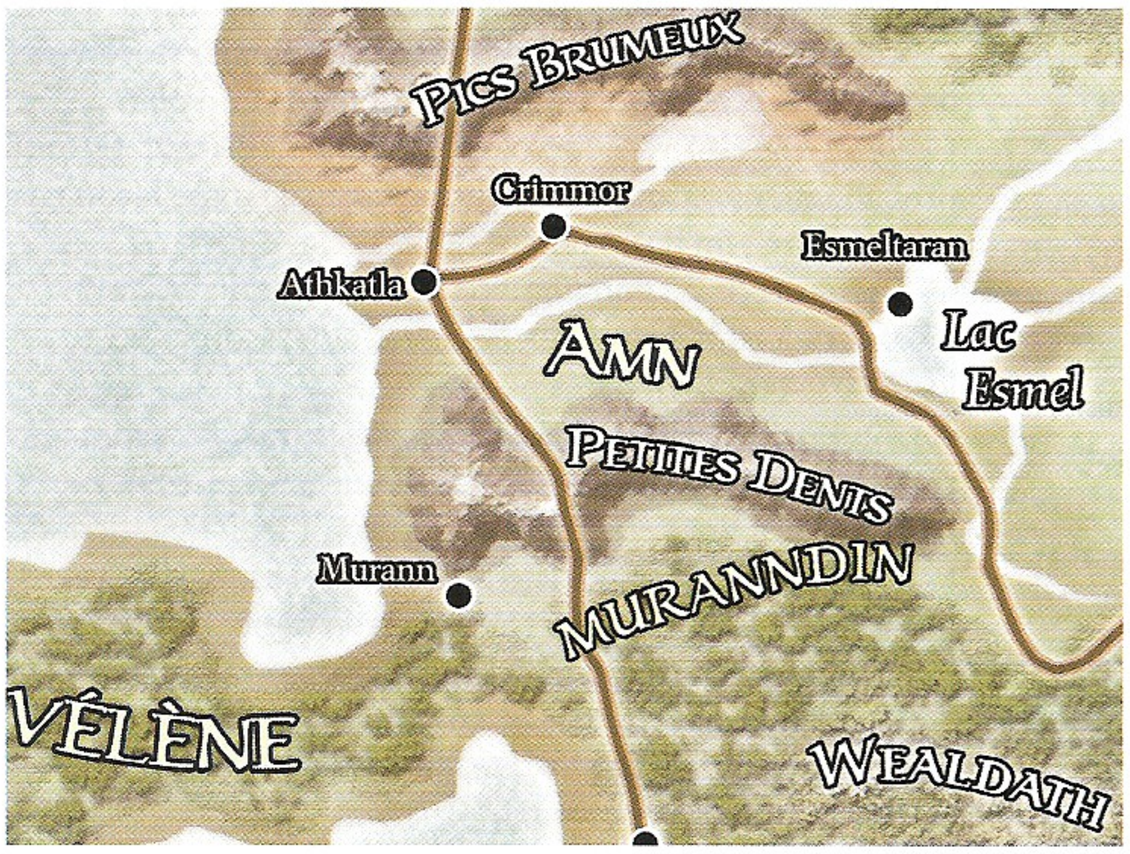
Connaissances générales

L'Amn est contrôlé par cinq maisons marchandes particulièrement puissantes et riches. Les soi-disant hautes maisons forment le Conseil des Cinq, qui exerce une autorité absolue sur la nation et tient la bride aux activités mercantiles et militaires. Grâce aux efforts déployés par ce conseil, l'Amn s'est constitué une impressionnante flotte navale protégeant et transportant des marchandises à travers l'ouest de Faerûn.

L'Amn est peu apprécié des autres royaumes, mais évite les conflits à grand renfort de manigances, de chantage et de pragmatisme. En outre, nombreux sont les nobles et commerçants étrangers qui ont fait fortune en traitant avec la nation. C'est un pays où la chance n'a pas sa place, où l'astuce et le sens des affaires déterminent la réussite et la longévité de chacun.

Particularités régionales

Malgré sa mauvaise réputation, l'Amn est une nation civilisée et développée. Les hautes maisons veillent à l'entretien des routes et à leur protection pour faciliter le transit commercial. Mais l'Amn compte également quelques sites que même les hautes maisons préfèrent éviter.



Athkatla : la capitale est le cœur doré de l'Amn, à condition de ne considérer que l'aspect pécuniaire. Athkatla accueille peut-être certains des citoyens les plus riches de Faerûn, mais le noyau du fruit est pourri. Quand l'argent a tant d'importance, c'est la moralité qui en pâtit.

Le bois du Serpent : un parfum de mystère plane sur la disparition du dragon vert Ringreemeralxoth, qui occupait autrefois le bois du Serpent. Certains pensent que le dragon est parti en quête d'un nouveau territoire, mais nombreux sont ceux qui se demandent si la créature n'a pas succombé à l'invasion d'humanoïdes sauvages.

Crimmor : cette cité semble attirer la richesse, les occasions en tout genre et le danger. Les gens ne cessent d'aller et venir du nord, ce qui en fait l'une des villes les plus cosmopolites de l'Amn. Les bandits et les voleurs à la tire qui ne rejoignent pas la guilde des Voleurs de l'Ombre s'exposent aux représailles de cette organisation dominante.

Esmeltaran : depuis quelques années, les halfelins constituent la majorité de la population d'Esmeltaran. De nombreux réfugiés de cette race ont fui jusqu'ici pour refaire leur vie. Sous leur influence, la ville a pu prospérer et compte une compagnie d'aventuriers très renommée, les Épées Flamboyantes.

Fort-Arcane : cette citadelle, qui était autrefois un centre de détention aux mains des Mages Encapuchonnés destinés aux lanceurs de sorts hors la loi ou ayant perdu la raison, suscite désormais bien du tracas au pays. Fort-Arcane, sis sur l'île de Brynnloi, est désaffecté mais a acquis une importante notoriété ces dernières décennies, depuis que des groupes d'aventuriers s'y sont rendus sans jamais en revenir.

Population de l'Amn

Les humains et les halfelins constituent l'essentiel de la population de l'Amn, qui s'est largement construite sur les croyances d'autres royaumes selon lesquelles cette nation offrirait de nombreuses perspectives. Dans les villes de l'est, la population halfeline a crû de manière impressionnante, évolution qui déplaît à bien des humains, surtout que beaucoup de représentants de cette petite race sont de plus en plus riches et influents.

L'Amn est dans tous les cas un pays où le respect et la réputation s'achètent, quelle que soit votre race. Les espèces monstrueuses font néanmoins exception, notamment depuis l'avènement du Muranndin, royaume de monstres qui s'étend au sud. Les hautes maisons mettent à prix les têtes des trolls, ogres et géants.

Bien que l'Amn ne soit pas une nation qui inspire la confiance, la majorité de la population est honnête et ne cherche qu'à s'octroyer une parcelle de la fortune de son pays. La loi stricte œuvrant en défaveur de ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter la justice, nombreux sont les Amniens qui n'apprécient pas l'autorité corrompue des hautes maisons.

Aventuriers

L'Amn est un fantastique tremplin pour les voyageurs qui se rendent dans la partie méridionale de Faerûn, vers des terres sauvages et périlleuses telles que le Muranndin et le Calimshan.

De nombreux aventuriers y viennent en quête de fortune et de renom. Des organisations comme les Épées Flamboyantes ont vu leurs rangs grossir ces dernières années et les primes qu'offrent les marchands pour les bandits et les monstres poussent bien des gens à dépoussiérer leur lame. Cependant, les aventuriers lanceurs de sorts ont intérêt à cacher leurs talents, sous peine de s'attirer les foudres des Mages Encapuchonnés, seuls magiciens légalement autorisés à pratiquer dans la région.

Recrue des Épées Flamboyantes : votre arrière-grand-père était un aventurier et vous avez été bercé par le récit des exploits de son groupe. Vous vous êtes tourné vers les Épées Flamboyantes, l'une des nombreuses compagnies d'aventuriers, dans l'espoir qu'elles deviennent aussi renommées et respectées que les héros d'antan. Vous souhaitez élargir leur influence au-delà des frontières de l'Amn, c'est pourquoi vous saisissez toute occasion qui se présente à vous d'attirer l'attention et de susciter l'admiration.

Conseils d'interprétation : la promesse de gloire suffit à vous pousser à l'aventure. Vous êtes déterminé à vous forger une réputation rivalisant avec celle des membres de l'illustre groupe d'aventure de votre aïeul.

Redresseur de torts énigmatique : enfant d'une maison marchande de second ordre d'Athkatla, vous avez grandi dans le luxe. Vous avez cependant également vu la corruption et l'immoralité qui imprègnent la ploutocratie amnienne et vous êtes décidé à chambouler ce système. Vous croyez aux lois fondamentales qui prévalent sur les règles des mortels. Aujourd'hui, malgré votre statut privilégié, vous œuvrez en secret pour déjouer les complots marchands et veiller à ce que la justice frappe les scélérats et les riches criminels du pays.

Conseils d'interprétation : vous affichez la bienséance qui convient à votre milieu, mais en privé, vous parlez avec mépris des nantis. Vous avez peu d'égards pour la loi, que vous considérez comme un artifice impuissant façonné par les riches.

Chasseur de monstres : l'Amn est peut-être le siège de la civilisation de l'occident, mais vous le voyez comme une *terre d'opportunité. Avec le Muranndin au sud et le bois* du Serpent à l'est, vous avez fait de l'Amn une base depuis laquelle vous traquez toutes sortes de créatures.
Il vous arrive de guider de riches aristocrates lors de chasses menées dans les terres sauvages, mais aussi de vous aventurer seul pour trouver des spécimens à revendre. Vous vivez à Crimmor, mais vous vous sentez davantage dans votre élément dans la solitude des contrées « barbares ».

Conseils d'interprétation : vous n'avez rien contre la richesse matérielle, mais la complaisance luxueuse de l'Amn vous répugne. Tout ce temps passé seul dans la nature vous a rendu quelque peu sauvage et la plupart des gens vous trouvent téméraire et imprévisible.

Motivations des personnages

Bien que nombreux soient les Amniens qui espèrent faire fortune et se hisser dans les affaires, d'autres empruntent des voies différentes. La richesse de l'Amn offre une multitude d'occasions de recouvrer des artefacts inestimables, de contrer la corruption ou d'offrir ses services à de riches donateurs.

Maison marchande : l'ombre de la richesse de l'Amn plonge l'existence des plus démunis dans les ténèbres et vous avez toujours porté un regard envieux sur ces fortunes. Vous rêvez de vous extraire de l'obscurité et de l'indigence pour fonder votre propre maison marchande et vous tailler une part du gâteau. Vous avez connu un succès modéré dans votre entreprise commerciale et vous vous tournez désormais vers le marché périlleux mais lucratif de l'aventure.

Conseils d'interprétation : vous réalisez la nature des écueils qui attendent celui qui veut créer sa maison marchande à partir de rien, mais vous êtes prêt à vous salir les mains si nécessaire. Votre morale n'est pas franchement irréprochable.

Solidarité halfeline : vous êtes conscient des questions qui divisent de plus en plus les humains et les halfelins de l'Amn. Vous sympathisez avec les réfugiés halfelins et contribuez à l'unification de la race pour qu'elle soit plus influente en Amn oriental. Vous êtes convaincu que la clef de la réforme gouvernementale de cette nation réside dans la solidarité halfeline et vous avez l'intention d'être le fer de lance d'un mouvement allant dans ce sens.

Conseils d'interprétation : vous considérez tous les halfelins comme vos amis que vous devez soutenir. Vous êtes charismatique et vous efforcez de favoriser les rapports amicaux en évitant de vous faire des ennemis, du moins pour l'instant.

Liberté arcanique : les Mages Encapuchonnés tiennent sous leur joug l'activité arcanique en Amn et vous êtes décidé à mettre un terme à leur tyrannie. Vous faites partie de la Cabale d'Émeraude, une organisation secrète que vous soutenez dans son action contre les Mages Encapuchonnés et autres injustices. *Pour vous, la solution pour renverser cet adversaire se* trouve à Fort-Arcane. Vous pensez que la puissance et les secrets occultes constituent la meilleure chance de triompher de ce groupe et vous êtes prêt à vous aventurer dans des sites dangereux pour y trouver les outils qui pourront servir votre cause.

Conseils d'interprétation : vous détestez que l'on utilise la puissance arcanique à mauvais escient et vous vous comportez d'une manière qui encourage ouvertement une perception plus constructive de la magie. Vos ennemis sont tous ceux qui mésusent de leurs pouvoirs.

BORDEFAILLE

Blotti sur une plate-forme perchée sur le flanc est de l'Outrechasme béant, le Bordefaille est un symbole vivant de l'ingéniosité et de la ténacité des nains d'or qui ont réussi à survivre quand la région s'est effondrée dans les entrailles de l'Outreterre. Protégés par d'énormes tours reliées par un puissant rempart, les nains d'or sont prêts à se défendre contre les drows et les autres horreurs qui émergent des profondeurs de la terre.

AVANTAGE RÉGIONAL DU BORDEFAILLE

Vous ajoutez le profond à votre liste de langues connues, ajoutez Exploration à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Exploration.

Connaissances générales

Le Bordefaille ressemble à une plate-forme de la taille d'un petit pays qui surplombe un gouffre gigantesque. Les eaux de différentes mers se jettent dans l'abîme en formant des cascades et des chutes scintillantes qui plongent dans les ténèbres souterraines. Des îlots célestes sont suspendus dans les airs, telles des masses de terre et de pierre grouillant de créatures étranges, criblées de tunnels et couvertes des vestiges d'un passé peu lointain. Le Bordefaille est un lieu étonnant, avec des escaliers en lacets ingénieusement dessinés, des sentiers tortueux et des griffons apprivoisés, comme autant de moyens de relier les petites communautés qui s'agrippent à la paroi de cette plaie qui s'ouvre dans le sol.

Particularités régionales

La formation de l'Outrechasme dévasta de nombreuses villes naines qui furent englouties dans les profondeurs de l'Outreterre, emportées par les glissements de terrain et les inondations. Les nains qui survécurent au cataclysme se réfugièrent au Bordefaille pour y chercher protection et une chance de rebâtir ce qu'ils avaient perdu.

Cordisphère : Cordisphère est la principale ville des nains d'or du Bordefaille et elle demeure le centre spirituel et culturel de ce peuple. Avant le grand effondrement, elle hébergeait tous les temples et sanctuaires dédiés aux dieux et héros nains. Les nains des profondeurs et ceux d'autres pays y venaient en pèlerinage pour admirer les splendeurs architecturales de cette ville sainte.

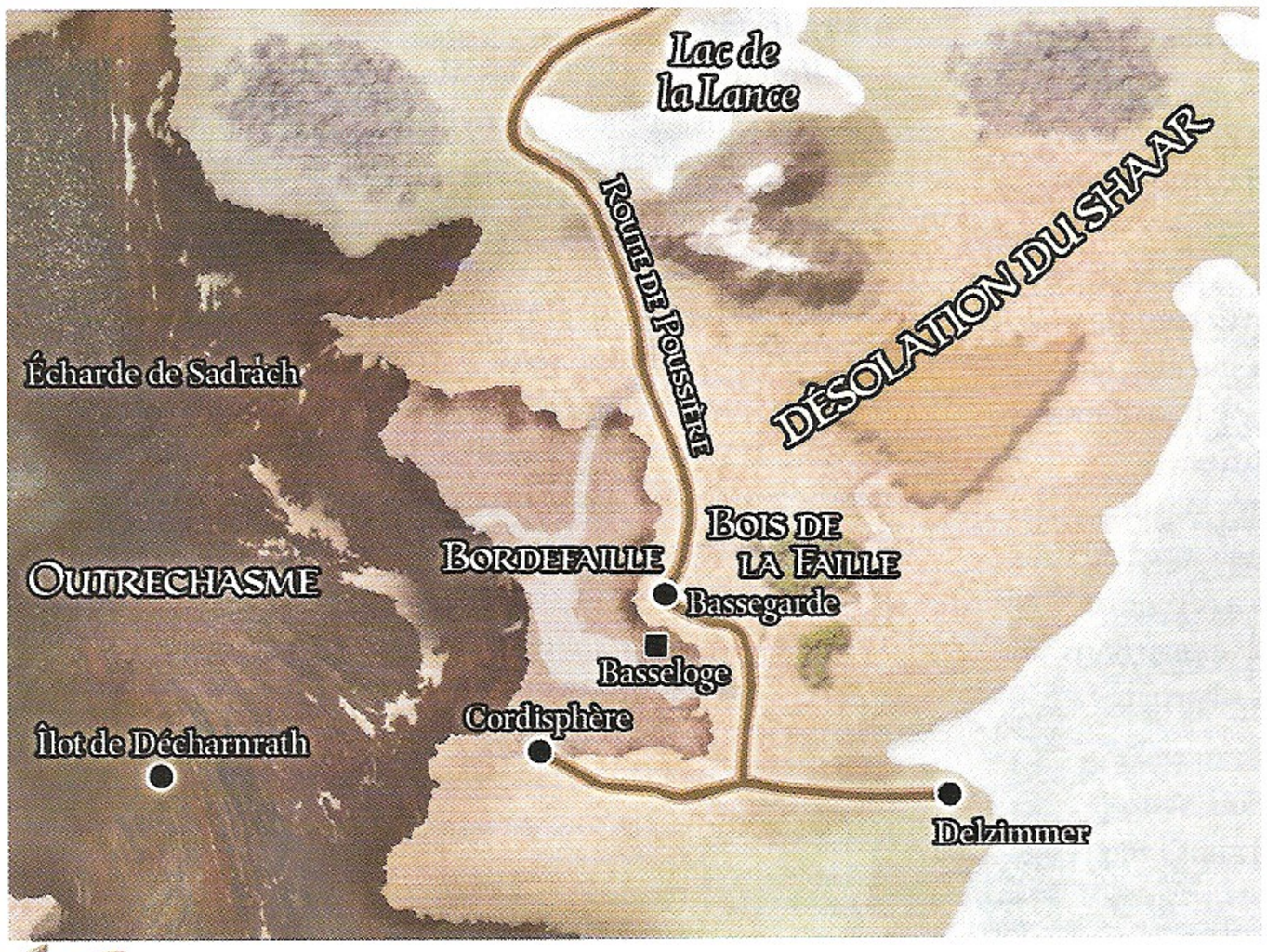
Quand la cité de Basseloge fut écrasée sous le poids de la pierre et de la mer, les nains d'or quittèrent cette ville souterraine pour se réfugier à Cordisphère, qui était davantage à l'abri. Les Seigneurs des Profondeurs, caste dirigeante de la civilisation naine, s'y installèrent également. Ces souverains observent encore la coutume visant à dissimuler leur identité et communiquer via des intermédiaires de façon à se protéger des tentatives d'assassinat des drows infiltrés.

La population de Cordisphère a grossi avec l'afflux de réfugiés nains et d'autres populations chassées de la surface. Étant donné que la ville sous sa forme actuelle ne pouvait pas tous les accueillir, les ingénieux nains se mirent au travail pour l'agrandir selon des solutions originales. À chaque fois qu'ils trouvaient une surface plane, ils y installaient une petite communauté. Quand aucune surface plane n'existait, les ingénieurs creusaient la roche pour y dégager un espace de vie, permettant aux communautés de s'installer dans les parois du gouffre.

Pour relier ces communautés entre elles, les nains utilisèrent des escaliers en lacets vertigineux et si étroits que l'on en peut y circuler qu'à une personne de front. Par ailleurs, des griffons sont spécialement élevés pour servir de montures et transmettre des messages entre les différentes parties de la cité, mais le dressage et l'entretien de créatures aussi violentes a un coût élevé, aussi bien en vies qu'en or.

La lumière du jour éclaire les niveaux supérieurs de la ville, tandis que les niveaux inférieurs baignent dans une nuit éternelle seulement percée par les pâles lanternes et les lumières magiques entretenues pour repousser les monstres brutaux et les drows sournois qui montent des profondeurs souterraines.

L'Outrechasme : le Bordefaille n'occupe qu'une petite portion de l'Outrechasme. Les eaux de la mer des Étoiles Déchues, de la mer Étincelante et de la Grande Mer s'y déversent, formant de nombreux lacs et torrents, ainsi qu'un nombre incalculable de chutes d'eau. Ces flots continus érodent les bords de l'Outrechasme, emportant de la roche et de la terre et ne cessant de l'agrandir. Le fait qu'un siècle entier n'ait pas suffi à le remplir laisse augurer de la taille et de la profondeur de cet énorme gouffre.



Les tours de la bordure : un mur d'enceinte entoure le territoire de Cordisphère et comprend une série de bastions massifs connus sous le nom de tours de la bordure. Une troupe de guerriers est cantonnée dans chacune d'elles pour se prémunir des attaques venant de l'Outreterre. N'ayant pas les moyens de surveiller l'ensemble de la crevasse ouvrant sur le monde du dessous, les nains envoient des patrouilles dans les ténèbres pour surveiller les environs dans l'espoir de repérer les nouvelles offensives avant qu'elles n'atteignent leurs murs.

Population du Bordefaille

Le nombre effroyable de victimes que causa la formation de l'Outrechasme parmi les nains d'or a forcé ces derniers à réviser leur attitude isolationniste. Beaucoup d'entre eux restent fiers et arrogants, mais aucun nain d'or ne refusera plus l'aide offerte par les autres races. Ainsi, le Bordefaille est aussi habité par des humains, des nains d'écu, des gnomes souterrains et des représentants d'autres races, tous œuvrant à protéger leur pays d'adoption. Malgré l'afflux de réfugiés venus de la surface et de l'Outreterre, les nains d'or restent largement majoritaires, dépassant en nombre les représentants de toutes les autres races confondues, et conservent leur autorité sur Cordisphère comme sur les autres communautés plus modestes.

Aventuriers

Situé au bord d'un abîme béant ouvrant sur l'Outreterre, le Bordefaille est une base de départ de choix pour des expéditions dans les profondeurs. Il suffit simplement de se rendre jusqu'à la ville fermée de Basseloge pour trouver de grandes ruines à explorer, fourmillant de monstres sanguinaires et d'infâmes félons qui conspirent pour anéantir les nains qui ont pris le contrôle de cette terre. Le Bordefaille est une région excessivement dangereuse, mais qui offre de nombreuses perspectives aux amateurs de sensations fortes.

Archéologue passionné : la création de l'Outrechasme a détruit beaucoup de choses, mais elle a mis au jour bon nombre de sites fascinants. Des cités perdues de civilisations disparues pleines de promesses et des vestiges des temps anciens ont attiré de nombreux explorateurs au Bordefaille, prêts à s'enfoncer dans les profondeurs dans l'espoir d'en revenir avec des trésors fabuleux. Vous voulez explorer les secrets de l'Outreterre afin de comprendre ce qui a pu provoquer ce cataclysme et de préserver les cultures et les sociétés perdues dans la dévastation de cette région.

Conseils d'interprétation : vous êtes obsédé par les antiquités. Dès que vous découvrez un morceau de bas-relief ou un bout de texte, vous prenez le temps de l'examiner, discutez de sa signification et faites des pieds et des mains pour protéger ce qui pourrait être un vestige inestimable.

Défenseur : les innombrables ennemis du Bordefaille se tiennent prêts à frapper, à lancer l'assaut final qui scellera le sort des nains d'or. Vous offrez votre force et votre vie à la cause de ces nains, combattant les drows, les torves et toutes les autres créatures qui pourraient menacer votre peuple.

Conseils d'interprétation : sévère et austère, vous êtes obsédé par votre combat contre les races de l'Outreterre. Peut-être portez-vous une vieille chemise, un morceau d'armure ou un autre objet qui vous rappelle quelqu'un qui a été victime des déprédations de ces êtres maléfiques.

Réfugié : après vous être frayé un chemin dans les décombres des profondeurs, vous avez réussi à vous extirper des ténèbres et avez trouvé un foyer au Bordefaille. Que vous soyez un nain d'or rescapé, un réfugié drow ou un explorateur perdu, vous respectez les profondeurs souterraines et les dangers qui s'y tapissent.

Conseils d'interprétation : vous êtes le rescapé d'une tragédie qui a fait un nombre incalculable de victimes. Vous êtes agité et troublé, et les spectres du passé vous hantent.

Motivations des personnages

L'appât du gain, la promesse de retrouver un pouvoir perdu ou la chance de répandre le sang de ces maudits elfes noirs peuvent transformer des gens ordinaires en héros.

Au nom des disparus : vous avez fait le serment à vos ancêtres de récupérer les ossements de vos frères, de retrouver le moindre survivant et d'apporter le repos aux fantômes de votre peuple martyr.

Conseils d'interprétation : votre comportement en exploration tourne à l'obsession, car vous pensez que chaque instant gaspillé prolonge d'autant la souffrance de ceux qui sont sous l'emprise du mal.

Vengeance : à cause d'actes ignobles commis contre vous ou les vôtres, votre vie est désormais dévorée par le désir de venger et de réparer les torts perpétrés par une race malfaisante.

Conseils d'interprétation : choisissez une race courante de créatures souterraines qui sera la cible de votre inimitié. Lorsque vous rencontrez des créatures de cette race, vous vous jetez dans la mêlée et vous en prenez d'abord à vos ennemis jurés avant de vous occuper des autres adversaires présents.

Basseloge, la ville perdue

Basseloge était une gigantesque métropole dont la population avoisinait les 50 000 âmes. Malgré ses impressionnantes défenses, la cité ne fut pas épargnée par le cataclysme et les destructions forcèrent ses habitants à fuir s'abriter plus haut. Fuyant les catastrophes qui frappaient leurs propres communautés, des réfugiés drows vinrent s'installer dans la ville désertée par les nains. Ils contrôlèrent la communauté un temps, mais un assaut mené par les défenseurs de Cordisphère les délogea et permit aux nains de sceller ce qui restait de Basseloge. La majeure partie de la cité en ruine reste encore inexplorée et des aventuriers intrépides y trouveront de nombreux trésors perdus à récupérer, à condition d'avoir le courage d'affronter les bêtes terribles et les sinistres drows qui rôdent dans ses profondeurs enténébrées.

CALIMSHAN

Le désert impitoyable du Calimshan peut brûler la peau et blanchir les os des voyageurs imprudents, mais ce sont ses autochtones qui constituent le plus grand danger. La guerre a ravagé le relief de cette ancienne nation humaine, qu'elle a laissé plus désolé que jamais. Deux forces se disputent ces terres : les fidèles genasi de Calim et ceux de son ennemi de toujours, Memnon.

AVANTAGE RÉGIONAL DU CALIMSHAN

Vous bénéficiez d'une résistance au feu 4 et d'un bonus de +5 aux tests d'Endurance dus à la soif.

Au niveau 11, votre résistance au feu passe à 7, puis à 10 au niveau 21.

Connaissances générales

Lorsque le *cristal Calimemnon* s'est brisé durant la Magepeste, il a libéré le djinn Calim et son rival, l'éfrit Memnon, qui ont aussitôt repris leur lutte vieille de plusieurs millénaires, annonçant la Deuxième Ère du Ciel Embrasé. Calim et Memnon ont renversé le gouvernement du Calimshan et rassemblé leurs troupes d'éfrits, de djinns, de genasi et d'esclaves humains. Ce qui était autrefois un pays prohibant les races élémentaires s'est transformé en terre d'accueil pour tous ceux qui leur juraient allégeance.

Après de nombreuses années de guerre, les deux entités disparurent à nouveau, sans prévenir et sans la moindre raison, mais le conflit entre leurs fidèles n'a pas cessé. Certains étrangers désignent cette région troublée par le terme d'Émirats du Ciel Embrasé.

Particularités régionales

De petits groupes d'humains libres vivent dans le désert dévasté par la guerre, mais Portcalim et la ville de Memnon restent des menaces par leur besoin constant d'esclaves.

Almraiven : certains humains ayant échappé au choc entre Calim et Memnon ont fui vers Almraiven, dernière niche d'humanité du Calimshan. La tradition arcanique de la ville renforce ses défenses, tandis que l'académie récemment fondée par le pacha-tisseur continue d'attirer les jeunes apprentis.

Citadelle de Sapphiraktar : près du cœur du grand désert du Calimshan flotte un îlot céleste criblé de cavités. Cet important fragment d'Abeir est apparu dès le début de la Magepeste, apparemment inoccupé. Cependant, de nombreux témoins jurent depuis quelques années avoir vu une forme draconique entrer et ressortir de l'îlot. Cela n'a fait qu'alimenter la rumeur selon laquelle le dragon bleu Sapphiraktar, qui a détruit Portcalim il y a de nombreux siècles, se serait installé ici.

Memnon : Memnon est passée de simple ville d'argile et de pierre au statut de magnifique métropole de palais rutilants et de villas verdoyantes. L'afflux de produits exotiques en fait une cible aguichante pour les voleurs téméraires et les aventuriers audacieux.

Les pics de Mir : le Calimshan n'a pas changé que d'un point de vue politique et démographique. Cette région, qui était autrefois un bois verdoyant connu sous le nom de forêt de Mir, se dresse désormais tel un rappel des altérations façonnées par la Magepeste. Les arbres ont disparu, remplacés par d'énormes aiguilles rocheuses de plusieurs dizaines, voire centaines de mètres. De dangereuses créatures pestiférées errent dans ce bois de pierre, mais on raconte qu'un clan de genasi de terre pacifique occupe également ces contrées.

Portcalim : la cité de Portcalim est connue pour ses marchandises exotiques, ses marchés noirs et son commerce prospère d'esclaves. Nombre de ces derniers sont promis à une brève existence dans l'une des deux arènes sanguinaires de la ville.

Population du Calimshan

Les genasi représentent désormais plus de la moitié de la population du Calimshan. Les autres habitants de la région sont des esclaves, ainsi que quelques humanoïdes menant une existence difficile dans les derniers bastions de liberté. Les genasi de Portcalim et de Memnon ne se rejoignent que sur deux plans : leur haine mutuelle et leur pratique éhontée de l'esclavage. Les genasi du Calimshan sont de redoutables combattants, endurcis par la guerre en cours. Les rares exceptions évitent d'attirer l'attention.

Les humains restent nombreux, même si la plupart sont asservis. Une microculture dans laquelle les humains les plus forts s'imposent sur les faibles s'est développée sous le joug de l'esclavage. Les genasi encouragent cette situation, préférant favoriser le muscle à la ruse chez leurs esclaves. Au sein de la population humanoïde libre, en revanche, l'intellect reste une valeur prisée. Les adeptes de la magie d'Almraiven, et notamment le dirigeant local, le pacha-tisseur, font preuve d'une sagesse et d'une perspicacité remarquables dans leur gestion de la communauté.

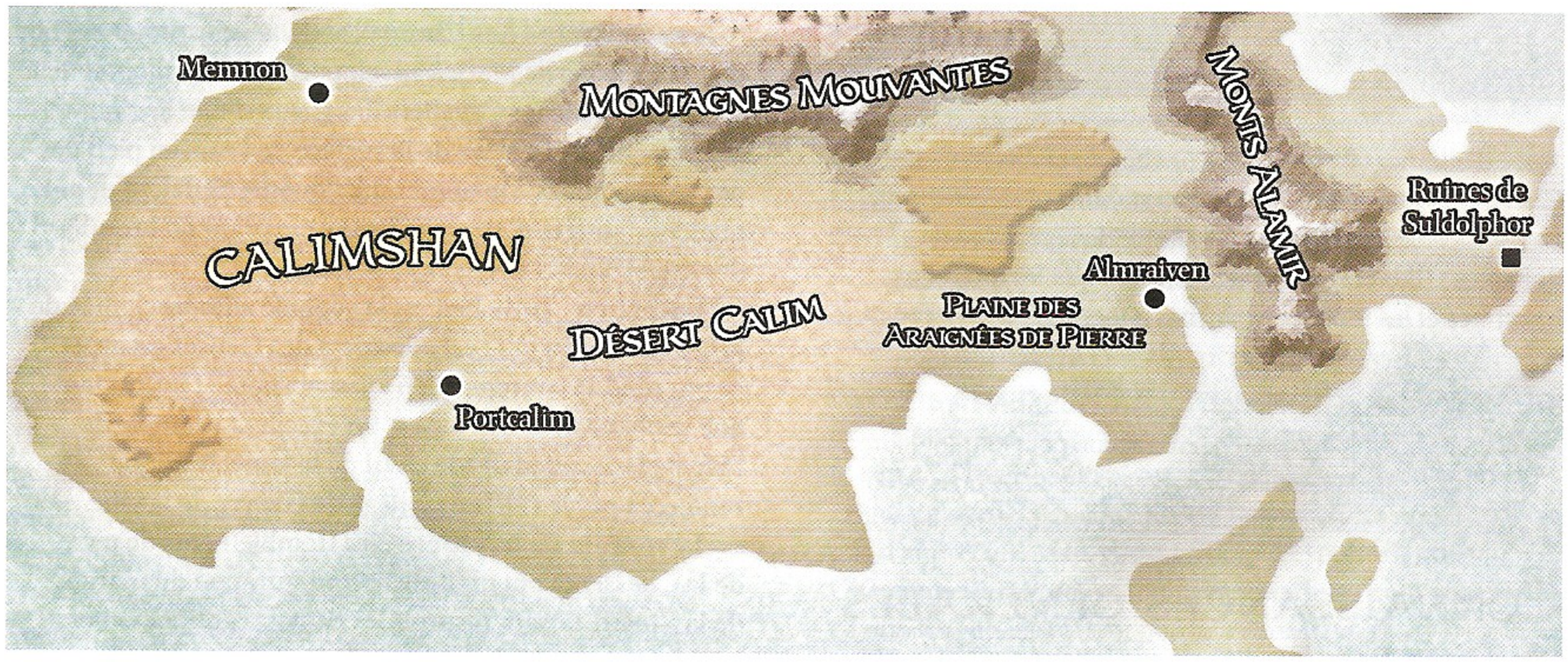
Un grand nombre de tieffelins se sont hissés parmi les rangs des genasi de feu de Memnon, jouissant d'une influence et d'un respect certains.

Aventuriers

Malgré ses nombreux périls, le Calimshan est un vivier d'aventuriers. La région est susceptible de produire un large éventail de personnages, des guerriers de la liberté aux soldats en puissance, en passant par les érudits passionnés et les chasseurs de trésor.

Un personnage du Calimshan aura probablement connu une existence semée d'embûches, quelles que soient sa race et son origine. Le conflit imprègne ces sables, fait que l'on ne peut ignorer, de même que les répercussions dévastatrices qu'a eues la Magepeste sur cette nation très ancienne.

Dissident genasi : malgré les rangs toujours plus grands des armées citadines, un certain nombre de citoyens de Memnon et de Portcalim désapprouvent l'esclavage et la guerre. Genasi dissident de Portcalim, vous travaillez main dans la



main avec Almraiven et les Janessar, un groupe d'humains luttant pour la liberté depuis les montagnes Mouvantes, dans l'espoir d'interrompre le commerce des esclaves. Mais votre famille compte parmi la classe dirigeante de Portcalim, c'est pourquoi vous êtes menacé par les deux fronts du conflit. Si l'on découvre vos activités, vous tomberez dans la disgrâce et serez condamné à finir vos jours comme combattant dans l'arène.

Conseils d'interprétation : vous affichez des dehors décontractés pour cacher vos idéaux passionnés. Bien que vous soyez du genre à mettre en doute la sincérité des gens, votre confiance, une fois acquise, est solide comme l'acier.

Gladiateur humain : seuls les esclaves les plus forts survivent dans les arènes de Portcalim et vous avez vécu assez longtemps pour vous forger une réputation. Grâce à votre influence et vos ressources, vous êtes parvenu à fuir l'esclavage et rejoindre les terres libres. Mais il est dur d'échapper à sa renommée et la prime qui accompagne un esclave de votre trempe est alléchante.

Conseils d'interprétation : vous êtes méfiant et impitoyable. Vous avez cessé de vous soucier d'autrui depuis longtemps, car dans l'arène, il est vital de tuer des innocents.

Explorateur du désert : vous êtes un habitant du Calimshan de troisième génération et avez grandi à Memnon sous le voile d'une guerre incessante. Le conflit ne vous intéresse pourtant pas et vous essayez d'échapper aux attentes d'une famille qui est persuadée que vous allez rejoindre les rangs militaires de Memnon. Ce sont les mystères du désert qui vous appellent, ses promesses de trésor qui vous poussent à explorer des sites où les autres n'osent pas se rendre. Il vous faut seulement trouver d'autres braves pour vous accompagner.

Conseils d'interprétation : vous êtes audacieux et direct, ne vous souciant guère de ce que peut penser autrui. Votre situation familiale délicate vous rend néanmoins plus taciturne lorsque vous parlez des vôtres et des citoyens du Calimshan.

Motivations des personnages

Le Calimshan est une région capable de produire des conquérants à l'âme d'acier ou des héros au grand cœur. Bien que certains cherchent uniquement à éviter une existence de gladiateur ou d'esclave, d'autres espèrent être assez forts pour servir la liberté.

Liberté perdue : un pays autant marqué par l'esclavage que le Calimshan suscite forcément un important désir de liberté. Si votre motivation se trouve là, vous avez peut-être été esclave ou bien supportez-vous mal l'oppression d'autrui. Quoi qu'il en soit, vous espérez désormais rassembler les forces nécessaires pour que les choses changent. Vous cherchez des alliés et vous efforcez de lutter contre les injustices de ce monde.

Conseils d'interprétation : prompt à embrasser une cause morale, vous parlez et agissez avec conviction, exprimez votre colère contre l'iniquité et votre compassion à l'égard des asservis.

Trésor perdu : les sables du Calimshan cachent des trésors inestimables. Si la richesse est votre moteur, le Calimshan vous apparaîtra comme une corne d'abondance. Vous rêvez des fortunes des opulents genasi et des trésors perdus dans le désert, car votre propre situation et votre réussite comptent davantage que celles de ceux qui vous entourent.

Conseils d'interprétation : vous êtes concentré sur votre objectif. Vous feignez peut-être l'indifférence vis-à-vis des biens matériels, mais vous savez ce que vous voulez et vous êtes prêt à tout pour l'obtenir.

Magie secrète : l'Alcazar Arcanique d'Almraiven est une source précieuse pour tous ceux qui s'intéressent à l'étude de la magie. Pour ceux qui préfèrent éviter les grimoires et les parchemins, le Calimshan recèle également bien des secrets occultes. La rumeur évoque la puissance des fragments du *cristal Calimemnon*, ce qui attire les individus curieux ou cupides. Passionné de magie, vous avez toutes les chances de découvrir que le Calimshan regorge d'anomalies arcaniques qui ne demandent qu'à être étudiées.

Conseils d'interprétation : vous êtes une oreille attentive aux paroles d'autrui. Vous vous montrez souvent réservé, mais tout ce qui a trait à la magie vous excite facilement.

CHESSENTA

Terre d'alliances fragiles et de poches de civilisation, la Chessenta lutte pour préserver sa stabilité et sa prospérité. L'existence de la nation est tributaire de la réussite de quelques villes et communautés, alors que les querelles intestines et les menaces externes aguerrissent la population.

AVANTAGE RÉGIONAL DE LA CHESSENTA

Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets effectués durant cette action supplémentaire.

Connaissances générales

D'importants fragments d'Abeir ont échoué en Chessenta, bouleversant le relief et provoquant une série d'éruptions volcaniques et de séismes dévastateurs. Aujourd'hui encore, l'essentiel du pays reste impraticable et les routes sont rares. La Chessenta a cédé ses terres occidentales aux genasi de l'Akanûl mais de la crise a émergé une nouvelle nation, plus forte, unie contre un monde manifestement hostile.

Particularités régionales

Depuis les événements cataclysmiques de la Magepeste et la période qui a suivi, la population de la Chessenta s'est retrouvée confinée dans des poches éparses. Ses communautés abondent d'immigrés du Chondath, de l'Unther et de la Mulhorande.



Les Cavaliers des Cieux : l'activité volcanique qui fait rage sous le lac de Meth a enveloppé le massif montagneux que l'on appelle les Cavaliers des Cieux d'une brume permanente qui s'élève de la surface de l'eau, au pied des pentes orientales. De nombreux témoins signalent depuis quelques années d'étranges bruits émanant du brouillard ; des cris stridents à vous figer le sang.

Luthcheq : Luthcheq est la capitale autoproclamée de la Chessenta. La ville est adossée à des falaises escarpées, ce qui rend sa configuration aussi abrupte et intimidante que ses habitants. La ville est un excellent exemple de l'idéal chessentien de vie au fil de la lame, tradition renforcée par le célèbre Collège de Guerre de la ville.

Le marais de la Vipère : les tremblements de terre de la Chessenta ont modifié la configuration du marais de la Vipère, faisant resurgir les ruines d'antiques cités unthériennes des profondeurs de ce bourbier. La plupart des habitants de Luthcheq craignent le site et surtout la magie qu'il renferme sans doute.

Le mont Thulbane : ce volcan autrefois endormi s'est réveillé, crachant d'épaisses volutes de cendres qui empêchent le soleil d'illuminer les environs. Mais il est une créature, le dragon vert vampirique Jaxanaedegor, qui se réjouit de ce changement, car il sait qu'il peut désormais sillonner librement les terres alentour, de jour comme de nuit.

Les ruines de Mordulkin : ces ruines se trouvent au nord-est de Luthcheq, bien que l'endroit soit dévasté depuis si longtemps que rares sont les habitants de la capitale qui se souviennent encore de son existence. De temps en temps, des aventuriers vont explorer le site dans l'espoir d'exhumer quelque trésor enfoui. Si l'on en croit leurs dires, il y existerait un campement de réfugiés de Luthcheq, essentiellement des arcanistes ayant refusé de se plier à la tradition de la capitale.

La ville inondée de Sourenar : l'eau a englouti les rues et les bâtiments de Sourenar, effaçant toute trace de vie. Les plus hauts toits de la ville pointent au-dessus du niveau des eaux comme autant d'îlots épars. Bien que l'essentiel de la richesse marchande de Sourenar soit probablement toujours sous les eaux, on sait qu'un dragon-tortue du nom de Scyllmara y réside.

Population de Chessenta

Ce qui était au départ une nation humaine s'est diversifié au cours du dernier siècle avec l'arrivée de nombreux réfugiés. Bordée à l'ouest par les genasi de l'Akanûl et au sud et à l'est par les drakéides du Tymanther, la Chessenta compte de nombreux négociants et guerriers des deux races. Cette variété raciale n'a fait que renforcer la méfiance traditionnelle de Luthcheq à l'égard des arts arcaniques, une méfiance qui vise essentiellement sur la Haute Imaskar.

Les lanceurs de sorts de Luthcheq risquent l'exécution sommaire s'ils ne se conforment pas aux tatouages verts que l'on applique sur les paumes de tous les pratiquants de leur art. Luthcheq et la Chessenta d'une manière générale continuent d'honorer la tradition qui révère les guerriers

les plus forts et vaillants. Le héros Ishual Karanok a acquis un statut quasi divin au cours du dernier siècle car ses exploits épiques ont uni les Chessentiens.

Aventuriers

Qu'ils soient disciples des arts arcaniques d'autres pays ou spécialistes martiaux de Luthcheq, la Chessenta compte une multitude d'aventuriers. De nombreux aventuriers du pays sont des jeunes qui veulent ressembler aux héros de la nation et inscrire leur nom dans les annales de l'histoire. De même, le pays attire sur ses côtes des aventuriers de toutes les races, certains cherchant à atteindre les terres pestiférées tandis que d'autres ne veulent qu'un peu de répit dans leur traversée de la mer des Étoiles Déchues.

Élève errant : le Collège de Guerre de Luthcheq est renommé pour l'étude de l'escrime et des tactiques militaires. Élève errant, vous avez auparavant failli dans la protection d'un être cher et êtes désormais en quête du savoir et des aptitudes qui vous permettront de vous racheter. La réputation du collège vous a attiré ici, où vous espérez maîtriser les arts martiaux avant de repartir sillonner le monde.

Conseils d'interprétation : vous êtes un combattant discret, qui étudie ses alliés comme ses ennemis. Vous parlez peu de votre passé, mais évoquez l'avenir avec une soif de rédemption.

Héros en puissance : en Chessenta, la réputation a plus de valeur que la bourse, et chaque enfant grandit bercé par les histoires d'Ishual Karanok. Héros en puissance, vous êtes issu de l'un des hameaux fermiers de la Chessenta et espérez trouver votre voie. Vous avez entendu parler des ruines du marais de la Vipère, de la cité engloutie de Sourenar et du dragon vert Jaxanaedegor. Quand les autres perçoivent un danger, vous voyez une occasion de vous illustrer. Votre famille ne vous approuve peut-être pas, mais vous êtes déterminé à vous faire un nom.

Conseils d'interprétation : le monde regorge d'occasions de briller et vous débordez d'enthousiasme devant cette montagne de perspectives. Vous ne parlez que d'aventure et de ce que vous espérez faire, parfois au mépris de la réalité.

Mercenaire arcanique : la Chessenta compte peu de havres pour ceux qui pratiquent la magie. Mercenaire arcanique, vous avez commis des actes dont vous n'êtes pas fier, mais vous faites le nécessaire pour survivre. Vos paumes tatouées témoignent de votre passage à Luthcheq, mais vous n'évoquez jamais l'hostilité que vous y avez endurée. Non, vous comptez plutôt accumuler suffisamment de pouvoir pour y retourner un jour et montrer aux dirigeants de cette ville la véritable raison pour laquelle ils feraient bien de craindre la magie.

Conseils d'interprétation : vous êtes plutôt bavard, mais vous avez un côté sombre qui rend mal à l'aise ceux qui vous côtoient. Vous n'êtes pas cruel, mais vous servez votre ambition et êtes guidé par la promesse de pouvoir et d'argent.

Motivations des personnages

Avec les jeunes nations de l'Akanûl et du Tymanther à ses portes et la mer des Étoiles Déchues déferlant sur ses côtes, la Chessenta a de quoi tenter tous les aventuriers, même les plus timorés, par tout ce qu'elle promet. La culture du pays met l'idéal héroïque en exergue, si bien qu'un personnage de n'importe quelle origine pourra y trouver de quoi se mobiliser.

Unité nationale : les alliances provisoires des villes de la Chessenta commencent à s'effriter et avec la perte de ses principales cités, la région risque de disparaître de la carte. Si l'unification vous est chère, vous pouvez vous ériger en modèle que la ville de Luthcheq ne manquera pas d'apprécier. Mais votre principal espoir est que la Chessenta finisse par se montrer assez forte pour recouvrer ce que les genasi avaient perdu à l'ouest.

Conseils d'interprétation : vous êtes conscient des vertus de l'héroïsme et savez que tous les actes peuvent servir votre réputation. Vous êtes prompt à l'action et n'êtes pas le dernier pour relater vos hauts faits ; tant que cela favorise l'unité, bien sûr.

Saint courroux : chasseur de vampires, vous savez qu'il n'est pas de trophée plus prestigieux pour votre fonction que ce qui vole librement dans les cieux de Chessenta. Tuer le dragon vert vampirique Jaxanaedegor serait une prouesse extraordinaire. Vous débarrasseriez la nation d'une menace majeure et gagnerez un prestige certain. Mais d'abord, il vous faut trouver la puissance et les alliés qui vous permettront d'affronter ce terrible adversaire.

Conseils d'interprétation : maussade et brutal, vous ne montrez aucune clémence pour les pratiques nécromanciennes. Pour vous, les morts-vivants sont forcément maléfiques et cette foi sans compromis vous retranche parfois dans une perception étriquée du bien et du mal.

Curiosité maladive : vous ne comprenez pas pourquoi tous les gens sont si sérieux lorsqu'ils parlent du monde, car il abonde selon vous d'aubaines des plus grisantes. Avec les terres pestiférées de toutes parts, la guerre qui est sur le point d'éclater et les organisations clandestines qui œuvrent en coulisse, vous avez tant à apprendre et à découvrir. Vous avez hâte d'explorer de nouvelles nations et les mystérieuses terres altérées par la Magepeste.

Conseils d'interprétation : ne voyant bien souvent pas plus loin que le bout de votre nez, vous êtes fasciné par votre dernière découverte, quelle qu'elle soit. Votre curiosité ne connaît pas de limite, de même que les soucis qu'elle vous cause.

CORMYR

Le Royaume Forestier du Cormyr se trouve à l'extrémité occidentale de la mer des Étoiles Déchues, dans les bras des Cornes des Tempêtes et des pics du Tonnerre, s'étirant des Rocterres au lac aux Dragons. Dominé par les humains, le pays est gouverné par la maison Obarskyr depuis plus de quatorze siècles avec le soutien d'une armée de chevaliers en armure lourde montés sur des destriers cormyriens et de puissants mages de guerre.

AVANTAGE RÉGIONAL DU CORMYR

Vous ajoutez Intuition à votre liste de compétences de classe, bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition, et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Si vous êtes originaire de la cité pénitentiaire de Wheloune, vous ajoutez à la place Larcin à votre liste de compétences de classe, bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Larcin, et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Connaissances générales

Le Royaume Forestier s'est plutôt bien sorti de la Magepeste, mais sous les menaces au nord de l'empire ressuscité du Nétheril dont on soupçonne les agents (les shadovars) d'être tapis dans toutes les ombres, et à l'est de leurs clients sembiens. Au cours du siècle dernier, la maison Obarskyr a recouvré son autorité d'antan et est malgré elle devenue une puissance impériale en annexant des villes à l'est et à l'ouest. Le peuple a accédé à de nouvelles libertés et constitue l'ossature de la région. Les aventuriers armés ont toujours besoin d'une charte écrite, mais celle-ci est accordée par n'importe quel représentant sur simple demande.

Particularités régionales

Le cœur du Cormyr se trouve dans le grand val boisé qui est entouré sur trois flancs par les Cornes des Tempêtes et les pics du Tonnerre, et délimité au sud par le lac aux Dragons ou ce qu'il en reste. L'influence de la maison Obarskyr s'étend au nord jusque dans les Rocterres où elle est contestée par l'empire du Nétheril, à l'ouest dans les Terres de Tun où de féroces tribus de hors-la-loi harcèlent les convois allant vers le sud et l'ouest de Haute-Corne à Proskur, et à l'est jusqu'aux villes sembiennes de Daerlune et Urmlaspyre.

Arabel : cette petite ville se trouve dans le nord-est du Cormyr, à la croisée des principales routes commerciales est ouest et nord sud qui quittent le Royaume Forestier. Au cours du siècle dernier, Arabel a évolué pour devenir une base militaire fortifiée protégeant la nation de la menace de l'empire du Nétheril au nord et à l'est.

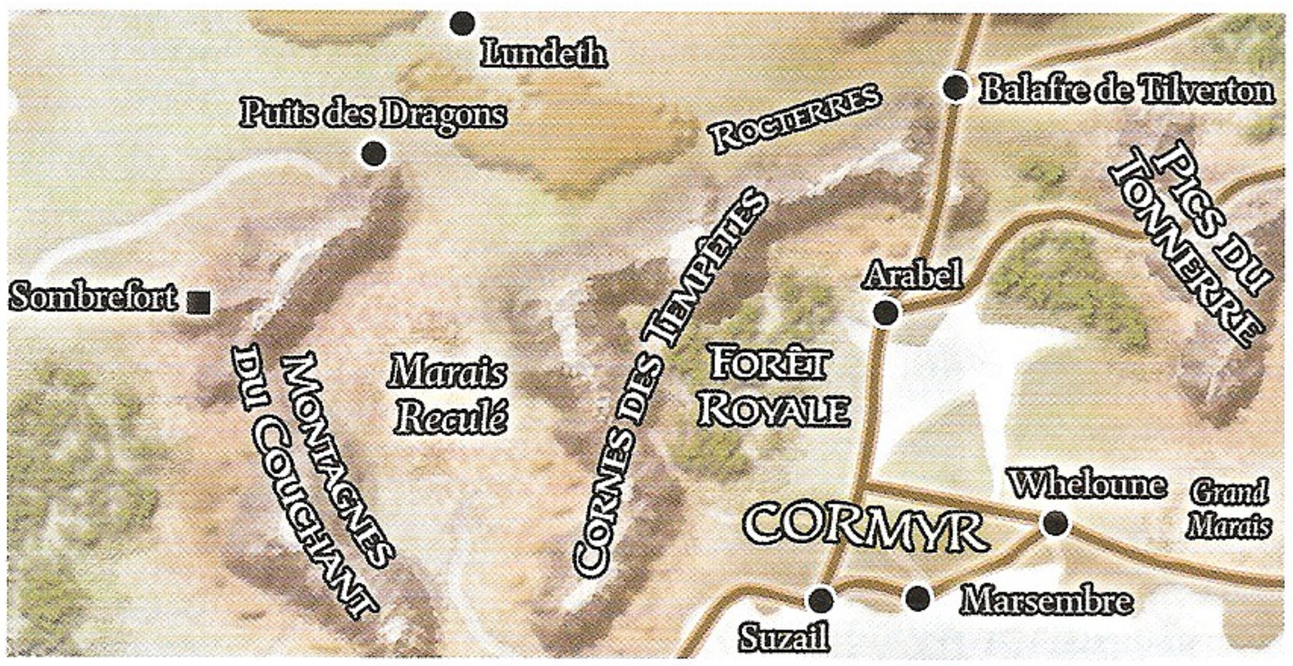
Les Cornes des Tempêtes : les montagnes situées aux frontières nord et ouest du Cormyr forment un rempart élevé percé uniquement par le col de Haute-Corne, qui est protégé par le château du même nom, et par le col des Gnolls, quant à lui défendu par Château-Roc. De petites tribus d'orques et de gobelins manipulées par des agents shadovars présents dans la région nuisent parfois aux caravanes qui y passent.

La forêt Royale : la réserve de chasse de la maison Obarskyr est un territoire boisé relativement sûr et débarrassé des créatures et ruines dangereuses. Après le passage de la Magepeste, un petit nombre de fées est revenu dans la forêt. Bien que la plupart d'entre elles évitent tout contact avec la population humaine du Cormyr, les plus malicieuses usent de magie pour détourner de leur chemin les voyageurs isolés.

Marsembre : construite sur un archipel d'îles marécageuses, Marsembre s'est rapidement étendue après la Magepeste. Le recul des eaux de la mer des Étoiles Déchues a laissé bien des canaux à sec et a obligé les installations portuaires à se déplacer au fur et à mesure que fuyait le rivage. Plus connue sous le nom de la Cité des Épices, Marsembre est sous l'influence de compagnies marchandes locales spécialisées dans ce commerce. Les habitants murmurent que les « seigneurs des épices » s'adonneraient également en secret au trafic de substances interdites.

Les pics du Tonnerre : cette large chaîne de montagnes doit son nom aux imprévisibles et violents orages qui martèlent ses sommets tout au long de l'année. Elle protège la frontière orientale du Cormyr et est le domicile de tribus hostiles de gobelins et d'orques.

Suzail : la capitale du Cormyr est une ville riche, domicile des familles nobles du Royaume Forestier et de ses maisons marchandes. Les Dragons Pourpres et les Magiciens de Guerre pourchassent sans pitié les espions nétherisses infiltrés, mais les machinations des nobles insatisfaits alimentent en permanence les intrigues locales. Les Dragons Bleus, ainsi que s'appelle la marine du Cormyr, y sont aussi basés pour mieux exercer le contrôle du pays sur ce qui reste du lac aux Dragons.



Wheloune : cette petite ville n'est plus une plate-forme commerciale située sur la Vouivre. Un décret royal en a fait une prison pour tous ceux qui sont soupçonnés d'appartenir au culte de Shar, prison qui est sous le contrôle d'impitoyables gangs de voyous.

Population du Cormyr

Courageux et nobles, les gens du Cormyr sont à juste titre fiers de leur royaume séculaire et perçoivent la Terre du Dragon Pourpre comme un bastion de raison dans un monde devenu fou. Les citoyens du Cormyr sont farouchement fidèles à la maison Obarskyr et indulgents en ce qui concerne les complots des différentes familles nobles. Bien que la majorité de la population soit humaine, les elfes et les demi-elfes ne sont pas rares et leur nombre est en augmentation avec le renforcement des liens commerciaux entre le pays et ses partenaires de Valprofond et de Myth Drannor.

Aventuriers

Beaucoup d'aventuriers sont originaires du Cormyr et ont reçu au nom du roi l'autorisation d'étendre l'influence du trône dans les nombreux territoires hostiles qui entourent le royaume.

L'évadé de Wheloune : vous avez grandi dans les rues dominées par les gangs de cette ville et vous portez les nombreux tatouages qui attestent des tribulations que vous avez dû endurer avant d'atteindre l'âge adulte. À la première occasion, vous vous êtes enfui et avez laissé derrière vous la cité pénitentiaire ainsi que le régime hypocrite qui se détourne de tous ceux qui sont suspectés de vénérer Shar.

Conseils d'interprétation : vous êtes un survivant dont la rancœur contre sa terre natale est tenace. Que vous dissimuliez vos tatouages par crainte des agents cormyriens ou que vous les affichiez fièrement en rejet public de la maison Obarskyr, vous espérez vous bâtir un nouveau foyer, loin de la Terre du Dragon Pourpre. Vous vous méfiez de ceux qui sont animés de trop bonnes intentions et qui refusent de reconnaître la noirceur qui infecte le cœur de toute créature. Vous êtes farouchement loyal à vos compagnons d'élection, mais indifférent à l'égard de ceux qui ne sont pas de votre « gang ».

Le dragon pourpre : vous avez servi dans la célèbre armée du Royaume Forestier, affrontant orques et gobelins à la frontière et protégeant les riches et paisibles villes de la nation. Que vous soyez de haute extraction ou un fier résident libre, vous êtes rompu à la guerre et avez hâte de vous lancer dans le monde pour affronter les menaces qui encerclent la Terre du Dragon Pourpre.

Conseils d'interprétation : vous êtes un cavalier fier et intrépide, loyal à la maison Obarskyr et à l'aise au côté des célèbres mages d'armes du Cormyr. Vous percevez votre terre natale comme un bastion de force et du bien et n'avez guère de tolérance pour ceux qui œuvrent dans l'ombre ou pour des motifs purement égoïstes.

Motivations des personnages

Motivés par leur profonde foi en l'honneur et la justice, les courageux héros du Cormyr s'élancent contre les dangers au sein même du royaume et au-delà.

Pour le pays et la couronne : la maison Obarskyr a longtemps encouragé les compagnies d'aventuriers accréditées à pacifier les contrées frontalières et à s'installer comme seigneurs des nouvelles terres colonisées, étendant ainsi la zone d'influence du trône.

Conseils d'interprétation : votre sens de l'honneur et des obligations influence la moindre de vos décisions. Votre farouche fidélité au Cormyr vous donne la force et la détermination nécessaires pour affronter et vaincre tous les dangers. Pourtant, il vous faut veiller à ce que votre sens aigu du devoir ne se transforme pas en une arrogante supériorité envers les barbares qui vivent hors des frontières de votre royaume éclairé.

Échapper à l'autorité du roi : que vous soyez injustement accusé d'un crime ou limité par les circonstances de votre naissance, vous supportez mal les restrictions imposées par la loi du Cormyr et sa structure sociale héréditaire. Au-delà des frontières du Royaume Forestier, vous percevez la perspective de vous forger votre propre destin, libéré de l'emprise étouffante d'une monarchie séculaire.

Conseils d'interprétation : vous rejetez instinctivement les structures autocratiques et les démonstrations moralisatrices de bienveillance. Vous jugez les autres créatures à leurs actes et non à leur histoire familiale ou à la réputation que leur a léguée le passé.

La balafre de Tilverton

Cette fosse centenaire est une interminable spirale de ténèbres et de flammes bleues qui souillent quiconque s'en approche de trop près. Les légendes évoquent une chose monstrueuse du nom de Déchiqueteur d'Ombre qui serait tapie au cœur de l'obscurité et dont les shadovars en personne n'oseraient s'approcher.

Côte des Dragons

La côte des Dragons évoque des images de ruelles sombres et d'affaires louches, de guildes de voleurs et de vaisseaux pirates ; c'est un de ces endroits de Faerûn qui semblent attirer à eux l'aventure. Depuis les récents bouleversements, les quelques lieux traditionnellement sûrs de la région le sont un peu moins, et les endroits dangereux sont devenus encore plus périlleux.

AVANTAGE RÉGIONAL DE LA CÔTE DES DRAGONS

Vous pouvez relancer tout test d'Intuition mais devez conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Vous connaissez également une langue supplémentaire de votre choix.

Connaissances générales

Port-Ponant fait partie des villes les plus anarchiques et les plus mal famées de Faerûn, un endroit où l'or permet de tout acheter. D'autres lieux ont connu d'importants changements ces dernières décennies. Avec le recul de la mer des Étoiles Déchues, Ilipur et Pros se sont même transformées en villes fantômes.

Dans le même temps, Nathlekh, Proskur et Teziir ont connu un boom commercial. Ces cités se sont métamorphosées et sont devenues des centres de commerce et d'affaires où règne la loi. Le Cormyr a annexé Proskur en 1405 CV et, plus récemment, fait de Teziir un protectorat. Le Nathlan (capitale Nathlekh) est quant à lui devenu un pays indépendant puissant, la Nation Orientale de l'Ouest, comme certains l'ont surnommé.

Particularités régionales

Avec l'influence cormyrienne qui s'étend sur la côte des Dragons, la région offre une grande variété de décors, depuis les rues policées de Proskur aux venelles sordides de Port-Ponant, en passant par les eaux dangereuses d'une mer infestée de pirates. La côte des Dragons est un endroit où l'on peut trouver n'importe quoi ou n'importe qui, à condition d'en avoir les moyens.

Ilipur : le port maritime asséché d'Ilipur est rempli de carcasses de navires, mais malgré le recul de la mer, la ville n'a pas perdu tous ses habitants. Chacun sait qu'Ilipur est sous le contrôle d'une bande de pirates qui se fait appeler l'Aube Bleue, et certains la soupçonnent d'être en mesure d'opérer à partir d'un port à sec grâce à l'un des derniers *navires volants* de Faerûn.

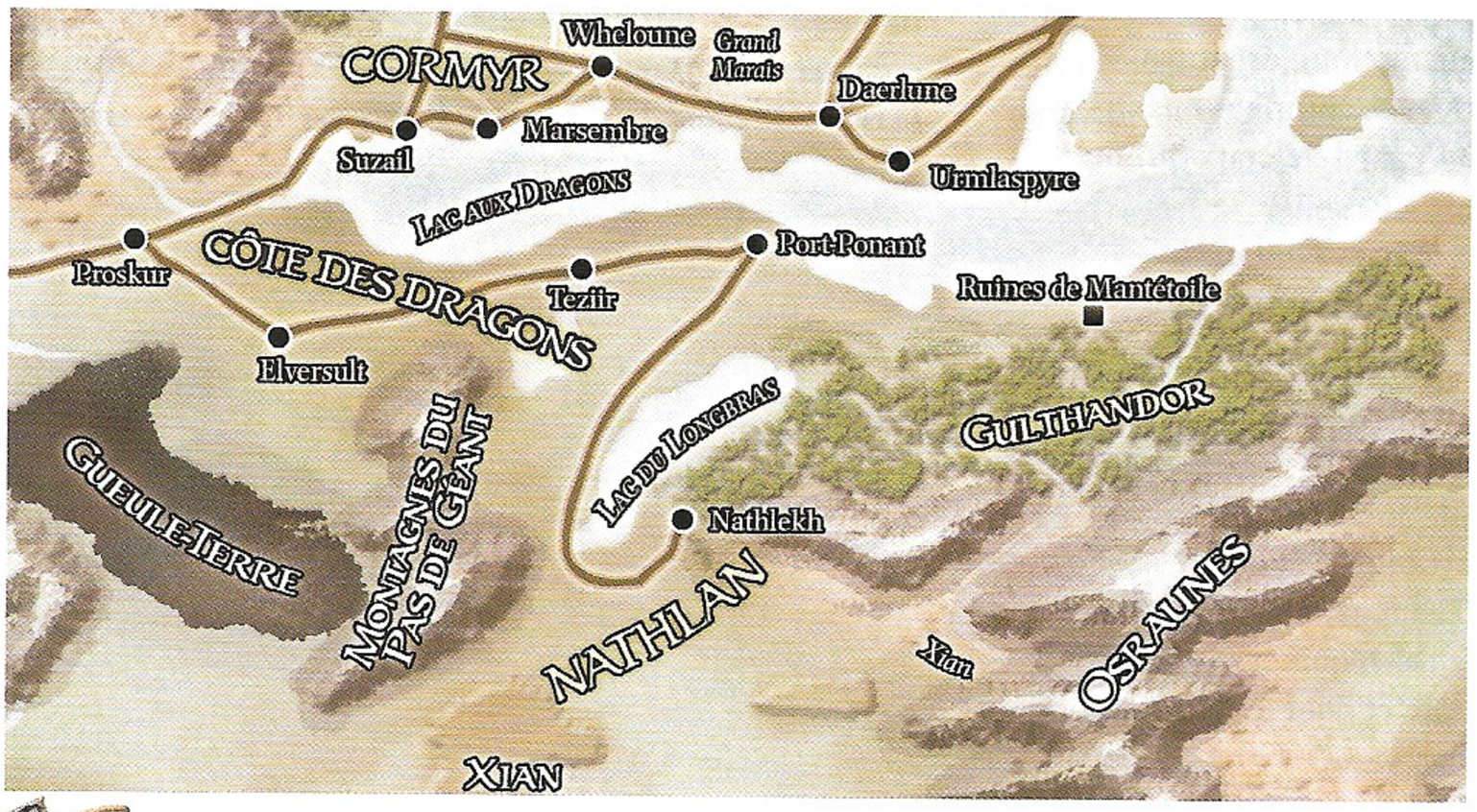
Le lac aux Dragons asséché : la baisse du niveau de la mer des Étoiles Déchues a révélé des siècles d'histoire et de trésors perdus. Le recul des eaux a provoqué la ruine de nombreuses communautés, mais il a aussi offert de nouvelles perspectives. Ceux qui sont prêts à braver les créatures qui rôdent sur les vastes plaines boueuses découvriront des cités aquatiques désertées, des grottes sous-marines à sec et de vieilles épaves attendant d'être explorées.

Nathlan : le Nathlan est une province nouvelle qui s'est développée au cours du siècle dernier. Les Shous du Nathlan (qui sont orientaux) se méfient des étrangers et des influences extérieures. Le Nathlan semble en revanche satisfait d'étendre son influence et les gens se demandent si les Neuf Épées d'Or de Port-Ponant ne seraient pas financées par les nombreux clans shous du pays.

Port-Ponant : un représentant de n'importe quelle race ou religion peut arpenter librement les rues de Port-Ponant, ce qui ne signifie pas pour autant que celles-ci soient sûres. Les deux groupes qui dominent la ville sont les Couteaux Enflammés, contrôlés par la maison Bleth, et les Neuf Épées d'Or, une organisation influencée par de puissants courtiers du Shou Lung, un pays du lointain Orient. Port-Ponant est un repaire de voleurs, mais de ce fait la ville reste libre de l'influence de puissances étrangères.

Population de la côte des Dragons

Sur la côte des Dragons, on peut rencontrer des gens de toutes les races et de tous les milieux, mais cette diversité se concentre pour l'essentiel à Port-Ponant et dans les cités voisines. Les préjugés sont toujours nombreux, mais les citoyens des cités marchandes de la région se préoccupent plus de la couleur de votre or que de celle de votre peau. Les terres avoisinantes, et notamment la forêt du Gulthandor, font bon accueil à presque toutes les races. Les régions de l'ouest, dont les cités de Proskur et de Teziir, sont maintenant plus réticentes à accueillir les étrangers en raison de l'influence du Cormyr.



Certes les voleurs parcourent les rues de ces villes moins librement qu'avant, mais c'est aussi le cas des demi-orques, tieffelins, genasi, drows et représentants d'autres races. Le Nathlan est l'exemple le plus extrême de ce type de préjugés, puisque tous ceux qui ne sont pas shous sont cantonnés à certains quartiers de Nathlekh, la capitale.

Aventuriers

Championne de la diversité, la côte des Dragons est en mesure de produire des aventuriers de n'importe quelle race et de n'importe quel profil. Un aventurier de cette région est généralement d'origine modeste ; il peut avoir passé son enfance dans la rue, avoir reçu une éducation monastique dans un clan shou ou être l'héritier d'une famille d'humbles marchands.

Pirate valeureux : malgré une mer et un ciel infestés de krakens et d'aboleths, les pirates continuent d'attaquer les navires qui croisent dans le lac aux Dragons. Ancien membre de l'Aube Bleue, vous en avez eu assez des pillages et avez décidé de chercher l'aventure sur la terre ferme. Vous êtes parti pour tenter votre chance, ou peut-être avez-vous fui la vengeance d'un capitaine que vous avez trahi.

Conseils d'interprétation : vous étiez autrefois pirate et les vieilles habitudes ont la vie dure. Vous vous exprimez avec verve, avez un sens moral très large et ne vous privez pas d'en faire la démonstration.

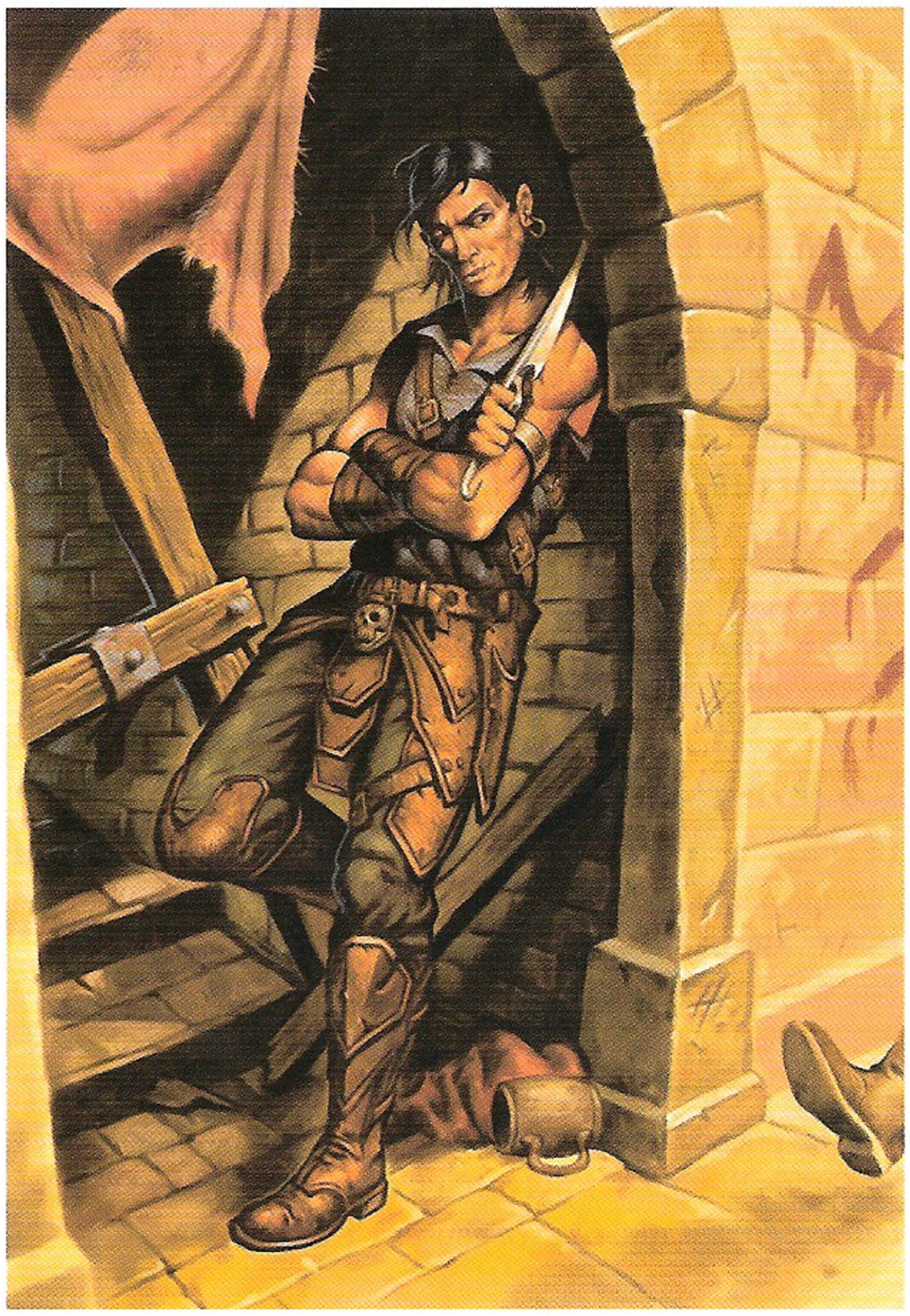
Guerrier ascétique : Nathlekh, la capitale du Nathlan, est l'un des hauts lieux de la tradition monastique et ascétique de l'Occident. En tant que guerrier ascétique, vous avez grandi dans un univers clos, entouré des vôtres, et ne connaissez pas grand-chose du monde extérieur. Mais vous ne pouvez réprimer votre désir d'aller parcourir le monde. Avec quelques vêtements dans votre sac, vous avez pris la route pour aller à la découverte de Faerûn.

Conseils d'interprétation : vous êtes ébloui par les « merveilles » du monde et vous extasiez souvent devant des choses qui semblent banales à autrui. Votre vision du monde est un peu naïve et vous conservez de l'optimisme et un cœur généreux face à l'adversité.

Motivations des personnages

Il y a de l'argent à faire sur la côte des Dragons, que ce soit dans les activités héroïques ou criminelles. Chercher fortune est une motivation courante chez les aventuriers de la région, mais ce n'est pas la seule chose qui détermine les actes d'une personne. De nombreux aventuriers, notamment originaires de Proskur ou Teziir, rejettent les activités illégales de la côte des Dragons et s'efforcent simplement de faire le bien dans ce monde.

Butin pirate : que vous soyez un pirate qui pille les navires malchanceux ou un aventurier qui traque ces mêmes pirates, la haute mer recèle pour vous des promesses de richesse. Si vous êtes sur la trace d'un butin, vous tendez l'oreille aux rumeurs locales et aux légendes parlant de trésors. Vous riez face à l'adversité, qu'elle prenne la forme d'une tempête ou d'une épée. Pour vous, la perspective la plus effrayante est une vie sans aventure ni danger.



WARREN MAHY

Conseils d'interprétation : vous parlez de votre savoir et de vos talents avec une grande confiance, quelle que soit la véracité de vos affirmations. Vous êtes un éternel optimiste que rien ne saurait décourager.

Pouvoir marchand : la côte des Dragons est une terre riche en perspectives pour celui qui a assez d'argent, et un aventurier dont la motivation est le pouvoir marchand le sait parfaitement. Vous ne vous souciez pas de la manière dont vous amassez votre fortune du moment qu'au final vous réussissez à vous constituer un réseau de contacts et d'alliés. Vous pouvez rechercher le pouvoir selon des voies légales, ou être du genre à ne reculer devant rien pour satisfaire vos ambitions.

Conseils d'interprétation : vous préférez laisser les autres faire la conversation, restez toujours poli et diplomate, mais n'offrez jamais plus que ce que vous prenez. Vous êtes conscient de la valeur des investissements à long terme, et des alliés loyaux sont en cela inestimables.

L'ordre légal : la côte des Dragons fourmille de gens sans foi ni loi, mais ceux qui vivent dans la sphère d'influence du Cormyr ont rejeté les activités criminelles. Vous avez vu les bienfaits d'une société juste et êtes désireux de faire le bien aussi souvent que vous le pouvez. Vous voulez débusquer les criminels et les mécréants et encourager la moralité chez les autres. Vous agissez toujours pour essayer d'améliorer la situation où que vous vous trouviez.

Conseils d'interprétation : vous vous exprimez avec une autorité morale et n'hésitez jamais à agir contre l'injustice. Dans votre conception du monde les choses sont noires ou blanches, et vous ne craignez pas de condamner ce qui pour vous est noir.

DURPAR

Le royaume du Durpar se trouve au sud du désert du Raurin, dans le sud-est de Faerûn. Longtemps considéré comme détruit par les autres résidents du continent, ce royaume côtier est assailli par les monstres des Terres des Bêtes. Ce qui reste des riches chakas (maisons marchandes) survit grâce au commerce avec l'Estagund et la Haute Imaskar tandis que la chaka dirigeante Datharathi effectue des expériences avec des incrustations de cristaux magiques.

AVANTAGE RÉGIONAL DU DURPAR

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Perception.

Connaissances générales

Le Durpar est composé de la cité de Vaelan, de la ville d'Assur et d'une poignée de forts dispersés. Bien que le reste de Faerûn ait largement oublié son existence, la région survit sous la direction de la chaka Datharathi malgré les menaces des Terres des Bêtes avoisinantes. Les gobelins de la tribu des Yeux-de-Fer patrouillent les rues de Vaelan et on murmure que des pots-de-vin sont versés aux très peu recommandables Seigneurs Bestiaux, ce qui conduit certains à dire que le Durpar est déjà une contrée gouvernée par les monstres.

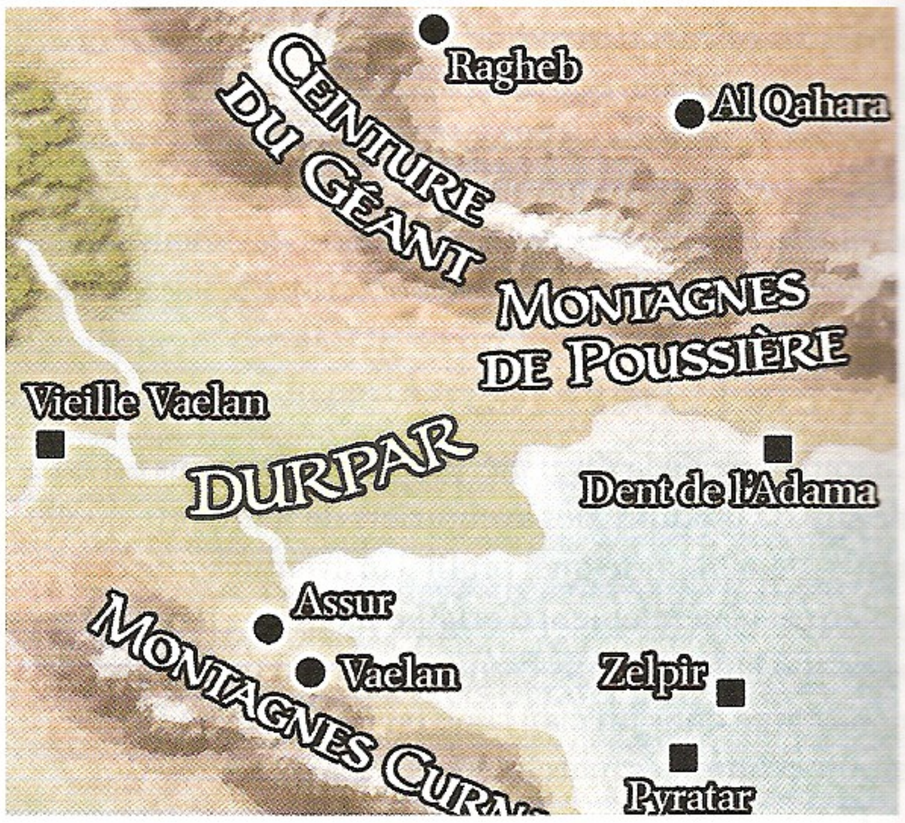
Particularités régionales

Le royaume du Durpar est accroché à la sinueuse côte des Eaux Dorées. En complément de ses deux villes, la région comprend des terres agricoles et une poignée de fortins.

Assur : cette petite ville portuaire a un marché grouillant et un port aux eaux profondes. Elle sert de base militaire et navale pour protéger le trafic côtier et ses fermes du littoral. Assur est célèbre pour ses hardis guerriers humains, halfelins et gobelins.

Les Terres des Bêtes : la région située au nord de l'Estagund et à l'ouest du Durpar est connue sous le nom de Terre des Bêtes. Ces contrées sont le domaine de cités-états dirigées par des monstres où les humains, les halfelins et un peuple d'hommes-oiseaux du nom de kenkus survivent en tant qu'esclaves ou bétail, où les caravanes marchandes de passage sont attaquées en toute impunité.

Vaelan : la capitale du Durpar est la plus grande communauté restante du royaume. Elle conserve la grandeur d'une cité commerciale au prestige révolu, mais la reconversion de ses jardins suspendus en agriculture de subsistance et la présence des gobelins de la tribu des Yeux-de-Fer dans ses rues sont révélatrices de la déchéance du royaume. Les chakas de Vaelan résident dans des tours élancées qui s'élèvent du quartier des affaires en centre-ville, et des gangs de voleurs kenkus et de voyous halfelins s'affrontent dans les bas-fonds des faubourgs périphériques. Les maisons marchandes dominent toujours l'économie et la culture, même si aucune n'ose contrarier la chaka dirigeante Datharathi.



Population du Durpar

Les habitants du Durpar sont majoritairement humains, halfelins et kenkus, même si les gobelins de la tribu des Yeux-de-Fer dominent les forces armées de Vaelan. On suppose que toutes sortes de monstres capables de prendre une apparence humaine se cachent parmi la population. À de rares exceptions près, les visiteurs ne viennent que de Delzimmer, de l'Estagund ou de la Haute Imaskar. Les autochtones du Durpar respectent officiellement l'Adama, un code strict qui prône l'honnêteté et la bonne conduite plus que la vénération d'un dieu particulier. Mais au quotidien, beaucoup souhaitent avant tout survivre. Le commerce reste la principale ressource de l'économie durparie bien que la richesse et l'influence des chakas aient beaucoup diminué. Les habitants du Durpar voient le monde extérieur avec un mélange d'amertume et d'envie. La plupart se sentent abandonnés du reste de Faerûn, ce qui ne les empêche pas d'aspirer à une vie meilleure loin de la menace de plus en plus lourde des Terres des Bêtes.

Aventuriers

Le Durpar est en contact direct avec une sauvagerie pure, pratiquement coupé du reste de Faerûn par les monstres des Terres des Bêtes. Les aventuriers originaires du pays savent que la frontière entre la civilisation et les régions sauvages est très perméable. Les dangers que représentent les monstres intelligents sont bien réels, mais il est toujours possible de parvenir à un accord avec la plus sauvage des bêtes quand on est prêt à en faire l'effort.

LA DENT DE L'ADAMA

Ce monolithe quasiment vertical se dresse près de l'entrée de la trouée de Raurin, entre les montagnes de Poussière et les montagnes de la Ceinture du Géant. Des soldats de la chaka Datharathi et un nuage de ténèbres éternelles interdisent l'accès à cette mine jadis rentable et les rumeurs courent sur les horreurs qui se trouveraient dans ses profondeurs.

Le protecteur du Durpar : le royaume du Durpar dépend des aventuriers financés par les chakas pour contenir les déprédations des monstres des Terres des Bêtes alentour.

Conseils d'interprétation : la ligne qui sépare la civilisation de la sauvagerie la plus totale est bien mince, les monstres étant omniprésents au quotidien.

L'élégiaque en sommeil : la chaka Datharathi continue d'effectuer des expériences en matière de modifications corporelles, remplaçant des membres et d'autres parties du corps par une substance magiquement animée à la teinte pourpre du nom de cristal élégiaque. Les membres de cette chaka peaufinent leur technique sur des criminels qui échangent leur corps contre une réduction de peine et sur des volontaires poussés par le besoin désespéré de nourrir leur famille. Si de rares sujets de ces expériences font l'acquisition de nouveaux pouvoirs, la majorité meurent ou se sont à jamais handicapés. Vous êtes l'une des exceptions : votre prothèse en cristal élégiaque semble fonctionner à l'image du membre d'origine, ce qui fait de vous le candidat idéal pour de plus amples expériences. Qui sait quels secrets se cachent au tréfonds de votre membre cristallin ?

Conseils d'interprétation : vous vous méfiez de votre propre corps et vous sentez vulnérable au contrôle magique. Vous dissimulez votre altération de votre mieux par crainte des réactions de ceux qui pourraient ne voir en vous qu'un automate décérébré.

Motivations des personnages

Le Durpar est en proie à la sauvagerie, assailli par les Terres des Bêtes expansionnistes. La plupart des habitants du royaume se terrent derrière ses remparts, espérant maintenir les monstres à l'écart, mais des âmes courageuses ont entrepris d'endiguer le flot montant des monstres ou de relier le royaume au monde extérieur.

Trahi : malgré vos nobles ambitions de défendre votre terre natale contre les monstres des Terres des Bêtes, vous êtes désormais convaincu que le Durpar est secrètement sous l'influence des Seigneurs Bestiaux et que ceux qui prétendaient apprécier vos efforts vous ont berné. Dépourvu de preuves pour étayer vos suspicions mais néanmoins convaincu de leur exactitude, vous avez fui loin des chakas de Vaelan avant qu'on vous réduise au silence.

Conseils d'interprétation : vous avez du mal à accorder votre confiance aux gens ayant un poste à responsabilités, craignant qu'ils y soient parvenus en s'arrangeant avec les résidants monstrueux de Faerûn.

L'exploration : le sang des maisons marchandes déchues coule dans vos veines. Vous espérez endiguer la vague de la brutalité qui met votre terre natale en danger en concluant de nouveaux accords commerciaux avec le monde extérieur. La première étape consiste à voyager, à voir ce que le reste de Faerûn a à offrir et ce que vous pouvez lui offrir en retour.

Conseils d'interprétation : vous avez un esprit d'entreprise, décelant une perspective dans chaque besoin et de la valeur dans toute ressource. Votre premier instinct est de négocier car chaque chose a son prix.

La lignée monstrueuse : vous êtes un enfant des Terres des Bêtes ayant au moins un « monstre » parmi vos ancêtres. Que ce soit dans le monde civilisé ou au royaume des monstres, vous êtes malvenu et on vous perçoit soit comme une bête sauvage, soit comme une proie facile.

Conseils d'interprétation : vous ne faites guère de différence entre les races civilisées et barbares et considérez les deux groupes avec suspicion. Vous êtes prompt à vous défendre et encore plus prompt à vous offenser lorsque l'on vous juge sur votre apparence.

Vieille Vaelan

D'après les rumeurs, les ruines de Vieille Vaelan, à la limite du territoire contrôlé par les chakas, renfermeraient les richesses perdues du vieux Durpar. Pour autant, rares sont ceux qui se rendent sur les buttes herbeuses et les tas de pierre qui marquent l'emplacement de l'ancienne ville. Sous les ruines, les morts ne reposent pas en paix et on dit que des meutes de bêtes en maraude parcourent la région.



WARREN MAHY

EAUPROFONDE

La Cité des Splendeurs est un centre de commerce où des représentants de toutes les races, de toutes les religions et de toutes les nations viennent faire des affaires, colporter des rumeurs et s'enrichir.

AVANTAGE RÉGIONAL D'EAUPROFONDE

Vous connaissez une langue supplémentaire de votre choix, ajoutez Diplomatie à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie.

Connaissances générales

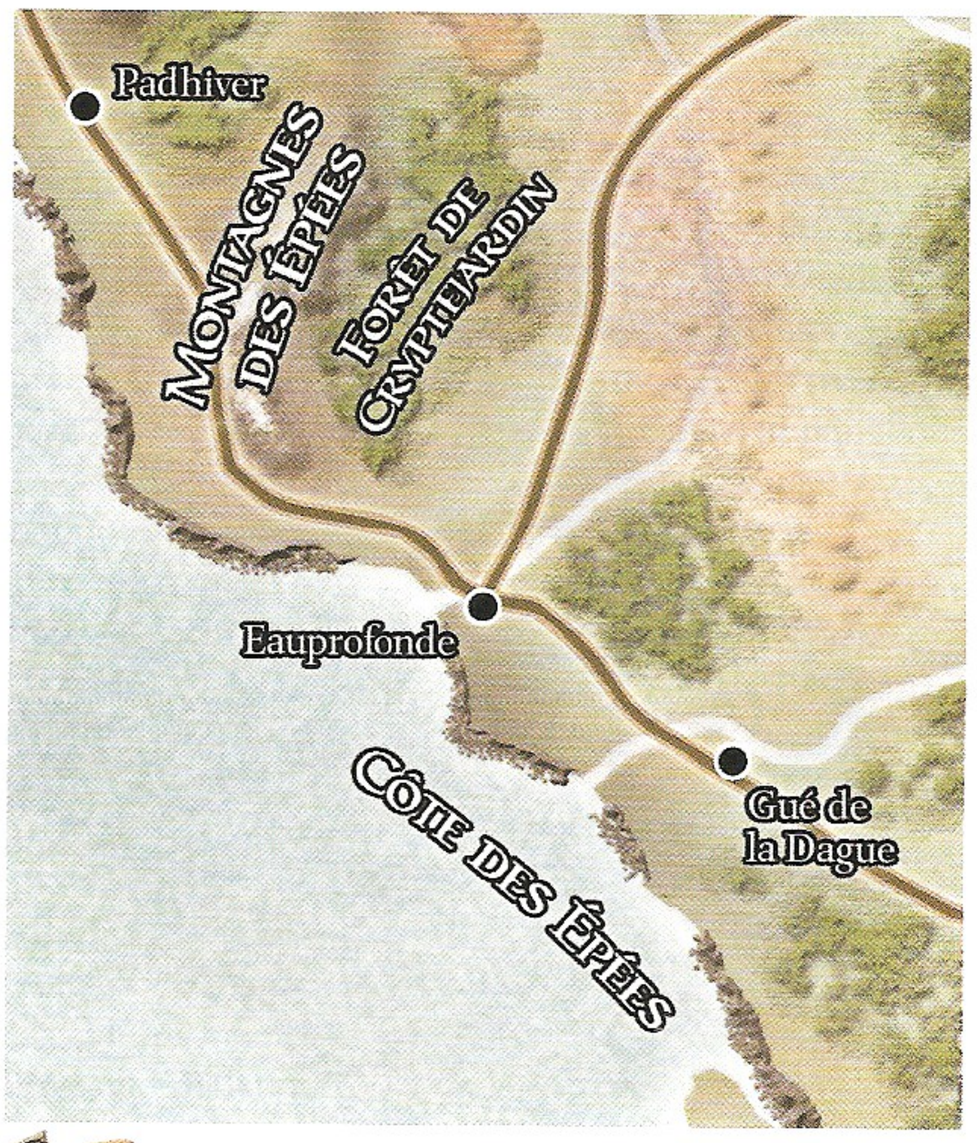
Le Diamant du Nord est une cité incontournable, avide d'or et tolérante envers les étrangers. Il y a longtemps, les Seigneurs d'Eauprofonde se détournèrent des idées de conquête pour constituer une puissance commerciale dominante de l'ouest de Faerûn. La ville est célèbre pour Montprofond, un donjon qui court sous ses rues et recèle toutes sortes de monstres et de trésors.

Particularités régionales

La Cité des Splendeurs est organisée en différents quartiers et renferme de nombreux lieux et édifices remarquables.

La Cité des Morts : le cimetière de la ville se trouve à l'est du quartier des Affaires, à mi-chemin entre les quartiers Nord et Sud. L'endroit sert de parc durant le jour, mais ses portes sont fermées à la nuit tombée au cas où les morts s'agiteraient.

Les égouts : Eauprofonde dispose d'un vaste réseau d'égouts qui court sous l'ensemble du plateau sur lequel la ville se dresse. Entretenus par la guilde des excavateurs et des plombiers, les égouts servent de réseau clandestin de circulation pour ceux qui veulent se déplacer dans la ville en secret. Les égouts les plus profonds et les niveaux supérieurs de Montprofond sont devenus le nouveau quartier en date, habité par des aventuriers sans le sou qui survivent en faisant de brèves incursions dans la ville au-dessus ou dans le donjon au-dessous en quête de richesses. Les résidents de ce quartier, baptisé Bassombre, ont généralement des activités illégales.



Les Garennes : ce quartier souterrain court sous la moitié nord du quartier du Port et sous une grande partie du quartier de la Citadelle. Habité par des halfelins, des gnomes et quelques nains, le quartier des Garennes héberge un artisanat dynamique ainsi que de petits gangs de pickpockets et de monte-en-l'air.

Le quartier des Affaires : situé entre le quartier de la Citadelle et la Cité des Morts, ce quartier animé est un centre d'affaires qui héberge l'essentiel des activités commerciales de la ville. Parmi les lieux notables du quartier se trouvent la cour du Taureau Blanc, le Caravansérail et la place de la Vierge, où sont recrutés les aventuriers et les mercenaires en quête d'un emploi.

Le quartier du Champ : ce quartier nouveau et populeux est coincé entre la muraille aux Trolls Nord et le rempart extérieur de la ville qui se déploie autour de la porte Nord. Ce quartier bruyant et animé héberge des étrangers pauvres ou modestes, dont des elfes, des nains et des sang-mêlé, descendants des réfugiés qui vinrent s'abriter à Eauprofonde durant la Magepeste.

Le quartier de la Citadelle : ce quartier se trouve au centre de la ville et occupe les pentes orientales du mont d'Eauprofonde. Il accueille les bâtiments de l'administration municipale, dont la Tour de Bâton Noir, la Citadelle d'Eauprofonde et le Palais des Seigneurs.

Le quartier Maritime : le quartier le plus riche de la ville héberge les tours de magiciens puissants, des temples immenses et les grands manoirs de la noblesse fortunée.

Le quartier Nord : ce quartier riche et paisible est situé dans le coin nord de la ville et surplombe Veillefalaise.

Le quartier du Port : ce quartier s'étale le long du port d'Aquafond, au sud de la ville. C'est un quartier animé célèbre pour ses bagarres, ses tavernes et sa magie noire.

Le quartier Sud : le sud d'Eauprofonde est pauvre et modeste, mais il est animé par le passage des caravanes et toute l'activité qu'elles génèrent. Les édifices notables du quartier comprennent le Caravansérail et le Waymoute, où les marchands rassemblent leurs caravanes et recrutent les aventuriers qui veulent se faire embaucher comme gardes.

Rivebrume : la rive nord de l'ancien port naval est un dépotoir de navires sabordés et constitue un quartier violent où la loi n'a que peu de place.

Sous-falaise : ce quartier tentaculaire et plutôt anarchique s'étend depuis le pied de la falaise est d'Eauprofonde, à l'extérieur de la ville. Il héberge les plus récents arrivants dans la Cité des Splendeurs.

Le Versant : les riches marchands d'Eauprofonde (dont de nombreux nains) investissent progressivement les pentes nord et nord-est du mont d'Eauprofonde en y faisant construire rues et maisons, créant le nouveau quartier du Versant qui surplombe les rues du quartier de la Citadelle.

Population d'Eauprofonde

Les habitants d'Eauprofonde sont généralement cosmopolites, tolérants et ouverts d'esprit. Issus de différentes races et cultures, les Aquafondiens sont unis par le désir d'améliorer leur existence. Ils adorent les commérages et les rumeurs, et l'information rivalise avec l'argent au titre de principale monnaie d'échange de la cité. Les Aquafondiens sont généralement méfiants à l'égard des Amniens et des « barbares du nord » et ne craignent que les hordes d'orques et de trolls. Les citoyens vendent, achètent et proposent toutes sortes de biens et de services. Eauprofonde est réputée pour ses guildes et ses familles nobles, mais ces deux groupes ont eu leur part de déboires ces dernières années.

Aventuriers

La Cité des Splendeurs est un aimant pour les aventuriers, attirés des quatre coins de Faerûn par les promesses de richesses de Montprofond, une attirance que les barbes nomment l'Appel d'Halaster. Mais des Aquafondiens de souche embrassent eux aussi la carrière d'aventurier dans l'espoir de faire fortune.

Noble désargenté : la position de nombreuses maisons nobles d'Eauprofonde a sensiblement décliné au cours du siècle dernier. Leurs rangs ont été décimés par la Magepeste et elles ont perdu nombre de leurs domaines ruraux. Plus d'un jeune gaillard a fui la vie de gentilhomme sans le sou dans l'espoir de reconstituer la richesse familiale.

Conseils d'interprétation : vous êtes fier de votre histoire familiale et déterminé à inverser le cours de son déclin. Vous arpentez les salles des riches manoirs et des ruines branlantes avec le même aplomb, rayonnant la confiance et la supériorité malgré votre bourse vide.

Montprofond

Édifié par Halaster le Mage Dément, le grand donjon de Montprofond survit grâce à d'anciennes protections et à la magie persistante de son créateur. Dans le siècle qui a suivi la mort d'Halaster, Montprofond est devenu encore plus violent, attirant toutes sortes de monstres et de hors-la-loi, dont beaucoup sont marqués par les effets durables de la Magepeste. Il paraîtrait que les entrailles de Montprofond contiennent une poche de Magepeste active qui continue à alimenter les étages supérieurs d'un flot de créatures inconnues jusqu'ici.

Immigré plein d'avenir : au cours du siècle dernier, Eauprofonde a accueilli des émigrants venus de tout Faerûn. Ces nouveaux arrivants ou leurs descendants immédiats ont rapidement adopté la cosmopolite Cité des Splendeurs et cherchent désormais à se hisser dans les couches supérieures de la société grâce à un dur labeur et à la prise de risques calculés.

Conseils d'interprétation : vous êtes ouvert, amical et déterminé. Vous aimez les situations inédites et rencontrer de nouvelles personnes. Vous êtes confiant dans vos capacités et certain de pouvoir améliorer votre sort par le travail, la détermination et quelques prises de risque.

Motivations des personnages

Les habitants d'Eauprofonde sont unis par leur désir commun d'améliorer leur sort. Pour beaucoup d'entre eux, une vie d'aventurier est un moyen rapide, risqué certes, de gagner à la fois des richesses et une renommée dans une ville qui récompense les chanceux, les audacieux et les malins.

L'Appel d'Halaster : il y a un siècle, le Mage Dément de Montprofond lança un appel qui infecta le cœur des apprentis aventuriers de tout Faerûn. Ils furent nombreux à être attirés et à venir explorer les entrailles de Montprofond. Même si l'écho magique de cet appel a disparu, le désir d'explorer ce célèbre donjon et de se lancer dans d'autres explorations dangereuses survit dans la culture d'Eauprofonde et continue à attirer de nombreux jeunes aventuriers.

Conseils d'interprétation : des rêves de ruines anciennes, de trésors enfouis et de monstres légendaires hantent votre esprit et vous poussent à explorer Montprofond et d'autres repaires souterrains. Votre bravoure frise l'inconscience et vous vivez votre vie pleinement, sans trop vous soucier du lendemain.

Argent et commerce : de nombreuses fortunes furent perdues durant la Magepeste, mais certains opportunistes surent saisir la chance qu'offrait cette époque chaotique. Plus d'un riche marchand bâtit sa fortune comme aventurier, en utilisant le fruit de ses pillages pour monter d'importantes opérations commerciales. D'autres partirent à l'aventure dans l'espoir de découvrir de nouvelles opportunités commerciales ou des marchés inexploités. Cette tradition se poursuit aujourd'hui et pour de nombreux jeunes Aquafondiens, une carrière d'aventurier est un tremplin pour de futurs succès commerciaux.

Conseils d'interprétation : vous ne craignez pas de prendre des risques et calculez froidement vos chances de faire de meilleurs profits. Vous êtes toujours attentif à la chance qui passe et à l'aise pour discuter avec tous ceux qui croisent votre route. Mais votre désir de succès vous empêche de croire aux motivations d'autrui et vous êtes lent à vous faire de véritables amis.

GRAND-VAL

Le Grand-Val est l'impressionnante vallée balayée par les vents qui scinde deux énormes étendues boisées, la forêt de Dun au nord et celle de Léthyr au sud. Les druides et les gens qui occupent la grande butte rocheuse de Yeshelmaar représentent l'unique population entre les bois sauvages du sud, qui comptent peu de communautés, et le mal suppurant de la forêt du nord.

AVANTAGE RÉGIONAL DU GRAND-VAL

Vous ajoutez Arcanes et Nature à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests d'Arcanes et de Nature.

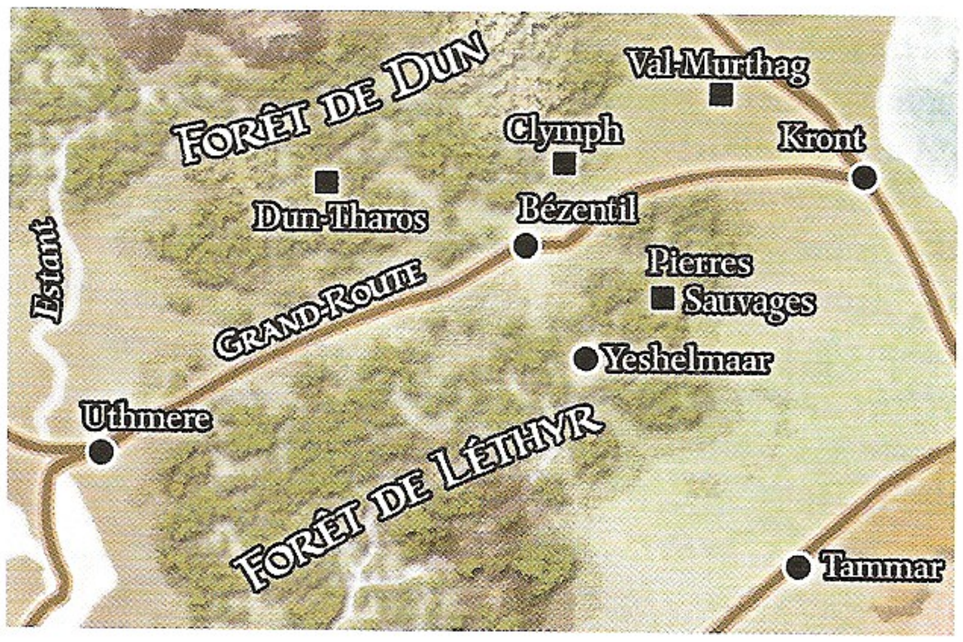
Connaissances générales

Le commerce transitant par la Grand-Route a disparu, si bien que les protecteurs de Yeshelmaar constituent le dernier bastion de civilisation du Grand-Val. Les démons qui étaient cantonnés aux rameaux de la forêt de Dun par l'empire déchu du Narfell rôdent désormais dans la forêt du nord et menacent d'envahir les contrées sauvages de la forêt de Léthyr. Les bois du sud abritent des villages cachés d'elfes sauvages et une poignée de communautés humaines le long de la frontière du Thesk.

Particularités régionales

Le Grand-Val est divisé entre trois régions : la forêt de Dun, la forêt de Léthyr et les terres qui séparent les deux. Les vestiges de communautés relativement récentes jonchent la Grand-Route décrépite qui sillonne le cœur du pays d'ouest en est, et des ruines remontant à plusieurs siècles se cachent sous la végétation des deux grandes forêts.

Bézentil : ce village fortifié qui est sous la protection des druides du Cercle de Leth sert d'étape sur la Grand-Route. Les nuits de pleine lune, des meutes de loups se rassemblent devant les murs, réunions que les habitants appellent le Grand Hurlement, et qui sont généralement suivies d'une série d'attaques visant les voyageurs dans toute la région.



Forêt de Dun : les bois du nord ne sont qu'une contrée sauvage grouillant de démons, souillée par des siècles de développement de la corruption et de rites de druides sombres. Dun-Tharos et la forteresse Clymph comptent parmi les ruines légendaires que l'on trouve au cœur de cette forêt.

Forêt de Léthyr : la forêt du sud est une véritable étendue sauvage qui n'abrite que des villages secrets d'elfes des bois. Les forestiers du Grand-Val et du Thesk se rendent régulièrement à la lisière de ces bois, mais ses profondeurs sont pour l'essentiel inexplorées.

Kront : ce rude village frontalier à l'extrémité orientale du Grand-Val est resté libre malgré les incursions régulières des guerriers du Narfell. Kront est dirigé par dame Chinilvur, fille d'une modeste maison impilturienne.

Uthmere : ce relais marchand fortifié entouré de petites fermes est tout ce qui reste de l'ancienne cité portuaire qui marquait autrefois le terminus occidental de la Grand-Route.

Yeshelmaar : cet avant-poste se dresse sur une colline escarpée qui monte depuis la forêt méridionale, près d'un petit lac. La forteresse se distingue par ses grandes tours sculptées par les elfes et reliées par des escaliers tourbillonnants qui se mêlent à la pierre du socle volcanique. D'énormes jardinières contenant des arbres ancestraux sont alignées sur le flanc de la colline, ce qui donne l'impression que la forteresse n'est qu'une partie de la forêt qui émerge élégamment. Yeshelmaar est désormais le siège du Cercle de Leth, sous l'autorité du nentyarque et de ses hauts druides. Le nentyarque protège la forêt sauvage de Léthyr et cherche à retrouver son siège original dans celle de Dun, abandonnée aux griffes des démons.

Population du Grand-Val

Bien qu'ils soient peu nombreux, les habitants du Grand-Val constituent un peuple courageux qui respecte et sait apprécier les étendues sauvages. La plupart sont humains ou elfes des bois, mais on sait qu'il existe également des demi-elfes et des férals. Les apparats de la civilisation sont mal vus et même craints, car les vestiges d'anciennes cultures souillent encore le pays par leurs legs de maléfices et de désespoir. La forteresse de Yeshelmaar étant coupée du reste du monde, les étrangers qui s'y rendent sont victimes d'une grande méfiance. Ceux qui sont soupçonnés de traiter avec les démons ou perçus comme des saccageurs de la nature sont éliminés sommairement.

DUN-THAROS

Au cœur de la forêt de Dun se cachent les ruines noyées sous la végétation de Dun-Tharos, ancien siège des druides qui veillaient sur la région. Désormais occupée par des démons et des arbres flétris, on raconte que cette cité délabrée recèle les trésors de l'antique Narfell.

Aventuriers

Le Grand-Val est une zone frontalière peu clémente, sur laquelle planent les menaces de la forêt de Dun et les variations du froid climat nordique. Les quelques habitants que compte la région sont robustes et n'ont pas peur d'affronter les périls quotidiens de leur existence. Bon nombre de ceux qui ont l'expérience de la guerre se réjouissent de pouvoir défendre leur terre contre l'ennemi. Plus d'une compagnie d'aventuriers a été fondée à partir d'une bande d'amis déterminés à secourir un compagnon attiré par un démon dans la forêt de Dun ou disparu en explorant des ruines envahies par la végétation.

Orphelin de Dun : la forêt de Dun abrite de petites bandes d'orphelins qui errent dans les sous-bois, beaucoup ayant au moins un fiélon parmi leurs ancêtres. Enfant, vous vous êtes élevé tout seul, ne devant votre survie qu'à votre ruse et votre sagacité, et vous ne connaissez ni maître ni ami.

Conseils d'interprétation : bien que vous connaissiez l'importance de la coopération, vous ne faites confiance à personne et vous attendez à être trahi à tout instant. Vous vous accrochez à l'espoir qu'un jour, vous pourrez trouver un groupe de compagnons sur lesquels compter pour vous couvrir contre les dangers d'un monde impitoyable, mais pour l'instant, vous vous contentez de rester en vie.

Hurleur de Bézentil : de temps en temps, des individus hirsutes à l'aspect de loups débarquent au village de Bézentil, blessés et meurtris, pratiquement amnésiques. Vous êtes vous-même l'un de ces « loupiauds » et n'avez qu'un vague souvenir de traques sanguinaires sous les feuillages, sans pour autant être sûr d'y avoir été le prédateur ou la proie.

Conseils d'interprétation : vous êtes assailli d'accès de voracité que vous ne comprenez pas et votre humeur va et vient avec les phases de la lune. L'amitié est pour vous essentielle et vous feriez n'importe quoi pour vos compagnons d'armes.

Gardien de Yeshelmaar : les druides et leurs alliés au service du Cercle de Leth protègent tout le Grand-Val. Certains opèrent seuls ou se joignent à des compagnies d'aventuriers, mais d'autres forment des cercles plus réduits qui œuvrent de concert contre les nombreuses menaces de la région. Vous êtes fier de votre appartenance au Cercle de Leth et avez juré fidélité au nentyarque qui veille sur ces terres.

Conseils d'interprétation : vous vous voyez comme un intendant de la nature. Cette région frontalière fait votre bonheur et vous prenez volontiers les risques qui s'imposent pour protéger l'ordre naturel contre la corruption envahissante du mal.

Motivations des personnages

Perchés sur une zone tampon dangereuse, les habitants du Grand-Val doivent écrire leur propre destinée en ce monde tout en bravant les horreurs d'empires d'un autre temps.

Une vie meilleure : l'existence dans une contrée frontalière est aussi brutale que brève. On ne peut guère en attendre plus que la survie, dans le meilleur des cas. Vous avez décidé de partir en quête de votre fortune et voulez trouver une demeure qui vous promet davantage que la furie de la nature et la menace constante du mal.

Conseils d'interprétation : vous êtes un dur et prisez votre indépendance, mais les apparats de la civilisation vous font de l'œil et vous aimeriez bien pouvoir baisser la garde, ne fût-ce qu'un instant. Vous êtes étrangement fasciné par les cultures dans toute leur variété, mais les foules et les lieux étriqués vous mettent mal à l'aise malgré tous vos efforts d'adaptation.

Guerre démoniaque : le Cercle de Leth a besoin de nouvelles armes contre la propagation croissante de démons. Vous avez répondu à cet appel et vous êtes porté volontaire pour braver les profondeurs des ruines nares et autres souterrains, en quête d'une magie puissante à employer contre le fléau de la forêt de Dun.

Conseils d'interprétation : votre haine des démons et de leur engeance est inextinguible. Pour vous, la magie est à la fois une aubaine et une malédiction. Utilisée intelligemment, elle peut vaincre les horreurs d'un autre monde, mais vous ne pouvez occulter le fait que son emploi débridé des siècles passés a fait plus de mal que de bien à Faerûn.

Bougeotte : les errances nocturnes de Séluné vous titillent le cœur et évoquent des sentiers vierges. Comme les meutes de loups qui rôdent dans le Grand-Val, vous vous allongez rarement deux nuits de suite au même endroit.

Conseils d'interprétation : vous êtes attiré par des choses que vous ne pouvez expliquer et éprouvez régulièrement les tourments de la bougeotte. Vous partez découvrir de nouvelles situations et de nouveaux sites sur un coup de tête et ne vous lassez jamais de reprendre la route.

Oracle de la forteresse Clymph

Dans les profondeurs de la forêt de Dun gisent les ruines de ce que l'on appelle la forteresse Clymph. La légende parle d'une voix tonitruante s'élevant de la terre qui accueille tous ceux qui osent frapper trois coups à la porte des lieux. Le visiteur pose alors sa question, dans l'espoir d'obtenir une réponse sans succomber à l'attrait des profondeurs de la citadelle.

HAUTE IMASKAR

Reparu après quelque 4 000 ans d'absence de Toril, l'empire de Haute Imaskar se dresse au sein de nuages bouillonnants de poussière pourpre. Sa réapparition marque le retour d'une nation ancienne et détestée, celle d'un peuple dont la marque indélébile dans l'histoire continue de susciter peur et méfiance. La Haute Imaskar a beau avoir rompu avec nombre de ses précédentes coutumes, son passé entaché attise des suspicions héritées de temps révolus.

AVANTAGE RÉGIONAL DE LA HAUTE IMASKAR

Vous pouvez relancer n'importe quel test d'Arcanes mais devez conserver le second résultat, même s'il est pire.

Vous connaissez également une langue supplémentaire : le profond.

Connaissances générales

La Haute Imaskar se tient sur les ruines de l'ancienne Mulhorande, une nation brisée il y a plus d'un siècle par la Magepeste, au peuple décimé et aux dieux disparus. C'est dans le vide laissé par cette disparition que les Imaskaris apparurent comme s'ils avaient traversé des millénaires d'histoire d'une foulée, sans jamais avoir changé. Commençant par la reconstruction du palais de l'Empereur Pourpre, les Imaskaris étendirent leur influence aux contrées nouvellement inoccupées et même au-delà. La Haute Imaskar a pris bien soin de rompre avec ses traditions les plus sinistres, allant jusqu'à abolir l'esclavage sous toutes ses formes. Néanmoins, son penchant naturel pour la magie et sa fidélité à de vieilles coutumes incitent bien des gens à s'interroger sur les véritables motivations du pays.

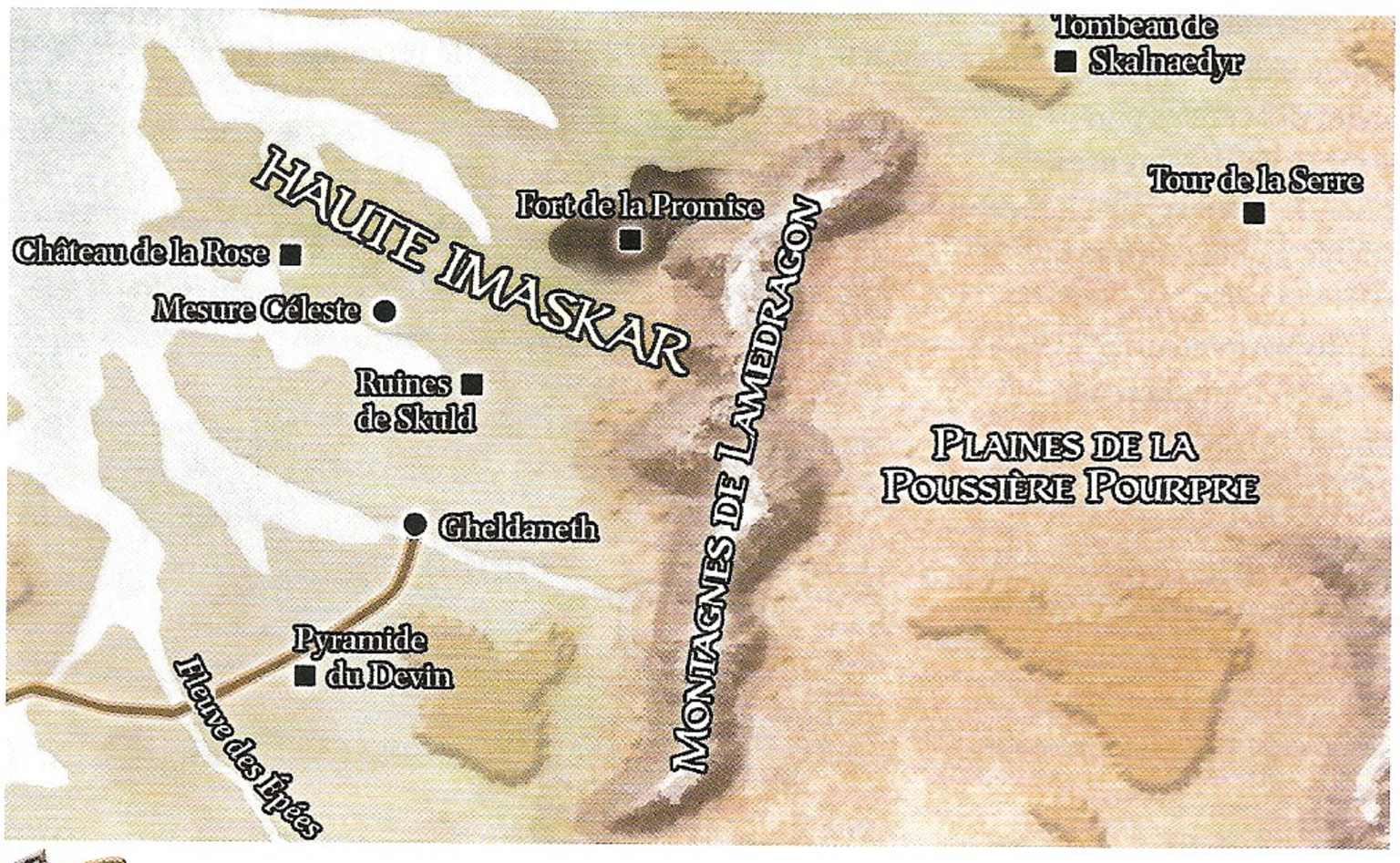
Particularités régionales

La Mulhorande n'a pas disparu sans bruit et la Magepeste vit le pays totalement transformé en un mélange improbable d'îlots en tout genre, d'abysses insondables, de tours vertigineuses, de fleuves de terre déferlant au travers du territoire, de nuages de feu bouillonnant, de mers jaunes en ébullition parsemées de sulfureuses éruptions de gaz, et d'autres phénomènes environnementaux étranges. L'influence de la magie sauvage sur la région est telle que voyager est une épreuve en soi. L'instinct prime sur les sens car on ne peut se fier ni à la vue, ni à l'ouïe, ni à l'odorat.

Mesure Céleste : c'est depuis Mesure Céleste, la capitale de la Haute Imaskar, que l'impératrice Ususi gouverne avec le soutien du Corps des Façonneurs, Planificateurs et Intercepteurs. Mesure Céleste est en fait une tour de près de deux kilomètres de haut. À l'image des branches d'un arbre, des tours plus modestes poussent du tronc central, lui-même orné sur toute sa hauteur d'escaliers, de balcons, de portails, de vérandas et plus encore. Plus de la moitié de la population de la ville réside à l'intérieur de la gigantesque tour dont l'intérieur est, comme par magie, plus vaste que l'extérieur. Le reste de la ville est blotti à ses pieds, approvisionnant la ville grâce à son agriculture, ses exploitations piscicoles et autres industries.

Les plaines de la Poussière Pourpre : dans un territoire en perpétuelle mutation, il existe une constante immuable : un vaste désert de poussière pourpre ne cesse de grignoter du terrain vers l'ouest. Semblable à une créature vivante, il déploie ses tentacules au-delà des montagnes de la Ceinture du Géant, soufflant contre les versants est des montagnes de Lamedragon et poussant vers les territoires sous contrôle de la Haute Imaskar. En vrai désert, les plaines de la Poussière Pourpre sont aussi inhospitalières que n'importe quelle autre étendue désertique de Faerûn. Cependant, l'étrange nature de son sable omniprésent véhicule une corruption magique qui empoisonne la terre où qu'elle se déverse. Ainsi, elle détruit herbes et arbres, chassant la faune devant elle et constituant un vaste royaume de néant pourpre.

Les plaines de la Poussière Pourpre donnent peut-être l'impression de n'être constituées que de dunes à la dérive, mais elles abritent en fait la vie puisque d'énormes vers pourpres, de terribles créatures connues pour leur appétit vorace, évoluent loin sous la surface du sol. Si l'on en croit les rumeurs, les vers pourpres aperçus en bordure des plaines sont parmi les plus petits et des espèces beaucoup plus grandes chassent au cœur du désert, bondissant hors de la mer de sable pour cueillir leurs proies en plein ciel.



La Pyramide du Devin : les chamboulements magiques qui sont à l'origine de l'annihilation de la Mulhorande ont mis à jour de nombreuses tombes et structures anciennes. La Pyramide du Devin est malheureusement la plus célèbre et renferme un large éventail de pièges et de monstres terrifiants. Celui qui survit aux épreuves et trouve la tombe du pharaon est censé pouvoir découvrir la réponse à n'importe quelle question qu'il soumettra à l'esprit.

Population de la Haute Imaskar

Les humains, descendants des premiers Imaskaris qui ont fui en Outreterre pour y survivre en exil pendant des milliers d'années, dominent la région. Bien qu'ils partagent de nombreuses similitudes avec les autres humains et leur ressemblent de prime abord, un examen plus minutieux permet de distinguer des traits étonnants. Ainsi, la peau des Imaskaris comporte des stries inhabituelles semblables aux marbrures de certaines roches.

Les Imaskaris préfèrent porter des tenues spectaculaires et élaborées telles que des redingotes à haut col qui se ferment jusqu'au cou par des boucles. Chaque redingote porte un dessin recherché, finement tissé en fil argenté qui semble bouger et onduler à la lumière. Sous ces couches externes, les Imaskaris de tout sexe ont une préférence pour les habits noirs, qu'il s'agisse de chemises en soie sombre ou de bottes d'ébène. Leur chair et leurs doigts sont ornés de bagues et d'anneaux, plusieurs de ces décorations étant magiquement enchantées.

Outre les humains, les tieffelins sont les seuls à habiter ici en nombre important et surtout dans la ville de Gheldaneth, vestige de l'ancienne Mulhorande. Appréciant les traditions magiques du pays, ils s'intègrent du mieux qu'ils peuvent. Rares sont les autres races qui considèrent la Haute Imaskar comme leur foyer, la nouveauté de la nation, sa culture étrange et ses paysages meurtriers en dissuadant plus d'un de s'y installer. Quelques marchands téméraires traversent la mer des Étoiles Déchues pour se livrer au troc avec Mesure Céleste, mais leur passage n'est qu'occasionnel au mieux.

Aventuriers

Après des siècles d'isolement en Outreterre, les Imaskaris sont habités d'une fascination pour le monde de la surface et les changements qu'il a subis depuis la chute de leur ancienne société. Bien que les besoins des gens dans un empire naissant tempèrent leur élan à l'exploration, de nombreux Imaskaris passent une partie de leur vie au-delà des frontières du pays.

Le glaneur : vous êtes membre des glaneurs, un groupe politique qui veille à l'accumulation d'information et de ressources. Vous passez du temps loin de Mesure Céleste en quête de matériaux précieux pour assurer la survie de votre peuple.

Conseils d'interprétation : votre nature excessivement curieuse peut se révéler épuisante pour vos compagnons quand vous insistez pour qu'ils vous expliquent ce que d'autres considéreraient comme évident.

L'Exécuteur : vous faites partie des exécuteurs, un groupe politique chargé d'appliquer les volontés de l'impératrice. Vous êtes à la fois agent des forces de l'ordre et intermédiaire, et usez de vos divers talents pour vous assurer que la société fonctionne dans le respect des lois en vigueur.

Conseils d'interprétation : vous êtes concentré sur ce que vous faites, tout le temps. Vous êtes absolument loyal à la Haute Imaskar et ne feriez rien qui puisse mettre votre terre natale en danger.

La garde montée : les plaines de la Poussière Pourpre et les terres en constante mutation de la Haute Imaskar sont difficilement praticables. Pour réduire les difficultés du terrain, les Imaskaris élèvent une espèce particulière de grosses créatures insectoïdes volantes, les ailes rouges, qui leur permettent de se déplacer dans les airs. Bien que cela soit beaucoup plus sûr que d'évoluer au sol, de tels voyages ne sont pas sans danger et la plupart des expéditions se font accompagner par un ou deux gardes, par mesure de sécurité.

Conseils d'interprétation : ayant passé beaucoup de temps dans les airs, le vide vous laisse complètement indifférent et vous êtes capable d'exécuter des acrobaties aériennes dangereuses qui laissent vos compagnons pantois.

Motivations des personnages

La civilisation de la Haute Imaskar existe depuis des millénaires, et bien que son peuple ait été chassé de la surface pendant longtemps, il tire son comportement et ses motivations de valeurs et d'idéaux profondément ancrés en lui.

Le pouvoir arcanique : la culture imaskarie est pétrie de tradition arcanique et produit quelques-uns des plus puissants magiciens que le monde ait jamais connus. Vous rêvez de rejoindre leurs rangs et de découvrir les secrets de la magie, à tout prix.

Conseils d'interprétation : dès votre réveil, toutes vos pensées sont envahies par la soif de connaissance magique et de pouvoir. Vous traquez rituels et objets magiques, quels qu'en soient les risques.

La conquête : officiellement, la Haute Imaskar présente un visage pacifique et assure au monde qu'elle a laissé son histoire tyrannique derrière elle. Selon vous, une telle position est naïve et ne reconnaît pas la supériorité de votre race. Vous voulez étendre l'influence de la Haute Imaskar au monde entier et apporter vos révélations et votre culture aux peuples sauvages et attardés.

Conseils d'interprétation : votre assurance frise l'arrogance et vous êtes prompt à prendre de haut ceux que vous estimez primitifs.

La Cité des Dieux

On trouve en Haute Imaskar de nombreuses ruines de l'ancienne Mulhorande. Bien que beaucoup aient été pillées, la fabuleuse Cité des Dieux reste introuvable. De l'étoffe des légendes, il est dit que ce royaume enfoui recèle d'incroyables trésors mais aussi de terribles monstres et des pièges vicieux.

ÎLES MOONSHAE

Au large de la côte occidentale de Faerûn s'étend un archipel connu comme les îles Moonshae. Foyer de deux cultures humaines, le Ppeuple druidique et les Nordiques marins, les îles Moonshae sont assaillies par les menaces galopantes que représentent la Féerie et des mercenaires amniens ne rêvant que sang, or et conquête.

AVANTAGE RÉGIONAL DES ÎLES MOONSHAE

Vous connaissez une langue supplémentaire, l'elfique, et bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur.

Connaissances générales

Les îles Moonshae s'inscrivent à part à Faerûn. Des montagnes imposantes, des forêts touffues et des cercles antiques de pierres dressées les caractérisent. Le royaume de la maison Kendrick (la famille royale de l'archipel) a été réduit à la seule île d'Alaron. L'île de Chuteneige est tombée sous l'emprise de mercenaires amniens tandis que les royaumes nordiques d'Oman et de Moray ont été cédés aux fomorians (une race de géants issus de Féerie) et aux lycanthropes sauvages qui servent Malar, le sanguinaire Seigneur Bestial.

Particularités régionales

Les îles Moonshae sont dominées par six îles majeures (Alaron, Chuteneige, Gwynneth, Moray, Norland et Oman) auxquelles s'ajoute une kyrielle d'îlots minuscules. De petites communautés du Ppeuple et des Nordiques émaillent pratiquement toutes ces îles, le gros de la population se regroupant sur Alaron.

Caer Callidyrr : la capitale des Moonshae consiste en un imposant château qui domine une cité portuaire étendue. Caer Callidyrr a connu des jours meilleurs, la maison Kendrick se retrouvant en butte aux menaces conjuguées de Féerie et des mercenaires amniens. Mais la cité demeure la plus grande et la plus florissante des Moonshae. Harcelé par une Féerie cruelle et des meutes de loups-garous, le Ppeuple a été contraint de fuir les villages reculés qui bordaient le littoral ainsi que les profondeurs des forêts d'Alaron pour chercher refuge à Caer Callidyrr. En conséquence, le taux de population y a grimpé en flèche.

Caer Corwell : ce modeste bourg qui était jadis le cœur des Moonshae n'est plus que ruine et désolation. Le roi Kendrick a juré de restaurer le foyer ancestral de sa lignée.

Chuteneige : les navires marchands amniens congestionnent le port de cette île, se battant pour transporter le bois de construction et les métaux précieux extirpés de la terre pour alimenter le moteur économique de l'Amn. Les tavernes et les lupanars bordent les rues boueuses de la cité, s'attachant à pourvoir aux besoins des mercenaires amniens qui, eux, ne demandent qu'à dépenser leur or éclaboussé de sang.

Moray : seules subsistent de petites communautés de Nordiques sur cette île retournée à l'état sauvage, terrain de chasse des serviteurs de Malar. Les montagnes de Moray sont connues sous le nom des Crânes d'Orques, et plusieurs enclaves orques ainsi que des repaires de géants grêlent des landes arides.

Population des Moonshae

Les îles Moonshae accueillent deux cultures distinctes, celle du Ppeuple et celle des Nordiques. Le Ppeuple a fait sienne la foi druidique, vouant un culte à la nature sauvage et aux confins inviolés des îles. Les Nordiques, eux, ne jurent que par la guerre, vouant un culte à la mer et à sa violence implacable. Farouchement indépendantes, ces deux civilisations rejettent l'influence des continentaux de Faerûn. Les Amniens suscitent une haine féroce en raison de la conquête par leur nation de Chuteneige, alors que les Balduriens et les Aquafondiens sont tolérés en vertu de la richesse que leurs liens commerciaux apportent aux Moonshae. Les insulaires se considèrent comme les « intendants » de la mer et de la terre. Enclins à la superstition, ils adoptent aussi toutes sortes de traditions relatives à l'influence croissante de Féerie. Les adeptes de Malar sont traqués sans pitié, mais même ainsi, la menace insidieuse que constituent les adeptes lycanthropiques du Seigneur Bestial continue de grandir.

Aventuriers

Les habitants des îles Moonshae vivent dans de modestes villages isolés cramponnés au bord de rudes terrains. En conséquence, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes et leur voisinage immédiat, sans chercher aide et secours auprès d'étrangers. Cet accent placé sur la responsabilité individuelle et l'autonomie est propice à l'émergence d'aventuriers qui cherchent à se faire une place au soleil tout en affrontant les périls (et ils sont nombreux) à guetter les îles Moonshae.

L'expatrié amnien : l'or des cassettes de l'Amn permet aux marchands de cette région de jouer un rôle déterminant dans les affaires des îles Moonshae, tout en attirant un flot régulier d'immigrants amniens qui cherchent à faire fortune. Et si ces derniers ne voient pour la plupart que les richesses qu'il y a à exploiter dans les îles, certains d'entre eux se sont néanmoins épris des beautés naturelles des Moonshae dans toute leur majesté.

Conseils d'interprétation : le dégoût du monde qui nourrit votre cynisme a cédé la place à l'amour de la nature. Vous avez pratiquement renié votre culture natale qui fait de la rapacité une valeur, mais votre désir de devenir quelqu'un reste néanmoins entier.

LE VALMYRLOCH

Sis au centre de Gwynneth, le Valmyrloch constitue le cœur spirituel des îles Moonshae. Cette terre où les humains s'aventurent à leurs risques et périls abrite un royaume féerique du nom de Sarifal. Son peuple, les Llewyrr, est composé d'éladrins dont les puissants seigneurs féeriques se soucient comme d'une guigne des tracas des royaumes humains.

Le villageois du Ppeuple : de modestes villages sont disséminés au sud des îles Moonshae. Le Ppeuple tient beaucoup à son indépendance et, de fait, son isolement le contraint à vivre en autarcie. Une nature rude et impitoyable oblige les villageois à conjuguer leurs efforts pour mieux se défendre et opposer un front uni aux menaces externes.

Conseils d'interprétation : vous vous montrez d'une loyauté inébranlable envers votre famille et vos amis, tout en vous défiant des étrangers. Vous vénérez la nature sauvage, les confins libres de toutes entraves de votre île, ne prélevant à la terre que le strict minimum pour survivre et rejetant tous les excès d'ordre matériel.

Le guerrier nordique : traditionnellement, les Nordiques grandissent au bord de la mer, adorant les vents incessants et les vagues tumultueuses. Connus pour leur nature féroce et belliqueuse, ce sont de vaillants guerriers que nulle menace ne saurait faire plier.

Conseils d'interprétation : vous tirez fierté de votre force physique et vous défiez des machinations des manipulateurs comme des marchands. Vous vous montrez suspicieux envers les étrangers non sans raison, mais une fois acquise, votre loyauté est indéfectible.

Motivations des personnages

Les dissensions qui ravagent les îles Moonshae menacent de signer leur perte, tandis que des étrangers s'efforcent de raffermir leur emprise sur une population autochtone qui tient particulièrement à son indépendance et à ses us et coutumes. Toutes sortes de menaces ont poussé les habitants de l'archipel à devenir des aventuriers.

L'arrière-garde du Ppeuple : les menaces conjuguées des mercenaires amniens et d'une Féerie gagnant du terrain ont contraint bien des membres du Ppeuple à fuir leurs villages de toujours. Si de nombreux villageois ainsi déracinés ont réussi à faire souche dans les grandes villes d'Alaron, certains ont choisi de prendre les armes au nom de leur patrie insulaire, endossant le rôle d'aventuriers.

Conseils d'interprétation : vous vous considérez comme un combattant de la liberté déterminé à sauver votre mère patrie. Vous rejetez les conforts matériels, y voyant la source du fléau des mercenaires amniens dont la cupidité fait des ravages.

Une guerre éternelle : la culture nordique hisse au rang de héros ses guerriers qui affrontent la mer et les menaces extérieures la hache haute, avec cran et vigueur. Vus sous cet angle, les tourments des Moonshae ne sont jamais que la manifestation la plus récente du combat éternel de la vie. Les jeunes Nordiques qui souhaitent montrer de quel



Le Ruathym

Cette île aride, d'où sont originaires les Nordiques au pied marin, se situe à trois cents kilomètres environ au nord des Moonshae, en pleine mer Inviolée. Des communautés disséminées s'accrochent à la périphérie de l'île, la plus grande concentration de population se trouvant dans un bourg éponyme. La longue tradition de raids a progressivement décliné, et maintenant, un climat paisible règne sur l'île.

bois ils se chauffent sont encouragés à embrasser une vie entière d'aventures, en se lançant à la recherche de nouvelles menaces à déjouer et de nouveaux défis à relever.

Conseils d'interprétation : vous êtes prompt à vous emporter, et tout aussi enclin à pardonner. Vous ne voyez pas l'affrontement physique comme une calamité à éviter, mais comme une épreuve à remporter. À vos yeux, la paix est un concept purement théorique, au mieux, un simple temps mort entre deux combats.

L'empreinte féerique maudite : les dangers galopants de Féerie ont lancé sur les îles Moonshae une vague de créatures féeriques vibrantes de malice. Le Ppeuple, les Nordiques et les étrangers sont tous victimes des machinations du peuple féerique. Si celui-ci peut se montrer violent, il préfère en règle générale semer la zizanie et causer des ravages par magie ou par duperie. De tels tours pendables font voler en éclats les liens familiaux, séparent les amoureux et laissent de nombreux individus privés de famille comme d'amis. D'autres résidents se sont égarés dans les profondeurs touffues de forêts altérées par le peuple féerique, en émergeant irrémédiablement changés, détachés des contingences et incapables de reprendre le cours normal de leur existence.

Conseils d'interprétation : enclin à d'étranges visions et sujet à des absences, vous gardez vos distances vis-à-vis d'autrui. Hanté par les ténèbres que vous avez vues, vous ne connaissez plus aucune paix dans un monde où vous viviez naguère parfaitement heureux.

Îles Nélanthères

Les îles Nélanthères forment un archipel de plus d'un millier d'îlots dans la mer Inviolée, au large de l'Amn. Ces îles, qui sont le refuge connu de certains des pirates les plus sanguinaires de la côte des Épées, ne s'adressent assurément pas aux imprudents.

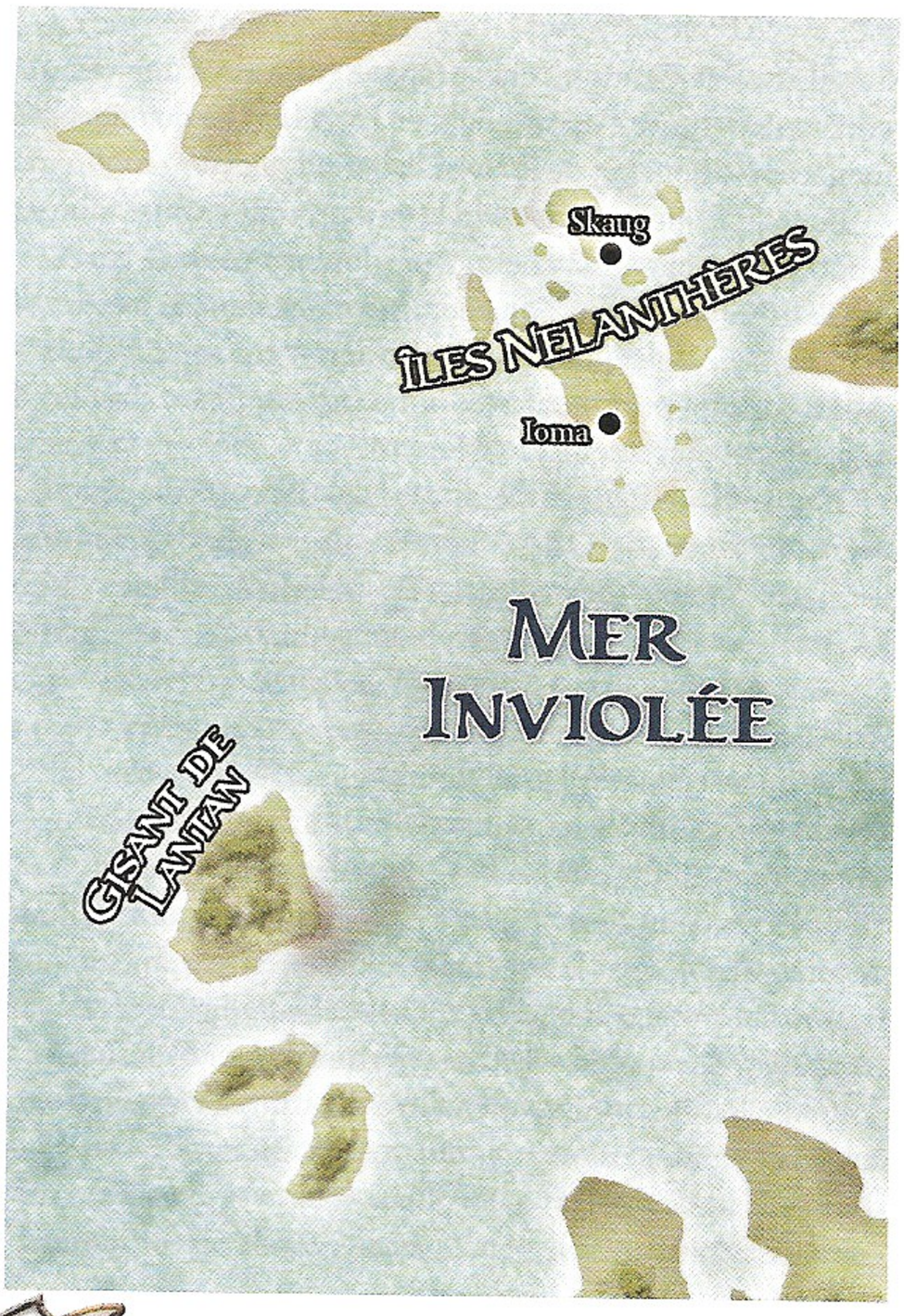
AVANTAGE RÉGIONAL DES ÎLES NÉLANTHÈRES

Vous ajoutez Acrobaties et Athlétisme à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.

Connaissances générales

Nées du succès grandissant des routes commerciales allant de la côte des Épées aux villes marchandes du sud, les îles Nélanthères formaient une base d'opérations parfaite pour la piraterie. Depuis ces minuscules terres entourées d'eau, des flottes de pirates menaçaient les routes maritimes, frappant par surprise et laissant derrière elles des eaux rougies encombrées de cadavres, de carcasses de navires incendiés et de vaisseaux en perdition. Les pillards assaillaient aussi les communautés côtières et les villages, s'en prenant à qui ils voulaient, étalant leur force et leur sauvagerie au nez et à la barbe des nations qui subissaient leurs outrages.

S'il est un bienfait parmi les horreurs de la Magepeste, c'est sans doute la montée des eaux qui a débarrassé les îles de la plupart des pirates. Des raz-de-marée et des tempêtes violentes ont nettoyé de nombreuses îles de leurs communautés pirates et dispersé ou coulé un grand nombre de navires, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que quelques survivants meurtris. Mais le renouveau du commerce entre les nations du continent encourage de nouveaux flibustiers à écumer les mers.



Particularités régionales

Les îles Nélanthères sont disséminées dans la mer Inviolée. Seuls quelques-uns de ces rochers méritent d'être qualifiés d'îles, car ce ne sont pour la plupart que des récifs dentelés battus par les eaux turbulentes et cinglés par des vents qui soufflent presque constamment. Ces petits îlots anonymes ne peuvent accueillir la vie et sont plus des écueils que des havres, éventrant les navires qui s'y égarent et servant de pierres tombales aux marins engloutis. Ces dangers visibles, auxquels il faut ajouter les hauts-fonds invisibles, les tourbillons et les épaves, rendent la navigation dans ces eaux particulièrement périlleuse.

Parmi les îles assez grandes pour héberger la vie, deux d'entre elles (Ioma et Skaug) accueillent les deux communautés conséquentes de tout l'archipel. Les autres îles, quand elles sont habitées, ne contiennent que des restes pourrissants de vieilles épaves, servent de chantier naval à des seigneurs pirates en devenir, ou sont occupées par de petites forteresses hébergeant toutes sortes de personnages détestables. Pour ceux qui vivent là, la vie est une lutte permanente, une guerre contre les éléments pour arracher sa subsistance loin des conforts de la civilisation. On peut passer des mois sans apercevoir un navire, sans parler de rencontrer quelqu'un.

Ioma : Ioma, la plus grande des îles de l'archipel, compte l'une des deux communautés principales de la région (appelée tout simplement Ioma). L'île est dominée par la crête basse et dentelée d'une montagne dont les hauteurs présentent des veines d'un étrange cristal violet censé protéger ceux qui le portent des ravages de la Magepeste. L'activité d'Ioma est centrée autour de l'extraction de ce curieux minéral, transformé en amulettes et talismans qui sont exportés sur le continent par l'intermédiaire de marchands amniens. Le lointain Amn y mène la danse, car la petite ville disparaîtrait sûrement sans la « générosité » des marchands amniens.

Skaug : relique d'un autre temps, Skaug est un port empli de dangers qui se trouve sur l'île du même nom. C'est un ramassis d'auberges branlantes et de tavernes animées, une ville pirate dans toute sa splendeur. Refuge pour ceux qui ont quitté d'autres pays, Skaug est un havre pour les exilés, les proscrits, les pirates, et des individus encore pires. C'est un

Des îles au trésor

De nombreuses îles portent encore les traces des pirates qui y vivaient jadis. Selon toute vraisemblance, une foule de trésors cachés attendent, encore enterrés sous le sable et la pierre, qu'un chanceux vienne les découvrir.

endroit détestable où tout peut arriver. Les capitaines pirates débarquent au port pour refaire leurs provisions et combler les pertes de leur équipage, dépenser les gains de leurs rapines dans des maisons de passe insalubres et échanger des mensonges en buvant de la bière aigre.

Population des îles Nélanthères

Les îles Nélanthères ont longtemps été le refuge des parias du continent et elles hébergeaient une importante population d'humanoïdes violents. Les orques et les humains s'affrontaient pour leurs maigres ressources, et la promiscuité dans laquelle vivaient ces deux races a produit une bonne population de demi-orques. On y trouvait également des poches d'hommes-lézards, d'ogres et de divers humanoïdes.

Les vagues furieuses soulevées par la Magepeste nettoyèrent pour l'essentiel cette infestation monstrueuse, mais un assortiment tout aussi détestable d'individus malveillants vint occuper la place laissée vacante. Des criminels, des exilés et des proscrits gagnent les îles pour échapper à la justice, trouvant refuge parmi la racaille de Skaug ou dans les mines d'Ioma. Des magiciens renégats et les pires nécromanciens ouvrent boutique dans les forts désertés ou parmi les décombres des villages dévastés, invoquant des démons terrifiants ou se créant des serviteurs morts-vivants à partir des cadavres détrempés des noyés. Au final, les îles Nélanthères ne sont pas devenues meilleures du fait de cette population réduite et, aux dires de certains, elles sont même devenues pires.

Aventuriers

Ayant grandi dans les épreuves et la cruauté, les aventuriers originaires des îles Nélanthères sont souvent à la limite du héros et du félon. Pour beaucoup, la vie de pirate est la seule qu'ils connaissent et il leur est difficile de s'adapter à des mœurs plus civilisées. Après tout, pourquoi demander quelque chose quand on peut le prendre ? Mais même si la plupart des habitants des Nélanthères sont des fripouilles et des coupe-jarrets incultes, ce sont des gens robustes qui réagissent bien face au danger.

Loin de chez soi : peu de ceux qui échouent sur les îles Nélanthères ont un passé sans tache. La plupart sont des fugitifs ayant commis un crime ou accusés à tort. Comme les autres, vous êtes arrivé sur ces îles pour échapper au sort funeste qui vous était réservé, à tort ou à raison.

Conseils d'interprétation : vous ne parlez jamais de votre passé de peur d'être retrouvé par ceux qui ont un compte à régler avec vous. D'ailleurs, vous passez la moitié de votre temps à regarder par-dessus votre épaule, dans l'angoisse du moment inévitable où apparaîtront vos poursuivants.

Un héritage d'infamie : la perversité et la cruauté des pirates des Nélanthères étaient telles que les récits de leurs exploits glacent encore le sang des marins. Des années après que le règne de terreur des pirates a pris fin, les gens continuent de scruter l'horizon, craignant de voir apparaître les pavillons tant redoutés. Descendant de l'un des plus infâmes pirates, vous avez la chance (ou le fardeau) d'avoir un ancêtre peu recommandable. Que vous choisissiez de perpétuer cet héritage ou de le rejeter, il pourrait vous attirer des ennemis souhaitant régler de vieux comptes.

Conseils d'interprétation : vous pourriez porter la marque de votre ancêtre sous la forme d'un tatouage, d'une tache de naissance ou de quelque autre signe distinctif, mais aussi détenir un vieil objet emblématique de celui-ci.

Naufragé : dévié de son cap, votre navire s'est brisé sur les récifs et vous avez été le seul survivant. Rejeté par la mer sur un îlot voisin, vous avez réussi à survivre assez longtemps pour qu'un navire de passage vous arrache à votre sort. Avec votre ancienne vie reposant au fond de la mer, vous êtes désormais prêt à embarquer pour un nouveau voyage.

Conseils d'interprétation : vous avez frôlé la mort et cette rencontre vous a laissé avec la peur de repartir un jour en haute mer. En revanche, le cabotage ne vous pose pas de problème tant que vous voyez la terre à l'horizon.

Motivations des personnages

Les insulaires constituent une population particulièrement aventureuse, car ils doivent être capables de supporter les grains et tempêtes qui menacent leurs navires et leurs villages. Les corsaires courageux et les boucaniers sanguinaires sont toujours tournés vers ce qu'il peut y avoir au-delà de l'horizon.

Laver votre nom : accusé d'un odieux forfait, vous avez passé votre vie en cavale, à lutter pour garder un temps d'avance sur vos poursuivants. Si vous étiez vraiment coupable des faits qui vous sont reprochés, vous pourriez vous rendre, mais vous n'êtes pas prêt à mourir pour le crime d'un autre. Vous n'avez de vœu plus cher que d'échapper à cette condamnation à mort et retrouver une vie normale.

Conseils d'interprétation : le meilleur moyen de laver votre réputation est de livrer le véritable coupable à la justice. Par conséquent, vous êtes toujours à la recherche d'indices vous permettant de le retrouver.

Renommée ou infamie : bien sûr, les anciens pirates n'étaient que canailles et brutes féroces, mais ils vivaient selon leurs propres règles. Les plus grands d'entre eux sont entrés dans la légende, alors même que les poissons leur rongent maintenant les os. Vous espérez rejoindre leurs rangs et même les surpasser par vos exploits audacieux et vos incroyables aventures.

Conseils d'interprétation : courageux jusqu'à la témérité, vous seriez prêt à naviguer sur une mer de lave pour associer à votre nom un exploit éblouissant.

Les tours maritimes

Quelques îles portent de vieilles tours élancées qui s'élèvent au milieu des rochers. La plupart sont désertes, mais certaines sont encore fermées et protégées des intrusions par des sortilèges et des gardiens puissants. Jusqu'à récemment, les habitants des îles ne les voyaient que comme les vestiges d'un autre temps, mais des rumeurs font désormais état de sombres silhouettes encapuchonnées enlevant les bébés dans leur berceau pour les emporter vers ces mystérieuses tours.

IMPILTUR

L'étoile d'Impiltur a chu. Le retrait de la mer, conjugué à une corruption galopante, a provoqué le déclin de la région. Le peuple de cette nation autrefois brillante se recroqueville de peur tandis que son royaume va à vau-l'eau.

AVANTAGE RÉGIONAL DE L'IMPILTUR

Ajoutez au choix votre valeur de Sagesse ou de Constitution à vos points de vie de départ (au lieu d'y ajouter automatiquement votre valeur de constitution). Le nombre de vos récupérations reste cependant basé sur votre valeur de Constitution.

Connaissances générales

La bonne fortune s'est détournée de l'Impiltur lorsque la mer des Étoiles Déchues s'est retirée, asséchant les ports si animés qui formaient le cœur palpitant du commerce. En outre, le trépas du dernier souverain en titre, le roi Imbrar II, durant l'année de la Flamme Bleue, a mis un terme au long règne sans partage de la monarchie, le pouvoir passant aux mains des seigneurs des cités restantes. Désormais placés sous l'appellation collective de « Grand Conseil », ces seigneurs ont prouvé leur parfaite inaptitude à diriger, se caractérisant par leur impuissance avérée face au déclin inexorable de leur nation. Ils ne font rien pour combattre la souillure du culte des démons qui plonge l'Impiltur dans la terreur et qui gagne sans cesse du terrain...

Particularités régionales

Depuis ses origines, l'Impiltur s'est développé, mais non par la conquête ou une politique expansionniste. Au fur et à mesure que le niveau de l'eau baissait, la mer des Étoiles Déchues s'est retirée, portant un coup fatal à la puissance commerciale de la nation. Dépouillées de leur rayonnement commercial, des cités comme Dilpur et Hlammach ont périclité. Alors que les ressources alimentaires diminuaient, les prix se sont envolés, saignant les citadins à blanc. Certains ont cherché refuge à Nouvelle-Sarshel, la seule et unique ville s'avérant suffisamment adaptable pour faire face à un climat aussi délétère.

La région située au-delà des côtes déchiquetées demeure pour l'essentiel inchangée, avec ses vallonnements courant jusqu'aux Contreforts de la Terre, là où des durs à cuire, hommes et nains, exploitent les mines de pierres précieuses, d'or, d'argent et de fer. La nation bénéficie encore d'un flux commercial par voie terrestre, surtout avec la Vespérine, dont la croissance semble inversement proportionnelle au déclin de l'Impiltur.

Les Contreforts de la Terre : les cimes imposantes des Contreforts de la Terre délimitent la frontière occidentale de l'Impiltur. Les communautés minières grêlent ses flancs à basse altitude, s'étendant sur les nombreux réseaux souterrains qui s'enfoncent en son cœur. Les montagnes sont déjà en soi un milieu hostile et dangereux. Or, le recul du Grand Glacier a conduit à une recrudescence notable de l'afflux de monstres et d'humanoïdes dérivant au sud. Les rapports faisant état de morts-vivants errants libérés par la fonte du glacier laissent à penser que l'activité des monstres serait en réalité le signe avant-coureur d'un autre type de menace, plus sinistre encore.



La forêt Grise : rayonnant depuis les versants sud des montagnes de Viteterre, la forêt Grise dont l'origine se perd dans la nuit des temps est hantée. Les anciens de la région prétendent qu'y vivaient jadis des éladrins. Mais un conflit terrible contre les gobelinoïdes a entraîné l'extermination des deux populations dans cette contrée. À présent, tout ce qui atteste encore qu'on y a vécu, ce sont d'étranges arbres dressés en cercle, à l'écorce grise et aux feuillages sombres. Des siècles plus tard, rares encore sont ceux qui osent s'aventurer durablement dans la forêt Grise, et ceux qui se risquent à en explorer les mystères déclarent avoir aperçu des spectres, des créatures bizarres et des collines pour le moins insolites, qui semblent apparaître et disparaître dans les bois.

Lyrabar : ancien centre marchand de premier plan, Lyrabar détient la distinction douteuse d'accueillir l'une des plus grandes communautés de voleurs du monde connu. La ville a été mise en coupe réglée par les gangs et les nababs du crime, et le gouvernement ne fait pratiquement rien pour s'atteler au problème. Au milieu des murmures de corruption, une telle tolérance a amené à remettre en cause les mobiles des dirigeants. Quoi qu'il en soit, Lyrabar s'est lancée dans tout un programme de reconquête, bâtissant de nouveaux entrepôts de docks pour se donner une chance de survivre.

Nouvelle-Sarshel : de toutes les cités côtières qui représentent les centres commerciaux d'Impiltur, celle qui prospère aujourd'hui paraissait naguère vouée aux fléaux du grand banditisme et de la piraterie. La Sarshel d'antan a terriblement pâti d'une guerre qui a dévasté la région, sans jamais se relever tout à fait du conflit. Avides de rebondir, les marchands qui se démenaient pour joindre les deux bouts étaient mieux placés pour composer avec la Magepeste et ils se sont aussitôt débrouillés pour construire des structures épousant le nouveau tracé du littoral.

Population de l'Impiltur

Impiltur demeure une nation humaine. Ses résidents sont pour la plupart originaires du Chondath ou de la Damarie, encore que des années de mixité aient fini par n'en faire qu'un seul et même peuple. De façon caractéristique, les humains impilturiens ont le teint hâlé et des cheveux marron ou noirs. La blondeur est plutôt rare, et tout à fait exotique. Séduisants, bien découplés, les Impilturiens sont plus grands et mieux bâtis en force que les hommes des autres contrées.

Parmi ceux qui peuplent l'intérieur des terres, les caractéristiques damariennes s'affirment. Ceux qui fuyaient le Narfell trouvèrent là du travail comme mineurs et exploitants agricoles. En conséquence, les Impilturiens de l'ouest sont un peu moins grands que leurs compatriotes des villes, avec le teint plus mat en général. Les mineurs, des gens radicaux, voient un ennemi chez quiconque ne se coule pas parfaitement dans leur moule... ou n'adhère à leur vision des choses.

L'Impiltur abrite également de petites enclaves de nains d'écu et de halfelins. Ces derniers sillonnent en tous sens les rares cours d'eau existants, faisant du négoce avec les minuscules hameaux blottis le long des berges. Les nains coexistent avec les humains de l'ouest, trouvant tout à fait à leur goût leur point de vue strict et leurs coutumes honorables.

Aventuriers

Les cités jadis grouillantes de vie d'Impiltur sont devenues des zones de combat, où pullulent les voleurs et les adorateurs. Ceux qui ont fui la corruption et le délabrement des métropoles n'ont vraiment pas trouvé refuge à la campagne, où les guettaient d'autres périls, de nature monstrueuse... Les natifs de cette terre flétrie ne manquent pas d'opportunités pour se lancer à l'aventure ; un solide gaillard sachant manier l'épée ou un magicien doué sont en général les bienvenus dans la plupart des communautés.

L'épéiste désabusé : l'Impiltur a une tradition de longue date, celle de recourir aux services d'aventuriers en qualité d'épéistes : des légions de mercenaires rompus à la lutte contre les monstres et les menaces qu'ils représentent. Elles sont en outre chargées de faire respecter les lois locales, une pratique qui perdure de nos jours. Pourtant, la corruption et la décadence rendent de tels services aléatoires. Les engagements demeurent incertains et on ne sait jamais quel danger guette par-delà la colline suivante.

Conseils d'interprétation : des gages hypothétiques et des dangers accrus vous ont rendu pessimiste, vous incitant à jeter le pire des éclairages sur toutes choses, à tout voir en noir.

Le voleur de Lyrabar : les gangs et autres associations de malfaiteurs ont comblé le vide laissé par l'exode des marchands. Désormais mises en coupe réglée par les guildes de voleurs, Lyrabar et d'autres cités du sud gémissent sous le poids de leur influence insidieuse.

Conseils d'interprétation : vous avez appris à survivre dans les rues de Lyrabar, quand la nourriture se faisait rare et que l'idée même de refuge devenait un rêve inaccessible.

Morthak l'insatiable

L'effondrement de la Toile a déchaîné de terribles démons sur la région. L'un d'eux, appelé Morthak, tient cour du côté des collines situées au nord de l'Impiltur. Il commande une légion de sbires humains frappés de démence ; ces traîtres à leur nation et à leur propre espèce ont juré allégeance à ce monstre d'épouvante.

Le marchand ruiné : la fin du commerce avec la mer des Étoiles Déchues a causé la faillite de nombreuses industries, poussant les négociants à quitter la ville en quête de lendemains plus souriants. Ceux qui sont restés au pays ont tenté de recommencer leur vie à Nouvelle-Sarshel. Mais, comme ils n'étaient pas les seuls à avoir cette idée, la compétition fut féroce. Vous n'êtes jamais que la victime parmi d'autres d'une économie en perte de vitesse et, du fait que vos investissements étaient liés à votre commerce, vous vous êtes vu contraint de vous rabattre sur d'autres perspectives pour vous en sortir.

Conseils d'interprétation : vous traversez peut-être une période de vaches maigres, mais vous n'en restez pas moins un marchand doué. Volubile, matois et possédant la bosse des affaires, vous abordez chaque situation comme s'il s'agissait d'une transaction financière.

Motivations des personnages

Le contexte de l'Impiltur favorise l'apparition d'un tout nouveau genre de héros. Les aventuriers originaires de ce pays sont de rudes gaillards durs à la peine, accoutumés aux privations et aux pertes. De sombres individus coriaces émergent des vieilles villes réduites en cendres, se distinguant dans l'atmosphère lugubre qui assombrit les hameaux de la campagne ; ils sont prêts à affronter les menaces qui se dressent en travers de leur chemin, quelles qu'elles soient.

Échappatoire : courir l'aventure offre la promesse d'une porte de sortie, un moyen d'échapper aux injustices et aux inégalités qui plombent cette région en crise. Bien des roturiers abandonnent leurs familles et leurs terres en quête d'une vie autre que celle qui consiste à aller grossir les rangs des adorateurs fous.

Conseils d'interprétation : vous nourrissez de la rancœur au spectacle de votre patrie en perdition, ce qui vous inspire aussi de la peine. Mais vous affranchir du règne de terreur qui ravage votre terre natale est pour vous un soulagement.

Combattre le mal : l'Impiltur a besoin de héros, et vous répondez à l'appel. Vous servez votre patrie de gaîté de cœur en ayant conscience qu'à votre modeste niveau, vous pouvez faire la différence.

Conseils d'interprétation : héros par excellence, vous venez en aide à autrui, par sens du devoir, par sentiment d'orgueil national et, par-dessus tout, parce que c'est la bonne chose à faire.

Élire un roi : depuis longtemps, la plèbe croit fermement en l'avènement d'un nouveau règne, en la restauration de l'antique dynastie royale... Quand cela se produira, la destinée d'Impiltur suivra de nouveau sa bonne étoile, et le peuple sera sauvé du mal qui tient cette antique nation sous son emprise. Vous ajoutez foi aux récits qui ont cours et vous lancez à la recherche de l'héritier perdu.

Conseils d'interprétation : vous êtes amoureux fou de l'Impiltur, et son piteux état vous remplit de honte.

LURUAR

Le Luruar est une terre où l'amitié et la sécurité ont droit de cité, une ligue défensive de puissantes villes indépendantes. Elle offre un nouveau départ aux peuples en déroute à la vie ruinée, accueillant des réfugiés de toutes origines et de tous horizons, tant que leurs intentions sont nobles.

AVANTAGE RÉGIONAL DU LURUAR

Vous pouvez relancer tout test d'Histoire, mais devez conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

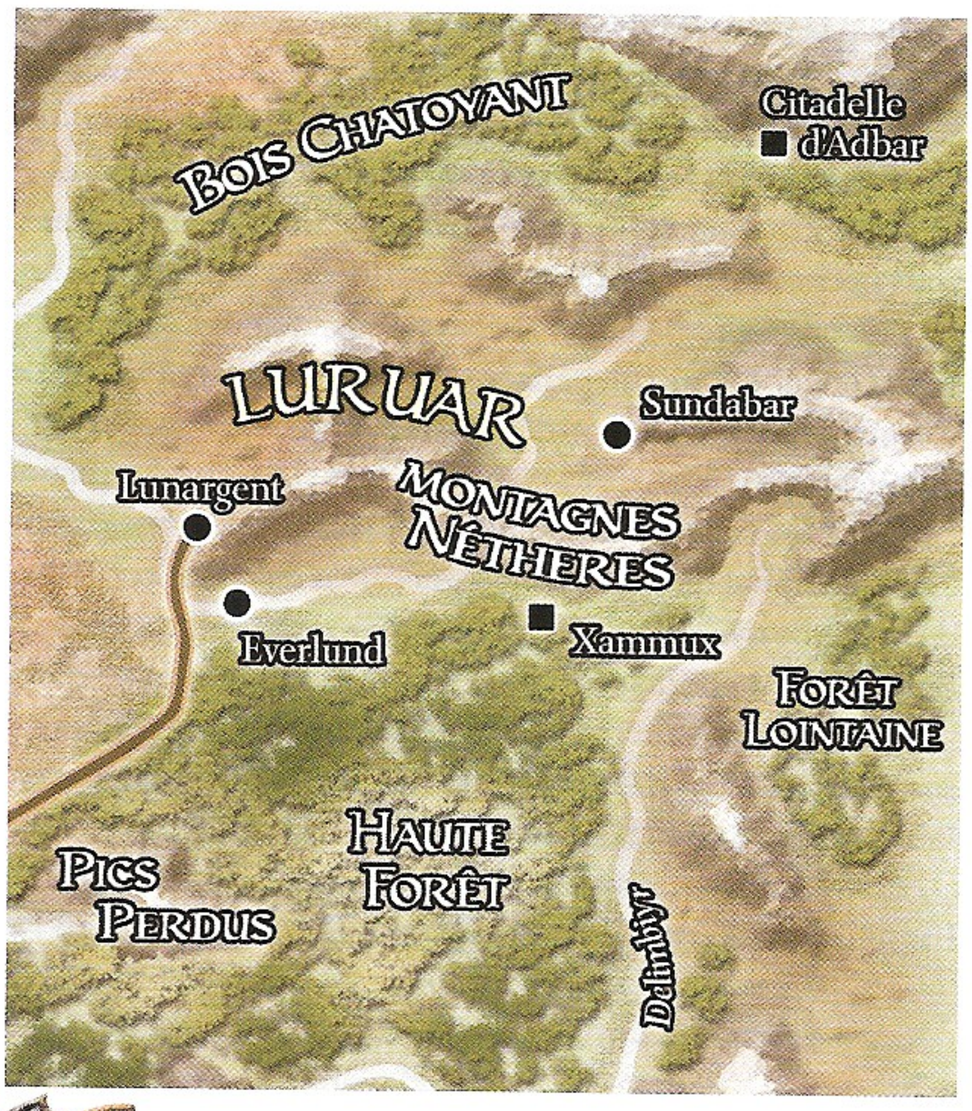
Vous gagnez également une langue supplémentaire de votre choix.

Connaissances générales

Le siècle passé a vu plusieurs forêts fusionner en une seule : le bois Chatoyant. Si les villes d'Everlund, de Lunargent et de Sundabar demeurent fortes et unies, les nains, qui étaient des alliés de longue date, se sont retirés. Les frontières du Luruar ont également fluctué avec la formation de la nation orque des Mille Flèches au nord, l'ouverture du royaume elfique d'Evereska au sud et l'expansion du Nétheril à l'est.

Particularités régionales

Les cités unifiées de Lunargent, de Sundabar et d'Everlund forment une trinité civilisée au cœur du Luruar. En dépit du calme et de la paix qui règnent dans les villes de la région comme sur son réseau routier, ses contrées reculées demeurent dangereuses, grouillant de créatures faméliques sanguinaires.



Le bois Chatoyant : cette étendue boisée d'un seul tenant regroupe des forêts jadis distinctes (le Boilune, le Boisdruar, le bois Froid et les Arbres de Nuit) qui se sont rejointes. Les orques et les barbares uthgardts en peuplent les secteurs ouest et nord. Peu osent s'aventurer à l'est, zone tenue par un clan de changepeaux lycanthropiques connus sous le nom d'adeptes du Sang Noir.

Les Landes Éternelles : dangereuses comme toujours, les Landes Éternelles constituent encore une tache irréductible dans une région par ailleurs civilisée. Forts de la puissance croissante de la ville de Nesmé, les chevaliers d'Argent du Luruar ont réussi à étouffer dans l'œuf le précédent péril troll, mais à présent, les géants des collines sont pris d'un accès de folie furieuse. Ils évitent néanmoins le centre des Landes Éternelles, où réside quelque chose qui fait même d'eux son ordinaire...

Lunargent : la continuité de la lignée de la haute dame Alustriel est assurée en la personne de son fils, Methrammar Aerasumé. Le haut maréchal du Luruar réside à Lunargent (ou Joyau du Nord, comme on l'appelle aussi), ville qui attire les voyageurs, les aventuriers et les érudits avec son université, sa bibliothèque, ses temples et... ses promesses d'opportunités en or. Lunargent accueille maintes races, mais les elfes, les demi-elfes et les humains composent l'essentiel de sa population.

Les montagnes Nétheres : ces dernières décennies ont vu une recrudescence des activités des monstres, le moteur en étant un personnage appelé le Roi des Tertres. Ce nécrophage pestiféré ne représente toutefois qu'une menace parmi d'autres, tant il est vrai que les reflets et les humains du Nétheril s'enhardissent de plus en plus, lançant des raids du haut de ces montagnes.

Sundabar : avec la menace croissante du Nétheril, à l'est, Sundabar a accru ses défenses, des guerriers venus des confins du monde grossir ses rangs. À l'ombre de la menace nétherisse, Sundabar prospère, n'étant plus uniquement connue pour ses armements magiques. La cité doit sa réputation à une économie forte et au caractère farouchement indépendant de sa population.

Population du Luruar

La population dominante du Luruar est celle des humains, des elfes et des demi-elfes. Les nains, les halfelins et les éladrins sont également présents, mais en moins grand nombre. Quoique considérés avec quelque scepticisme,

LE ROYAUME DES MILLE FLÈCHES

Les Mille Flèches constituent une nation d'orques située au nord du Luruar. Même si les orques lancent des raids occasionnels contre les contrées du sud, un conflit armé entre le Luruar et les Mille Flèches a jusqu'ici pu être évité. Les barbares uthgardts qui agissent indépendamment au sein du Luruar sont les ennemis des Mille Flèches, jouant à leur corps défendant le rôle de champions contre les incursions des orques autonomes.

les drakéides, les tieffelins, les demi-orques et les genasi apparaissent aussi dans les rues des différentes cités du pays.

Chaque ville offre un degré distinct d'ouverture d'esprit, mais en règle générale, les cités de la nation ont su faire fi des préjugés qui empoisonnent le sud de Faerûn.

Aventuriers

Au Luruar, le bon peuple se plaît à répéter qu'il existe deux sortes de gens : les aventuriers... et les autres. Il n'est pas rare de tomber sur un tailleur qui cinglait naguère la côte des Épées ou sur un maréchal-ferrant qui a exploré les ruines de la vallée du Delimbiyr. Parfois, c'est comme si tout le monde avait son histoire à raconter. En un lieu tel que le Luruar, les aventuriers peuvent arpenter les rues en toute liberté et partir explorer la nature sauvage comme bon leur semble, sans concessions.

L'aventurier qui a roulé sa bosse : assurément, tout le monde a son histoire à raconter, mais vous, vous en avez à foison ! Vous avez sillonné le monde, frôlé la mort, et engrangé une mine d'or d'enseignements ; certains sont même justes, quoiqu'une somme considérable de ce savoir soit purement farfelue. Vous êtes toujours prêt à reprendre la route, et l'expérience vous a indéniablement appris une leçon : vous avez tout intérêt à tenir compte de l'appel de l'aventure !

Conseils d'interprétation : vous êtes incapable de résister à l'attrait des expériences nouvelles, mais ça ne vous empêche pas de relater de vieux récits. Vous revenez inlassablement sur vos prouesses, qui sont pour la plupart montées en épingle, mais pas entièrement fictives pour autant.

L'étudiant préservé : vous avez passé votre vie à Lunargent, entendant parler de pays lointains, de mystères anciens et de peuples exotiques. Vous êtes devenu le bon étudiant convenable et correct dont vos parents rêvaient. Pourtant, en dépit de vos succès intellectuels, votre existence vous semble d'une grande vacuité. Vous voyez d'étranges voyageurs originaires de contrées distantes dont votre connaissance est purement livresque, et vous entendez des récits que nul ouvrage ne saurait relater. Il est temps de changer le cours de votre vie, et vous avez tout simplement besoin de déterminer par où commencer.

Conseils d'interprétation : vous êtes le dépositaire de récits et de l'histoire avec un grand H, mais manquez cruellement d'expérience sur le terrain. De simples phénomènes vous émerveillent, et le passé exerce sur vous une fascination particulière.

Le Ménestrel du Luruar : vous avez grandi dans une famille d'aventuriers évoquant volontiers ces héros des temps jadis qu'on appelle les Ménestrels. Dès que vous en avez eu l'âge, vous avez entrepris de rallier les derniers groupuscules existants de cette organisation, qui avait pour quartier général la Tour Lunereflet d'Everlund. On vous a demandé de faire vos preuves, et vous exécuter vous a valu de courir de grands risques. Vous avez maintenant intégré les rangs de cette organisation secrète. Vous qui êtes protecteur par nature, il vous tarde de voir les shadovars boutés hors du Nétheril et les terres du Luruar pacifiées.

Conseils d'interprétation : vous êtes le dépositaire de vos capacités, mais faites mystère de vos origines. Vous parlez de grands desseins et agissez en vue de protéger ceux qui sont dans le besoin.

Motivations des personnages

Le Luruar a une tradition fertile en aventures ; sa population est donc rarement surprise lorsqu'un enfant du pays part en expédition pour percer à jour d'antiques secrets, combattre de terribles créatures et accéder à d'immenses richesses.

L'aînée perdue d'Everlund : parmi les grands mystères du Luruar, il y a le sort échu à l'une des magiciennes aînées d'Everlund, Idrahan Pointeclaire. Vous avez grandi bercé par les rumeurs et les histoires entourant sa disparition, et vous espérez maintenant découvrir la vérité, en vous gagnant le respect de vos concitoyens, sans parler d'une récompense substantielle. Vous allez là où la destinée vous entraîne, avec l'espoir qu'en visitant assez d'endroits sinistres de par le monde, un jour, vous aurez enfin des nouvelles de l'elfe perdu de vue.

Conseils d'interprétation : vous êtes résolu à mener à bien la tâche que vous vous êtes fixée mais, ignorant par où vous y prendre, vous êtes toujours prêt à courir l'aventure. Vous restez optimiste, faisant fi des sombres rumeurs qui accompagnent votre quête.

Le haut maréchal du Luruar : Methrammar Aerasumé, le fils d'Alustriel, est âgé, et l'heure approche de choisir un nouveau haut maréchal du Luruar. La position est « méritocratique ». Mais quoique vous ayez tâté de la politique, vous ne vous êtes pas encore taillé de réputation à la hauteur, ni n'avez acquis la sagesse nécessaire pour prétendre briguer un tel poste. Néanmoins, vous voilà prêt à agir, à vous mesurer à vos adversaires dans l'arène politique comme à aller porter le combat dans les recoins reculés du pays afin de gagner en prestige et de prouver votre valeur en qualité d'éventuel prétendant au titre.

Conseils d'interprétation : vous savez que le renom est un facteur de poids dans la sélection d'un haut maréchal. Vous vous tenez donc toujours prêt à agir pour accroître votre notoriété. Vous appréciez autant les rencontres sociales que les concours physiques, et n'hésitez pas à vous dresser contre quiconque oserait prétendre ternir votre notoriété.

La protection du monde : le monde devient de plus en plus dangereux, et vous admettez que les gens doivent réagir pour garantir leur sécurité. Des rumeurs de changepeaux au bois Chatoyant, de géants dans les Landes Éternelles et de reflets dans les montagnes Nétheres vous alarment, et vous ne demandez qu'à en découdre avec tous ces monstres pour protéger le Luruar. Ensuite, vous espérez œuvrer à rendre de nouveau sûres les routes des autres nations, qu'il faille pour cela éliminer les brigands ou bien affronter la Souveraineté Abolethique.

Conseils d'interprétation : vous êtes prêt à passer à l'action, quel que soit l'ennemi en cause. Cela dit, il vous manque encore une vision fondamentale, et cette lacune vous pousse à vous montrer éclectique dans vos choix aventureux.

LUSKAN

Lugubre, Luskan pourrit lentement sur les rives nord de la côte des Épées. Ses jours de gloire et de prestige sont révolus depuis bien longtemps, et son déclin des dernières décennies fut rapide alors que gangs ambitieux, d'impitoyables pirates et des monstres horribles prenaient tour à tour le contrôle de la ville. Aucun de ces groupes n'a gouverné longtemps, mais suffisamment pour que chacun laisse une marque indélébile sur le cloaque condamné qu'est devenue cette ville autrefois enthousiaste et active.

AVANTAGE RÉGIONAL DE LUSKAN

Vous ajoutez Discrétion et Larcin à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de Discrétion et de Larcin.

Connaissances générales

Véritable puits de désespoir, Luskan est une ville aux bâtiments qui pourrissent et aux rues remplies d'ordures. Les cadavres gisent là où les gens meurent et des meutes de chiens affamés se nourrissent des vivants comme des morts. Depuis trop longtemps, de tristes félons exploitent le chaos de la ville, imposant leurs fantaisies et se saisissant de ce qui leur plaît auprès d'une population faible, tandis que des abominations sorties des contrées sauvages font leurs esclaves des survivants. Pour autant, personne ne gouverne longtemps Luskan. Les pires citoyens émergent toujours de la fange pour y replonger ceux qui s'élèvent trop haut, préférant le sordide de leur existence au mince soupçon d'espoir qu'un nouveau seigneur leur promet.

Particularités régionales

Il y a plus d'un demi-siècle, Luskan était une ville prospère et un puissant centre de commerce. Plus de 10 000 âmes résidaient en son sein et 20 000 vivaient dans les champs et les hameaux alentour. C'était un brillant symbole de la force de la civilisation dans le nord, mais ces jours sont depuis longtemps révolus. Les luttes intestines entre dirigeants, la corruption des membres de cultes arcanistes et l'inefficacité de ceux qui ont suivi ont plongé Luskan dans la désolation. Aujourd'hui, moins de 4 000 personnes se complaisent dans les restes crasseux de ce pourrissant antre du vice.

L'île Sanguine : très justement nommée, l'île Sanguine sert de base à une organisation criminelle shoue dirigée par un mystérieux chef que ses sbires appellent le Dragon. Depuis les bâtiments de la garnison en ruine, les bandits mènent leur trafic d'esclaves, de drogue et d'autres marchandises déplaisantes.

La Mirar : ancien fleuve, la Mirar est aujourd'hui un marais infect encombré de vieilles carcasses de vaisseaux ayant en partie sombré et recouvert d'une couche de détritus, d'immondices et pire encore. Personne ne traverse le fleuve s'il peut l'éviter : de terribles choses hantent ses eaux et les ponts qui le traversent sont depuis longtemps fracassés, seuls leurs vestiges émergeant encore de la vase. L'odeur est si atroce que rares sont ceux qui peuvent supporter de marcher longtemps sur ses berges avant de fuir vers l'air relativement pur de la ville.

La Rive Nord : ancien quartier marchand prospère, la Rive Nord est devenue le terrain préféré de vils gangs et de bandes de morts-vivants agités. Un nécromant s'y est approprié un vieux château d'eau, surnommé la Gorge, pour en faire son laboratoire.

La Rive Sud : s'étalant au sud de la Mirar, cet immense bidonville était autrefois le cœur de Luskan mais n'est plus aujourd'hui qu'un cimetière pour vieux rêves et hautes ambitions. Entre les bâtiments décrépits, des ruelles serpentent à l'ombre d'omniprésentes structures ravagées par le feu. Une grande part de la Rive Sud est sous le contrôle de gangs et de pirates, mais des rumeurs de maîtres encore plus monstrueux filtrent parfois de la ville.

Population de Luskan

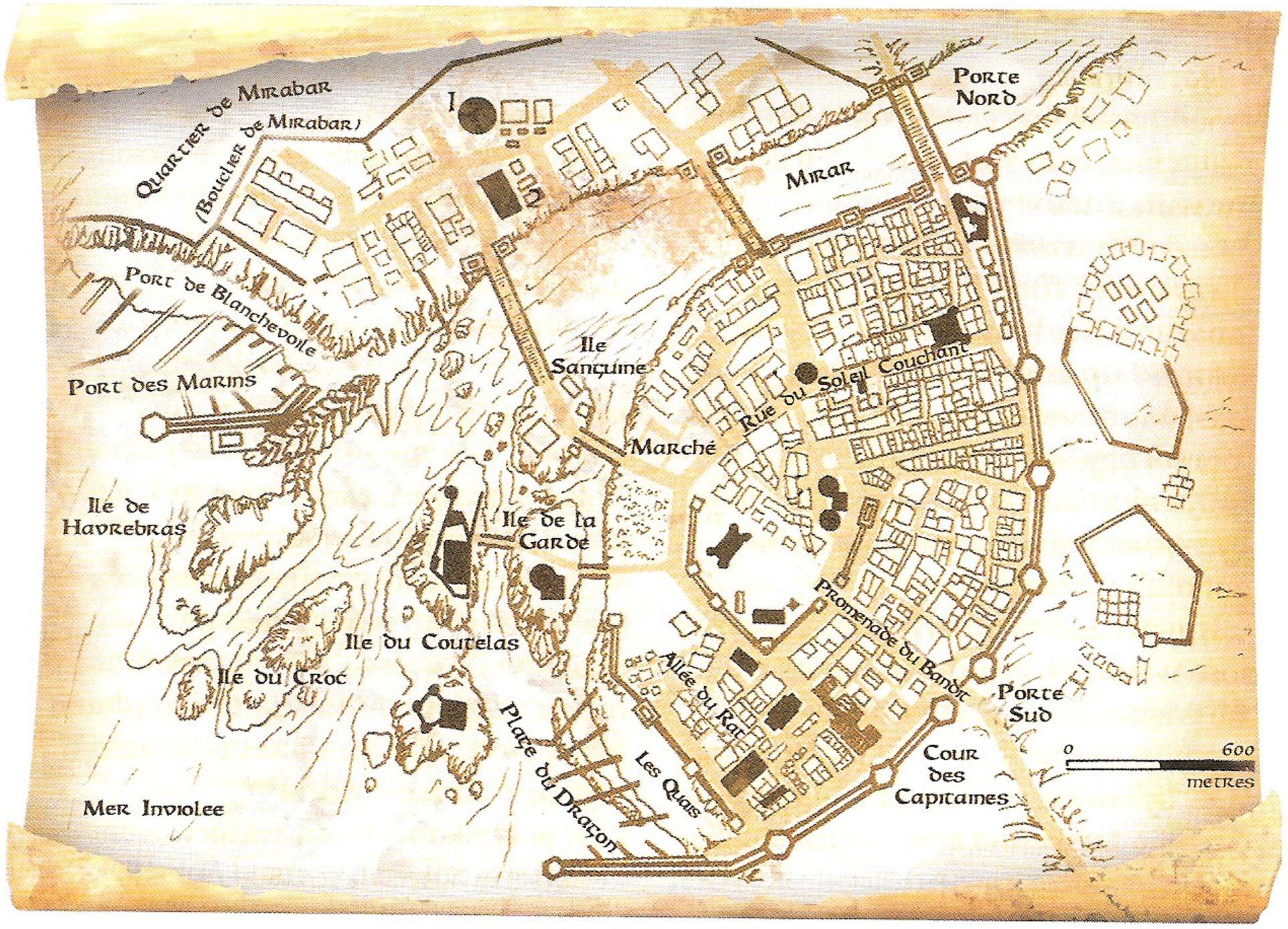
Luskan est l'une des villes les plus pitoyables de tout Faerûn. Véritable aimant pour marginaux, exclus et fugitifs, elle renouvelle sa population déclinante grâce à un flot régulier d'exilés qui fuient la justice ou la persécution. Ceux qui n'ont nulle part où aller trouvent dans cette ville en ruine une sorte de havre au côté d'humains méprisables, de tribus gobelines et kobolds, et d'horreurs qui émerge parfois des égouts. Ceux qui viennent à Luskan échappent peut-être à la corde, mais beaucoup succombent atrocement à l'une de la dizaine de maladies qui balaient la communauté en permanence. Des meurtriers parcourent les monceaux d'ordures en quête de chair sur laquelle tester le tranchant de leur couteau, tandis que les adorateurs de démons rassemblent des sacrifices pour rendre hommage aux sombres puissances qu'ils vénèrent.

Aventuriers

La plupart des gens qui aboutissent à Luskan cherchent vite à en sortir, guettant l'occasion d'échapper à une mort stupide aux mains de fous, d'êtres maléfiques ou pires encore. Certains acceptent dans un premier temps la vie que la cité leur offre pour s'apercevoir ensuite qu'ils ne peuvent supporter la puanteur et la misère qui imprègnent l'endroit. D'autres commettent l'erreur de s'en approcher de trop près et se retrouvent absorbés par cette cité du vice. À l'exception des rares individus qui se délectent de cette atmosphère horrible, presque tous luttent pour se trouver un meilleur destin que celui qui les attend ici.

L'ÎLE DU COUTELAS

Réputée pour avoir accueilli une puissante cabale de magiciens il y a plus d'un siècle, l'île du Coutelas a aujourd'hui la sinistre réputation d'un endroit infesté de morts-vivants. L'île se trouve en plein milieu de la Mirar et l'appel de la magie perdue et du pouvoir oublié attire parfois les aventuriers imprudents. Mais la plupart évitent l'endroit de crainte de rejoindre malgré eux les rangs des serviteurs en décomposition.



L'ancien membre de gang : vous étiez membre d'un petit mais dangereux groupe de voyous lorsqu'un ami ou un de vos frères vous a trahi, vous laissant pour mort dans la rue. Vous avez survécu à la seule force de votre volonté et avez réussi à vous libérer de Luskan sans trop savoir comment. Maintenant, vous vous accrochez à votre haine, jurant de revenir dans cet endroit terrifiant pour tuer ceux qui se sont retournés contre vous.

Conseils d'interprétation : vous n'hésitez jamais lorsqu'il s'agit de prendre la vie si cela permet de ne pas risquer la vôtre.

Le chasseur de primes luskanais : Luskan abonde en criminels, il est donc possible pour les chasseurs de primes qui ont le courage de braver les dangers de la ville de s'y faire une véritable fortune. Mais autant les Luskanais sont capricieux et prompts à la trahison, autant ils se serrent les coudes pour se protéger et n'apprécient guère qu'un chasseur de primes vienne fouiner dans leur repaire. Vous avez malgré cela réussi à gagner ainsi votre vie et, vous étant fait la main dans les dangereuses rues de cette ville, avez décidé de vous aventurer plus loin afin de capturer des proies plus lucratives.

Conseils d'interprétation : vous êtes un professionnel froid et calculateur qui ne prend rien à la légère, jamais.

Motivations des personnages

Il faut être fort pour survivre à Luskan. Ceux qui n'y parviennent pas, et ils sont nombreux, remplissent les panses de goules ineptes et de meutes de chiens qui ont échappé au couteau du boucher. La fuite est la meilleure manière de continuer à vivre, mais vous êtes peut-être juste assez cinglé pour vous tailler votre place au sein de cette ville impitoyable.

La haine : Luskan vous a enseigné que rien n'était sacré et vous a révélé la véritable apparence du mal. Ayant été témoin de trop d'actes de cruauté et de violence, vous vous êtes enfin échappé de la ville pour rejoindre la clarté du monde extérieur. Peut-être qu'un jour vous y reviendrez pour la débarrasser de sa corruption.

Conseils d'interprétation : vous êtes un croisé zélé du bien et un champion de l'ordre. Vous êtes incapable d'éprouver de la pitié pour les corrompus et userez de n'importe quelle tactique nécessaire pour éliminer vos adversaires.

La sécurité : ayant grandi dans les rues de Luskan, vous avez eu votre part de souffrance au cours de votre enfance et de votre adolescence. Vous avez passé trop de jours la faim au ventre et de nuits à vous cacher des voleurs, des bêtes et des assassins. Enfin libéré de Luskan, vous perfectionnez aujourd'hui vos aptitudes pour ne plus jamais vous soumettre à ceux qui voudraient vous faire du mal, vous exploiter ou vous tuer.

Conseils d'interprétation : jamais vous n'accepterez de révéler une quelconque faiblesse. Vous ne vous lâchez jamais de lest, dépassant vos limites pour vous assurer que tous vous respectent ou vous craignent.

L'île du Croc

Au cours de la Magepeste, l'île du Croc s'arracha à ses amarres et s'éleva dans les airs dans une spectaculaire démonstration d'éclairs dansants et de formes enflammées. De temps à autre, cet îlot céleste laisse tomber une pluie acide sur Luskan et produit des créatures à l'aspect terrible.

MORNELFE

Au pied des cimes de la Paroi Septentrionale, une brousse balayée par les vents s'étend jusqu'au rivage de la mer Étincelante. Territoire de tribus d'elfes sauvages intolérants et de troupeaux de centaures agressifs, le Mornelfe est un pays aussi mystérieux qu'inhospitalier.

AVANTAGE RÉGIONAL DU MORNELFE

Vous ajoutez Athlétisme et Nature à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests d'Athlétisme et de Nature.

Connaissances générales

La plaine inculte du Mornelfe, qui portait autrefois le nom des Désolations Rapines, s'étend au nord jusqu'au val Défunt, à l'ouest jusqu'à la côte de la mer Étincelante et au sud et à l'est jusqu'au pied de la Paroi Septentrionale.

Particularités régionales

Des tourbillons de poussière balayent les plaines arides écrasées de chaleur, uniquement parsemées de broussailles revêches et de buissons épineux. Des collines fripées, couvertes d'herbe rêche, d'arbustes noueux et parfois de micocouliers, bordent la région. Les montagnes de la Paroi Septentrionale s'élèvent à l'horizon, formant une immense barrière entre le Mornelfe et la vaste terre pestiférée au sud (l'ancienne nation d'Halruaa).

L'eau se fait de plus en plus rare chaque année. La pluie, quand elle arrive enfin, est brève et violente et lessive la terre sans étancher sa soif en profondeur. La végétation clairsemée ne fournit guère de nourriture et protège ses graines derrière des épines vénéneuses. Des arbres morts, blanchis à force d'être soumis au vent chargé de sable et de poussière, sont les derniers vestiges de ce que cette terre était jadis. Malgré la chaleur accablante et de longues périodes de sécheresse, le Mornelfe regorge de vie. Des oiseaux du désert, des serpents, des coyotes et d'autres créatures subsistent grâce aux fruits coriaces et aux rares sources d'eau boueuse, arrachant à cette terre une existence difficile certes, mais possible.

Sheirtalar : au temps de la confédération des cités-états de Lapaliiya, Sheirtalar était la capitale. Dévastée par l'inondation et les calamités, c'est aujourd'hui l'un des rares lieux de la région à avoir à peu près conservé sa taille et sa forme d'origine, même si elle est à moitié submergée par les eaux saumâtres et hantée par des créatures cauchemardesques. Les ruines de Sheirtalar et des autres cités fournissent les elfes sauvages en pierre, en bois et en autres matériaux dont ils arrivent à s'emparer avant d'avoir attiré l'attention des nombreux monstres qui errent dans les bâtiments détrempés ou sous la surface huileuse de l'eau qui inonde les rues.

Les territoires : le Mornelfe est partagé en différents territoires tribaux dirigés par les chefs des elfes sauvages et dont les frontières sont invisibles aux yeux des étrangers. Chaque territoire s'étend sur plusieurs kilomètres et les tribus défendent farouchement leur domaine, ne tolérant aucune incursion de visiteurs non invités. Les elfes marquent les frontières de leurs territoires à l'aide de petites pierres rectangulaires gravées d'une fluide écriture elfique. Ces pierres sont souvent le seul indice qui permettra à des voyageurs de savoir qu'ils changent de territoire.

Sur leurs terres, les elfes érigent des villages avec des pierres récupérées dans les décombres des villes de l'ouest. Perchés au sommet des collines qui encerclent la brousse, ces villages ont vue sur des kilomètres alentour, ce qui leur permet de repérer d'éventuels ennemis.

Le val Défunt : le val Défunt, qui portait le nom de val Brumeux avant que les pluies cessent de tomber et que le cours de la Talar se détourne de la région, reste un lieu de haute signification religieuse et culturelle pour les elfes sauvages. La région, qui était autrefois une grande forêt baignée dans les brumes s'élevant des eaux bouillonnantes du fleuve et habitée par des mystiques, est aujourd'hui un cimetière lugubre au sol cendreux où se dressent encore des arbres morts et noircis, où seuls des ossements attestent qu'il fut un temps où des gens vivaient ici. Malgré l'atmosphère mélancolique qui s'en dégage, les elfes sauvages explorent le val Défunt, certains en quête de reliques perdues, d'autres à la poursuite des mythes de leur peuple.

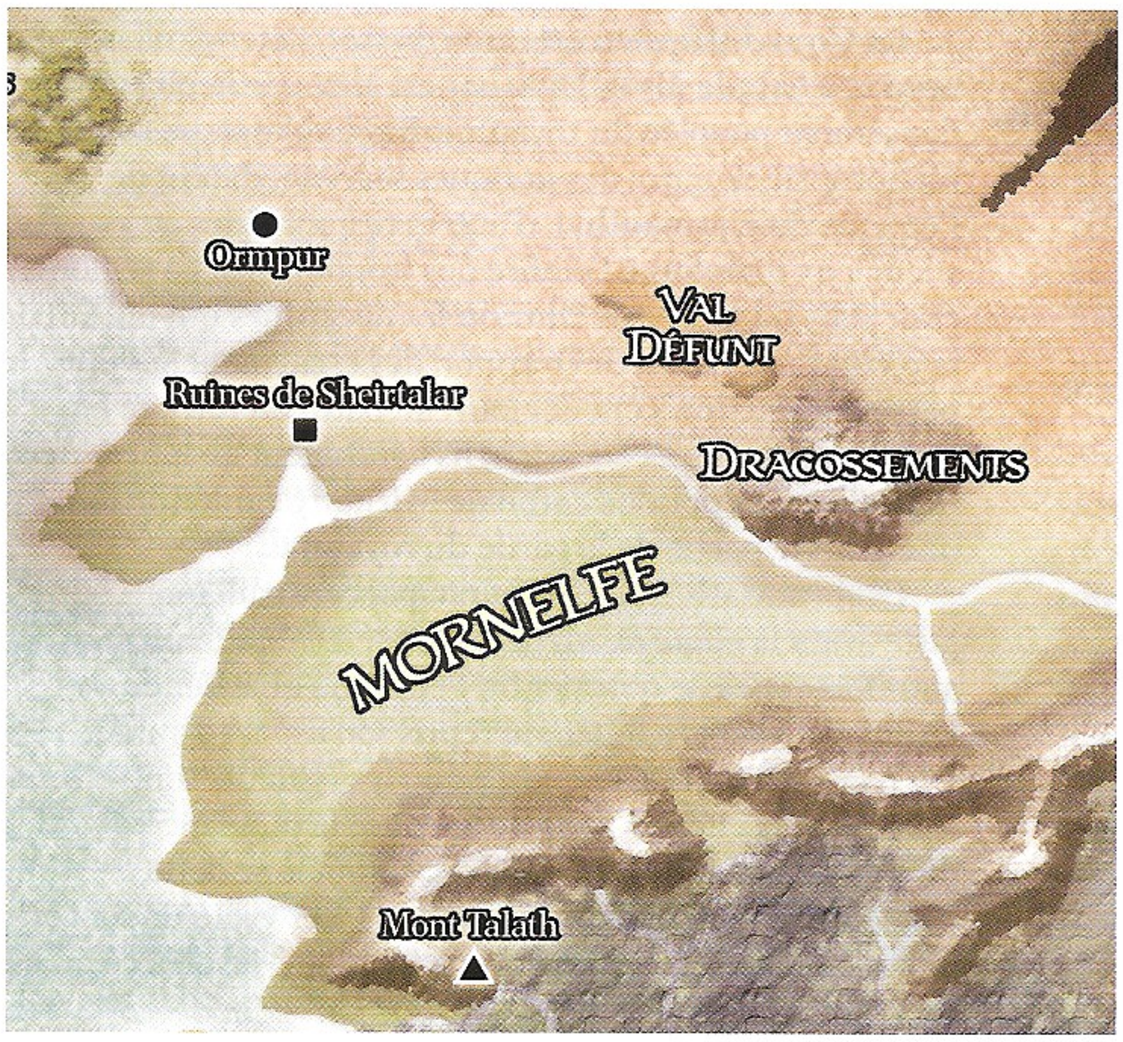
Population du Mornelfe

Le Mornelfe tire son nom des tribus d'elfes sauvages qui ont pris possession de cette terre inculte. Chassés du val Brumeux à l'agonie, ils gagnèrent les collines en quête de nourriture, d'eau et d'un endroit où vivre. Certains étaient en faveur d'une émigration, mais la plupart des elfes n'avaient guère envie de se mêler aux autres races et se contentèrent de ce que leur désert d'adoption avait à leur offrir. Bien que les elfes soient réellement aussi agressifs que la rumeur le dit, leur violence et leur intolérance envers les étrangers proviennent d'abord d'un instinct de conservation. Et ils peuvent s'adoucir à l'occasion, commercer avec des voyageurs ou même escorter jusqu'à la Paroi Septentrionale des pèlerins venus contempler la dévastation de l'ancienne Halruaa.

Des troupes de centaures habitent également le Mornelfe. Eux aussi sont des réfugiés venus de régions lointaines et forcés de chasser dans la brousse aride pour

CUIVANU

Selon les shamans elfes, le val Brumeux hébergeait autrefois un arbre mystique connu sous le nom de Cuivanu et dont la sève avait de puissants pouvoirs curatifs. Les elfes sauvages s'accrochent à l'espoir que le grand arbre ait réussi à survivre jusqu'à aujourd'hui, perdu dans les ruines de ce qui est à présent le val Défunt. Si les elfes parviennent à le retrouver, peut-être pourront-ils guérir leur terre dévastée et rendre au val Brumeux sa splendeur passée.



survivre. Ils s'aventurent souvent au nord et au sud pour mener des raids contre les communautés voisines, mais évitent généralement de déranger les elfes sauvages. La paix entre ces deux populations est néanmoins fragile et toujours sur le point d'être brisée.

En dehors des elfes et des centaures, le Mornelfe ne compte pas d'autres races civilisées. La menace des terres pestiférées de l'autre côté de la Paroi Septentrionale et les dangers que représentent les cités hantées de Lapaliiya gardent généralement les gens à distance. Les intrus qui s'obstinent sont incités, à la pointe de lances et de flèches, à aller explorer ailleurs.

Aventuriers

Le Mornelfe a beaucoup à offrir aux aventuriers. Des villes submergées bordent la côte de la mer Étincelante, et au-delà de la Paroi Septentrionale se trouvent les terres pestiférées de l'ancienne Halruaa. Ces endroits recèlent de terribles secrets, une puissante magie et des trésors qui dépassent l'imagination. La plupart des aventuriers du Mornelfe viennent des rangs des elfes sauvages eux-mêmes, mais une tribu peut à l'occasion se laisser convaincre d'autoriser des étrangers à venir sur son territoire.

Guide expérimenté : avant la chute des cités-états de Lapaliiya, seule une faible partie de ce qui allait devenir le Mornelfe était habitée, et les années d'abandon ont effacé de ces terres les dernières traces de civilisation. Natif du Mornelfe, vous avez appris à connaître le pays et ses secrets ; vous savez quelles plantes sont comestibles, où trouver de l'eau et comment éviter les plus dangereux occupants de ce désert.

Conseils d'interprétation : vous êtes à votre aise en pleine nature. Malgré les dangers, vous semblez être chez vous au milieu des tourbillons de poussière, des scorpions et des autres créatures du désert.

Héros tribal : les habitants du Mornelfe vous considèrent comme un modèle de leurs valeurs, un véritable champion du peuple. Que cette gloire vous vienne de votre lignage ou d'un exploit accompli par le passé, vous jouissez du respect des elfes sauvages où que vous alliez.

Conseils d'interprétation : vous pouvez être un elfe sauvage ou un membre d'une autre race qui a aidé un groupe tribal de manière déterminante. Votre personnage peut arborer d'importants tatouages qui relatent ses exploits ou, si vous n'êtes pas un elfe sauvage, vous pouvez adopter certaines coutumes et croyances de ce peuple.

La voix du peuple : lorsque des étrangers viennent sur vos terres, il est de votre devoir d'accompagner les guerriers qui vont les rencontrer. Instruit dans les langues et les coutumes des autres peuples, il vous revient d'avertir les indésirables de rebrousser chemin comme de faciliter la communication avec les rares visiteurs qui sont les bienvenus.

Conseils d'interprétation : vous êtes attaché aux valeurs de votre peuple, mais vous avez une plus grande connaissance du monde et des autres cultures que vos frères.

Motivations des personnages

La lutte quotidienne pour la survie influence la façon de penser des populations du Mornelfe. Les ambitions vaines comme la fortune et la gloire sont sans objet face à la faim et la soif. Ainsi les personnages de cette région s'impliquent dans des quêtes non pour leur seule récompense, mais aussi pour aider leur peuple.

Des réponses : *ayant été témoin des ravages* de la Magepeste, vous cherchez des raisons à ces bouleversements, des explications à la souffrance et à la dévastation provoquées par cette catastrophe magique.

Conseils d'interprétation : vous vous méfiez de tous ceux qui emploient un pouvoir arcanique ou divin, et les traitez avec suspicion et condescendance.

L'honneur : que vous vouliez prouver que vous êtes digne de commander votre tribu ou que vous cherchiez à effacer une honte passée, vous vous lancez à l'aventure dans l'espoir de vous faire un nom. Votre but est de devenir un héros au sein de votre peuple.

Conseils d'interprétation : sérieux et concentré, vous refusez de faire quoi que ce soit qui puisse vous couvrir de honte, vous ou votre peuple.

Rétablir le val Brumeux : vous cherchez à réparer les dommages subis par la terre natale de votre peuple, espérant découvrir un moyen de faire renaître la vie dans le val Défunt. Vous pouvez explorer chaque pouce de ce paysage désolé ou vous aventurer dans des pays lointains en quête d'une puissante magie capable de faire revenir la pluie.

Conseils d'interprétation : votre engagement dans cette cause signifie que vous êtes en permanence attentif au moindre indice, à un moyen de réparer les dégâts endurés par le val Brumeux. Vous acceptez toute aventure qui vous donne une chance de vous rapprocher de votre objectif.

MYTH DRANNOR

Cet antique royaume elfique fut jadis la première puissance établie au nord de la mer des Étoiles Déchues, avant de sombrer dans les ténèbres il y a sept siècles. Ses ruines furent hantées par les monstres pendant des centaines d'années jusqu'à ce que les elfes du soleil et de la lune le reconquièrent peu avant l'année de la Flamme Bleue. Depuis sa renaissance, Myth Drannor prospère de nouveau.

AVANTAGE RÉGIONAL DE MYTH DRANNOR

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde raté contre un effet de charme.

Connaissances générales

Plusieurs royaumes elfiques ont prospéré dans la forêt de Cormanthor pendant des milliers d'années. L'incarnation contemporaine de Myth Drannor est tout simplement la dernière en date. Elle s'est bâtie sur les ruines du célèbre royaume du Cormanthyr, dont la capitale était Myth Drannor, la Cité des Chants.

En 1374 CV, le seigneur Seiveril Miritar, un elfe du soleil, a repoussé l'invasion des démons-fées (des elfes démoniaques) et reconquis de haute lutte Myth Drannor en ruine, mais au prix de sa vie. Sa fille, Ilsevele Miritar, a repris le commandement de l'armée elfique. Avec son assistance, le haut mage Araevin Teshurr a scellé les portails de la cité et réparé le mythal, qui était longtemps resté endommagé. Ilsevele Miritar a également repris le titre (également disparu depuis longtemps) de coronal et rétabli Myth Drannor de plein droit comme royaume elfique.

Myth Drannor fait valoir sa souveraineté sur les antiques terres boisées du Cormanthor, depuis les rives du lac Sembre jusqu'au Lis. Elle est cependant faiblement peuplée et, sous l'autorité du coronal, de larges étendues de terrain demeurent à l'état sauvage. Bien des secteurs de la forêt restent aussi dangereux : des ruines elfiques centenaires truffées de monstres, des manoirs hantés, des places fortes érigées par des seigneurs humains retombés dans l'oubli depuis des lustres, et des grottes secrètes menant aux entrailles de l'Outreterre... L'antique royaume de Myth Drannor était un bastion des forces du bien veillant sur la région entière. La nouvelle Myth Drannor, elle, doit s'en remettre à la diplomatie, au savoir arcanique, aux vertus de la discrétion et à la vigilance de ses éclaireurs pour défendre ses propres frontières.

Le peuple de Myth Drannor a forgé des liens étroits avec celui du Cormyr. Myth Drannor a également rétabli l'ancien Pacte des Vaux. De nouveau, il convient de composer avec la puissance du royaume elfique.

Particularités régionales

Royaume faiblement peuplé, Myth Drannor compte quelques communautés perdues au milieu de l'immensité de ses terres indomptées. Dans la région, la cité où le calme règne est l'unique véritable bastion de la civilisation. La forêt environnante est retournée à l'état sauvage. Les éclaireurs du Cormanthor déploient toute leur énergie à déjouer les dangers et à escorter les visiteurs.

La Cour Elfique : cette zone boisée s'étendant au nord et à l'est de Myth Drannor est la partie la plus densément peuplée du royaume. Les habitants se sont réapproprié nombre des antiques manoirs datant de l'époque du Cormanthyr, d'autres restant vides et silencieux toutefois à l'ombre des frondaisons. La région était jadis un fief drow ; durant les décennies qui ont suivi la reconquête de Myth Drannor, des escarmouches ont persisté. Les drows ont de nouveau battu en retraite en Outreterre, mais à l'occasion, ils continuent de lancer des raids dans ces bois. La coronale Miritar y cantonne donc une grande partie de la garde du royaume.

Dlabraddath : secteur municipal construit tout juste avant la chute de Myth Drannor, Dlabraddath était autrefois appelé le quartier du Peuple ou quartier de l'Alliance. Ayant maintenant repris son aspect d'antan, Dlabraddath est le seul quartier où les visiteurs sont les bienvenus. L'opposition de la ville à la puissance du Nétheril fait que la garde de la coronale se défie particulièrement des nouveaux venus. Les visiteurs sont en toutes circonstances tenus à l'œil, du moins jusqu'à ce qu'ils méritent la confiance de Myth Drannor.

Kerradunath : ce quartier de la cité est plus connu sous le nom de bassin de Glrryrl, un lac issu de la magie elfique qui alimente l'agglomération en eau potable, apportant en outre son lot de pêche miraculeuse. Kerradunath était jadis le principal quartier résidentiel de la classe noble. Aujourd'hui, les illustres lignées éladrines ont majoritairement repris possession de leurs domaines ancestraux. Courant sous certains de ces manoirs, de profonds caveaux sont encore hantés par les maux de l'Âge Sombre du royaume.

Sheshyrinnam : anciennement connu des étrangers comme le quartier des Temples, les structures religieuses de ce secteur ont été abandonnées à la forêt, à l'exception du vaste temple dédié à Corellon. De nombreux portails créés par les démons-fées sont maintenant scellés et soigneusement tenus à l'œil quoi qu'il en soit. Les vigiles des mages d'armes et des sorciers y patrouillent sans trêve ni répit.

Le val des Voix Perdues : c'est dans cette grande vallée des morts que les aïeux elfiques dorment du sommeil éternel. Des spectres, des esprits gardiens et des prêtres éladrins veillent sur le val ; les intrus s'y aventurent à leurs risques et périls.

Population de Myth Drannor

Les résidents de Myth Drannor sont pour la plupart des éladrins (des elfes du soleil et de la lune), quoique des elfes des bois affluent aussi en grand nombre. Ils sont de nature circonspecte, beaucoup d'ennemis rôdant encore dans la forêt. Des étrangers pourraient être des espions à la solde de la Sembie, des agents drows infiltrés ou encore des sorciers déguisés touchés par les ombres.

Myth Drannor attire également une faune cosmopolite de tout horizon et bon nombre d'étrangers y résident, au premier rang desquels les humains, originaires majoritairement des Vaux ou du Cormyr tout proches. Les contingents de Dragons Pourpres et de Magiciens de Guerre sont toujours les bienvenus à Myth Drannor ; ils servent souvent aux côtés de la garde de la

coronale. Les aventuriers sont eux aussi les bienvenus, particulièrement s'ils contribuent à évacuer les vestiges de précédentes occupations.

Aventuriers

À Myth Drannor, les aventuriers ne risquent certes pas de mourir d'ennui. Les périls y abondent, que ce soit sous la forme des ruines hantées des précédents royaumes, ou celle d'espions et de monstres en maraude dépêchés par des puissances hostiles comme le Nétheril, la Sembie ou encore Mulmastre.

La tradition militaire : les commandants au service de Miritar ont courageusement combattu pour reconquérir la cité, et la génération suivante de leur descendance est dûment formée à marcher dans leurs pas. Les seigneurs de guerre inculquent aux fils et aux filles des meilleures lignées militaires de Myth Drannor l'excellence en matière de tactique et de stratégie. Les académies des mages d'armes préparent la génération suivante de défenseurs à reprendre le flambeau de la lutte contre le mal qui (pour l'instant) est tenu en échec par les portails scellés de la ville.

Conseils d'interprétation : vous vous projetez corps et âme dans la discipline et le devoir. Votre peuple vit en état de siège permanent et vous, vous incarnez le bouclier vigilant dressé contre l'emprise des ténèbres. Vous prenez votre rôle très au sérieux, n'ayant pas de temps à perdre en vaines fantaisies.

Descendant des coronals : Myth Drannor exerce sur vous toute l'attirance d'une flamme sur le papillon. Ce fut des siècles durant le foyer de votre lignée, et vous cherchez maintenant à reconquérir votre droit d'aînesse en qualité de fils de la cité. Vous êtes imprégné de la sagesse des folies et des victoires du passé, de toute l'histoire de votre grand peuple.

Conseils d'interprétation : patriote avant tout, vous défendez Myth Drannor contre toute attaque, qu'il s'agisse de dangers bien réels ou d'une campagne de dénigrement. Méditer sur les années sombres où la cité resta à l'abandon est douloureux, mais les leçons de ceux qui laissèrent aveuglément Myth Drannor courir à sa perte résonnent encore à votre esprit. Vous voyez en l'histoire un grand professeur qui pointe du doigt les écueils et les périls dissimulés sous les voiles de l'avenir.

Le cœur du Cormanthor : si la forêt de Cormanthor n'est plus ce qu'elle était jadis, elle n'en demeure pas moins d'une beauté majestueuse. Vous entendez en protéger les secrets et l'orée afin que tous ceux qui souhaitent échapper aux machinations et au vernis trompeur de la civilisation puissent compter sur un refuge idéal, le leur.

Conseils d'interprétation : vous ne vivez que pour et par la nature, dédaignant ceux qui lui préfèrent les cités à la surpopulation suffocante. La liberté est tout pour vous, et quiconque prétend contrôler autrui est votre ennemi. Cœur farouche, vous avez parfois bien du mal à vous encombrer de la compagnie des autres et du fardeau des engagements.

Motivations des personnages

Les aventuriers de Myth Drannor reprennent à leur compte la cause de la ville pour de nombreuses raisons. D'aucuns croient en son glorieux passé, d'autres voyant en cette cité-état un bouclier de première importance levé contre les terribles ennemis qui la cernent de toute part.

Les secrets des elfes : des trésors et des armes de grand pouvoir restent à l'abandon, oubliés de tous, aux confins inviolés de Myth Drannor. Deux des sites en question, la citadelle Fongique et le manoir Démoniaque, recèlent des reliques datant de l'ancien royaume. Leurs pouvoirs excèdent ceux de tout ce que le monde connaît aujourd'hui. Vous êtes à la recherche de ces prodiges, pour la gloire ou pour vous assurer qu'ils ne tomberont pas entre de mauvaises mains.

Conseils d'interprétation : le passé de Myth Drannor vous obsède et une seule volonté vous anime, celle de retrouver ses trésors perdus. Vous dévorez les tomes d'histoire, débattant volontiers des points délicats des connaissances du royaume avec les autres sages. Vous comprenez également la nature du pouvoir et des dangers que l'ancien royaume celait au monde, et n'avez nul désir de voir ces avantages offerts sur un plateau aux puissances maléfiques. Vous détestez les nouvelles coutumes, préférant adhérer en toutes circonstances à la tradition.

Dernière chance contre les ténèbres : Myth Drannor est le meilleur espoir qu'il reste d'endiguer la montée du chaos et du mal. Les effets de la Magepeste perturbent toujours le monde entier. L'empire du Nétheril gagne en puissance. Les démons et les drows hantent les bois, prêts à frapper. Myth Drannor doit tenir bon face à une déferlante de menaces.

Conseils d'interprétation : vous tenez à toute force à la pérennité de Myth Drannor. Un grincheux comme vous croit déceler de grands maux et du danger à tout bout de champ. Mais vous êtes aussi un survivant qui refuse de déposer les armes au nom de la survie de l'âme de la grande cité-état. Aux envolées idéalistes, vous préférez le pragmatisme.



ERIC WILLIAMS

NARFELL

Dans le nord lointain, à l'écart des grandes voies de communication qui sillonnent les terres plus hospitalières de Faerûn, se trouve le Narfell, un désert de neige et de glace balayé par des vents terribles. Des tribus nomades parcourent le pays en quête de ressources et de nourriture, se servant sur les troupeaux qu'ils suivent ou sur les gens qu'ils croisent.

AVANTAGE RÉGIONAL DU NARFELL

Vous ajoutez Endurance à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +3 aux tests d'Endurance.

Connaissances générales

Des tempêtes glaciales descendues du grand nord soufflent la mort sur le Narfell et les températures diminuent d'année en année, nettoyant la lande de toute vie hormis la flore et la faune les plus coriaces (essentiellement des herbes rêches qui survivent toute l'année et des troupeaux de rennes et de bœufs sauvages).

Le Narfell n'a pas toujours été ainsi, comme le prouvent les ruines qui parsèment le paysage. Les érudits et les historiens parlent d'un ancien empire, d'une puissante nation qui dominait cette terre et les pays alentour mais qui finit par s'effondrer et disparaître à cause de sa corruption morale et du commerce contre nature auquel elle se livrait avec de funestes créatures. Les Nars ne s'attardent pas près de ces anciens monuments et ne les explorent pas davantage, ce qui laisse à penser qu'il y a à l'œuvre plus qu'une simple superstition. Des explorateurs racontent des histoires de démons violents et d'autres créatures immondes qui rôderaient dans les ruines isolées du Narfell.

Particularités régionales

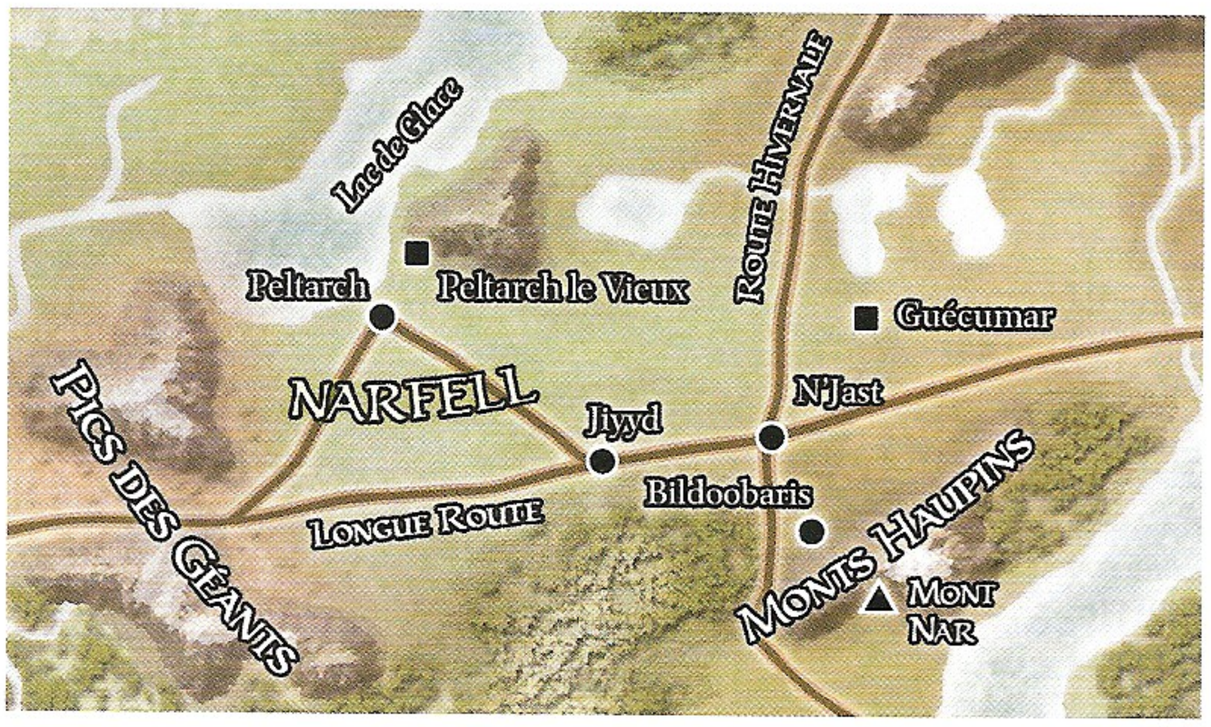
Le Narfell est pour l'essentiel constitué d'une toundra recouverte d'une fine croûte de glace et de neige. Les conditions venteuses empêchent la neige de trop s'accumuler sur la plaine, permettant aux troupeaux de brouter l'herbe brune et coriace qui perce la croûte de glace. L'épaisse forêt de Dun délimite la frontière sud du pays, et les pics des Géants le bordent à l'ouest. À l'est, la forme découpée du mont Nar s'élève dans le ciel et le soleil pâle se reflète sur ses glaciers bleutés.

Bildoobaris : chaque année durant quelques mois, les températures montent suffisamment pour que la neige fonde et que les fleurs sauvages fleurissent. Durant cette période, les tribus nares se réunissent dans une plaine près du mont Nar, formant une ville provisoire de tentes appelée Bildoobaris. Elles s'échangent alors des produits et nouvelles, règlent leurs querelles, statuent sur des questions de loi et célèbrent des cérémonies religieuses.

Le col des Géants : infesté par les gobelinoïdes, le col des Géants est l'un des rares endroits qui permettent de franchir la chaîne de montagnes de l'ouest du Narfell. Pour aller vers l'ouest, la seule autre option valable est de passer par le Grand Glacier, et chaque année quelques caravanes marchandes solidement armées se décident à braver le col des Géants.

Le mont Nar : cette montagne gigantesque domine de toute sa hauteur la grande plaine et l'on aperçoit sa silhouette depuis n'importe quel endroit du Narfell. Les légendes locales racontent qu'une vieille forteresse se dresse non loin du sommet mais si cela est vrai, personne ne l'a jamais découverte. Les gens pensent que c'est parce qu'une dracoliche très ancienne élimine tous ceux qui s'en approchent.

Peltarch : blotti sur la rive sud du lac de Glace, Peltarch est une communauté sédentaire (une rareté dans la région) qui prospère en dépit du climat. Les habitants ont utilisé des pierres récupérées dans de vieilles ruines pour construire et réparer les bâtiments de leur village. Certaines personnes pensent que cette habitude aurait un lien avec le fait que la communauté a commencé à renouer avec des pratiques de l'ancien Narfell.



Population du Narfell

Les Nars sont petits et trapus, ont la peau basanée et les cheveux noirs. Les individus de pure souche ont des traits anguleux et des yeux noirs, mais certains montrent des signes d'une ascendance damarienne ou rashémie. Les Nars sont des cavaliers émérites plus à l'aise en selle qu'à pied, et ils élèvent des chevaux dont la force, la vitesse et l'endurance sont renommées bien au-delà des frontières du pays.

L'ancienne nation qui a précédé ce désert glacé était réputée pour frayer avec des êtres extraplanaires. Ce commerce laissa chez de nombreux Nars une souillure maléfique, ce qui eut pour résultat d'en transformer certains en tieffelins. Et de fait, il y a depuis longtemps des tieffelins dans les

tribus du Narfell, mais ils ont grandi en nombre et en influence ces dernières années. Certains pensent que ce regain d'intérêt pour les ruines du pays provient des tieffelins et annonce une future prise de pouvoir de leur race, encore que personne ne puisse dire avec certitude ce qu'il ressortira de l'exploration des ruines.

Aventuriers

Le climat inhumain, mais aussi la menace permanente des yétis, des gobelinoïdes et de démons, font du Narfell un pays qui produit de nombreux aventuriers. Ceux qui sont originaires de cette terre inhospitalière se découvrent le courage d'affronter des dangers de toutes sortes. Par ailleurs, les nombreuses ruines et cités perdues sont autant de promesses de trésors fabuleux qui attirent les apprentis héros vers une grande fortune... ou une fin terrible.

Briseur de traditions : on trouve des ruines étranges dans tout le Narfell, et les histoires et les traditions que les chamans tribaux rapportent à leur propos découragent la plupart des Nars d'explorer ces sites. Mais en ce qui vous concerne, vous avez écarté les hésitations de vos frères et décidé de découvrir ce qui se cache sous le sol glacé. Peut-être que dans ces lieux isolés vous trouverez enfin le pouvoir que vous recherchez.

Conseils d'interprétation : vos incartades dans les ténèbres ont laissé leur empreinte. Peut-être une odeur de tombeau qui vous accompagne, une pâleur inhabituelle, ou un tic facial. Vous vous entourez d'éléments macabres, dont les objets que vous avez arrachés aux ruines.

Éclaireur des glaces : le froid du Narfell empire chaque année, gelant les tribus dans leurs déplacements et tuant même les robustes aurochs natifs de cette région. Des éclaireurs expérimentés sont donc déployés en avant afin de trouver des passages sûrs pour leur tribu. Ils sont indispensables non seulement pour repérer de nouveaux troupeaux mais aussi pour trouver des routes autour de lieux hantés ou infestés de monstres.

Conseils d'interprétation : vous portez les cicatrices de longues expéditions dans les déserts glacés et il vous manque sûrement quelques doigts ou orteils.

Cavalier nar : les Nars sont d'excellents cavaliers et éleveurs de chevaux. Ils s'emploient le plus souvent à la chasse, mais ce sont également des guerriers et quand ils affrontent un adversaire coriace, ils chevauchent à sa rencontre pour couvrir la retraite de leur tribu.

Conseils d'interprétation : vous entretenez une relation étroite avec votre monture, à laquelle vous témoignez autant d'attention qu'à un membre de votre famille.

Motivations des personnages

Le Narfell est une terre impitoyable et le froid permanent qui y règne emporte les faibles, les infirmes et les inconscients. Éprouvés par leur environnement, les Nars sont un peuple robuste, habitué à se contenter du minimum. Ces conditions de vie difficiles engendrent des individus aussi durs que leur pays, et leur force d'âme peut se révéler aussi bien sous la forme d'un dévouement inébranlable que d'une cruauté impitoyable.

Le devoir : beaucoup de tribus du Narfell exigent des futurs guerriers qu'ils accomplissent un rite de passage dangereux prouvant qu'ils sont des candidats valables au rôle de protecteur de leur tribu. Ceux qui échouent à cette épreuve initiale peuvent passer le reste de leur vie à chercher à prouver leur valeur et choisissent la carrière d'aventurier pour retrouver leur statut au sein de la tribu.

Conseils d'interprétation : vous ployez sous le poids de la honte. Lorsque vous avez voulu obtenir le titre de guerrier, vous avez échoué. Plutôt que de passer le reste de votre vie en compagnie des malades et des anciens, vous avez quitté les vôtres dans l'espoir de trouver la réussite dans le vaste monde et de prouver votre valeur à votre tribu.

Un pouvoir perdu : de nombreuses personnes viennent au Narfell en quête des secrets légendaires des magiciens nars, avides d'apprendre la ligature des démons afin d'exploiter leur pouvoir. La rumeur de ce genre d'expéditions circule vite dans la région, excitant l'imagination de nombreux jeunes apprentis magiciens.

Conseils d'interprétation : vous croyez qu'un grand pouvoir arcanique gît quelque part dans votre terre natale, n'attendant que d'être découvert. Votre passion frise l'obsession et à chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle ville, une de vos premières sorties est destinée à la bibliothèque.

De nouvelles terres : tous les Nars savent que le climat du Narfell est un peu moins supportable d'année en année, et même s'ils ont fait de grands progrès dans leur adaptation à ces conditions extrêmes, c'est un combat sans espoir. Si les Nars restent ici, le froid finira par provoquer leur extinction. Certains conduisent des raids vers le sud pour rapporter de la nourriture, des vêtements et autres provisions, tandis que d'autres cherchent une nouvelle terre vers laquelle ils pourront conduire leur peuple quand le Narfell les contraindra finalement à l'exil.

Conseils d'interprétation : vous avez quitté le Narfell en quête d'une vie meilleure. En explorant le monde, vous espérez acquérir la force et la notoriété nécessaires pour réclamer une nouvelle terre pour votre peuple.

NÉTHERIL

L'empire du Nétheril a émergé des sables du désert de l'Anauroch, une contrée enveloppée de ténèbres qui domine le nord de Faerûn. Les cités volantes de l'Enclave de Pénombre et de Sakkors imposent leur autorité sur le grand bassin niché entre la Haute Glace et les Rocterres et tiennent en leur pouvoir la Sembie voisine.

AVANTAGE RÉGIONAL DU NÉTHERIL

Vous ajoutez Arcanes et Histoire à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests d'Arcanes et d'Histoire.

Connaissances générales

L'empire du Nétheril s'est relevé grâce au retour de ses citoyens après des siècles d'exil en Gisombre. Sous la loi stricte des Douze Princes, les Nétherisses, qui se font désormais appeler les shadovars, sont en pleine ascension après avoir défait d'anciens ennemis et retrouvé ce qu'ils considèrent comme leur position légitime à Faerûn. La région est plus verdoyante chaque année et les ennemis du Nétheril restent dans l'expectative, craignant sa puissante magie tout en étant incapables d'empêcher ses espions de tisser leur sombre toile.

Particularités régionales

Le Nétheril est une vaste étendue de terre qui connaît une spectaculaire transformation environnementale. Il s'étend depuis la Haute Glace jusqu'aux Rocterres, depuis les pics Gris jusqu'aux montagnes de l'Orée du Désert. Quatre grandes villes y ont été refondées : Lundeth, Orofin, Rasilith et Oreme. Des communautés plus modestes parsèment l'empire, édifiées sur d'anciennes ruines nétherisses ou dans des régions suffisamment fertiles pour nourrir la population.

Oreme : la Cité des Tours Blanches a été ramenée à la vie. Les anneaux reptiliens de ses tours en spirale laissent penser que la ville est antérieure à l'ancien Nétheril. La nouvelle Oreme est la demeure des descendants des tribus de Bédouins et de leurs maîtres shadovars. Une importante sous-classe d'asabis et de krinth (cf. *Population du Nétheril*) habite dans les souterrains de la ville. Les Nétherisses n'accordent aucun crédit aux rumeurs parlant de créatures reptiliennes momifiées qui vivraient dans les profondeurs de la cité.

Orofin : la Cité des Mages se compose de villas et de vergers assemblés autour d'un cœur de canaux et de jardins dominés par une forteresse aux remparts crénelés. Les descendants des tribus de Bédouins habitent désormais Orofin, et les autres races fréquemment présentes dans les villes nétherisses, comme les krinth et les asabis, sont assez rares ici.

Rasilith : cette ville est ceinte d'une épaisse muraille en pierre grise. À l'intérieur de celle-ci, des tours d'albâtre entourent une forteresse de construction plus récente. Au centre de la forteresse se trouve un grand puits aux profondeurs insondables. Les Nétherisses ont récupéré Rasilith et les descendants des tribus bédouines habitent désormais les niveaux supérieurs de la ville, tandis que les tribus de serviteurs asabis occupent les niveaux inférieurs.

Sakkors : la cité de Sakkors est édifiée sur un sommet montagneux inversé qui flotte dans les airs. La ville est dominée par des grappes de tours élancées qui s'élèvent depuis le sol ombreux de propriétés closes. Les larges avenues de la ville sont peu utilisées excepté durant les heures sombres de l'aube et du crépuscule. La cité tout entière est enlacée par des vrilles d'ombre qui s'accrochent comme des algues humides, et les murs des bâtiments ont été érodés par les siècles que la cité a passés au fond de la mer des Étoiles Déchues.

L'Enclave de Pénombre : cette cité volante est le cœur de l'empire nétherisse. Siège des Douze Princes en place, cette ville austère et inquiétante se dresse sur une montagne inversée qui flotte dans les airs au-dessus des monts Cimeterres. Montés à dos de vesserabes, des créatures aux allures de lamproies ailées, les agents des shadovars s'envolent pour les lointaines frontières de l'empire afin d'y faire appliquer les édits du Très-Haut des Princes de Pénombre.

Population du Nétheril

Les Nétherisses sont fiers de leurs origines qui remontent à l'ancien Nétheril, mais à la vérité leur culture est le fruit de nombreuses influences. La classe dirigeante se compose essentiellement de shadovars, les descendants des Nétherisses qui passèrent des siècles d'exil en Gisombre. Les classes moyennes sont constituées d'humains issus d'un brassage entre les descendants des nomades bédouins, des barbares tunlars, des tribus de la Chevauchée et de tous ceux qui ne sont pas de sang nétherisse. Les classes inférieures sont formées par les krinth (des humanoïdes issus d'humains et de démons ombreux) et les asabis (des hommes-lézards qui aiment les climats chauds et secs, ainsi que les cavernes souterraines fraîches).

Les Nétherisses sont fiers de leurs succès et pensent pouvoir progressivement récupérer le royaume qui a été usurpé à leurs ancêtres. Ils n'ont guère d'affection pour les tribus sauvages qui ont envahi leurs terres ancestrales et craignent que ces tribus cherchent à nouveau à mettre à bas le Nétheril. Les Nétherisses traitent les Sembiens avec une certaine condescendance et se méfient de leur penchant exacerbé pour le commerce tout en reconnaissant leur contribution à l'empire. Les elfes et les

LES MINES DE DÉKANTÈRE

À la frontière ouest du Nétheril se trouve un vaste réseau de mines qui étaient exploitées avant la chute du Nétheril et qui furent plus tard utilisées dans le cadre d'expériences magiques. Les rumeurs de gobelins pervertis, de gargouilles torturées par la magie et d'un mystérieux Seigneur Bestial n'ont pas découragé les aventuriers en quête des trésors perdus du Nétheril.

humains du Luruar, d'Evereska, du Cormyr et de Myth Drannor font l'objet d'une grande suspicion, pour ne pas dire d'une franche hostilité.

Aventuriers

Empire jeune et dynamique dont les frontières ne cessent de s'étendre, le Nétheril produit une foule grandissante d'aventuriers qui opèrent à sa périphérie. Ceux-ci sont généralement très fiers de leur héritage et des progrès accomplis en l'espace de quelques générations par leur empire qui a réussi à renaître de ses cendres.

Sous-classe nétherisse : globalement, les citoyens de l'empire considèrent que le monde se divise en deux catégories, les Nétherisses et les autres, mais cela n'empêche pas l'existence d'une hiérarchie au sein de leur société. Les descendants des Bédouins, les krinth et les asabis sont fermement dominés par l'élite dirigeante des shadovars. De nombreux représentants de ces classes inférieures se rebellent contre l'ordre imposé par cette société et contre les limites qu'elle leur impose.

Conseils d'interprétation : vous êtes terriblement fier de votre héritage, mais vous vous rebellez contre l'arrogance de l'élite nétherisse. Vous cherchez à vous tailler une place dans le monde où vos talents sont reconnus et récompensés à leur juste valeur.

Élite shadovar : l'élite dirigeante du Nétheril est dominée par les shadovars, ceux dont la lignée remonte au long exil en Gisombre et qui vivent aujourd'hui dans les hautes tours de la cité de Pénombre. Véritable classe sociale, ils forment l'ossature de l'empire reconstitué et s'évertuent à assurer leur suprématie dans la société.

Conseils d'interprétation : vous êtes farouchement loyal à l'empire et voyez dans son expansion continue et ses succès l'accomplissement d'une destinée.

Sharréen rejeté : vous avez été élevé au sein de l'Église de Shar et ses préceptes en matière de perte et de trahison vous ont permis de vous préparer aux inévitables souffrances de l'existence. Vous avez pourtant été blessé quand l'Église s'est retournée contre vous, à cause des mensonges de vos supérieurs et de la complicité de vos subordonnés.

Conseils d'interprétation : vous vous sentez perdu et à la dérive dans ce monde, mais vous continuez néanmoins à vous appuyer sur les préceptes de l'Église qui vous a rejeté comme un bouclier contre de nouvelles souffrances. Vous n'accordez pas facilement votre confiance et faites preuve de scepticisme à l'égard de toute forme de croyance.

Motivations des personnages

Qu'ils cherchent une autre vie ailleurs qu'au Nétheril ou qu'ils soient en mission au service de l'empire, de nombreux Nétherisses embrassent une carrière d'aventurier le temps d'une saison, voire plus longtemps.

Exploration : en raison de sa longue absence, le nouvel empire a cruellement besoin d'informations sur ses voisins. Vous avez quitté les ombres rassurantes de l'Enclave de Pénombre pour explorer le monde qui entoure l'empire.



Conseils d'interprétation : vous êtes totalement convaincu de la grandeur de votre empire, mais n'en êtes pas moins curieux de découvrir les pays qui entourent le Nétheril. Vous n'éprouvez que condescendance à l'égard des étrangers qui pratiquent la magie, mais ne commettez jamais l'erreur de sous-estimer le danger que représentent les autres cultures de Faerûn.

Récupération : durant des siècles, les artefacts magiques de l'ancien Nétheril sont restés enterrés ou ont circulé entre les mains de barbares. Les Douze Princes pensent qu'il est impératif que l'empire restauré récupère toutes ses œuvres. Vous cherchez à retrouver ces trésors afin de renforcer les défenses de la nation, à les arracher aux mains des barbares qui pourraient les utiliser contre le Nétheril, et à apprendre en étudiant les puissantes créations de vos lointains ancêtres.

Conseils d'interprétation : bien que vous respectiez totalement ceux qui ont gagné votre confiance, vous servez d'abord et avant tout l'empire du Nétheril, ce que vous n'avez jamais caché. Votre loyauté va aux Douze Princes de Pénombre et au Très-Haut qui président à la renaissance de l'empire.

Ravaerris

Ce vieux bastion du Zhentarim a été détruit par un séisme durant la Magepeste. Ce poste avancé désormais enterré contiendrait des trésors pillés dans les ruines nétherisses, ainsi que des objets magiques du Zhentarim qui pourraient être utilisés pour combattre les Douze Princes de Pénombre.

PORTE DE BALDUR

La Porte de Baldur est une ville où tout le monde a sa chance et où les lois sont justes. D'après certains, sa croissance a été telle qu'elle serait désormais la ville la plus peuplée de Faerûn.

AVANTAGE RÉGIONAL DE LA PORTE DE BALDUR

Vous connaissez une langue supplémentaire de votre choix, ajoutez Connaissance de la rue à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Connaissance de la rue.

Connaissances générales

Récemment, la Porte de Baldur a restructuré son gouvernement. Après que la ville a manqué tomber sous le contrôle du grand-duc Valarken et d'une force étrangère de lycanthropes du nom de Meute de la Lune Rouge, le grand-duc Portyr a mis en place un Parlement pour un meilleur équilibre du pouvoir. On ne peut guère passer une heure ici sans apercevoir une fois au moins des membres du Poing Enflammé. Cette bande de mercenaire est maintenant tellement bien intégrée dans la ville qu'elle patrouille pour le compte de la Porte de Baldur.

Particularités régionales

Si la Porte de Baldur est une cité-état qui tire sa prospérité du commerce, elle est entourée de nombreux sites qui en font une base de choix depuis laquelle il est possible de partir à l'aventure. La ville se trouve sur la côte des Épées, à mi-chemin entre Eauprofonde et Athkatla, les deux autres plates-formes commerciales de Faerûn.



Le bois aux Lycanthropes : jadis connue sous le nom de bois aux Crocs Acérés, cette forêt est vilipendée par tous dans la région. On dit qu'après le coup d'État raté du *grand-duc Valarken*, ses mercenaires lycanthropes et lui s'enfuirent dans cette forêt. Beaucoup pensent que le groupe a entrepris la reconstruction de la cité de Vehlarr dans l'espoir de reformer l'ancienne nation de loups-garous.

Le Bois-Manteau : l'expansion de la Porte de Baldur engendra un besoin considérable en bois. De nombreux villages et camps de bûcherons poussèrent sur le pourtour du Bois-Manteau, mais la production est arrêtée depuis peu. Au départ, seuls ceux qui s'aventuraient dans la forêt n'en revenaient pas, mais aujourd'hui même les villageois disparaissent dans la nuit sans laisser de trace, victimes d'une menace invisible sans doute tapie dans la forêt.

Branestria : cette ville amphibie se dresse sur l'île ouest des Cimarines. Ces dernières se situent entre le sud de la côte des Épées et les îles Moonshae et sont peuplées de genasi et de colons marchands venus de l'Amn. Les Branestriens sont des genasi d'eau qui ont récemment étendu leurs villes en surface et entrepris des échanges commerciaux avec la Porte de Baldur et d'autres communautés voisines.

Château-Suif : cette forteresse abrite une impressionnante bibliothèque de savoir, d'enseignement et de prophéties. Elle est bien connue dans la région et est souvent recherchée par ceux qui désirent en apprendre plus au sujet d'un problème particulièrement contrariant. On dit que les visiteurs sont les bienvenus tant qu'ils restent corrects et payent un droit d'entrée prenant la forme d'un livre.

Les Dents de l'Épée : les falaises abruptes de la côte des Épées s'étendent sur des kilomètres. Les marins qui passent près de ces rivages impressionnants parlent de cavernes énormes qui s'enfoncent loin sous terre, peut-être même jusqu'en Outreterre. Bien des gens pensent que Balduran, le fondateur de la Porte de Baldur, a dissimulé une partie de son gigantesque trésor dans l'une de ces grottes marines.

Population de la Porte de Baldur

Tant qu'on obéit aux lois, on est libre de circuler dans les rues de la Porte de Baldur. La ville est fière d'être un lieu accueillant où quiconque peut devenir citoyen ou recommencer une nouvelle vie quels que soient sa race ou son passé.

Pour autant, il y a peu de chances d'y voir beaucoup de trolls, orques, ogres ou drows parcourir les rues. La population de la ville est majoritairement humaine avec un nombre important d'éladrins et d'elfes. L'expansion rapide de la cité a permis l'apparition de nouveaux quartiers en plus des anciens. Beaucoup des quartiers les plus récents sont organisés autour de la région d'origine ou de la race de ses habitants alors que les anciens restent composés de *citoyens de races mixtes.*

La Porte de Baldur a une guilde des voleurs active, bien qu'elle soit surveillée par le Poing Enflammé, la compagnie de mercenaires qui tient le rôle de guet en ville. En vérité, le véritable pouvoir est entre les mains des marchands à la Porte de Baldur.

Aventuriers

À la Porte de Baldur, l'aventurier n'a pas à chercher bien longtemps les occupations car elles débarquent de chaque navire et s'accrochent aux basques de tous les voyageurs. Des aventuriers des quatre coins du monde se rendent en ville, en quête d'une carte au trésor ou d'un secret murmuré qui pourraient les mener vers l'action, le renom ou la richesse.

Le mercenaire orphelin : la compagnie de mercenaires du Poing Enflammé occupe depuis longtemps une position importante et respectée à la Porte de Baldur et vous appréciez la part de cette célébrité qui vous revient. Vous êtes originaire d'une ville surpeuplée, descendant d'une longue lignée de gens qui ont travaillé au service du Poing. Vos parents ont été tués lors de la tentative de coup d'État du grand-duc Valarken et depuis vous n'avez pas ménagé vos efforts pour accumuler puissance, savoir-faire et connaissances afin de retrouver la Meute de la Lune Rouge et que justice soit faite.

Conseils d'interprétation : il vous faut absolument atteindre la perfection dans tous les domaines. Vous ne pouvez vous satisfaire d'être le second, car vous pensez que cela ne vous aidera pas à venger vos parents et à réaliser vos rêves.

Le bretteur globe-trotter : vous avez quitté la ville et y êtes revenu plus de fois que vous ne sauriez le dire. Bien que vous ayez parcouru le monde, la Porte de Baldur occupe une place spéciale dans votre cœur. Vos origines sont modestes, mais vous avez tiré le meilleur de ce que la vie avait à vous offrir et avez vécu des merveilles et des horreurs que beaucoup ne pourraient même pas imaginer. Vous êtes prêt à accepter n'importe quel travail qui vous assurerait de visiter un nouvel endroit ou qui serait le tremplin vers une nouvelle aventure.

Conseils d'interprétation : vous parlez fort et librement et avez le sens du spectacle. Certains ne vous apprécient pas, mais vous êtes trop occupé à profiter du monde pour vous en apercevoir.

Le réfugié insatisfait : vous avez grandi dans l'un des quartiers les plus récents et bien que la Porte de Baldur soit une bonne ville, vous êtes prêt à vous mettre en quête d'un endroit où vous ne vous sentirez plus comme un citoyen de seconde zone. Tous les gens qui vous entourent semblent satisfaits de l'ordre des choses, mais vous, vous savez que le monde à plus à offrir. Votre famille désapprouve votre attitude et vous considère souvent comme le mouton noir. Du reste, il vous arrive de vous percevoir de la même manière, sauf que vous voyez cela comme une qualité.

Conseils d'interprétation : vous êtes susceptible en ce qui concerne votre héritage et vous méprisez ceux qui affichent des préjugés raciaux ou sociaux. Vous êtes globalement fier de vous, mais une vie simple ne vous satisfait pas.

Motivations des personnages

Bien des gens de la Porte de Baldur aiment leur vie provinciale, jouissant de leur petite part de la prospérité de la ville. Pour autant, même les gens les plus simples peuvent être séduits par des histoires de rois pirates, de magots de dragons et de trésors perdus. Du cordonnier au roi, n'importe qui à la Porte de Baldur peut céder à l'appel de l'aventure, embarquant alors dès la marée suivante ou pour la prochaine caravane.

Le trésor de Balduran : quand Balduran est revenu dans la région avec son trésor, il a fondé la Porte de Baldur. On ne sait cependant pas bien combien il a investi dans la ville et combien il a mis de côté et caché. L'explorateur n'est jamais revenu de son second voyage et les rumeurs d'une cache secrète persistent. Les histoires de marins naviguant le long des Dents de l'Épée que vous avez entendues vous laissent à penser que les véritables trésors de Balduran sont toujours dissimulés dans les profondeurs des grottes de ces falaises. Il ne vous reste plus qu'à déterminer où le trésor se trouve et comment l'atteindre.

Conseils d'interprétation : l'enthousiasme vous saisit dès qu'il s'agit de trésors, mais encore plus de reliques. Vous vous consacrez corps et âme à la recherche des richesses cachées de Balduran et cela vous agace vivement lorsque d'autres vous prennent pour un simple chasseur de trésor.

Les mystères du coin : la Porte de Baldur est tout autant une plate-forme d'intrigues que de commerce. Les complots et les rumeurs vous obsèdent et vous tenez à éclaircir les mystères du monde, en commençant par les plus proches. Ce qui est arrivé au grand-duc Valarken, les activités douteuses de Château-Suif et les morts au Bois-Manteau sont des points de départ qui vous conduiront à élucider des mystères encore plus grands.

Conseils d'interprétation : beaucoup disent que vous êtes trop curieux et que cela pourrait vous coûter cher. Vous aimez les bonnes énigmes, mais votre obstination à découvrir la vérité manque parfois de bon sens et vous attire des ennuis.

Le retour au pays : bien que les dernières générations de votre famille aient vécu à la Porte de Baldur, vous ne vous y sentez pas chez vous et vos pensées se tournent de plus en plus vers la terre natale de vos ancêtres. Ayant beaucoup appris à son sujet, vous espérez y retourner pour revendiquer votre terre, ou au moins en apprendre plus sur votre héritage. Vous êtes motivé par le désir de voir ce chez-soi que vous n'avez jamais connu et cherchez aussi à faire endosser la responsabilité de votre situation actuelle à quelqu'un, mortel ou dieu.

Conseils d'interprétation : vous entretenez un fort sentiment d'orgueil racial et national. Vous vous offensez rapidement quand quelqu'un vous manque de respect et vous honorez et respectez les traditions des autres créatures.

THAY

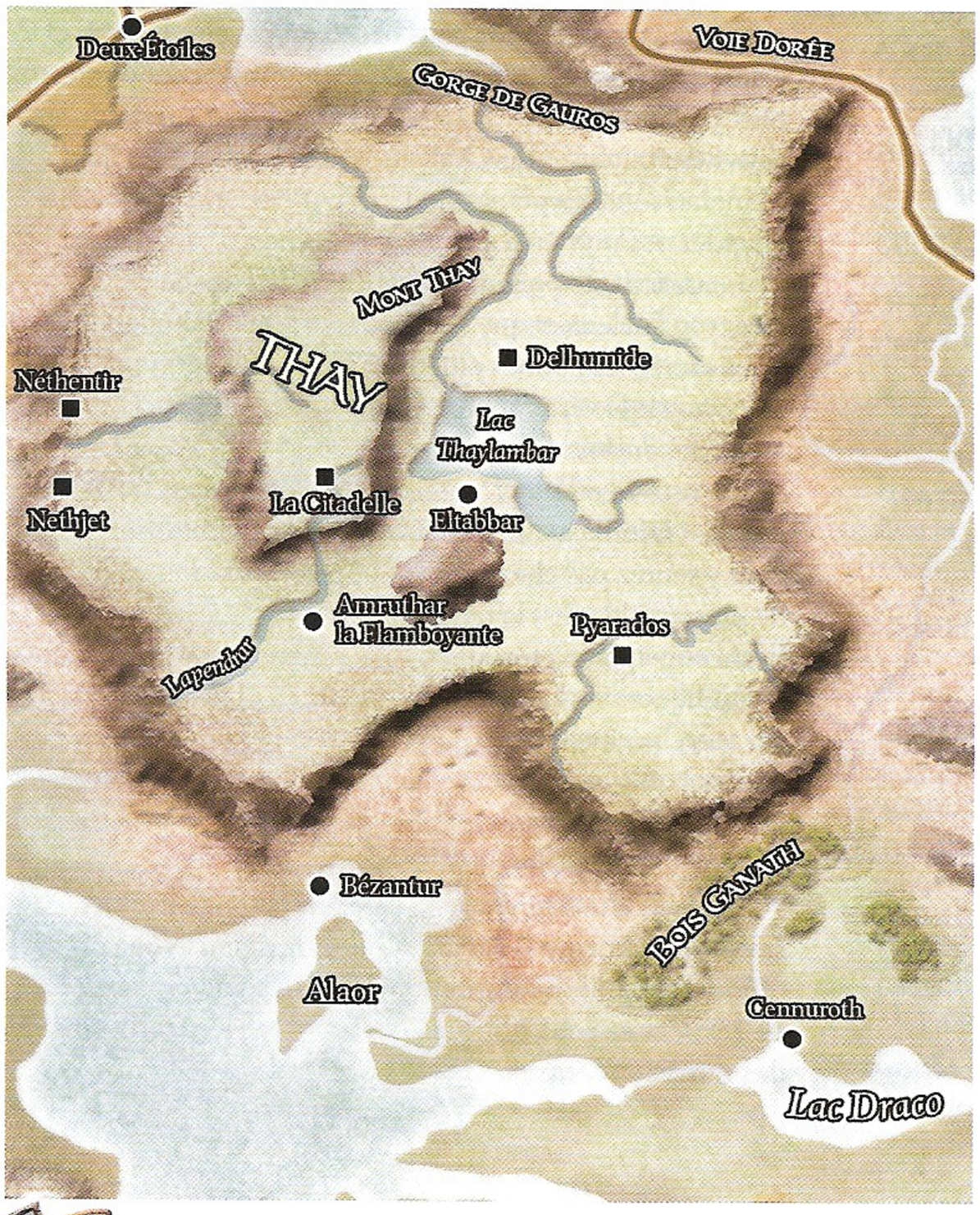
C'est sous des cieux de cendres et de braises que s'étend le relief dévasté du Thay, une nation inhospitalière constituée de bad-lands, de déserts, de montagnes accidentées et de volcans qui crachent des jets de vapeur toxique et des pluies de débris enflammés sur les terres alentour. Sous le règne tyrannique de Szass Tam, les morts-vivants sont les maîtres du pays et les rares formes de vie encore présentes souffrent terriblement sous la forme d'esclaves, de jouets ou de bétail dont le destin est d'être sacrifiés, vendus ou remodelés à l'image de serviteurs morts-vivants.

AVANTAGE RÉGIONAL DU THAY

Ajoutez au choix votre valeur d'Intelligence ou de Constitution à vos points de vie de départ (au lieu d'y ajouter automatiquement votre valeur de constitution). Le nombre de vos récupérations reste cependant basé sur votre valeur de Constitution.

Connaissances générales

Difficultés et privations définissent l'existence au Thay. Les morts-vivants battent le pays, organisés en légions décomposées qui attendent le jour où le seigneur liche les lancera à la conquête du monde en son nom. Les esclavagistes hantent les villes en ruine en quête de chair fraîche à vendre au plus offrant, tandis que des bandes de gnolls errants ratissent la campagne à la recherche de proies à livrer à leurs maîtres.



Particularités régionales

La nation du Thay s'étend sur toute la surface d'un grand plateau sorti de terre. Ses frontières, bien dessinées, ne sont que ruines, cascades de pierres et de débris où la terre nue laisse échapper de ses entrailles des vapeurs empoisonnées et des rivières de lave. Les routes sont bordées de traîtres qu'on a laissés pourrir dans des cages suspendues ou qu'on a empalés sur de hautes piques, leur corps se tordant de douleur tandis qu'une terrible magie nécromantique les transforme en serviteurs zélés. Dominant l'ensemble, il y a le mont Thay, embrasé, une crête de pics et de volcans étêtés qui surplombe le paysage où le seigneur des ténèbres a élu domicile.

La Citadelle : située au sommet d'un pic élevé du mont Thay, la Citadelle est le cœur suppurant où couve le mal qui anime le pays. C'est d'ici que le terrible seigneur liche Szass Tam et son vil entourage de lèche-bottes supervisent l'ensemble d'un pays sans espoir, mûrissant de sinistres complots et œuvrant de magie noire pour réduire à néant les dernières poches de résistance.

Eltabbar : protégé des cendres incandescentes et des nuages toxiques par de puissantes défenses magiques, Eltabbar est l'un des rares endroits du Thay qui abrite une population de vivants. Les habitants tentent tant bien que mal de vivre normalement, mais craignent secrètement que la situation ne dure pas et que les vivants rejoignent bientôt les rangs des morts.

Les Terres Disputées : le long du bord ouest du grand plateau, le relief laisse place à une terre d'éboulis et de bad-lands criblée de tunnels et de fosses sinueuses. C'est par ici que les assassins thayens testent les frontières de leurs voisins tant détestés, pillant des villages et capturant des esclaves frais destinés aux mines du Thay.

L'Alaor : île précieuse puisqu'il s'agit d'une base navale située au large de la côte sud du Thay, l'Alaor a tenté de faire sécession lors de l'arrivée au pouvoir de Szass Tam, mais la réaction du Thay fut rapide et sanglante, et le nombre de victimes particulièrement terrifiant.

Population du Thay

Les créatures les plus nombreuses du Thay sont les morts-vivants, mais on y trouve aussi bon nombre de gnolls, d'orques et d'humains. Aucun d'entre eux n'apprécie vraiment les autres, mais tous craignent suffisamment le courroux de la Citadelle pour mettre de côté leurs querelles. Ils assurent divers rôles, qu'il s'agisse d'esclaves misérables, de gladiateurs ou de piétaille dans les Légions de l'Apocalypse.

Parmi les humains, les catégories les plus basses (ouvriers, fermiers et esclaves) sont presque tous d'origine rashémie (en provenance de la Rashéménie au nord) alors que la haute aristocratie, ce qui inclut les infâmes Magiciens Rouges, est composée presque exclusivement de Mulans. Les esclaves rashémis observent les mêmes coutumes et croyances que leurs compatriotes dans d'autres contrées.

Les humains mulans ont une apparence reconnaissable : grands, minces, le teint olivâtre et aucune pilosité. Leur coutume consiste à se débarrasser de tous leurs poils pour les remplacer par des tatouages complexes en forme de dragons et, plus fréquemment encore, de démons et de diables.

On trouve aussi dans le pays des tieffelins, des nains, des halfelins et d'autres races, mais il s'agit presque toujours d'esclaves. Leur sort n'a rien d'enviable et leur vie est courte.

Aventuriers

La présence d'aventuriers menace le statu quo, si bien que le Thay étouffe dans l'œuf toute forme d'individualité et de dissension, recourant aux exécutions publiques pour faire des exemples des agitateurs les plus bruyants. De tels spectacles suffisent à intimider les faibles, mais attisent la fureur de ceux qui ont le courage de se dresser face à la tyrannie de Szass Tam.

L'ancien esclave : les nains, les halfelins et d'autres races ne jouent au Thay que des rôles d'esclaves, dont la vie est à la fois pénible et courte. Mais même la mort n'est pas une délivrance puisqu'un esclave qui périt est réanimé sous la forme de serviteur mort-vivant. Rares sont les vivants qui survivent aux mines du Thay et aux arènes, et ceux qui y parviennent restent traumatisés pour le restant de leurs jours.

Conseils d'interprétation : vous portez les marques de l'esclavage, mais pas de la honte. Vous voyez en ces marques laissées par vos anciens maîtres un rappel de la vengeance que vous exercerez un jour.

Le renseignement : le Thay dispose d'un réseau étendu d'espions chargé d'analyser les bouleversements politiques des autres nations et d'identifier leurs faiblesses exploitables. Vous êtes l'un de ces espions, capable de se fondre dans la culture choisie, mais êtes-vous resté fidèle au Thay ou le temps passé parmi vos ennemis a-t-il fait pencher votre cœur ?

Les relais de péage

Le long des principales routes de la région se dressent les relais de péage, d'impressionnantes places fortes où sont stationnées les Légions de l'Apocalypse, les armées de morts-vivants, de gnolls et d'orques du Thay. Chaque relais surveille le trafic à la recherche d'esclaves en fuite et d'intrus tout en facturant aux voyageurs une somme modique pour financer l'entretien des routes.

Conseils d'interprétation : vous avez de multiples identités, des masques différents que vous endossez suivant la situation. De même, vous vous êtes créé plusieurs passés imaginaires qui vous permettent de cacher vos véritables origines et motivations.

L'apprenti Magicien Rouge : à l'étranger, les Magiciens Rouges sont de célèbres marchands d'objets et d'équipement magiques. Mais dans le pays, l'organisation reste une force influente dotée d'un statut privilégié. Les arcanistes qui souhaitent rejoindre les Magiciens Rouges doivent prouver qu'ils en sont dignes en passant une série d'épreuves pénibles et humiliantes. Ceux qui y parviennent sont accueillis au sein de l'ordre et ceux qui échouent deviennent des morts-vivants.

Conseils d'interprétation : les Magiciens Rouges sont connus pour leur arrogance, leur ruse et leur traîtrise, des traits que vous estimez fièrement être des vertus.

Motivations des personnages

Rares sont les Thayens capables de voir au-delà de leur quête de pouvoir, de leur plaisir personnel et de l'accumulation de richesses, ce qui les empêche de s'intéresser de près aux maux qui accablent le pays. Ceux qui sont au sommet de l'échelle sociale sont beaucoup trop décadents pour se préoccuper des changements que Szass Tam opère et ceux qui sont en bas ne vivent pas assez longtemps pour améliorer leur sort. Ce n'est qu'exceptionnellement que des individus s'indignent des horreurs du Thay et voient le besoin de réformer.

Le combattant pour la liberté : quelle que soit la puissance accumulée par Szass Tam, il n'a pas encore réussi à éradiquer tous les rebelles qui de temps à autre montent des soulèvements contre lui. Beaucoup d'ambitieux causent de l'agitation à petite échelle en tentant d'acquérir du pouvoir, mais de petites poches de combattants pour la liberté espèrent s'affranchir du passé honteux du Thay et guider le pays vers un nouvel avenir.

Conseils d'interprétation : vous vous êtes promis de déposer Szass Tam et de mettre fin à son règne de terreur. Même si vous avez été chassé de votre terre natale, vous vous tenez au courant des évolutions du Thay et rassemblez les ressources nécessaires pour aider ceux qui poursuivent le combat sur place.

Le pouvoir et le statut : vous aimez les récompenses du pouvoir. Vous observez avec une certaine jalousie ceux qui manipulent la vie malgré leur statut de mort-vivant et voulez disposer de la même puissance. Vous n'appréciez peut-être pas le régime en place, mais il offre aux individus rusés et ambitieux des occasions de se tailler une place au sommet.

Conseils d'interprétation : vous feriez ou essayeriez n'importe quoi si cela pouvait améliorer votre statut. Les vieilles reliques, les dangereux rituels et les objets magiques corrompus sont autant de moyens d'étendre votre influence et autant de pas vers la détention du véritable pouvoir.

TYMANTHER

La nation intruse du Tymanther se dresse sur les ruines de l'Unther, dominée par la ville fortifiée de Djérad Thymar. Les citoyens drakéides de cette nouvelle nation forment un peuple de fiers guerriers, réputés pour leur haine des dragons et de leur engeance.

AVANTAGE RÉGIONAL DU TYMANTHER

Vous ajoutez Athlétisme à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Athlétisme.

Connaissances générales

La dévastation engendrée par la Magepeste arracha d'Abeir une partie du Tymanchébar (une nation gouvernée par des dragons) qui réapparut sur Toril sur les vestiges moribonds de l'Unther, décimant la population humaine de la région et amenant avec elle une forte population de drakéides. Sous la direction de l'armée drakéide, les nouveaux arrivants bâtirent la ville fortifiée de Djérad Thymar et commencèrent à établir leur domination sur le pays alentour. Leur nouvelle nation, le Tymanther, est gouvernée par un drakéide élu dans les rangs de l'élite militaire qui porte le titre de « vainqueur ».

Particularités régionales

Le Tymanther se trouve sur la rive occidentale de la mer d'Alambre, niché entre la Chessenta et la Désolation du Shaar, et bordé au nord par le paysage menaçant de la plaine des Cendres Noires. À l'est, de l'autre côté de la mer, se situe la Haute Imaskar, tandis qu'à l'ouest s'ouvre l'Outrechasme. La seule ville importante du Tymanther est Djérad Thymar, mais de petites communautés drakéides ont commencé à fonder des villages et à cultiver la région.

Djérad Thymar : la ville fortifiée de Djérad Thymar est une communauté colossale qui domine la région. Le tiers inférieur de la forteresse est constitué d'un énorme bloc de granit de 60 mètres de haut et abrite les Catacombes. Le tiers médian est une zone ouverte installée au sommet du bloc de granit. L'étage du Marché, comme on l'appelle, comporte des centaines d'énormes colonnes de pierre de 15 mètres de diamètre qui supportent la troisième partie de la citadelle, une immense pyramide au sommet aplati appelée le Bastion. Une gigantesque rampe de granit relie le sol à l'étage du Marché et d'étroits escaliers en spirale grimpent le long des colonnes jusqu'au Bastion.

Les Catacombes forment un immense dédale de tunnels et de chambres qui s'enfonce au cœur du bloc de granit. Ces salles souterraines servent de cryptes et d'entrepôts, accueillant les corps des défunts ainsi que les machines de guerre de l'armée drakéide.

L'étage du Marché est un bazar à ciel ouvert où se tiennent les activités commerciales de la cité. Les fermiers y montent régulièrement leurs produits par la grande rampe, tout comme les marchands d'autres nations qui viennent eux aussi y vendre leurs marchandises. Les tavernes existent, mais la plupart des établissements proposent surtout à leur clientèle des mets élaborés et des espaces où les drakéides peuvent pratiquer leurs danses rituelles.

Le Bastion héberge la majorité de la population drakéide, dont les logements spartiates encerclent un grand puits central sur plusieurs niveaux. Les appartements sont destinés au repos, à la préparation des repas et à l'entraînement martial, mais des centres de savoir disséminés dans le Bastion permettent également de s'adonner à l'étude. Les techniques martiales viennent pour l'essentiel d'Abeir, et les études intellectuelles s'appuient sur des manuscrits achetés un peu partout à Faerûn et ramenés à Djérad Thymar afin de permettre aux drakéides de connaître leur nouveau monde.

Population du Tymanther

Les habitants du Tymanther sont les descendants des drakéides qui furent emportés à Faerûn lors de la Magepeste. Seul un petit pourcentage de la population a encore des souvenirs directs de son pays d'origine, et les histoires traitant du Tymanchébar sont lentement en train de passer dans le registre du mythe. Les drakéides sont extrêmement fiers de leur héritage et de leur terre natale, mais ils restent dans le doute quant à leur rôle à Faerûn. Les habitants du Tymanther sont relativement isolés du monde extérieur et n'entretiennent de relations commerciales régulières qu'avec la Chessenta et la Haute Imaskar. Les drakéides ont un sens de la propriété personnelle sacré, vestige de l'avarice qui consume le cœur de la plupart des dragons, et les lois du pays punissent sévèrement le vol.

Aventuriers

La plupart des drakéides sont absorbés par l'apprivoisement de leur environnement et ne savent pas grand-chose de ce qui se trouve au-delà des frontières de leur royaume. Si beaucoup de citoyens éprouvent de la curiosité à l'égard de leur nouveau monde, peu d'entre eux se décident à partir à la découverte de Faerûn. Toutefois, ceux qui se taillent une renommée à l'étranger sont considérés comme des héros de la nation et des émissaires de leur race.

LA PLAINE DES CENDRES NOIRES

Dans la plaine des Cendres noires, des colonnes tourbillonnantes de cendres agglomérées se déplacent et changent de forme au gré des caprices du vent. On dit que des géants à la peau sombre habitent dans cette région et que grâce à leur magie ils peuvent d'un simple geste transformer et refaçonner le paysage de cendres.



Ancien Défenseur de la Lance : l'armée du Tymanther, connue sous le nom des Défenseurs de la Lance, forme l'ossature de la puissance militaire de la nation. La plupart des drakéides servent deux ans dans l'armée et reçoivent un entraînement au combat à la lance ainsi qu'à d'autres armes.

Conseils d'interprétation : après avoir fini votre service militaire, vous avez voulu revenir à la vie civile mais aviez développé un véritable attrait pour le danger. Vous êtes un compagnon brave et loyal qui n'attend qu'une occasion de combattre pour la bonne cause. Ardent partisan de l'organisation et de la tactique, vous vous concentrez toujours sur votre mission.

Éclaireur de la Lance : parmi tous les drakéides qui servent chez les Défenseurs de la Lance, seul un petit nombre décide de se tourner vers une carrière de soldat professionnel. Parmi ceux-ci, quelques-uns rejoignent le corps d'élite des Éclaireurs de la Lance. Les membres de ce corps sont entraînés à travailler seuls ou en petits groupes. Les Éclaireurs de la Lance sont censés parcourir Faerûn et être les yeux et les oreilles du Tymanther. L'actuel vainqueur a fait de la connaissance du nouveau monde une priorité et les Éclaireurs jouent un rôle de premier plan dans cette mission. Toutefois, ils ont aussi pour tâche de repérer les mouvements et antres des dragons de Faerûn, et de veiller aux signes indiquant l'émergence d'empires contrôlés par des dragons.

Conseils d'interprétation : vous êtes ouvert et amical avec les membres des autres races, espérant ainsi les faire parler pour en apprendre davantage sur Faerûn. Mais vous prenez bien garde d'éviter de trop en dire sur le Tymanther ou sur votre affiliation directe à son armée. Vous repérez avec soin les structures de pouvoir, les mouvements militaires et les groupes clandestins qui pourraient un jour représenter une menace pour votre pays.

Cénacle de Platine : le Cénacle de Platine croit que les drakéides sont les enfants de Bahamut, le Dragon de Platine, et non des esclaves engendrés par les anciens dracosires d'Abeir. Les membres de ce groupe croient donc qu'il existe de « bons » dragons, une idée ridicule pour la plupart des drakéides. Au service de Bahamut, vous recherchez ces dragons dans l'espoir de combler le fossé qui les sépare de leurs lointains cousins les drakéides.

Conseils d'interprétation : vous êtes un rebelle qui rejette l'orthodoxie de votre peuple pour adopter une nouvelle foi. Vous vous efforcez de respecter les préceptes de votre dieu et de convertir de nouveaux fidèles à son Église. Bien que cela risque de prendre du temps, vous croyez fermement que le culte de Bahamut se diffusera parmi les drakéides. Vous évitez de manifester ouvertement votre foi lorsque vous vous trouvez à Djérad Thymar.

Motivations des personnages

Les habitants du Tymanther ont été projetés dans un monde qu'ils ne connaissent pas et qui ne les connaît pas davantage. Ils ont l'occasion d'explorer de nouveaux royaumes hors de portée de leurs anciens ennemis et de mener une vie d'aventure.

L'appel de la route : vous brûlez d'en savoir plus sur Faerûn et ses habitants. Comme vos lointains ancêtres avant vous, vous voulez aller au-delà de l'horizon, prendre votre envol et explorer le monde.

Conseils d'interprétation : votre esprit aventureux vous pousse au voyage et vous vous ennuyez vite quand vous restez au même endroit. Vous aimez la compagnie d'autrui et vous faites facilement des amis, même parmi de parfaits étrangers.

Colère : vous êtes habité par une haine profonde et tenace des dragons, qui sont selon vous responsables de tous les malheurs de votre race. Vous vous considérez comme un chasseur, traquant patiemment les dragons de ce nouveau monde, persuadé qu'ils chercheront à imposer leur autorité aux drakéides.

Conseils d'interprétation : vous êtes prudent et accordez difficilement votre confiance, d'autant que vous vous méfiez des dangers de ce nouveau monde. Votre haine des dragons vous conduit à croire tout récit relatant leurs méfaits et à ne voir que cruauté et manigance dans chacun de leurs actes.

VAL DE VILHON

Les terres vierges dévoilées par l'assèchement d'une grande partie du bief de Vilhon et par la destruction du Chondath sont connues sous le nom du Val de Vilhon. Ravagée par la Magepeste et sous la menace permanente de la Lande Pestiférée, cette région est véritablement une terre sauvage.

AVANTAGE RÉGIONAL DU VAL DE VILHON

Vous pouvez relancer tout test d'Exploration, mais devez conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux tests d'initiative.

Connaissances générales

La Magepeste a drainé l'essentiel des eaux du bief de Vilhon et donné naissance à la Lande Pestiférée. Comme d'autres terres frontières, le Val de Vilhon est une contrée sauvage dénuée de gouvernement. Le seul vestige de civilisation des environs est la petite ville anarchique d'Ormpetarr où marchands et voleurs gagnent leur vie sur le dos des pèlerins qui viennent dans cette région rongée par la Magepeste.

Particularités régionales

Le Val de Vilhon se situe dans une vallée verdoyante creusée par le bief de Vilhon aujourd'hui réduit à peu de chose. Le bois de Chondal s'est étendu sur une grande partie de la région, qui est également envahie par la Lande Pestiférée au sud et à l'est.

Le bief de Vilhon : les eaux saumâtres du bief de Vilhon sont peu profondes et envahies de roseaux. D'énormes araignées d'eau se déplacent à la surface en quête de proies. La baisse des eaux a mis à jour des ruines remontant à l'antique empire du Jhaamdath et leurs tours émergent à présent du bief comme des îlots enveloppés de brume.

Le bois de Chondal : cette grande forêt vivace est un fouillis végétal auquel la Magepeste a conféré une luxuriance surnaturelle. Des bandes de satyres et d'elfes stigmatisés parcourent le bois, comme c'est aussi le cas pour toute une gamme d'horribles créatures végétales produites par la Lande Pestiférée toute proche. Au cœur du bois de Chondal se trouve la Sauvagie, un petit royaume d'elfes des bois. Xénophobes au plus haut point, les elfes font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer tous ceux qui s'approchent trop de leur royaume.

Ormpetarr : la Cité du Stigmate, comme ses habitants la surnomment, accueille le flot régulier de pèlerins en route pour la Lande Pestiférée. Cette ville anarchique fournit (et dépouille bien souvent) les voyageurs passant dans la région, aussi la ville est-elle pleine de tavernes, auberges et « dépôts » qui proposent de garder les possessions d'un pèlerin jusqu'à son retour (et qui ne sont généralement rien de plus que des monts-de-piété). Une règle tacite veut que les crimes susceptibles de détourner le flot continu de pèlerins soient strictement interdits, mais les abus de confiance partant du principe que la majorité d'entre eux iront droit à la mort peu après avoir quitté la ville sont autorisés, pour ne pas dire encouragés.

Population du Val de Vilhon

Les habitants du Val de Vilhon sont profondément affectés par la Magepeste et ses conséquences. Pour les pestiférés et les stigmatisés, l'effet saute aux yeux : la magie de la Magepeste ou les effets persistants de la Lande Pestiférée (ou les deux) les ont complètement transformés. Pour certains, l'effet est avant tout psychologique puisqu'ils considèrent que la Lande Pestiférée est porteuse d'une révélation et sont attirés par son relief irréel tels des papillons par la flamme d'une bougie. Pour d'autres, les conséquences de la Magepeste sont un véritable cauchemar qu'il faut endurer, combattre ou fuir.

Quoi qu'il en soit, les habitants du Val de Vilhon s'inquiètent peu des événements qui agitent le monde extérieur, car leur environnement terrible leur épargne tout risque de conquête par une autre nation. La population se renouvelle constamment ; les dangers de la région lui font payer un lourd tribut, compensé malgré tout par l'afflux *régulier de pèlerins venus d'autres contrées. Dans cette* région, une règle tacite veut que l'on ne demande jamais à quelqu'un d'où il vient et que l'on fasse table rase du passé. L'endroit est pour certains l'occasion de prendre un nouveau départ. Pour d'autres, c'est un lieu où se cacher.

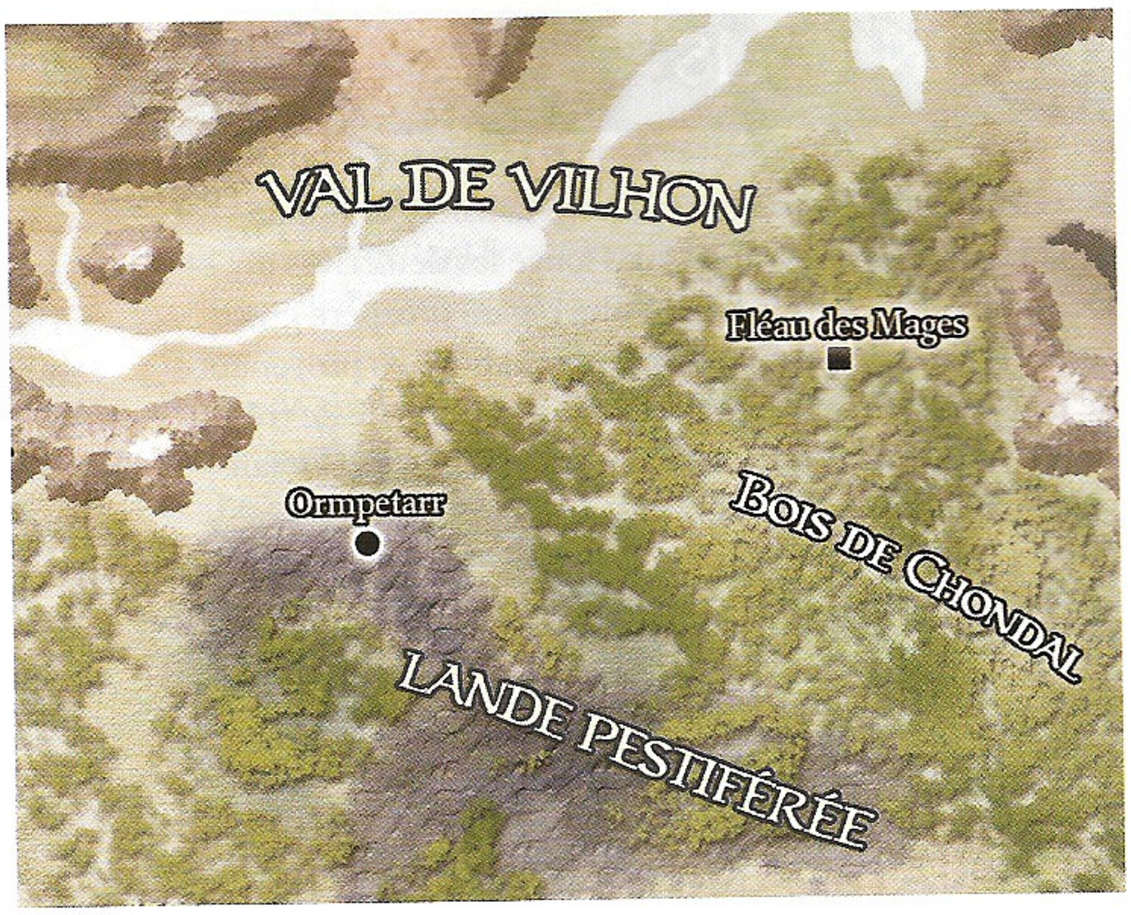
Aventuriers

Le Val de Vilhon est un royaume sans loi où la vie est brève et a peu de valeur, ceux qui y survivent étant ceux qui ne craignent pas de prendre des risques et de développer leurs talents. Parmi eux, beaucoup deviennent aventuriers, au gré des circonstances et non par véritable choix.

Orphelin d'Ormpetarr : les rues mal famées d'Ormpetarr sont habitées par un grand nombre d'orphelins abandonnés par ces « pèlerins stigmatiseurs » qui partent pour la Lande Pestiférée et n'en reviennent jamais (du moins pas sous une forme reconnaissable). Si ces enfants abandonnés réussissent à survivre, c'est en rejoignant des petits gangs qui gagnent leur vie comme journaliers honnêtes, pickpockets ou voleurs (ou un peu de tout ça).

LE CHONDATH

Les décombres de l'orgueilleuse nation du Chondath gisent à présent sur ce qui était la rive sud du bief de Vilhon. Les vestiges de cités comme Arrabar, Hlath, Iljak, Reth et Shamph, perverties par la Magepeste et abandonnées à la décrépitude, attirent les aventuriers en quête de richesses perdues.



Conseils d'interprétation : vous avez eu une enfance difficile et ne devez votre survie qu'à votre astuce et à l'aide de vos proches amis. Vous n'accordez pas facilement votre confiance à autrui, mais une fois cette barrière franchie, elle est aveugle. Vous vous méfiez considérablement de ceux qui naissent avec des privilèges et de ceux qui sont prêts à tout abandonner en quête de savoir ou d'inspiration.

Pèlerin stigmatiseur : la Lande Pestiférée attire toutes sortes de pèlerins, qu'il s'agisse d'artistes, de mystiques ou de chamans en quête d'inspiration ou de réponses, ou encore de mages espérant découvrir des secrets occultes. Certains viennent s'installer à l'orée de cette région surnaturelle tandis que d'autres marquent une étape à sa frontière le temps de rassembler les moyens et le courage nécessaires pour s'engager dans ce paysage en perpétuelle mutation. Peu reviennent de la Lande Pestiférée, aussi les pèlerins attendent-ils le bon moment, révélé par une inspiration ou une intuition, dans l'espoir de faciliter le périlleux voyage qui les attend.

Conseils d'interprétation : vous êtes en quête d'expériences nouvelles et trouvez des sources d'illumination spirituelle là où d'autres ne voient qu'un paysage de cauchemar difforme et surnaturel. Vous ne vous préoccupez guère des règles de la société, mais n'avez pas de temps à perdre à vous rebeller contre sa structure. La voie que vous suivez est celle d'un voyage vers une transformation personnelle, quelles qu'en soient les conséquences.

Stigmatisé survivant : malgré la dévastation semée par la Magepeste dans la région et la présence de la Lande Pestiférée, une petite partie de l'ancienne population a survécu et a même réussi à prospérer. Ces survivants sont stigmatisés pour certains, mais ont été affectés de différentes façons par la dévastation magique de la région.

Conseils d'interprétation : vous êtes habitué à la mutabilité de la vie et de votre environnement. Vous êtes un survivant, préoccupé uniquement par le quotidien et l'élimination des menaces qui pèsent sur vous. Vous ne vous exposez pas de bon cœur aux dangers de la Lande Pestiférée, mais ne craignez pas de les affronter. Malgré tout, vous considérez le Val de Vilhon comme un endroit d'une rare beauté et puisez votre force dans son instabilité.

Motivations des personnages

Pour le meilleur comme pour le pire, le Val de Vilhon est une région façonnée par la Magepeste et ses conséquences. Comme d'autres terres sans loi de Faerûn, cette contrée produit plus que sa part d'individus robustes qui se tournent tout naturellement vers une vie d'aventures. La région est unique dans le sens où la plupart de ses aventuriers sont marqués d'une façon ou d'une autre par la proximité de la Lande Pestiférée et les mystères qu'elle renferme.

Étudiant de la Magepeste : si la plupart des gens voient la Magepeste comme un véritable cataclysme qui a ravagé Faerûn, vous êtes obsédé par le potentiel qu'elle a révélé et par les mystères qu'elle offre encore. Vous cherchez les pestiférés et les stigmatisés dans l'espoir de mieux comprendre les choses et de trouver le chemin de votre propre transformation.

Conseils d'interprétation : même si l'on vous traite parfois d'imbécile ou de fou, vous vous considérez comme un chercheur. Vous recherchez des méthodes de transformation personnelle et jugez les autres sur leurs actes plutôt que sur leur nature ou leurs origines.

Rescapé de la Magepeste : le Val de Vilhon est une véritable frontière encore sauvage en raison du paysage changeant et des menaces qui émergent de la Lande Pestiférée. Votre lutte pour survivre à ce cauchemar laisse entrevoir l'espoir qu'un jour vous trouverez ce qui a été perdu, un vestige de la normalité qu'avait autrefois la vie à Faerûn. Vous fouillez les décombres des civilisations perdues en quête de réponses tombées dans l'oubli et d'outils susceptibles d'inverser les effets de la Magepeste.

Conseils d'interprétation : vous êtes intrigué par les mystères anciens et les connaissances perdues des cultures archaïques. Vous avez tendance à donner dans le romanesque, un penchant atténué malgré tout par votre dégoût pour tout ce qui est souillé par la Magepeste.

La Lande Pestiférée

La Lande Pestiférée est une région où une Magepeste virulente continue de transformer le relief, la magie et tous ceux qui y résident (ou y passent). L'endroit offre un mélange de couleurs changeantes, de paysages en perpétuelle évolution et de créatures qui mutent avec désinvolture.

VALLON GRIS

Sous les mystérieux monts Étoilés, à la lisière orientale de la Haute Forêt, le Vallon Gris longe les deux rives du Delimbiyr dans le Nord. C'est une région prospère grâce au trafic fluvial, aux caravanes marchandes en provenance de pays lointains et des voyageurs à la recherche de trésors parmi les ruines des anciens royaumes. Tout ceci en fait également une terre d'aventure.

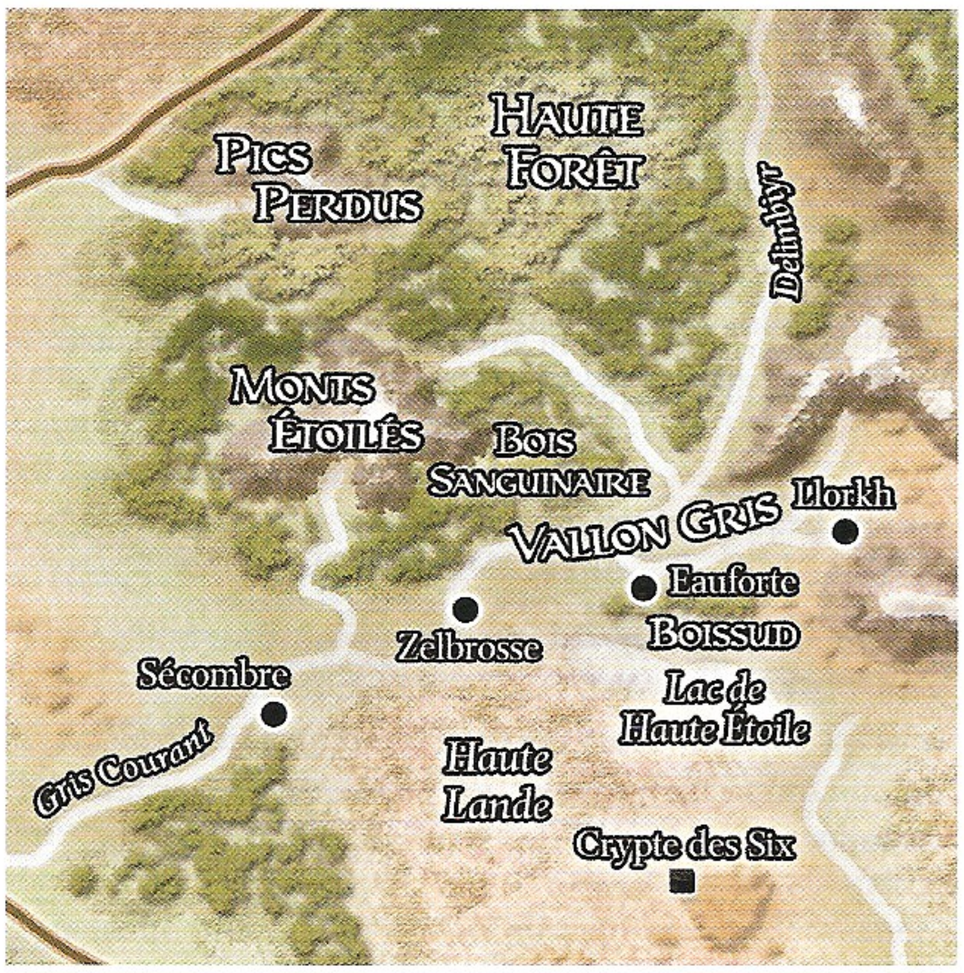
AVANTAGE RÉGIONAL DU VALLON GRIS

Vous connaissez une langue supplémentaire de votre choix, ajoutez Nature à votre liste de compétences de classe et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Nature.

Connaissances générales

Si le Vallon Gris est devenu un centre de commerce dans le nord, c'est en grande partie grâce à la réussite d'Eauforte. Cette petite ville est positionnée avantageusement à la confluence du Delimbiyr et du Gris Courant. Des terres agricoles riches et arables permettent à la communauté de prospérer. La plupart des marchands du coin utilisent le cours d'eau pour transporter des marchandises, faisant d'Eauforte un nœud commercial idéal dans cette partie du monde.

Malgré la prospérité d'Eauforte et de quelques autres villes, les dangers environnants ralentissent la croissance. Des barbares venus d'au-delà de la Haute Forêt représentent un péril constant. Les gobelins infestent le Boissud, prélevant du bétail, des vivres et à l'occasion un enfant avant de battre en retraite et de retourner à l'abri de leur sombre forêt menaçante. Dans les tavernes, on évoque à voix basse la présence d'hommes-serpents najariens tout en jetant des regards suspicieux aux étrangers, les gens du coin guettant toujours d'éventuels agents infiltrés. Tous ces dangers et d'autres choses encore jettent un voile de crainte et de méfiance sur le Vallon Gris.



Particularités régionales

Les frontières du Vallon Gris sont malléables et mouvantes au gré des ambitions des prospecteurs et colons. Pour autant, tous ceux qui vivent dans cette riche vallée considèrent que les monts Étoilés constituent sa limite nord, les pics Gris à la silhouette déchiquetée sa frontière est, et la Haute Lande son pourtour sud. Le Vallon s'étire vers l'ouest en suivant le Gris Courant jusqu'à la côte des Épées, même si son influence s'amenuise au fur et à mesure qu'on se rapproche des Contrées du Mitan Occidentales.

Le Boissud : cette jeune forêt sépare une portion du Vallon Gris du lac de Haute Étoile et du peuple-serpent de la Haute Lande. Les bûcherons du coin prélèvent de temps à autre du bois de cette forêt en prenant de grands risques, car une importante tribu gobeline en a officiellement fait son territoire.

Eauforte : plus grande ville du Vallon Gris, Eauforte est ceinte d'une palissade de bois et de pierre de plus de 6 mètres de haut. Ses fortifications et sa population déterminée mais civile font de la bourgade une halte attrayante pour les voyageurs en tout genre.

La Haute Forêt : s'étirant sur des dizaines de kilomètres depuis les flancs nord des monts Étoilés, cet ancien bois est connu pour être hanté par des créatures féeriques, des gnolls et des drows. En de rares occasions, ses elfes des bois commercent avec les gens d'Eauforte, mais ils ne s'étendent pas sur ce qui se déroule dans leur domicile sylvestre.

Llorkh : endroit depuis longtemps repoussant, Llorkh a fortement décliné au cours des dernières années. Une succession de dirigeants incompétents a fait fuir la plupart des habitants honnêtes et la ville en ruine ne sert plus aujourd'hui que de havre à un roi bandit autoproclamé et à ses laquais.

Les monts Étoilés : cette ancienne chaîne de montagnes marque la frontière sud de la Haute Forêt et tire son nom des étranges lumières qui brillent sur ses sommets. Les légendes affirment que ces montagnes mystérieuses sont le domicile de dragons, d'elfes, de curieux hommes-oiseaux et d'autres encore. La légende la plus originale est peut-être celle qui prétend qu'en altitude, d'immenses tours de cristal s'élèvent de la pierre. Cependant, on ne sait ce qui vit dans ces tours (en supposant qu'elles existent), car des nuages recouvrent les sommets tout au long de l'année et rares sont ceux qui ont eu le courage de grimper jusqu'en haut.

LES PICS PERDUS

Émergeant de la canopée de la Haute Forêt, au nord des monts Étoilés, apparaissent les pics Perdus, deux montagnes jumelles aussi vieilles que le monde. La légende raconte que ces sommets recèlent les Fontaines de la Mémoire dont les eaux refléteraient les événements des temps anciens.

Les pics Gris : abritant le peuple du Vallon Gris contre les menaces lointaines du Nétheril, il y a les pics Gris, une chaîne de montagnes découpées, stériles, aux sommets recouverts de glace et de neige. On dit que ces montagnes sont le domicile de géants et de créatures surnaturelles très violentes. Les aventuriers qui ont bravé ses sommets relatent y avoir trouvé, loin sous la roche, d'anciennes ruines naines, ainsi que l'attestent les vieilles pièces de monnaie, les armes et autres antiquités qui en ont été rapportées.

Population du Vallon Gris

Contrairement aux autres parties du Nord, le peuple du Vallon Gris est franchement mélangé et mêle des cultures de toute la région, même si les humains à la peau claire, aux cheveux clairs à châtains et aux yeux couvrant toute la gamme des couleurs (surtout marron malgré tout) dominent légèrement. Fiers, ils sont autonomes, endurants et marqués par les épreuves auxquelles ils doivent faire face. La plupart sont fermiers, mais de nombreux mineurs s'essayent à extraire encore un peu plus des vieilles mines des pics Gris.

Les demi-elfes constituent un autre groupe important de la population du Vallon Gris et, à l'image des humains de la région, ils ont la peau et les cheveux clairs. Bien que la plupart conservent des caractéristiques de leur héritage elfique, des années d'union avec des humains et des demi-elfes ont atténué ces traits au point que la majorité d'entre eux pourraient passer pour des humains.

Par ailleurs, on trouve un certain nombre de nains, venus au Vallon Gris pour reconquérir leurs domaines perdus. Des pêcheurs halfelins travaillent sur le fleuve et vivent au côté de leurs alliés humains. La région propose aussi un échantillonnage d'éladrins et d'elfes, même si la plupart des membres de ces races rencontrés dans le Vallon sont originaires de la Haute Forêt au nord.

Aventuriers

Les aventuriers voient le Vallon Gris comme un endroit idéal à partir duquel lancer leur carrière. Eauforte assurant tranquillité et sécurité à proximité, les héros peuvent s'élancer à l'assaut des terres sauvages et y combattre gobelins, géants, bandits et plus encore. Les ruines d'anciens royaumes nains sont là, enfouies sous les pics Gris, et des endroits étranges aux trésors fabuleux attirent bien des aventuriers courageux dans les sommets embrumés des monts Étoilés.

Le jeune sauvage : vous êtes originaire de l'une des tribus barbares uthgardtes qui parcourent les terres au nord du Vallon Gris. Pour votre rite d'initiation, vous avez quitté votre tribu pour gagner votre place d'adulte en combattant les ennemis de votre peuple et en rapportant des trésors et les histoires de vos exploits.

Conseils d'interprétation : vous manquez de manières et de culture, vos habitudes et votre comportement sont primitifs. Vous manquez de subtilité et vous recourez à la violence là où la politesse pourrait suffire.

Le fils de héros : vos parents se sont installés dans le Vallon Gris pour prendre leur retraite après une vie d'aventures. Vous tétiez encore le sein de votre mère que vous écoutiez déjà les histoires de leurs exploits et avez grandi dans leur ombre, guettant l'occasion de faire vos preuves.

Conseils d'interprétation : ambitieux et intrépide, vous êtes l'expert local en aventure. Vous pensez qu'il est de votre devoir de partager ce que vous avez appris de vos parents et tenez à apporter votre contribution à presque tous les sujets.

Le chasseur des bois : vous êtes doué à la chasse et expert en matière de traque. Votre connaissance des pistes et chemins parcourant le Boissud et vos compétences font que vous êtes très demandé comme guide. Vous connaissez également les planques habituelles des bandits du coin et des pillards gobelins, ce qui vous permet d'aider les voyageurs à se tenir à l'écart des attaques potentielles.

Conseils d'interprétation : ayant passé de longues périodes seul en pleine nature, il vous arrive d'être mal à l'aise au sein de groupes importants ou dans un environnement urbain.

Motivations des personnages

L'arrivée régulière de voyageurs au Vallon Gris et les menaces qui pèsent sur le cœur et l'esprit des résidents produisent bien des aventuriers. Certains semblent voués à explorer, à sonder les profondeurs de donjons mystérieux, tandis que d'autres n'aspirent qu'à défendre leur terre contre les ennemis qui se dressent face à eux.

Le mercenaire : comme beaucoup, vous appréciez le Vallon Gris mais d'autres raisons que son confort vous font vous y attarder. La gloire et la richesse sont à votre portée, car le monde grouille d'endroits à explorer, de monstres à éliminer et de tombes à piller. Le Vallon Gris vous convient pour l'heure, mais vous pourriez sans doute vous rendre ailleurs si la source venait à tarir.

Conseils d'interprétation : votre nature de mercenaire ressort chaque fois qu'on vous propose un travail. Vous vous préoccupez toujours de ce que rapportera la mission et vous négociez fréquemment pour en tirer le meilleur prix possible.

La protection de la terre natale : vous avez grandi dans le Vallon Gris et vous y êtes chez vous. Chaque année, les comptes-rendus d'attaques menées contre des fermiers et des colons vous emplissent de rage et de peur. Il est grand temps que quelqu'un endigue la vague de ténèbres et personne ne le fera mieux que vous.

Conseils d'interprétation : vous témoignez d'un farouche instinct de protection envers le Vallon Gris et saisissez la moindre occasion de prendre sa défense.

Les gobelins du Boissud

Les gobelins du Boissud sont particulièrement agressifs, s'attaquant à des fermes isolées et tendant des embuscades aux caravanes marchandes. Le travail ne manque pas pour les gardes et les voyageurs recrutent régulièrement parmi la population locale pour remplacer les guerriers morts ou blessés.

VAUX

Les Vaux se situent à la périphérie de la forêt elfique de Cormanthor et forment un groupe de communautés vaguement alliées partageant une culture et des traditions communes. Réunis par des routes commerciales sinueuses et une alliance contre les incursions des puissances du nord, de l'ouest et du sud, les Vaux sont réputés pour leurs forêts verdoyantes, leurs terres arables et l'indépendance farouche de leurs habitants.

AVANTAGE RÉGIONAL DES VAUX

Vous pouvez relancer tout test de Nature mais devez conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux tests d'initiative.

Connaissances générales

Les Vaux du nord ont prospéré au cours du siècle dernier grâce à l'alliance solide conclue avec les elfes de Myth Drannor et aux liens étroits qu'ils entretiennent avec le royaume du Cormyr au sud et à l'ouest. De leur côté, les Vaux du sud sont tombés sous la coupe de la Sembie et ce royaume marchand étend sa mainmise vers le nord, lentement mais sûrement.

Particularités régionales

Les Vaux se situent dans la région de la vallée creusée par l'Ashaba et ses affluents.

Essembra : cette ville en ruine qui est traversée par la route de Rauthauvyr se trouve au cœur de Valbataille. Des chemins étroits s'égayent vers les différentes chaumières, résidences et autres bâtiments délabrés.

Gué d'Ashaba : le siège du Conseil des Vaux est une petite ville sise sur les berges de l'Ashaba. Sa relative sécurité ainsi que la proximité de Myth Drannor ont fait sa fortune.

Pontarchen : la capitale solidement fortifiée de Valarchen se situe à la frontière de la Sembie et ressemble de plus en plus à un marché où Cormyriens et Sembiens peuvent commercer en échappant à la surveillance de leurs dirigeants respectifs.

Valbalafre : cette ville côtière se situe à l'embouchure de l'Ashaba. Les seigneurs marchands sembiens, les magiciens à robe rouge du Thay et les chefs de guerre de la mer de Lune en ont fait un nid d'intrigues et une plaque tournante de la contrebande.

Population des Vaux

Les habitants des Vaux, qui sont en majorité humains, sont fortement attachés aux notions de liberté individuelle et de responsabilité collective. Ils se méfient des empires expansionnistes et rejettent ceux qui cherchent à s'emparer du pouvoir par la force des armes ou de la magie. Ils considèrent leurs terres comme un bien qu'ils se doivent de conserver et d'entretenir pour les générations futures. Les humains des Vaux vivent en harmonie avec les elfes, et de nombreux demi-elfes (particulièrement nombreux à Valprofond) sont les fruits de leurs unions. Certains se méfient des ambitions impériales de la maison Obarskyr, mais ce sentiment s'estompe face aux menaces grandissantes de l'empire du Nétheril, de son État vassal de Sembie et des nations de la mer de Lune. Un habitant typique des Vaux ne désire qu'une chose, pouvoir cultiver sa terre et chasser en paix, mais il garde une épée et un arc prêts à servir et se portera volontaire pour servir dans la milice locale au premier signe de troubles.

Aventuriers

L'individualisme forcené des habitants des Vaux fait depuis longtemps naître des vocations d'aventurier. La menace permanente d'une invasion exige que les citoyens les plus compétents se consacrent à la défense de leur pays. D'ailleurs, certains partent même débusquer les envahisseurs potentiels, les monstres et d'autres dangers dans l'espoir d'éliminer ces menaces avant qu'elles mettent en péril les terres chères à leur cœur.

Vétéran éprouvé : les Vaux sont la cible de tentatives de conquête depuis des siècles et ses farouches habitants ont repoussé les envahisseurs à maintes reprises. Vous avez dû si souvent abandonner votre charrue pour prendre l'épée que vous avez développé un vrai talent et un certain goût pour le combat.

Conseils d'interprétation : votre bravoure ne fait aucun doute. Vous vous emportez facilement et rendez coup pour coup. Vous aimez l'excitation du combat et recherchez les situations où vos compétences et votre courage sont mis à l'épreuve pour défendre les innocents.

LES MANOIRS FANTÔMES

De nombreux manoirs abandonnés se nichent au creux des vallons boisés de Valbataille. Ils furent construits dans les siècles passés pour servir de propriétés de campagne à des seigneurs marchands de Sembie. Ces demeures en ruine sont connues sous le nom des Manoirs Fantômes, mais ne partagent pas vraiment une histoire commune. Nombre d'entre eux servent de repaires à toutes sortes de monstres et de brigands. Des histoires de trésors perdus entraînent régulièrement des aventuriers dans leur exploration, mais peu d'entre eux en reviennent indemnes.



Enfant de l'alliance : la vieille amitié qui lie les elfes du Cormanthor et les humains des Vaux perdure encore aujourd'hui. De nombreux demi-elfes sont le fruit d'unions entre les deux races, mais certains humains et elfes manifestent également une affinité pour la culture de leurs alliés. Les gens des Vaux vous apprécient, vous qui appartenez à la fois à la culture humaine et à la culture elfique, et qui recherchez plutôt les grands centres de population comme Myth Drannor ou Valprofond, tout en rechignant à vous fixer quelque part pour de bon.

Conseils d'interprétation : vous aimez la compagnie et vivez davantage pour le plaisir de l'exploration que pour l'accomplissement d'un objectif précis. L'horizon vous appelle, vous qui êtes toujours en quête de nouveaux paysages, de nouvelles rencontres et de nouvelles expériences.

Exilé forcé : la conquête de Valplume, Valbalafre et Valmoisson par la Sembie a forcé de nombreux habitants des Vaux attachés à leur liberté à quitter leurs vals pour aller vivre ailleurs, loin des terres qui leur étaient agréables et familières.

Conseils d'interprétation : vous vouez une haine profonde à vos anciens dirigeants sembiens et aux Nétherisses dont ils ne sont que les pantins. Votre rejet instinctif de toute forme de pouvoir autoritaire vous attire souvent des ennuis avec les autorités locales.

Motivations des personnages

Depuis longtemps, les Vaux donnent naissance à des individus indépendants dont beaucoup deviennent aventuriers et quittent la vallée de l'Ashaba pour parcourir le vaste monde.

Défenseur du peuple : quand les puissants seigneurs partent en guerre, ce sont les fermiers et les petites gens des villes qui en souffrent. Vous avez vu ce qui se passe quand une magie meurtrière et des monstres sanguinaires sont lâchés contre le peuple, et vous avez combattu des brigands et des maraudeurs dans des régions où aucune loi ne règne. Il est temps de faire payer les responsables.

Conseils d'interprétation : vous recherchez les petites communautés isolées qui sont menacées par des monstres ou des bandits, ou qui sont sous la coupe de méprisables tyrans. Vous êtes prompt à dégainer votre épée ou à jeter un sort, et combattez toujours au côté des opprimés et des tyrannisés.

Vengeance : certains expatriés se sont établis dans d'autres vals, mais vous avez choisi une vie d'aventure sur les routes. Vous espérez trouver le moyen de libérer votre terre natale de ses suzerains sembiens ou au moins contribuer à forger une destinée différente à d'autres peuples épris de liberté.

Conseils d'interprétation : vous prêtez l'oreille aux rumeurs parlant d'un arsenal perdu ou d'un puissant objet magique dans l'espoir de pouvoir ébranler le joug de la tyrannie. Vous vous sentez proche des autres populations opprimées et acceptez volontiers de combattre pour la liberté quand l'occasion vous en est donnée. Vous vous rebellez d'instinct contre l'autorité, même lorsqu'elle est bien intentionnée, et préférez agir par le dialogue et le consensus.

L'appel de la route : votre soif de voyages et votre affinité naturelle pour les autres cultures vous ont entraîné dans une vie d'aventurier un peu par hasard, sans que vous l'ayez vraiment prévu.

Conseils d'interprétation : vous appréciez les grandes agglomérations qui abritent une population cosmopolite et offrent un grand brassage culturel. Vous préférez démêler des intrigues et affronter des ennemis dans l'ombre plutôt que de vous aventurer dans des tunnels obscurs à la recherche de trésors perdus. Vous êtes fasciné par la magie et cherchez à en percer les mystères.

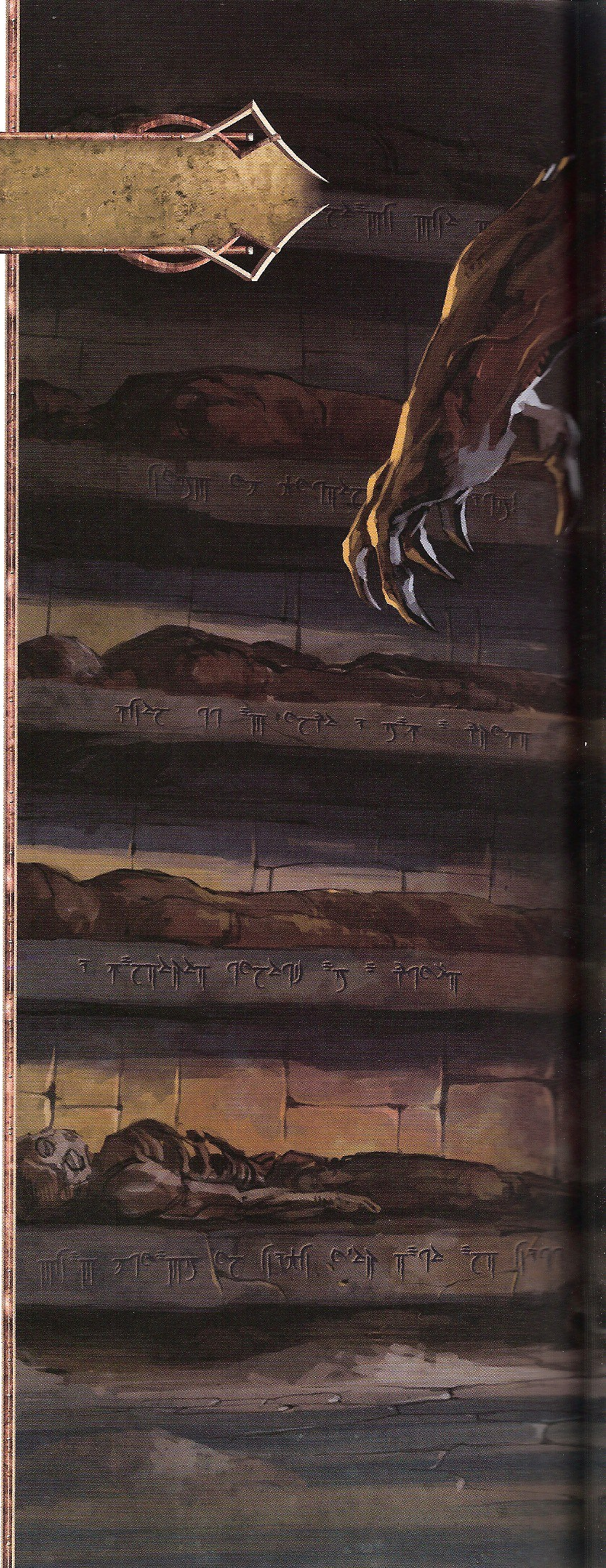
CHAPITRE 4

Talents

Votre personnage est défini non seulement par sa race, mais également par les talents que vous lui choisissez. Ce chapitre propose donc un certain nombre de nouveaux talents basés sur les classes, races et cultures des Royaumes Oubliés, qui vous permettront assurément de vous imprégner davantage de l'ambiance de cet univers. Certains talents raciaux, comme Manifestation supplémentaires (qui permet à un genasi de bénéficier d'une manifestation élémentaire supplémentaire), dotent ainsi les races des Royaumes Oubliés de nouvelles aptitudes.

Ce chapitre contient des talents des types suivants :

- **Talents de mage d'armes :** des talents qui s'adressent tout spécialement à la classe de mage d'armes et aux voies parangoniques qui en découlent.
- **Talents divins :** une sélection de talents associés aux dix-huit dieux du panthéon des Royaumes Oubliés à l'attention des personnages ayant l'aptitude de classe de conduit divin. Toutefois, les talents divins des adorateurs de Bahamut, Corellon et Moradin figurent déjà dans le *Manuel des Joueurs* et ne réapparaissent pas ici.
- **Talents de multiclassage :** des talents de multiclassage à l'attention du mage d'armes et du stigmatisé.
- **Talents raciaux :** des talents raciaux de drow et de genasi, mais également des talents raciaux destinés aux races de personnage du *Manuel des Joueurs* qui reflètent leur place dans les Royaumes Oubliés.



FRANCIS TSAI



Description des talents

Les talents présentés dans ce chapitre se conforment au format de ceux du *Manuel des Joueurs*.

Prérequis : vous devez remplir les prérequis pour choisir le talent. Si jamais vous perdez un prérequis, vous ne pouvez plus vous servir de ce talent. Si cette entrée est absente, le seul prérequis est que votre personnage soit du niveau suffisant pour prendre le talent.

Avantage : l'avantage que vous gagnez en choisissant le talent.

Spécial : toute règle spéciale applicable au talent, notamment si vous pouvez le prendre plusieurs fois.

Talents héroïques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de tout niveau tant qu'ils en remplissent les prérequis.

Agilité de l'elfe des bois [elfe]

Prérequis : elfe

Avantage : lorsque vous effectuez un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme, un résultat de 2-7 au d20 compte comme un 8. Toutefois, un 1 naturel reste un 1.

Spécial : vous ne pouvez pas prendre ce talent si vous avez déjà le talent Chance de l'elfe sauvage.

Artisan de Gond [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Gond

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *artisan de Gond*.

Conduit divin : artisan de Gond Pouvoir de talent

Gond vous confère une compréhension surnaturelle de l'objet ou de l'arme que vous avez entre les mains.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet d'attaque au choix effectué avec un pouvoir d'objet magique d'ici la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent Artisan de Gond pour utiliser ce pouvoir.

Assaut élémentaire [genasi, mage d'armes]

Prérequis : genasi, mage d'armes avec *égide offensive*

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de base de corps à corps que vous confère votre *égide offensive*, vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux dégâts d'un type basé sur votre manifestation élémentaire en cours.

Âme d'eau : acide
Âme de feu : feu
Âme d'orage : tonnerre
Âme de terre : force
Âme de vent : froid

Si vous manifestez plusieurs éléments à la fois, choisissez un type de dégâts au moment où vous effectuez l'attaque.

Bénédiction de Chauntéa [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Chauntéa

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *bénédiction de Chauntéa*.

Conduit divin : bénédiction de Chauntéa Pouvoir de talent

Chauntéa protège ceux qui combattent pour sa cause. D'un simple mot d'encouragement, vos camarades se rallient.

Rencontre ✦ divine
Aucune **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases rate un jet de sauvegarde.
Cible : l'allié en question
Effet : la cible relance le jet de sauvegarde raté avec un bonus de pouvoir de +4.
Spécial : vous devez avoir le talent Bénédiction de Chauntéa pour utiliser ce pouvoir.

Bénédiction de Sylvanus [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sylvanus

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *bénédiction de Sylvanus*.

Conduit divin : bénédiction de Sylvanus Pouvoir de talent

L'immense vitalité du Père des Chênes s'insinue dans le cœur d'un allié et ses blessures se referment d'elles-mêmes.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action libre **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases dépense une récupération.
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible soigne des dégâts égaux à votre modificateur de caractéristique mentale le plus élevé (cf. *Pouvoirs à modificateur de caractéristique variable*, page 22).
Spécial : lorsque vous prenez ce pouvoir, choisissez l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme pour déterminer les soins qu'il confère.
Spécial : vous devez avoir le talent Bénédiction de Sylvanus pour utiliser ce pouvoir.

Bouclier d'ombres [drow]

Prérequis : drow

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes lorsque vous vous trouvez dans l'effet de votre pouvoir de *chape d'obscurité*.

Bouclier vengeur [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes avec *égide défensive*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'*égide défensive*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant contre l'adversaire qui a déclenché l'interruption immédiate d'*égide défensive*.

Chaînes brisées [drakéide]

Prérequis : drakéide

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Chance de l'elfe sauvage [elfe]

Prérequis : elfe

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir de *précision elfique*, vous bénéficiez d'un bonus de +1d4 au nouveau jet.

Spécial : vous ne pouvez pas prendre ce talent si vous avez déjà le talent Agilité de l'elfe des bois.

Chasseur implacable [drow]

Prérequis : drow

Avantage : lorsque vous utilisez une arbalète de poing, son dé de dégâts passe à 1d8 et l'arme s'accompagne de la propriété de critique amélioré.

Contact de Sunie [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sunie

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *contact de Sunie*.

Conduit divin : contact de Sunie Pouvoir de talent

Invoquant le nom de Sunie, vous aidez un allié confronté à un adversaire difficile.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque ou test de compétence effectué avant la fin de son tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent Contact de Sunie pour utiliser ce pouvoir.

Don de Sheela Peryroyl [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sheela Peryroyl

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *don de Sheela Peryroyl*.

Conduit divin : don de Sheela Peryroyl Pouvoir de talent

Vous faites appel à la bénédiction de Sheela Peryroyl pour vous défaire d'un effet préjudiciable.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible effectue aussitôt un jet de sauvegarde.
Spécial : vous devez avoir le talent Don de Sheela Peryroyl pour utiliser ce pouvoir.

Élève en magie d'épée [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : vous possédez un grimoire dans lequel vous consignez vos sorts de mage d'armes.

Lorsque vous prenez ce talent, choisissez un second pouvoir d'attaque quotidien de mage d'armes pour chaque niveau auquel vous en connaissez déjà un, et ajoutez ces pouvoirs à votre grimoire. Après un repos prolongé, vous pouvez préparer un nombre de sorts quotidiens dépendant de ce que vous êtes en mesure de lancer chaque jour à votre niveau, sachant que vous ne pouvez pas préparer deux fois le même sort.

Lorsque vous apprenez un nouveau niveau de pouvoirs d'attaque quotidiens de mage d'armes, ajoutez deux sorts d'attaque quotidiens distincts de mage d'armes de ce niveau à votre grimoire.

Si vous échangez un pouvoir d'attaque quotidien de mage d'armes, vous ne remplacez qu'un seul de vos deux choix de ce niveau. Si vous le remplacez par un pouvoir issu d'une autre classe (par le multiclassage) ou par un pouvoir d'attaque quotidien de mage d'armes de niveau supérieur, vous remplacez vos deux choix de sort par le ou les nouveaux pouvoirs.

Ennemi draconique [drakéide]

Prérequis : drakéide

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les dragons. Lorsque vous êtes en péril, ce bonus passe à +2.

En outre, lorsque vous obtenez un coup critique contre un dragon au moyen d'une attaque de proximité ou de corps à corps, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au niveau du dragon.

Escalade guerrière [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes avec *égide offensive*

Avantage : chaque fois que vous effectuez une attaque de base de corps à corps que vous confère votre *égide offensive*, vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +1 aux futurs jets d'attaque effectués dans le cadre des attaques de base de corps à corps que confère ce pouvoir (jusqu'à un bonus maximum de +3). Ce bonus retombe à 0 à la fin de la rencontre ou si vous sombrez dans l'inconscience.

Escrimeur avisé [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Force lorsque vous effectuez une attaque de base avec une arme de corps à corps.

TALENTS HÉROÏQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Agilité de l'elfe des bois	Elfe	Un jet de 2-7 compte comme un 8 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme
Artisan de Gond	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Gond	Use de conduit divin pour invoquer l'*artisan de Gond*
Assaut élémentaire	Genasi, mage d'armes avec *égide offensive*	+3 aux dégâts selon la manifestation élémentaire
Bénédiction de Chauntéa	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Chauntéa	Use de conduit divin pour invoquer la *bénédiction de Chauntéa*
Bénédiction de Sylvanus	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sylvanus	Use de conduit divin pour invoquer la *bénédiction de Sylvanus*
Bouclier d'ombres	Drow	+2 en Réflexes dans votre *chape d'obscurité*
Bouclier vengeur	Mage d'armes avec *égide défensive*	+2 au jet d'attaque contre l'adversaire qui a déclenché *égide défensive*
Chaînes brisées	Drakéide	+1 en Volonté, +2 aux jets de sauvegarde contre le charme
Chance de l'elfe sauvage	Elfe	Bonus de +1d4 au nouveau jet lorsque vous utilisez *précision elfique*
Chasseur implacable	Drow	Votre arbalète de poing inflige 1d8 dégâts et se dote de la propriété critique amélioré
Contact de Sunie	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sunie	Use de conduit divin pour invoquer le *contact de Sunie*
Don de Sheela Peryroyl	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sheela Peryroyl	Use de conduit divin pour invoquer le *don de Sheela Peryroyl*
Élève en magie d'épée	Mage d'armes	Vous gagnez un grimoire renfermant vos sorts de mage d'armes
Ennemi draconique	Drakéide	Bonus de +1 aux jets d'attaque contre les dragons, +2 quand il est en péril
Escalade guerrière	Mage d'armes avec *égide offensive*	+1 cumulatif à l'attaque avec *égide offensive*
Escrimeur avisé	Mage d'armes	Utilisez l'Intelligence au lieu de la Force pour les attaques de base
Faveur d'Angharradh	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Angharradh	Confère un bonus de pouvoir de +4 aux jets de sauvegarde d'un allié
Grâce de l'elfe du soleil	Éladrin	Bonus de +1 à toutes les défenses si vous utilisez *éclipse féerique* avant d'être en péril
Griffes de ténèbres	Drow	*Chape d'obscurité* devient une explosion de proximité 2, *noirfeu* affiche une distance 15
Héritage sagespectre	Halfelin	Un allié et vous utilisez le résultat le plus élevé de vos tests de Perception
Jugement de Kelemvor	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Kelemvor	Use de conduit divin pour invoquer le *jugement de Kelemvor*
Juste colère de Tempus	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Tempus	Use de conduit divin pour invoquer la *juste colère de Tempus*
Justice de Torm	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Torm	Use de conduit divin pour invoquer la *justice de Torm*

Faveur d'Angharradh [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Angharradh

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *faveur d'Angharradh*.

Conduit divin : faveur d'Angharradh — Pouvoir de talent

Angharradh bénit tous ceux qui font montre de détermination et de ténacité face au mal.

Rencontre ✦ divine
Aucune — **Distance 10**
Déclencheur : vous (ou un allié situé à portée) réussissez un jet de sauvegarde.
Cible : un allié
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent Faveur d'Angharradh pour utiliser ce pouvoir.

Grâce de l'elfe du soleil [éladrin]

Prérequis : éladrin

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir d'*éclipse féerique* avant d'être en péril pour la première fois d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dès lors que vous êtes en péril au cours de la rencontre, vous ne pouvez plus bénéficier de cet avantage, même si vous êtes soigné durant le combat.

Spécial : vous ne pouvez pas prendre ce talent si vous avez déjà le talent Ressort de l'elfe de la lune.

Griffes de ténèbres [drow]

Prérequis : drow

Avantage : votre *chape d'obscurité* prend la forme d'une explosion de proximité 2 (et non 1). De plus, votre pouvoir de *noirfeu* affiche une distance 15 (et non 10).

TALENTS HÉROÏQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Langue dorée de Waukyne	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Waukyne	Use de conduit divin pour invoquer la *langue dorée de Waukyne*
Manifestation supplémentaire	Genasi	Choisissez une nouvelle manifestation élémentaire
Martyre d'Ilmater	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Ilmater	Use de conduit divin pour invoquer le *martyre d'Ilmater*
Orgueil du nain d'or	Nain	+1 à la CA et aux jets d'attaque si vous reprenez conscience
Pièce de Tymora	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Tymora	Use de conduit divin pour invoquer la *pièce de Tymora*
Porte-lame supérieur	Mage d'armes	Appelle l'arme liée (action mineure) si elle se situe dans un rayon de 20 cases
Pouvoir d'Amaunator	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Amaunator	Use de conduit divin pour invoquer le *pouvoir d'Amaunator*
Protection au blessé	Nain	Confère à un allié en péril, inconscient ou sans défense un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et défenses
Rappel d'Oghma	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Oghma	Use de conduit divin pour invoquer le *rappel d'Oghma*
Rejeton des dieux	Tieffelin	+1 en Vigueur et en Volonté
Résistance de manifestation	Genasi	Ajoutez 5 à la résistance de votre manifestation élémentaire
Résistance polyvalente	Genasi	Vous gagnez résistance au feu 5, résistance au froid 5 et résistance au tonnerre 5
Ressort de l'elfe de la lune	Éladrin	Dépensez une récupération (action libre) quand vous usez d'*éclipse féerique* dans certaines situations
Ruse de Brilledor	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Garl Brilledor	Use de conduit divin pour invoquer la *ruse de Brilledor*
Salve de Berronar	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Berronar	Use de conduit divin pour invoquer la *salve de Berronar*
Survivant entêté	Humain	+2 aux jets de sauvegarde quand vous n'avez plus de points d'action
Vitesse de Mailikki	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Mailikki	Use de conduit divin pour invoquer la *vitesse de Mailikki*
Yeux de Séluné	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Séluné	Use de conduit divin pour invoquer les *yeux de Séluné*

Héritage sagespectre [halfelin]

Prérequis : halfelin

Avantage : après avoir médité pendant 1 minute, choisissez un allié que vous voyez. Lorsque vous devez tous deux effectuer un test de Perception et qu'il se situe dans un rayon de 10 cases de vous, chacun de vous peut utiliser le résultat du jet le plus élevé.

En méditant à nouveau, vous pouvez changer l'allié auquel vous êtes lié.

Jugement de Kelemvor [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Kelemvor

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *jugement de Kelemvor*.

Conduit divin : jugement de Kelemvor — Pouvoir de talent

Les morts-vivants défient ouvertement Kelemvor. Vous créez donc une décharge de lumière visant à brûler ces abominations pour leur accorder le repos éternel.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5 (8 au niveau 11, 10 au niveau 21)
Cible : chaque mort-vivant pris dans la décharge
Attaque : caractéristique mentale la plus élevée contre Volonté (cf. *Pouvoirs à modificateur de caractéristique variable*, page 22).
Réussite : 1d12 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Augmentation des dégâts à 2d12 + modificateur de Sagesse au niveau 5, 3d12 + modificateur de Sagesse au niveau 11, 4d12 + modificateur de Sagesse au niveau 15, 5d12 + modificateur de Sagesse au niveau 21, et 6d12 + modificateur de Sagesse au niveau 25.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : vous devez avoir le talent Jugement de Kelemvor pour utiliser ce pouvoir.

Juste colère de Tempus [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Tempus

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *juste colère de Tempus*.

Conduit divin : juste colère de Tempus — Pouvoir de talent

Tempus guide votre bras et appuie votre coup.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : *si la prochaine attaque que vous effectuez avec une arme et avant la fin de votre tour de jeu suivant touche la cible, elle se transforme automatiquement en coup critique.*
Spécial : vous devez avoir le talent Juste colère de Tempus pour utiliser ce pouvoir.

Justice de Torm [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Torm

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *justice de Torm*.

Conduit divin : justice de Torm — Pouvoir de talent

La simple vision du mal emplit Torm d'une colère sourde. En invoquant son nom, son juste courroux devient vôtre.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre les ennemis en péril jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent Justice de Torm pour utiliser ce pouvoir.

Langue dorée de Waukyne [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Waukyne

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *langue dorée de Waukyne*.

Conduit divin : langue dorée de Waukyne — Pouvoir de talent

En silence, vous invoquez la puissance de Waukyne afin qu'elle confère éloquence et persuasion à votre ami.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible relance un test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation qu'elle vient tout juste d'effectuer, accompagné d'un bonus de pouvoir de +5. Cependant, elle utilise le nouveau résultat même s'il est inférieur au premier.
Spécial : vous devez avoir le talent Langue dorée de Waukyne pour utiliser ce pouvoir.

Manifestation supplémentaire [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : choisissez une nouvelle manifestation élémentaire genasi : âme d'eau, âme de feu, âme d'orage, âme de terre ou âme de vent. Lorsque vous prenez un repos court ou un repos prolongé, vous pouvez adopter cette nouvelle manifestation élémentaire à la place de la précédente.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant une nouvelle manifestation à chaque fois. Lorsque vous prenez un repos court ou un repos prolongé, vous pouvez choisir de basculer vers n'importe laquelle des manifestations élémentaires que vous connaissez.

Martyre d'Ilmater [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Ilmater

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *martyre d'Ilmater*.

Conduit divin : martyre d'Ilmater — Pouvoir de talent

Vous donnez de vos propres forces pour qu'un allié blessé puisse poursuivre le combat.

Rencontre ✦ divine, guérison
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié pris dans l'explosion est blessé par un coup critique.
Cible : l'allié en question
Effet : la cible gagne une récupération et peut aussitôt la dépenser, mais vous perdez une récupération.
Spécial : vous devez avoir le talent Martyre d'Ilmater pour utiliser ce pouvoir.

Orgueil du nain d'or [nain]

Prérequis : nain

Avantage : si vous tombez à 0 point de vie ou moins et reprenez conscience durant la même rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets d'attaque jusqu'à la fin de celle-ci.

Pièce de Tymora [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Tymora

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *pièce de Tymora*.

Conduit divin : pièce de Tymora — Pouvoir de talent

La chance appelle la chance... La malchance appelle la chance... Telle est la bénédiction de Tymora.

Rencontre ✦ divine
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous obtenez un résultat de 1 ou 20 naturels sur un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde.
Effet : une fois (et une fois seulement) avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pourrez relancer deux fois le d20 d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde et garder le résultat de votre choix.
Spécial : vous devez avoir le talent Pièce de Tymora pour utiliser ce pouvoir.

Porte-lame supérieur [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : au prix d'une action mineure, vous pouvez faire apparaître dans votre main l'arme qui vous est liée si elle se situe dans un rayon de 20 cases.

Pouvoir d'Amaunator [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Amaunator

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *pouvoir d'Amaunator*.

Conduit divin : pouvoir d'Amaunator — Pouvoir de talent

Vos pouvoirs radiants brûlent avec toute l'intensité du soleil à son zénith.

Rencontre ✦ divine, radiant
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous touchez un ennemi au moyen d'un pouvoir accompagné du mot-clé radiant.
Effet : votre pouvoir inflige 1d10 dégâts radiants supplémentaires aux cibles touchées par le pouvoir utilisé.
Spécial : vous devez avoir le talent Pouvoir d'Amaunator pour utiliser ce pouvoir.

Protection au blessé [nain]

Prérequis : nain

Avantage : lorsque vous êtes adjacent à un allié en péril, inconscient ou sans défense, celui-ci bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et défenses. Cet avantage ne se cumule cependant pas si plusieurs nains pourvus de ce talent sont adjacents à un même allié.

Rappel d'Oghma [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Oghma

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *rappel d'Oghma*.

Conduit divin : rappel d'Oghma Pouvoir de talent

Vous faites appel à Oghma pour qu'il vous accorde un flash d'inspiration divine. Rien ne va vous rester caché bien longtemps.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 aux tests de connaissances (liés aux tests de connaissances que sont Arcanes, Exploration, Histoire, Nature ou Religion).
Spécial : vous devez avoir le talent Rappel d'Oghma pour utiliser ce pouvoir.

Rejeton des dieux [tieffelin]

Prérequis : tieffelin

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 en Vigueur et en Volonté.

Résistance de manifestation [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : augmentez la valeur de résistance que vous confère votre manifestation élémentaire (le cas échéant) de 5. Par exemple, lorsque vous manifestez l'âme de feu du niveau 1 au niveau 10, vous bénéficiez d'une résistance au feu 10 (et non 5).

Résistance polyvalente [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : vous gagnez résistance au feu 5, résistance au froid 5 et résistance au tonnerre 5, quelle que soit votre manifestation élémentaire.

Ressort de l'elfe de la lune [éladrin]

Prérequis : éladrin

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir d'*éclipse féerique* lorsque vous êtes en péril et qu'aucun allié ne se situe dans un rayon de 5 cases, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action libre.

Spécial : vous ne pouvez pas prendre ce talent si vous avez déjà le talent Grâce de l'elfe du soleil.

Ruse de Brilledor [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Garl Brilledor

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *ruse de Brilledor*.

Conduit divin : ruse de Brilledor Pouvoir de talent

Bien souvent, Garl Brilledor transforme la déveine en réussite inattendue, et c'est l'un de vos alliés qui en bénéficie maintenant.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié pris dans l'explosion effectue un jet d'attaque ou un test de compétence.
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible relance aussitôt le jet d'attaque ou le test de compétence qu'elle vient d'effectuer, mais elle doit conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.
Spécial : vous devez avoir le talent Ruse de Brilledor pour utiliser ce pouvoir.

Salve de Berronar [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Berronar

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *salve de Berronar*.

Conduit divin : salve de Berronar Pouvoir de talent

La lueur miséricordieuse de Berronar s'abat sur un camarade gravement blessé, lui donnant ainsi la force de poursuivre le combat.

Rencontre ✦ divine, guérison
Réaction immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un allié tombe à 0 point de vie ou moins.
Cible : l'allié en question
Effet : la cible peut aussitôt dépenser une récupération.
Spécial : vous devez avoir le talent Salve de Berronar pour utiliser ce pouvoir.

Survivant entêté [humain]

Prérequis : humain

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde lorsque vous n'avez plus de points d'action.

Vitesse de Mailikki [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Mailikki

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *vitesse de Mailikki*.

Conduit divin : vitesse de Mailikki Pouvoir de talent

Mailikki vous bénit et vous confère la rapidité du cerf blanc sacré de la Haute Forêt.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en VD et ignorez tout terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent Vitesse de Mailikki pour utiliser ce pouvoir.

Yeux de Séluné [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Séluné

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *yeux de Séluné*.

Conduit divin : yeux de Séluné Pouvoir de talent

Séluné veille sur vous. Lorsque vos adversaires semblent sur le point de vous submerger, elle vous confère une lueur d'espoir.

Rencontre ✦ divine
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde.
Effet : vous pouvez aussitôt relancer le jet de sauvegarde raté.
Spécial : vous devez avoir le talent Yeux de Séluné pour utiliser ce pouvoir.

Talents paragoniques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

Aura de la spirale noire supérieure [sorcier]

Prérequis : sorcier, pacte ténébreux

Avantage : votre aura de la spirale noire inflige 1d8 dégâts par point d'aura de la spirale noire (et non 1d6).

Augmentation des dégâts à 1d10 par point d'aura de la spirale noire au niveau 11, et à 1d12 par point d'aura de la spirale noire au niveau 21.

Cavalier tempête [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 en VD lorsque vous manifestez l'âme d'eau ou l'âme de vent. Lorsque vous volez, vous pouvez faire du vol stationnaire.

Double égide [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'*égide défensive* ou d'*égide défensive*, vous pouvez choisir de marquer une seconde cible située dans l'explosion.

Si les deux cibles attaquent vos alliés, vous devez choisir à laquelle répondre (vous n'avez droit qu'à une action immédiate par round).

Flamme électrisante [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : lorsque vous manifestez l'âme de feu ou l'âme d'orage, vos attaques infligent respectivement 2 dégâts de feu ou 2 dégâts d'électricité supplémentaires.

Augmentation des dégâts supplémentaires à 4 au niveau 21.

Garde pierreux [genasi]

Prérequis : genasi

Avantage : lorsque vous manifestez l'âme de terre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance.

TALENTS PARAGONIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Aura de la spirale noire supérieure	Sorcier, pacte ténébreux	La taille du dé de dégâts de votre aura de la spirale noire augmente
Cavalier tempête	Genasi	+1 en VD en manifestant l'âme d'eau ou l'âme de vent
Double égide	Mage d'armes	Marque deux cibles avec *égide défensive* ou *égide offensive*
Flamme électrisante	Genasi	+2 dégâts en manifestant l'âme de feu ou l'âme d'orage
Garde pierreux	Genasi	+2 à la CA contre les attaques à distance en manifestant l'âme de terre
Héritage venimeux	Drow	Résistance au poison 5 et +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de poison
Magie de guerre	—	Vos sorts arcaniques subissent -5 aux attaques et infligent demi-dégâts contre les alliés
Maître du feu et des ténèbres	Drow	Utilisez *chape d'obscurité* et *noirfeu* une fois par rencontre
Porte-lame distant	Mage d'armes	Appelle l'arme liée (action mineure) si elle se situe dans un rayon de 1,5 km
Serment de Lunereflet	—	+1 aux attaques et dégâts contre les créatures ombreuses
Spirale démoniaque	Sorcier, pacte ténébreux	Les ennemis blessés par votre aura de la spirale noire sont immobilisés
Tueur impitoyable	Drow	+5 aux dégâts si vous jouissez d'un avantage de combat contre un adversaire en péril

TALENTS ÉPIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Double manifestation	Genasi, Manifestation supplémentaire	Utilisez deux manifestations élémentaires simultanément
Égide totale	Mage d'armes	Marque les cibles prises dans l'explosion d'*égide offensive* ou d'*égide défensive*

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Initié de l'épée	Int 13	Mage d'armes : formation en Arcanes, écran du mage d'armes 1/jour
Élève de la peste	Stigmate	Stigmatisé : permet de prendre des talents d'échange de pouvoir, gagne un trait de stigmatisé

Héritage venimeux [drow]

Prérequis : drow

Avantage : vous gagnez une résistance au poison 5 et bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de poison.

Magie de guerre

Avantage : vos sorts arcaniques subissent un malus de -5 aux jets d'attaque contre les alliés et ne leur infligent que la moitié des dégâts habituels.

Maître du feu et des ténèbres [drow]

Prérequis : drow

Avantage : le trait racial lolthaïque vous permet habituellement de vous servir de *chape d'obscurité* ou de *noirfeu* en guise de pouvoir de rencontre. Toutefois, il s'agit maintenant de deux pouvoirs de rencontre séparés et vous pouvez utiliser chacun d'entre eux une fois par rencontre.

Porte-lame distant [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : au prix d'une action mineure, vous pouvez faire apparaître dans votre main l'arme qui vous est liée si elle se situe dans un rayon de 1,5 km.

Serment de Lunereflet

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre les créatures ayant une origine ombreuse.

Quand vous infligez des dégâts à un reflet au moyen d'une attaque, sa régénération est annulée comme si vous lui aviez infligé des dégâts radiants.

Spirale démoniaque [sorcier]

Prérequis : sorcier, pacte ténébreux

Avantage : toute créature blessée par votre aura de la spirale noire est également immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Tueur impitoyable [drow]

Prérequis : drow

Avantage : quand un adversaire en péril vous confère un avantage de combat, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

Talents épiques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

Double manifestation [genasi]

Prérequis : genasi, Manifestation supplémentaire

Avantage : vous pouvez manifester deux éléments différents simultanément (comme l'âme de feu et l'âme d'orage). Toutefois, ce talent ne vous confère aucune manifestation élémentaire supplémentaire, si bien que vous ne pouvez manifester que celles auxquelles vous avez déjà accès.

Égide totale [mage d'armes]

Prérequis : mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez les pouvoirs d'*égide offensive* ou d'*égide défensive*, vous pouvez décider de marquer tout ou partie des cibles prises dans l'explosion.

Talents de multiclassage

Vous ne pouvez pas prendre de talent de multiclassage lié à votre propre classe. Si vous avez déjà un talent de multiclassage, vous ne pouvez pas prendre un talent spécifique à une autre classe.

Élève de la peste [stigmatisé multiclassé]

Prérequis : vous avez un stigmate.

Avantage : vous êtes en mesure de focaliser votre stigmate à des fins utiles. Ainsi, vous pouvez prendre les talents Pouvoir de novice, Pouvoir d'acolyte et Pouvoir d'adepte (cf. page 209 du *MdJ*), en considérant stigmatisé comme la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. En outre, vous choisissez un trait parmi les suivants (votre MD pourra en concevoir de nouveaux ou vous laisser en créer un) :

- **Vision surnaturelle :** vous avez la vision dans le noir sur un rayon de 1 case, vision que vous pouvez activer et désactiver à volonté. Toutefois, lorsque vous y recourez, une minuscule flamme bleue et dansante apparaît dans vos yeux.
- **Rapidité des flammes :** une fois par rencontre, au prix d'une action mineure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en VD (ou d'un bonus de +2 si vous courez ou chargez), valable jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Des flammes bleues lèchent brièvement le sol là où vos pieds entrent en contact avec celui-ci.
- **Flamboiement azur :** une fois par jour, au prix d'une action libre, vos mains brillent d'une lueur bleue et vous ajoutez 1 à l'allonge de l'une de vos attaques.

Initié de l'épée [mage d'armes multiclassé]

Prérequis : Int 13

Avantage : vous êtes désormais formé à la compétence Arcanes.

Une fois par jour, lorsque vous utilisez une lame, vous pouvez faire appel à l'aptitude de classe d'écran du mage d'armes. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA (ou de +3 si vous avez une main libre).

CHAPITRE 5

Rituels



MIGUEL COIMBRA

Les terres de Faerûn foisonnent de secrets arcaniques, de cérémonies subreptices, d'une magie totalement débridée, mais aussi de terres et de créatures stigmatisées. Du fermier humain qui cherche le meilleur sol possible pour ses cultures au rôdeur éladrin qui tente d'emprunter les croisements menant en Féerie, les habitants de Faerûn usent de rituels pour donner vie à leurs rêves et combler leurs espoirs.

Il n'est nul besoin d'être amateur de magie et de sorts pour exécuter des rituels. En effet, qu'ils soient de type arcanique, divin, curatif ou naturel, les rituels sont accessibles à tout individu qui a le courage de les apprendre, mais également la rigueur exigée pour les maîtriser et les ressources nécessaires pour les accomplir.

Les rituels décrits dans ce chapitre ont été regroupés sur la table ci-dessous, en reprenant notamment la compétence-clé liée à leur utilisation (pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*).

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
1	Conversion de la Simbule	Arcanes ou Soins
1	Copiste	Arcanes
1	Signature arcanique	Arcanes
2	Rumeurs	Arcanes
4	Démonstration de force	Nature
4	Lumière noire	Arcanes
6	Dégagement du terrain	Nature
6	Lanternes minuscules	Arcanes
6	Linceul cadavéreux	Arcanes ou Religion
6	Réplique	Arcanes
8	Analyse de portail	Arcanes
8	Enveloppe partagée	Nature
8	Pont d'ombre	Arcanes
8	Rapport	Arcanes
10	Sentier dégagé	Nature
14	Aquatique	Arcanes ou Nature
14	Franchissement de croisement	Nature
14	Ravageur temporel	Arcanes
18	Purification de stigmatisé	Soins
20	Garde spirituel	Soins
22	Vision divine	Religion
24	Purge de la Magepeste	Arcanes
26	Déplacement d'îlot	Arcanes
30	Élévation du relief	Arcanes



RITUELS

Les rituels sont des cérémonies complexes reproduisant des effets magiques. À Faerûn, les rituels sont légion, qu'ils soient anciens et connus d'une poignée d'individus seulement, ou largement répandus et utilisables par tous ceux qui manifestent le désir de les apprendre.

Les descriptions suivantes utilisent indifféremment les mots « créature » et « personnage ».

Analyse de portail

Des particules aux couleurs variées scintillent soudain dans le portail dont vous percevez les secrets grâce aux motifs qu'elles forment.

Niveau : 8
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Coût des composantes : 250 po
Prix d'achat : 800 po
Compétence-clé : Arcanes

Résultat du test d'Arcanes	Information apprise
29 ou moins	Le nom de la destination du portail
30 ou plus	L'origine et le type de la dernière créature à l'avoir emprunté
30 + demi-niveau du créateur	Identité de la créature qui l'a conçu (le cas échéant)

Aquatique

Vous frissonnez, sûr qu'un liquide froid vous dégouline le long du corps. Votre peau adopte une teinte bleutée et l'eau coule librement dans vos poumons, aussi facilement que si vous respiriez à l'air libre.

Niveau : 14
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 850 po
Prix d'achat : 2 000 po
Compétence-clé : Arcanes ou Nature

Les cibles de ce rituel sont en mesure d'explorer les profondeurs de l'océan. Jusqu'à huit créatures (vous y compris si vous le souhaitez) ont désormais le pouvoir de respirer sous l'eau. En outre, les cibles sont capables de parler tout à fait normalement et gagnent une VD à la nage égale à leur VD terrestre. Enfin, les sujets ne sont affectés ni par le froid ni par la pression.

Ce rituel n'annule pas la capacité de respirer à l'air libre et de se déplacer sur la terre ferme. Équipement et biens, comme les livres et les parchemins, d'une créature affectée par le rituel ne subissent aucun dégât sous l'eau.

Résultat du test	Durée
19 ou moins	4 heures
20-29	8 heures
30-39	16 heures
40 ou plus	2 jours

Conversion de la Simbule

Vous respirez profondément et prenez un instant pour vous concentrer sur vos pouvoirs, convertissant ainsi l'énergie arcanique en soins.

Niveau : 1
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 125 po
Compétence-clé : Arcanes ou Soins (aucun test)

Apprécié des lanceurs de rituels habitués aux longs affrontements et à un état de guerre permanent, ce rituel permet à un individu de convertir de puissants sorts en réserves de soins. La Simbule apprit ce rituel à nombre de ses apprentis et il est aujourd'hui très utile dans les situations d'urgence.

Après avoir accompli ce rituel, vous sacrifiez un nombre de pouvoirs arcaniques quotidiens inutilisés et regagnez autant de récupérations. Toutefois, vous ne pouvez dépasser le nombre maximum de vos récupérations quotidiennes.

Copiste

Vous touchez les écrits posés devant vous, en traçant chaque caractère ou glyphe à l'aide d'un cristal luisant légèrement. Ce faisant, les mots apparaissent sur le parchemin que vous avez préalablement préparé, donnant ainsi une copie quasi parfaite.

Niveau : 1
Catégorie : création
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 20 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous copiez les écrits d'une source (livre, parchemin ou tablette) sur un papier, parchemin, livre ou quelque autre objet similaire spécialement préparé à cet effet. Ce rituel permet de copier jusqu'à 250 mots, de quoi remplir une page de texte environ. Une illustration copiée compte pour un nombre de mots proportionnel à la place qu'elle occupe sur la page.

Ce rituel peut être utilisé pour copier un parchemin de rituel, même si vous ne maîtrisez pas ce dernier. Produire ainsi un parchemin de rituel prend deux fois plus longtemps que de créer un bréviaire, mais le coût est le même (en plus du coût des composantes de ce rituel).

Dégagement du terrain

Les cailloux et débris qui encombrent votre chemin se mettent à trembler et semblent prendre vie, s'écartant soudain pour vous dégager le passage.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 70 po
Prix d'achat : 150 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Vous produisez une explosion de zone 3 à 10 cases ou moins. Les débris, décombres et autres détritus s'aplatissent, s'écartent ou cessent tout simplement de constituer des obstacles. Ce rituel n'affecte pas la terre et la roche ; il permet de se débarrasser des décombres d'un tunnel effondré, mais certainement pas de créer un passage là où il n'en existe pas. Le plus souvent, il permet d'aplanir une zone pour éliminer le terrain difficile. Toutefois, il n'affecte pas les murs, sols ou plafonds d'origine artificielle, pas plus que les pièges et barrières magiques.

Démonstration de force

La cible subit une transformation profonde, grossissant comme si tous ses membres se dotaient d'une nouvelle couche de muscles.

Niveau : 4
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 minute
Coût des composantes : 30 po
Prix d'achat : 75 po
Compétence-clé : Nature

Ce rituel confère à un sujet consentant une force anormalement élevée, ce qui lui permet d'effectuer un test de Force assorti d'un bonus déterminé par le résultat de votre test de Nature. Toutefois, ce bonus n'affecte qu'un test et un seul, et aucun autre aspect de la Force de la cible.

En règle générale, on recourt à ce rituel de manière à enfoncer une porte, tordre des barreaux en métal, soulever une grille ou forcer un coffre.

Résultat du test de Nature	Bonus au test
19 ou moins	+1
20-29	+2
30-39	+5
40 ou plus	+10

Déplacement d'îlot

Vous puisez dans les courants arcaniques invisibles qui parcourent le monde et faites avancer une énorme île flottante.

Niveau : 26
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour
Coût des composantes : 50 000 po et 5 récupérations
Prix d'achat : 300 000 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous prenez le contrôle d'un îlot céleste et influez sur ses mouvements. Il se déplace ainsi paresseusement, à la vitesse de 1,5 km/heure dans la direction de votre choix. Toutefois, vous devez vous situer sur l'îlot céleste pour exécuter le rituel et le diriger. Si vous le quittez alors que le rituel agit encore, l'îlot s'arrête en l'espace d'une heure, ne parcourant que 750 mètres environ dans ce laps de temps.

Vous pouvez aussi décider de modifier l'altitude de l'îlot de 1,5 km au cours de la durée du rituel.

Ceux qui connaissent ce rituel en gardent jalousement le secret car son potentiel est dévastateur.

Élévation du relief

Soudain, le sol tremble et commence à s'élever, laissant dans son sillage une pluie de terre, de cailloux et de débris alors qu'il monte vers le ciel.

Niveau : 30
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : permanente
Coût des composantes : 125 000 po
Prix d'achat : 600 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel permet de détacher du sol une certaine masse. La profondeur de terre affectée est égale à la moitié du rayon de la zone, si bien qu'une masse de 6 mètres de rayon aura une profondeur de 3 mètres. La terre ainsi libérée s'élève au rythme de 3 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne une hauteur égale au rayon (ou moins si vous en décidez ainsi). Si le rituel est exécuté en intérieur, la terre s'arrête dès qu'elle touche un obstacle.

Résultat du test d'Arcanes	Rayon
24 ou moins	20 cases
25-30	200 cases (300 mètres)
31-40	1,5 km
41 ou plus	15 km

Enveloppe partagée

Le monde semble s'éteindre jusqu'à ce que l'obscurité soit totale. Quelques instants plus tard, la lumière revient pourtant, mais la perspective est des plus incongrues, comme si vous distinguiez désormais votre environnement par les yeux d'un animal.

Niveau : 8
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 150 po
Prix d'achat : 400 po
Compétence-clé : Nature

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	3 heures
20-29	6 heures
30-39	12 heures
40 ou plus	1 jour

Votre esprit quitte votre enveloppe charnelle et trouve refuge dans celle d'un animal. Vous ne pouvez user de ce rituel que sur les bêtes naturelles non hostiles dont le niveau est inférieur ou égal au vôtre. De plus, la cible du rituel doit être présente durant tout le temps d'incantation.

Une fois le rituel exécuté, vous distinguez le monde depuis le point de vue de l'hôte, si bien que vous exploitez ses sens et son modificateur aux tests de Perception. Tant que vous demeurez dans le corps de la bête, vous l'influencez au moyen d'ordres simples, comme « Vas là-bas », « Attends », « Fuis », etc. Si l'hôte est attaqué, le rituel s'achève aussitôt car l'instinct de l'animal reprend le dessus.

Tant que vous êtes sous l'effet de ce sort, votre corps est sans défense, comme s'il était plongé dans un profond sommeil. Ainsi, il ne répond à aucun stimulus ne lui infligeant pas de dégâts. Toutefois, s'il vient à en subir, votre esprit y est rapatrié sur-le-champ.

Franchissement de croisement

Vous levez la main, les doigts entourés de houx et de gui. Entonnant un chant que vous espérez agréable pour les gardiens, vous remarquez un étrange trou noir à flanc de colline. Vous jureriez qu'il n'était pas là un instant plus tôt !

Niveau : 14
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 850 po
Prix d'achat : 4 250 po
Compétence-clé : Nature

Toril est parsemé de portails connus sous le nom de croisements féeriques. Chacun d'eux constitue un lieu où la barrière séparant la Féerie du monde est particulièrement ténue.

Ce rituel vous permet, à vous et à vos alliés, d'accéder à un croisement féerique de votre choix, et donc de passer par la Féerie pour aller d'un endroit à un autre du monde. Une fois le rituel exécuté, vous et vos alliés parcourez une certaine distance dans le monde physique. Toutefois, ces croisements ne sont pas toujours très fiables et ceux qui les empruntent ne finissent jamais là où ils le voulaient précisément. Ainsi, vos amis et vous sortez du croisement à une certaine distance de la destination présumée. Enfin, les croisements ont tendance à déposer les voyageurs en des lieux dangereux ou dignes d'intérêt.

Le résultat de votre test de Nature détermine la distance que vous êtes en mesure de parcourir. Vous pouvez bien évidemment choisir de vous conformer à la distance d'un résultat inférieur à celui que vous avez obtenu si vous le souhaitez. Par exemple, si vous voulez parcourir 15 kilomètres seulement mais que le résultat de votre test s'élève à 40, rien ne vous empêche d'appliquer un résultat de 21-30. Ainsi, vous pouvez finir à 1d4 x 1,5 kilomètres de votre destination présumée et non à 1d10 x 1,5 kilomètres.

Résultat du test	Voyage maximum (distance de la cible)
20 ou moins	1,5 kilomètre (1d10 x 30 mètres)
21-30	15 kilomètres (1d4 x 1,5 kilomètres)
31-40	75 kilomètres (1d10 x 1,5 kilomètres)
41 ou plus	225 kilomètres (3d10 x 1,5 kilomètres)

Garde spirituel

Vous gardez en vous une étincelle d'énergie que vous cachez, au cas où les choses tournent mal.

Niveau : 20
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour
Coût des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 20 000 po
Compétence-clé : Soins (aucun test)

Vous mettez de côté une partie de la force vitale d'une créature dans l'éventualité d'une situation d'urgence. Ce réceptacle du rituel (ce peut être vous) dépense alors une récupération. La prochaine fois qu'il atteint une valeur de points de vie négative égale à sa valeur de péril et est censé mourir, il regagne des points de vie égaux à sa valeur de récupération.

Lanternes minuscules

Le bout de vos doigts se met à briller d'une lueur pourpre. En écartant votre main, vous réalisez que la lumière ne vous suit pas et reste suspendue dans les airs.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 heure
Coût des composantes : 60 po
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes

Résultat du test d'Arcanes	Lanternes créées
20 ou moins	1
21-25	2
26-30	3
31 ou plus	4

Vous créez une ou plusieurs particules de lumière étincelante, chacune de la taille d'une phalange, qui restent en l'air, immobiles, dans une case de votre choix située dans un rayon de 5 cases. Vous pouvez également choisir de lier une lanterne à une créature (y compris vous-même). La lanterne se met alors à planer au-dessus de sa tête où qu'elle se rende. Chaque lanterne diffuse une lumière faible sur 2 cases (comme une bougie).

Linceul cadavéreux

Le frisson de la mort vous parcourt l'échine et votre peau adopte la pâleur d'un cadavre.

Niveau : 6
Catégorie : tromperie
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale

Coût des composantes : 140 po
Prix d'achat : 600 po
Compétence-clé : Arcanes ou Religion

Une fois le rituel accompli, toutes les créatures (à l'exception des morts-vivants intelligents) vous voient comme un mort-vivant. Ainsi, tout mort-vivant ayant une Intelligence inférieure ou égale à 9 s'imagine que vous vous accompagnez du mot-clé mort-vivant. Du reste, les pouvoirs et protections qui affectent les créatures accompagnées de ce mot-clé vous affectent aussi.

Résultat du test	Durée
14 ou moins	1 heure
15-19	2 heures
20-24	4 heures
25-29	8 heures
30 ou plus	24 heures

Lumière noire

Une boule de ténèbres se forme dans vos mains et une lueur pourpre s'en dégage, épousant les contours de tout ce qui vous entoure.

Niveau : 4
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 jour

Coût des composantes : 30 po
Prix d'achat : 150 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous créez une source de lumière faible qui vous permet (ainsi qu'à ceux qui vous entourent) de voir sans être vu malgré votre source de lumière.

Ce rituel crée une boule d'ombre qui flotte près de vous lorsque vous marchez et produit une lumière faible sur un rayon de 6 cases.



Au sein de ce périmètre, vous distinguez tout clairement. Du reste, seules les créatures qui s'y trouvent voient la boule et la zone de lumière faible qu'elle dégage. En son sein, tout est en noir et blanc, les couleurs prenant la forme de nuances grises.

Pont d'ombre

Vous levez les mains d'un coup, comme si vous vouliez que les ténèbres apparaissent et vous enveloppent. Lentement, les ombres se réunissent et prennent la forme d'un pont, parfaitement solide et homogène.

Niveau : 8
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 5 minutes
Durée : 10 minutes

Coût des composantes : 135 po
Prix d'achat : 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous invoquez un pont constitué d'ombres matérielles, dont les deux extrémités doivent être reliées à une surface solide. Le résultat du test d'Arcanes détermine la longueur et la largeur maximales de l'ouvrage.

Résultat du test d'Arcanes	Largeur et longueur maximales
19 ou moins	1 x 10 cases
20-29	2 x 20 cases
30-39	3 x 30 cases
40 ou plus	4 x 40 cases

ERIC DESCHAMPS

Purge de la Magepeste

Vous dirigez vos courants d'énergie corporels et magiques vers la terre qui vous entoure, la débarrassant ainsi de la contamination de la Magepeste.

Niveau : 24
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 25 000 po
Prix d'achat : 150 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous éliminez les effets de la Magepeste qui frappent les environs. Le résultat de vote test d'Arcanes détermine le rayon de la zone affectée. La région est alors débarrassée de toute forme de Magepeste, même s'il n'y a aucune garantie que les choses en restent ensuite ainsi.

Résultat du test d'Arcanes	Rayon
24 ou moins	15 mètres
25-29	150 mètres
30-34	1,5 km
35-39	7,5 km
40 ou plus	15 km

Purification de stigmatisé

Votre contact curatif débarrasse une créature vivante de la souillure de la Magepeste.

Niveau : 18
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 7 000 po
Prix d'achat : 20 000 po
Compétence-clé : Soins (aucun test)

Vous débarrassez une créature stigmatisée consentante de toute trace de Magepeste. La cible retrouve ainsi son apparence normale et perd son stigmate (ainsi que les avantages et désavantages que celui-ci lui procurait). Un personnage qui a gagné le talent Élève de la peste ou quelque autre talent ayant « stigmatisé » pour condition perd ces talents, mais peut en choisir d'autres pour les remplacer.

Rapport

Vous et un autre participant au moins avalez le breuvage nauséabond. Au terme du rituel, vous vous sentez étrangement proches, comme si vous partagiez une sorte de lien avec votre allié.

Niveau : 8
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 135 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous et jusqu'à huit participants au rituel nouez un lien très étroit. Pour toute la durée du rituel, vous connaissez le total de points de vie, les récupérations restantes et la nature des états préjudiciables affectant les coparticipants. Le lien persiste quelle que soit la distance, mais ne fonctionne pas entre les plans.

Ravageur temporel

Les particules de poussière jetées sur l'objet se frayent un chemin dans le matériau, laissant derrière elles de minuscules trous jusqu'à ce qu'il n'en reste rien.

Niveau : 14
Catégorie : création
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 1 800 po
Prix d'achat : 3 200 po
Compétence-clé : Arcanes

Ravageur temporel accélère les effets du temps sur un objet, si bien qu'il se détériore à vue d'œil et finit par tomber en poussière. Ce rituel n'affecte que les objets inanimés non magiques comme l'équipement, les armures, les armes, la nourriture et les cadavres. Une seule incantation suffit pour détruire l'équivalent d'un cube de 1,50 mètre de côté d'un matériau dépendant du résultat du test d'Arcanes.

Matériaux organiques périssables : cette catégorie inclut les denrées alimentaires, le cuir non traité, les végétaux, les carcasses, etc. Un rituel couronné de succès permet de transformer ces matières en boue nauséabonde.

Matériaux organiques non périssables : cette catégorie inclut le cuir traité, les denrées alimentaires en conserve, les armes en bois, et les objets à base de plantes ou d'animaux tout spécialement traités. Un objet affecté se dissout jusqu'à laisser derrière lui une pâte répugnante.

Métaux : cette catégorie inclut les portes et barreaux en métal, les armes, les bijoux en métal précieux, les couverts et les objets ouvragés métalliques. Ces objets rouillent ou se corrodent, au point d'en devenir extrêmement fragiles ou de tomber en poussière.

Minéraux : parmi les minéraux on trouve les pierres précieuses, comme les rubis, les diamants et autres gemmes, ainsi que le minerai de métal. Le rituel réduit ces objets en poussière.

Résultat du test d'Arcanes	Type
19 ou moins	Matériaux organiques périssables
20-29	Comme 19 ou moins, ainsi que les matériaux organiques non périssables
30-39	Comme 20-29, ainsi que les métaux
40 ou plus	Comme 30-39, ainsi que les minéraux

Réplique

Il était seul ; ils sont désormais deux...

Niveau : 6
Catégorie : création
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 70 po
Prix d'achat : 150 po
Compétence-clé : Arcanes

Avant d'exécuter ce rituel, vous produisez une grossière réplique en argile d'un petit objet inorganique qui ne pèse pas plus d'un kilo, comme une clef. Une fois le rituel terminé, la simple réplique devient une copie fidèle de l'original. Elle joue le même rôle que celui-ci et ne saurait passer pour un faux, même face à un individu usant d'Arcanes. En revanche, la copie d'un objet magique reste non magique.

Une fois le rituel arrivé à expiration, l'objet reprend sa forme grossière d'origine.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
20 ou moins	10 minutes
21-30	1 heure
31-40	1 jour
41 ou plus	1 semaine

Rumeurs

Les sons s'affaiblissent, remplacés par les murmures de la rue et les cris des tavernes. Au travers de ce méli-mélo de mots, vous parvenez à isoler quelques phrases liées à vos objectifs vers lesquelles vous vous sentez attiré.

Niveau : 2
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 20 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous vous asseyez afin de méditer et laissez la rumeur portée par le vent de la conscience de la communauté locale vous envahir l'esprit. Le test d'Arcanes du rituel compte comme un test de Connaissance de la rue pour ce qui est de réunir des renseignements. Toutefois, le DD du test de Connaissance de la rue est égal au DD habituel +5. Vous ne découvrez que les renseignements auxquels vous auriez accès en utilisant la compétence Connaissance de la rue.

Sentier dégagé

D'un geste, plantes, arbres et broussailles s'écartent devant vous pour laisser place à un sentier bien dégagé.

Niveau : 10
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 8 heures
Coût des composantes : 200 po
Prix d'achat : 500 po
Compétence-clé : Nature
(aucun test)

La flore naturelle s'écarte afin de vous laisser passer, vous dégageant un chemin large de 4 cases et long de 10 cases, devant vous mais aussi derrière vous. Vous ignorez ainsi les obstacles naturels susceptibles de ralentir votre vitesse terrestre. Une fois passé, le terrain naturel reprend ses droits et le DD du test de Perception visant à suivre votre groupe augmente de 5, comme si vous aviez dissimulé vos traces.

Signature arcanique

Vous gravez à la surface de l'objet une rune luisante, qui scintille pendant un instant avant de disparaître, identifiant ainsi l'objet comme vous appartenant.

Niveau : 1
Catégorie : création
Temps d'incantation : 5 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 20 po
Compétence-clé : Arcanes
(aucun test)

Vous intégrez votre signature arcanique personnelle à un objet, celle-ci prenant la forme d'un sceau de votre choix. Au bout de quelques secondes, la marque devient invisible et ne peut être vue que par les créatures usant d'Arcanes pour détecter la magie. Les lanceurs de rituels usent de signatures arcaniques pour identifier leurs biens, mais aussi pour désigner des endroits d'une grande importance.

Vision divine

Une heure de méditation et de prières vous confère une vision divine du monde.

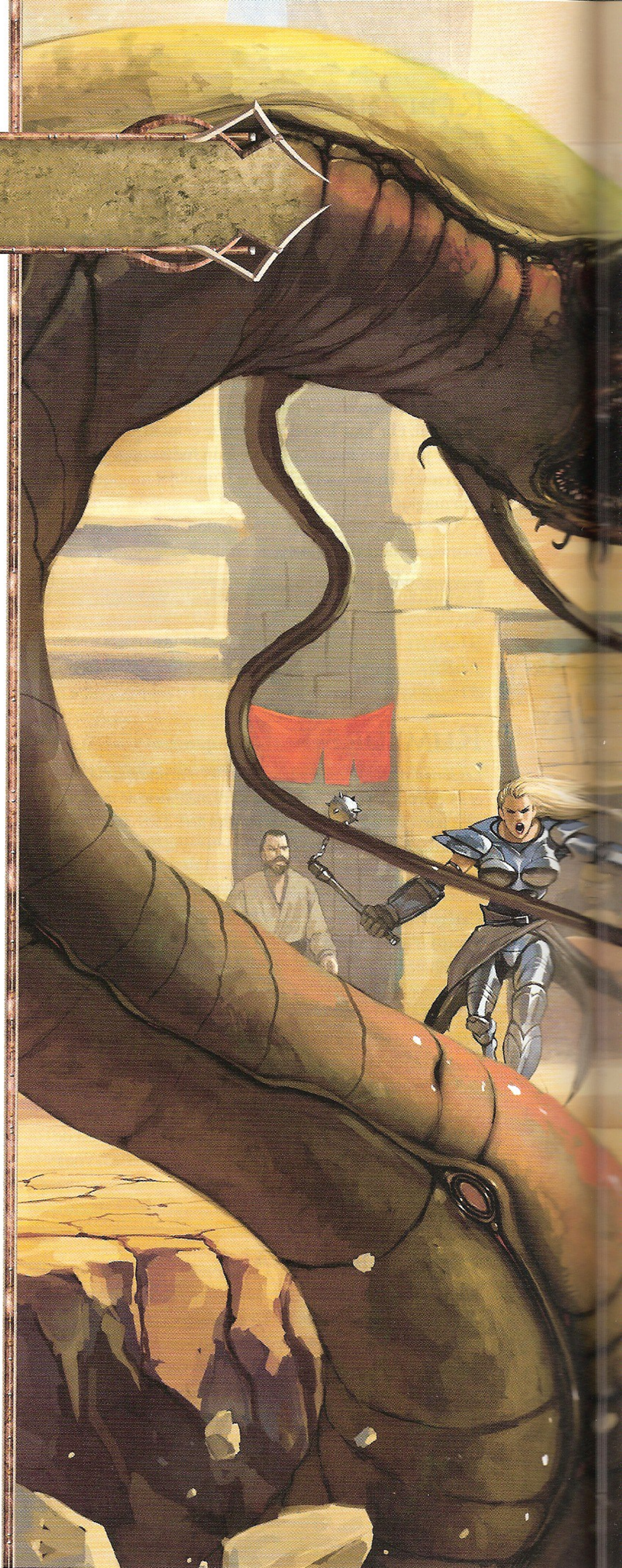
Niveau : 22
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 13 000 po
Prix d'achat : 65 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous vous conférez le pouvoir de discerner les dieux et leurs serviteurs (comme les exarques et les anges) qui évoluent parmi les mortels, illuminant les intéressés d'une lueur sainte que vous êtes seul à distinguer. En posant les yeux sur une telle créature, vous découvrez également le dieu qu'elle sert. En outre, les objets, lieux et créatures ayant les faveurs des dieux ou s'étant attiré leur malédiction sont aussi illuminés. Le rituel vous permet également de découvrir l'importance relative de l'objet, du lieu ou de la créature aux yeux du dieu concerné.

Résultat du test de Religion	Durée
19 ou moins	1 heure
20-29	3 heures
30-39	8 heures
40 ou plus	1 jour

CHAPITRE 6

ALMANACH



FRANCIS TSAI

L'UNIVERS DES ROYAUMES OUBLIÉS est un monde vivant et palpitant qui abrite une multitude de cultures et de races intelligentes. Royaumes, cités-états et empires y prospèrent, séparés par de larges étendues de terres sauvages. La magie y exerce un règne absolu, affectant climat, géographie, déplacements, communications et production. La Magepeste dévastatrice a transformé le paysage, anéanti certaines contrées tout en faisant apparaître d'autres régions jusqu'ici inconnues, et a laissé dans le monde des poches de magie incontrôlée.

Ce chapitre dévoile les grandes lignes du continent de Faerûn et de l'univers de jeu en général, toutes ces informations étant connues par la plupart de ses habitants (et donc par les personnages).

- **Les dieux de Toril :** la description de nombreuses entités divines de l'univers et les préceptes de leur foi.
- **Connaissance du monde :** ce que Toril et Abeir ont en commun, et les points sur lesquels ils diffèrent.
- **Le Calendrier de Harptos :** les mois, les saisons et les jours de fête.
- **La Chronique des Âges :** un vieux prophète a donné des noms aux années de Faerûn. Voici une courte liste de noms et de dates de quelques années passées et à venir.
- **Les langues :** la plupart des gens parlent le commun et une ou plusieurs autres langues.
- **Monnaies et commerce :** les devises utilisées et le fonctionnement du commerce.
- **Classe sociale et statut :** des informations sur les classes et le statut social.
- **La famille :** les attitudes courantes ayant trait à la famille et aux relations humaines.
- **L'éducation :** la plupart des gens ne suivent pas de scolarité, mais savent lire et écrire.
- **Les aventuriers :** la perception que le monde a des aventuriers.
- **La Magepeste :** ce que tout le monde sait au sujet de la Magepeste.
- **Cosmologie :** les plans d'existence.



LES DIEUX DE TORIL

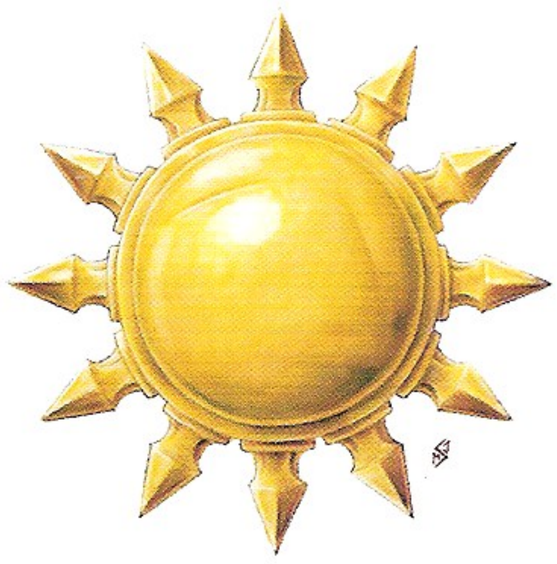
Les habitants de Faerûn vénèrent un vaste panthéon, sans compter que les visiteurs venus d'autres plans sont également fréquents.

Dieux majeurs

Les dieux majeurs occupent le sommet de la hiérarchie divine et règnent pour la plupart sur de petits groupes d'êtres divins, comme les dieux mineurs, les exarques et les originels. Les dieux majeurs de Toril sont décrits ci-dessous.

Amaunator

Le Gardien du Soleil Jaune
Dieu majeur loyal bon

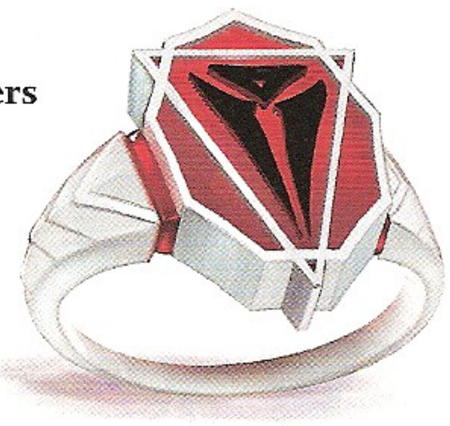


Amaunator est le dieu du soleil et du temps. Son Église prétend qu'il est mort et s'est réincarné à maintes reprises, comme l'aiguille d'une horloge qui fait un tour complet de cadran avant d'en entreprendre un nouveau. Il est vénéré par les fermiers, les marchands, les nomades qui vivent au rythme des saisons et des révolutions de l'horloge céleste, ainsi que par les paladins qui combattent les morts-vivants. Voici quelques-uns de ses préceptes :

- Obéis à la loi et respecte la tradition.
- Respecte toujours tes engagements et ne sois jamais en retard.
- Fais preuve d'organisation en toute chose.

Asmodée

Maître Suprême des Neufs Enfers
Dieu majeur mauvais

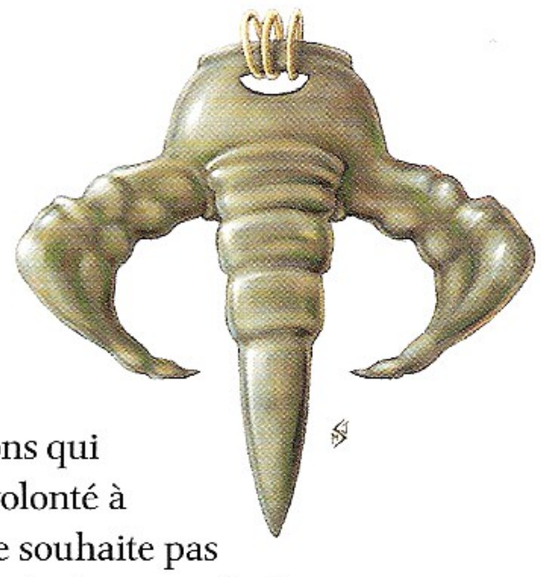


Asmodée est le maître des Neufs Enfers et de leurs légions de diables. Il a pour serviteurs ceux qui succombent à la cupidité et à l'impatience. Il peut se montrer charismatique et généreux, mais ceux qui lui ont vendu leur âme sont damnés pour l'éternité. Le pacte que chaque fidèle passe avec le Maître des Neuf Enfers inclut les commandements suivants :

- Asmodée est ton maître absolu. Obéis sans réserve à ses commandements.
- Tu peux gagner des faveurs en amenant de nouveaux fidèles à servir Asmodée.
- Profite des plaisirs de la vie, mais que ta foi reste inébranlable, en paroles comme en actes.

Baine

Le Seigneur Noir
Dieu majeur mauvais



Baine est le seigneur de la tyrannie et cherche à étendre sa domination sur tous les êtres. Il a pour serviteurs les tyrans et les organisations qui cherchent à imposer leur volonté à autrui. Le Seigneur Noir ne souhaite pas simplement asservir le monde des mortels, il veut aussi dominer tous les autres dieux. Baine exige de ses fidèles qu'ils observent les préceptes suivants :

- Lutte sans répit pour dominer ton environnement.
- Sois implacable dans l'exécution de tes devoirs, et ne montre aucune pitié pour les faibles.
- Respecte la tradition et l'autorité.

Chauntéa

La Grande Mère
Déesse majeure loyale bonne



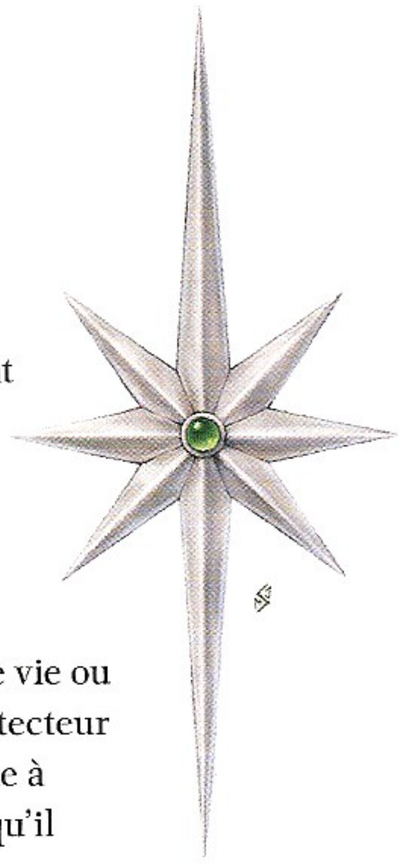
Chauntéa est la mère de Toril et régente la façon dont les mortels doués de conscience interagissent avec le monde physique. Elle s'attire des fidèles parmi tous ceux dont la subsistance dépend de la terre, ce qui comprend les fermiers et les villageois (qui vivent près de la nature), mais aussi les druides (qui veillent sur les régions sauvages). Chauntéa est une déesse bienveillante qui protège et nourrit le monde. Ses préceptes sont les suivants :

- Préserve le cycle de la croissance et des récoltes.
- Vis de la terre, en harmonie avec la terre.
- Sois généreux en partageant les fruits de la terre.

MIKE SCHLEY (4)

Corellon

Le Premier de la Seldarine
Dieu majeur bon

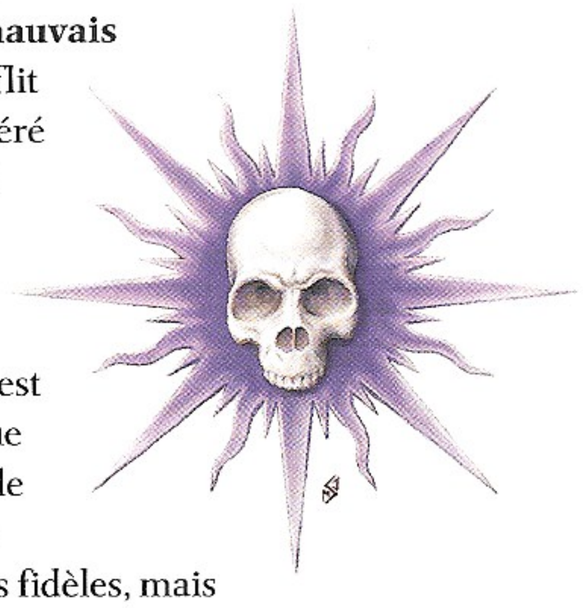


Corellon est un guerrier de talent et le père des éladrins, qui naquirent du sang que le dieu versa lors de ses combats épiques contre Gruumsh. Corellon est vénéré par les éladrins, les elfes et les demi-elfes, mais également par ceux qui jouissent d'une longue espérance de vie ou qui pratiquent la magie. Il est le protecteur bienveillant de ses fidèles et s'attache à des objectifs à long terme. Voici ce qu'il préconise à ses fidèles :

- Protège les traditions et les œuvres de ton peuple.
- Crée de parfaits exemples de magie et de beauté.
- Reste à jamais en alerte face aux hordes maléfiques.

Cyric

Le Prince des Mensonges
Dieu majeur chaotique mauvais

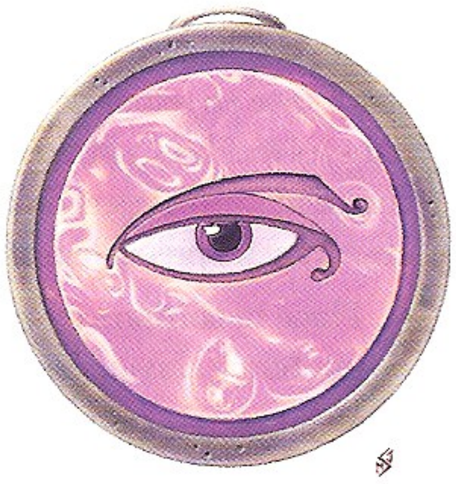


Cyric est le dieu fou du conflit et des mensonges. Il est vénéré par les menteurs, les fous et ceux qui prennent plaisir à détruire aveuglément. Le Prince des Mensonges tient des discours insensés, est atteint de délire paranoïaque et croit à l'absolue véracité de ses propres mensonges. Ses préceptes diffèrent selon ses fidèles, mais tous en partagent tout de même quelques-uns en commun :

- Répands chaos, destruction et démence dans le monde.
- Ce monde est fou et personne ne peut te comprendre.
- Tue ceux qui se mettent en travers de ton chemin.

Ghaunadaur

Celui qui se Tapit
Dieu majeur chaotique mauvais

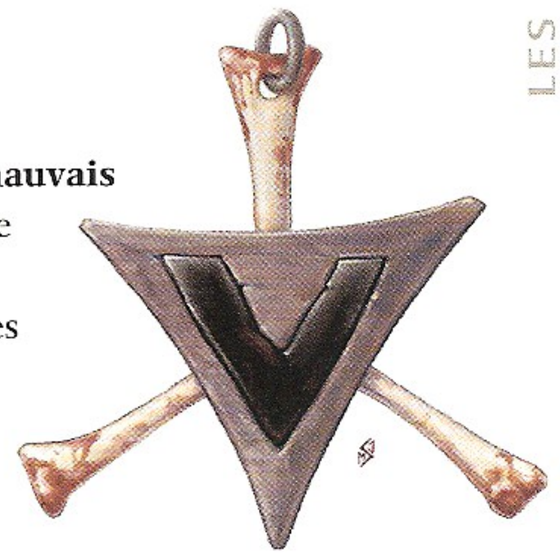


Ghaunadaur se terre dans les profondeurs, depuis lesquelles il règne sur les plus basses formes de conscience. Son culte comptait autrefois des drows et d'autres créatures d'Outreterre, mais à présent il n'a plus à son service que des vases, des limons et des abominations, dont les représentants de la Souveraineté Abolethique. Ghaunadaur est un dieu ancien, craintif et un peu dément qui ne cherche qu'à dévorer le monde. Il n'a que faire des lois et des traditions et ne réclame de ses fidèles que les choses suivantes :

- Détruis au nom de Celui qui se Tapit.
- Dévore tout ce que tu détruis.
- Sache rester patient malgré ta faim, car le temps n'a pas d'importance.

Gruumsh

Le Dieu Borgne
Dieu majeur chaotique mauvais

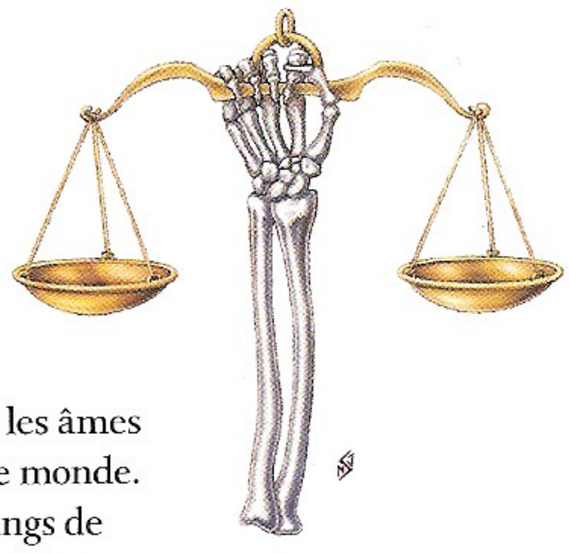


Gruumsh qui jamais ne cille est le dieu de la destruction qui lâche les hordes sauvages contre les bastions de la civilisation. Il est vénéré par les orques et les demi-orques et son culte gagne progressivement du terrain parmi d'autres humanoïdes sauvages. C'est un dieu brutal qui hait Corellon mais dément avoir perdu son œil dans un combat contre le Premier de la Seldarine. Gruumsh ordonne à ses fidèles de respecter les préceptes suivants :

- Rassemblez-vous et accouplez-vous, et votre nombre ne cessera de croître.
- Unissez-vous en hordes et prenez ce qui est légitimement vôtre.
- Pillez, tuez, conquérez.

Kelemvor

Le Seigneur des Morts
Dieu majeur non aligné

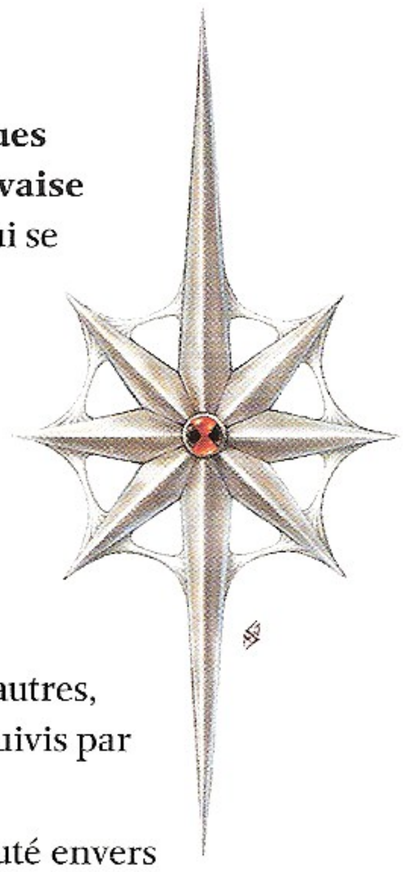


Kelemvor préside au passage de la vie à la mort, jugeant les infidèles et les hypocrites, et nouant les âmes à leur juste sort dans l'autre monde. Ses fidèles sont issus des rangs de ceux qui trouvent du réconfort dans le passage naturel de la vie à la mort, mais aussi de ceux qui luttent contre les morts-vivants et les adeptes de la nécromancie, où qu'ils se trouvent. L'impartialité absolue de Kelemvor, sa fermeté et sa grâce réconfortent ceux qui perdent un être cher. Les préceptes du Seigneur des Morts sont simples :

- Ne crains pas la mort, car cette dernière s'inscrit tout naturellement dans la continuité de la vie.
- Apporte du réconfort aux endeuillés.
- Détruis les morts-vivants et combats l'utilisation de la nécromancie.

MIKE SCHLEY (5)

Lolth

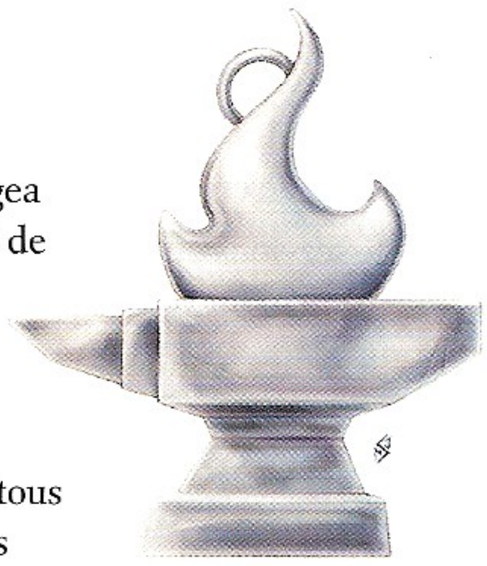


La Reine des Fosses Démoniaques
Déesse majeure chaotique mauvaise

Lolth est une déesse capricieuse qui se complaît dans la trahison et le sang. La Reine Araignée, qui est la souveraine de tous les arachnides, exige une obéissance absolue des drows dont elle préside aux nombreux complots et trahisons. La faveur de Lolth est versatile et la déesse pousse souvent ses adorateurs à s'affronter les uns les autres, mais ces quelques préceptes sont suivis par tous ses fidèles :

- Fais preuve d'une absolue loyauté envers la Reine Araignée et nul autre.
- Honore Lolth en lui offrant du sang et ce qui t'est cher.
- Ne tue jamais d'araignée, car cela revient à s'en prendre à Lolth elle-même.

Moradin

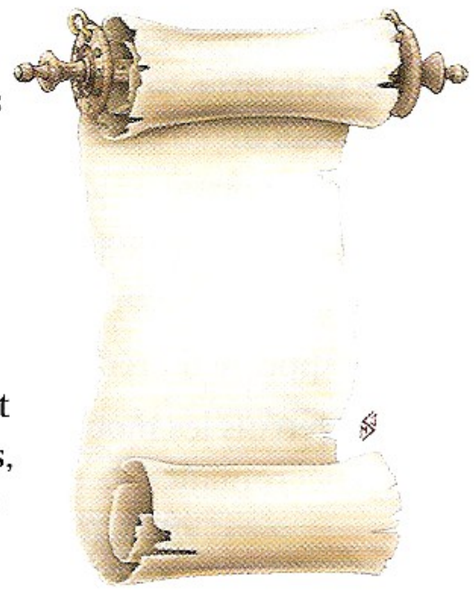


Le Forgeur d'Âmes
Dieu majeur loyal bon

Le Père de Toutes Choses forgea les nains partir de gemmes et de métaux précieux, puis il les dota d'une âme en les frappant de son puissant marteau. Moradin est adoré par les nains, les forgerons et tous ceux qui travaillent les pierres précieuses ou les métaux. Le Forgeur d'Âmes est sévère, obstiné et intransigeant, mais c'est un défenseur brave et infatigable de ses créations. Il exige que ses fidèles respectent les préceptes suivants :

- Respecte et honore tes traditions.
- Ne faiblis pas face au danger.
- Cherche les richesses enfouies dans les entrailles de la terre et forge-les pour en faire de grandes œuvres d'art.

Oghma

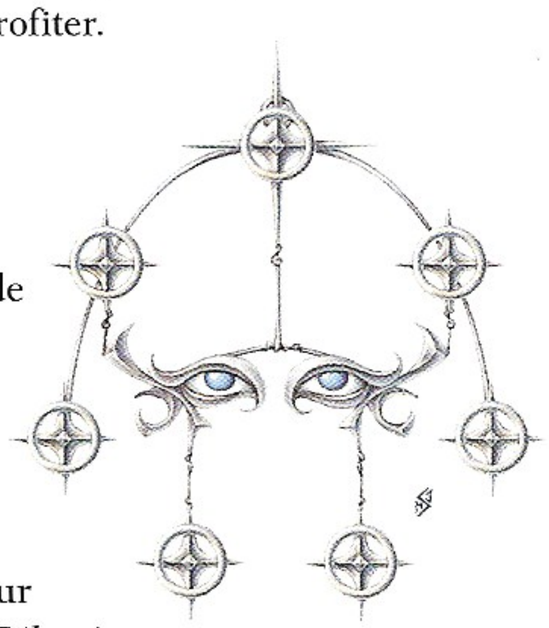


L'Archiviste des Connaissances
Dieu majeur non aligné

Oghma est le seigneur de la connaissance et de la pensée, qu'elles s'expriment par la parole ou par l'écrit. L'Archiviste est vénéré par tous ceux qui cherchent la connaissance, comme les bardes, les gardiens du savoir, les sages, les scribes et les magiciens. Oghma adore les idées nouvelles, quelles que soient leurs conséquences, et la transmission du savoir sous toutes ses formes. Voici ses préceptes :

- Encourage l'innovation et la pensée nouvelle, où qu'elles te conduisent.
- Rassemble et préserve les connaissances avant qu'elles ne soient perdues.
- Transmets le savoir aussi largement que possible afin que tous puissent en profiter.

Séluné



La Vierge Lunaire
Déesse majeure bonne

La déesse de la lune préside au flux et au reflux des marées et rassure le monde par sa lumière argentée au plus fort de la nuit. Elle combat sans répit les ténèbres de sa sœur Shar. Parmi les fidèles de Séluné, on trouve des marins, des voyageurs et ceux qui cherchent le réconfort au cœur de la nuit. Séluné est bonne, généreuse et éternellement jeune, et son pouvoir croît et décroît de manière cyclique. Elle encourage ses fidèles à s'en tenir aux préceptes suivants :

- Ne perds jamais l'espoir ni la foi, car toutes les forces de l'univers croissent et décroissent elles aussi.
- Apporte la lumière dans les ténèbres et repousse la marée du mal.
- Cherche les créatures atteintes par la malédiction de la lycanthropie, soigne celles qui veulent être libérées de leur affliction et détruis celles qui ont succombé à la bête qui les possède.

Shar



La Maîtresse de la Nuit
Déesse majeure mauvaise

Shar est la déesse de la nuit et la sœur de Séluné. Elle est adorée par les âmes consumées par l'amertume et le chagrin qui cherchent à transformer leur peine en vengeance et à infliger de la souffrance en retour de celle qu'elles éprouvent. Shar réside dans les ténèbres, entretenant les haines secrètes, les désirs contre nature et la soif de revanche. Elle exige que ses fidèles observent les préceptes suivants :

- Place ta confiance en la Maîtresse de la Nuit, car elle te guidera à travers les ténèbres.
- N'oublie jamais un affront ou un préjudice, car ceux qui t'ont blessé doivent souffrir en retour.
- N'oublie jamais que l'obscurité est ton amie, elle qui dissimule tes secrets et t'abrite de la souffrance et de la douleur de ce monde.

MIKE SCHLEY (5)

Sunie

La Dame de l'Amour
Déesse majeure bonne



Sunie est la maîtresse de la beauté et de la sensibilité. Elle est vénérée par les artistes, les amants et les galants, qu'ils soient humains, éladrins ou demi-elfes. Enjôleuse et charmeuse, la Dame de l'Amour ne cède pourtant aux avances d'aucun autre dieu et n'offre son cœur qu'à ses fidèles. Elle enseigne à ses adorateurs les règles suivantes :

- Recherche la beauté et l'amour sous toutes leurs formes.
- Suis tes passions amoureuses et artistiques, où que te conduise ton cœur.
- Célèbre la création de la beauté et partage-la afin que tous puissent profiter des joies de l'existence.

Sylvanus

Le Père de la Forêt
Dieu majeur non aligné



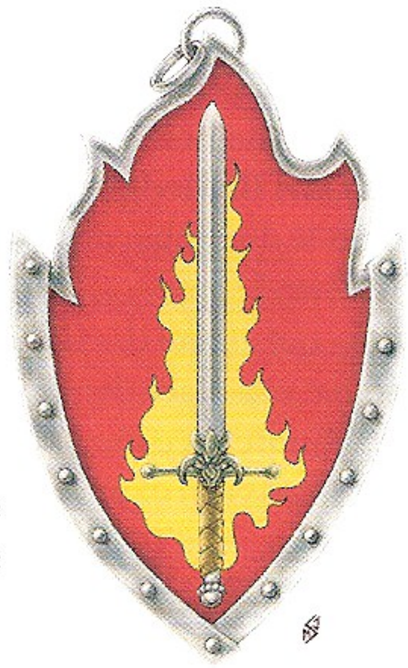
Le Père de la Forêt (ou Père des Arbres) est le seigneur de la nature dans toute sa splendeur. Il est adoré par les druides, les rôdeurs, les ermites et ceux qui vivent en pleine nature. Sylvanus est sauvage et imprévisible, capable d'actes de miséricorde comme d'instants de férocité bestiale. Il ordonne ses fidèles de respecter les préceptes suivants :

- Préserve le cycle de la vie et de la mort, de la naissance et de la décrépitude.
- Respecte la nature dans toute sa sauvagerie et vénère la beauté naturelle du monde.
- Protège les terres encore vierges des empiétements de la civilisation.

MIKE SCHLEY (4)

Tempus

Le Marteleur d'Ennemis
Dieu majeur non aligné



Tempus est le dieu de la bataille et des exploits martiaux. Il est vénéré par tous les guerriers, du plus humble homme d'armes au plus puissant chef de guerre. L'intrépide Seigneur des Batailles voit la guerre comme une force de la nature qui façonne les civilisations. Ses ordres sont simples et directs :

- Sois courageux.
- N'abandonne jamais un combat.
- Obéis aux règles de la guerre.

Torm

La Loyale Fureur
Dieu majeur loyal bon



Torm est le dieu de la loi qui défend avec application les fondements de la civilisation. Il est vénéré par des paladins et d'autres champions sacrés. Honnête et inflexible, il est l'incarnation du sens du devoir. Voici ce qu'il exige de ses fidèles :

- Respecte et défends la loi, honore tes traditions.
- Fais preuve de fidélité, de loyauté et d'une dévotion sans faille envers une juste cause.
- Ne faiblis jamais dans l'accomplissement de ton devoir, quelles qu'en soient les conséquences.

Dieux mineurs

Les dieux mineurs (parfois simplement appelés « les dieux ») se situent juste en dessous des dieux majeurs dans la hiérarchie divine. Chacun d'eux est subordonné à un dieu majeur et réside à ses côtés dans un plan d'existence précis (cf. *Cosmologie*, page 159).

Sur les dix-neuf entités ayant le statut de dieux mineurs, dix sont loyales bonnes, bonnes ou non alignées, et peuvent donc faire l'objet d'un culte de la part d'aventuriers et de tous ceux qui ne se sont pas voués au mal. Voici une brève description de ces dix divinités.

Angharradh : cette déesse d'alignement bon est associée à Corellon ; ses fidèles sont naturellement des elfes en majorité.

Bahamut : vénéré par de nombreux représentants de son espèce, le grand et bon Dragon de Platine réside dans le dominion de Torm.

Berronar Purargent : d'alignement loyal bon comme son mari, l'épouse de Moradin est souvent vénérée par les femmes naines.

Garl Brilledor : chef des divinités gnomes, Garl réside dans le dominion de Corellon. Il est d'alignement bon.

Gond : apprécié des forgerons, des artisans et de tous ceux qui créent des objets et des machines, ce dieu non aligné a sa place dans le dominion d'Oghma.

Ilmater : ce dieu d'alignement bon est l'incarnation de la compassion et un farouche adversaire de la souffrance. Il demeure avec Torm.

Mailikki : une déesse d'alignement bon qui garde et protège les royaumes forestiers. Elle réside dans le domaine de Sylvanus.

Sheela Peryroyl : cette déesse d'alignement bon occupe une position éminente parmi les divinités halfelines et est réputée pour sa beauté. Elle réside dans le dominion de Chauntéa.

Tymora : ceux qui sont en quête de chance ou qui sont reconnaissants d'en avoir eu rendent hommage à cette déesse d'alignement bon. Elle vit dans le domaine de Séluné et Sunie.

Waukyne : déesse non alignée associée au commerce et à la richesse, Waukyne occupe une partie du domaine d'Amaunator.

Exarques et originels

Nombre d'autres êtres de nature divine occupent une place dans le panthéon. La plupart sont des exarques (des serviteurs mortels de dieux majeurs qui ont été élevés à un rang divin) ou des originels (des êtres d'origine élémentaire apparemment mortels mais qui font tout de même l'objet d'un culte). Ce groupe de divinités de rang inférieur comprend aussi les huit archidiables des Neuf Enfers qui rendent hommage à Asmodée, même s'ils complotent parfois dans le but de le détrôner.

Connaissance du monde

Les deux mondes jumeaux d'Abeir et de Toril se trouvent au centre de l'univers, légèrement déphasés l'un par rapport à l'autre. Tous deux tournent autour du même soleil et possèdent un gros satellite, Séluné, suivi d'une grappe de petites lunes, appelées les Larmes de Séluné.

Pour les gens, Toril est simplement « le monde ». Depuis la Magepeste, il comprend des régions d'Abeir Resurgi qui ont remplacé des parties de l'ancien Toril. Faerûn est le continent principal et « central » de Toril. Le nord de Faerûn monte jusqu'à la calotte polaire et le continent est bordé à l'ouest par la mer Inviolée où, au-delà de l'horizon, se trouve Abeir Resurgi, qui a totalement remplacé une terre qui portait le nom de Maztica. Au sud de Faerûn s'étend la Grande Mer, tandis qu'à l'est s'étalent les Terres de la Horde. Il existe d'autres continents, mais les populations de Faerûn et d'Abeir Resurgi ne savent pas grand-chose de ces terres lointaines.

Climat et géographie

Les différentes régions de Faerûn sont soumises à une extrême diversité climatique qui va du froid polaire à la chaleur tropicale. Les voyageurs y verront d'immenses chaînes de montagnes, des gouffres béants, de grands lacs et une vaste mer intérieure. Certains climats et reliefs sont le fait des forces de la nature, tandis que d'autres sont le fruit de la magie (ou du moins subissent son influence).

D'ordinaire, le climat est une question de latitude, d'altitude et de précipitations, avec de nombreuses variations régionales en fonction de l'élévation, de la proximité d'étendues d'eau de bonne taille et de la présence de la magie. Grosso modo, Faerûn se divise en cinq grandes zones climatiques.

- Le nord-ouest subit des précipitations abondantes et comprend un désert gelé inhospitalier, des vallées alpines aux étés courts et chauds, et une région tempérée verdoyante capable d'abriter de grandes villes.
- Le sud-ouest subit lui aussi des précipitations abondantes et abrite des régions tempérées, tropicales et désertiques.
- La côte sud-est est chaude, avec des étés longs et humides, et des hivers courts et orageux.
- Le sud-est continental est aride, avec des étés chauds et secs et des hivers glacials.
- Le nord-est est aride et froid, et les forêts y sont rares.

La mer des Étoiles Déchues offre au centre du continent un climat humide et tempéré qui en fait une région agréable.

LE CALENDRIER DE HARPTOS

La plupart des cultures de Faerûn observent le Calendrier de Harptos, qui porte le nom du magicien qui l'a mis au point il y a fort longtemps. L'année faerûnienne compte 365 jours et marque la révolution de Toril autour du soleil. L'année est divisée en douze mois de trente jours coïncidant plus ou moins avec le cycle de Séluné, auxquels on ajoute cinq fêtes annuelles. En guise de semaines, chaque mois est divisé en trois dizaines, aussi appelées « courses ». Une fois tous les quatre ans, le jour de la Rencontre des Boucliers est ajouté au calendrier, juste avant la Longue Nuit.

Les jours d'une course ou du mois n'ont pas de nom particulier. Toutefois, on désigne les jours d'une course en comptant à partir du début de la dizaine. Par exemple, « le premier jour, le deuxième jour, le troisième jour », etc. Les jours du mois sont notés sous la forme d'un nombre suivi du nom du mois. Par exemple, un sage pourra parler d'un événement s'étant produit le « 1er Mirtul » ou le « 27 Uktar », ou encore « la Longue Nuit ».

LE CALENDRIER DE HARPTOS

Mois	Nom officiel	Nom usuel
1	Martel	Le Cœur d'Hiver
	(Fête annuelle : l'Hiver Fatal)	
2	Alturiak	La Griffe du Froid
3	Ches	La Griffe du Couchant
4	Tarsakh	La Griffe des Tempêtes
	(Fête annuelle : l'Herbeverte)	
5	Mirtul	La Fonte
6	Kythorn	Le Temps des Fleurs
7	Flammerige	La Marée Estivale
	(Fête annuelle : la Longue Nuit)	
	(Fête quadriennale : la Rencontre des Boucliers)	
8	Eléasis	Le Haut-Soleil
9	Eleinte	La Flétrissure
	(Fête annuelle : les Grandes Moissons)	
10	Marpenoth	La Chute des feuilles
11	Uktar	Le Pourrissement
	(Fête annuelle : la Fête de la Lune)	
12	Nuiteuse	Le Crépuscule

Les fêtes saisonnières

Chaque culture de Faerûn possède ses propres fêtes et jours fériés dont la fréquence est gouvernée par le passage du soleil, de la lune ou de quelque autre événement. Cinq fêtes annuelles et une fête quadriennale sont observées par presque toutes les nations civilisées :

L'Hiver Fatal : généralement connue sous le nom de l'Hiver Fatal, cette fête est célébrée sous différents noms. Par exemple, le Haut Festival de l'Hiver est un jour de fête sur lequel s'appuient nobles et rois pour célébrer ou renouveler une alliance. Pour les petites gens des contrées du nord, le Mort-Hiver est un jour sombre qui marque le cœur de l'hiver et les temps difficiles qu'il faut encore endurer.

L'Herbeverte : le début du printemps est traditionnellement un jour de paix et de réjouissance célébré par des distributions de fleurs (même s'il faut pour cela les faire pousser dans des serres durant les mois d'hiver), qu'on porte sur soi ou qu'on offre en sacrifice aux dieux qui font renaître la vie dans le monde.

La Longue Nuit : le milieu de l'été est un moment de réjouissance et d'amour marqué par le badinage, les fiançailles et (généralement) le beau temps. Un mauvais temps durant cette nuit est considéré comme un signe funeste annonciateur de mauvaises choses à venir.

La Rencontre des Boucliers : cette fête quadriennale suit la Longue Nuit. C'est traditionnellement un jour de discussion ouverte entre les sujets et leurs dirigeants, et un jour de renouveau des pactes. En plus de représentations théâtrales, le jour de la Rencontre des Boucliers est aussi l'occasion d'organiser de nombreux tournois permettant aux braves et aux téméraires de prouver leur valeur.

Les Grandes Moissons : les moissons automnales sont célébrées par un banquet et des actions de grâce. De nombreuses personnes partent en voyage après cette fête, avant que la morsure de l'hiver ait rendu routes et rivières impraticables.

La Fête de la Lune : cette fête célèbre les ancêtres et honore les morts. On y rappelle des légendes ancestrales et les histoires et les mythes qui constituent les fondements des cultures sont racontés à nouveau.

LA CHRONIQUE DES ÂGES

Plusieurs royaumes, régions et villes de Faerûn ont leur propre système de décompte des ans. L'un des plus largement adoptés (et qui sera utilisé ici) est le Calendrier des Vaux (CV). Ce calendrier remonte à près de 1 500 ans, à une époque où les elfes autorisèrent pour la première fois les humains à s'installer dans les régions les moins boisées du Cormanthor, un événement qui conduisit à la formation des Vaux.

Malgré les différentes chronologies utilisées sur le continent, la plupart des gens datent les naissances, décès, mariages et autres événements en se reportant au nom de l'année. Par exemple, 1479 CV est l'année de l'Éternel. Les enfants apprennent l'ordre des années auprès des bardes, des anciens ou sur les fresques des temples. Bien que la signification de ces noms soit parfois obscure, ils sont souvent considérés comme de mystérieux présages de ce qu'apportera l'année concernée.

La Chronique des Âges, connue de la plupart des gens, fut rédigée par Auguthra le Dément et développée par le grand sage Alaundo de la bibliothèque de Château-Suif. La rumeur veut qu'il existe une seconde Chronique des Âges, connue sous le nom de Chronologie Noire, rédigée dans l'ombre par Auguthra et que l'Église de Shar détiendrait.

Voici une courte liste des dernières années et de celles à venir dans la Chronique des Âges, une liste connue de tous les aventuriers.

NOMS DES ANNÉES RÉCENTES ET À VENIR

Date	Nom de l'année
1477 CV	Année de la Statue Dérobée
1478 CV	Année du Cercle Noir
1479 CV	Année de l'Éternel (année en cours)
1480 CV	Année de la Dérive des Eaux Profondes
1481 CV	Année du Soupirant Indélicat
1482 CV	Année des Assassins du Narthex

LES LANGUES

Le continent de Faerûn abrite de nombreuses cultures et nations, et ses habitants parlent une multitude de langues et de dialectes. De nombreuses races ont leur propre langage accompagné de dialectes différents selon les régions, mais certaines (comme les hobgobelins et les gobelins) partagent une même langue, ce qui implique une ascendance ou une histoire commune, ou quelque autre forme de proximité.

Les sages dénombrent trois grandes familles de langues vivantes humaines à Faerûn. Le chondathien est parlé essentiellement par les populations des régions occidentales ; le damarien est surtout parlé par les humains de l'est ; enfin, l'unthéric est moins largement utilisé que les deux autres. Il existe de nombreuses autres langues vivantes sur le continent, mais leur emploi est encore plus limité géographiquement, restreint parfois à une seule nation (comme le thayen).

La langue commune

Le commun est largement utilisé à Faerûn, même s'il est parfois mal maîtrisé. C'est une langue simple, qui convient bien au commerce et aux négociations, et qui est très proche du chondathien, l'une des langues humaines.

Les alphabets

Malgré la multitude de langues et de dialectes, seuls six alphabets sont répandus à Faerûn.

- Le thorasse est l'alphabet du commun, du chondatien et de l'unthéric ; d'autres langues l'ont également adopté.
- L'espruar est un alphabet elfe de la lune adopté par les elfes d'or, les drows et d'autres elfes et éladrins il y a des milliers d'années. On retrouve sa belle écriture entrelacée sur des bijoux, des monuments et des objets magiques. C'est également l'alphabet utilisé pour écrire le profond.
- Le dethek est l'écriture runique des nains, généralement gravée sur des feuilles de métal ou sculptée dans la pierre. Elle se démarque par ses lignes droites et son relatif manque de ponctuation (limitée à une espace entre les mots et à une barre oblique en fin de phrase). L'accent est mis sur certains mots en les colorant d'une teinte rouge. Le dethek est aussi l'écriture utilisée par les langues des géants, des orques et des ogres.
- Le barazhad est l'écriture des élémentaires, des éfrits, des archons, des démons, des gnolls et des sahuagins.
- L'iokharique (aussi appelé draconique) est l'écriture des dragons, des drakéides, des kobolds et de nombreuses créatures draconiques ou reptiliennes.
- L'universel est la langue des anges, des diables et des divinités. Elle prend parfois une forme dialectale (le céleste ou l'infernal) quand elle est utilisée par les anges ou les diables.

LES LANGUES DE FAERÛN

Langue	Région ou race	Alphabet
Abyssal	Démons, gnolls, sahuagins	Barazhad
Chondathien	Aglarond, Amn, Cormyr, côte des Dragons, Eauprofonde, Elturgard, Erlkazar, îles Moonshae, îles Nélanthères, Luruar, mer des Étoiles Déchues (surface), Porte de Baldur, Sembie, Téthyr, Val de Vilhon, Vélène, Vaux	Thorasse
Commun	Partout à la surface de Faerûn (langue du commerce)	Thorasse
Damarien	Damarie, Dambrath, Grand-Val, Impiltur, mer de Lune, Narfell, Rashéménie, Thesk, Vaasie, Vespérine	Dethek
Draconique	Abeir Resurgi, Murghôm, Najara, Okoth, Tymanther	Iokharique
Elfique	Éternelle-Rencontre, Evereska, Menzoberranzan, mer des Étoiles Déchues (sous l'eau), Mornelfe, Myth Drannor, Raurin	Espruar
Géant	Royaume des Mille Flèches	Dethek
Gobelin	Gobelins, gobelours, hobgobelins	Thorasse
Nain	Bordefaille	Dethek
Nétherisse	Halruaa, Nétheril	Iokharique
Originel	Akanûl, Calimshan, lac de Vapeur	Barazhad
Profond	Haute Imaskar, Outreterre	Espruar
Shou	Nathlan	Iokharique
Thayen	Thay	Thorasse
Tuigan	Terres de la Horde	Thorasse
Universel	Anges, diables, divinités	Universel
Unthéric	Chessenta, Chult, Durpar, Estagund, Shaar, Terres des Bêtes, Turmish	Thorasse

MONNAIES ET COMMERCE

Les divers pays de Faerûn sont liés par un réseau commun de commerce et d'échanges, né pour l'essentiel de l'initiative des nombreux humains présents un peu partout sur le continent. Une vie de labeur est le lot commun dans les Contrées du Mitan. Une journée de travail peut ne rapporter qu'une maigre pièce d'argent, les jours de repos sont rares et pour la plupart des travailleurs se limitent aux jours de fête. Certaines catégories ont commencé à ne travailler que neuf jours sur dix, mais pour le paysan de base, la vie est brève et difficile. L'esclavage existe, mais reste traditionnellement associé aux pays du sud et de l'est (particulièrement le Calimshan et le Thay) ou aux cités de la mer de Lune gouvernées par des tyrans. La servitude contractuelle et le servage sont également en usage, des pratiques qui se rapprochent de la brutalité et du désespoir de l'esclavage.

Les machines sont rarement plus complexes que la roue à eau et les connaissances technologiques ont fortement reculé depuis la Magepeste. La culture des céréales est courante dans les Contrées du Mitan et l'élevage est pratiqué dans les régions trop escarpées, trop arides ou trop dangereuses pour permettre l'agriculture. Les mines et la métallurgie sont largement répandues et traditionnellement dominées par les clans nains. La fabrication de papier et la reliure font partie des activités des scribes, qui recopient les manuscrits à la main.

La plupart des habitants de Faerûn ne s'éloignent guère de chez eux, à la différence des marchands, colporteurs, mercenaires, conducteurs de troupeaux et aventuriers qui voyagent loin en empruntant les routes commerciales de Faerûn. Les moyens de déplacement les plus courants comprennent les barges qui empruntent les voies navigables de l'intérieur des terres, les montures et appareils qui emportent les passagers dans les airs, les navires qui sillonnent mers et lacs, les chevaux et autres créatures similaires et, bien sûr, la marche à pied.

La plupart des routes de Faerûn sont des pistes poussiéreuses reliant villes et avant-postes, assez larges pour qu'un chariot et un cavalier puissent s'y croiser. Les grandes routes commerciales sont quant à elles assez larges pour permettre à trois ou quatre chariots de circuler de front. Les routes pavées sont quasiment inexistantes, mais les riches cités marchandes sont souvent dotées de rues pavées. Les principales routes commerciales sont bordées de terrains où il est possible de faire étape, d'auberges ou de hameaux, répartis à une journée de marche d'intervalle.

Le commerce faerûnien est dominé par de grandes compagnies marchandes et de petites sociétés commerciales. Les grandes compagnies contrôlent les routes commerciales et les marchés, achètent des marchandises dans un lieu pour les expédier et les revendre dans un autre. Dans l'ensemble, elles s'affranchissent des lois commerciales et forment un groupe de pouvoir important. Les sociétés commerciales sont des associations de petits négociants indépendants qui organisent des caravanes pour voyager en sécurité. Elles embauchent fréquemment des aventuriers allant dans la même direction en cas de pénurie de gardes. Des aventuriers peuvent gagner ainsi entre 1 et 20 pièces d'or par jour, en fonction de leur expérience et de leurs talents de négociation.

L'économie de Faerûn s'appuie sur les monnaies et les prix donnés dans le *Manuel des Joueurs*. Les pièces d'or et d'argent sont très courantes, mais on utilise également des pièces de cuivre et de platine. Le papier-monnaie est pour ainsi dire inconnu. Les pièces présentent une grande variété de formes, de tailles et de matériaux, mais respectent pour la plupart un poids donné pour chaque type de métal. Les marchands emploient également des lingots à la place des pièces, et il existe d'autres formes de devises.

CLASSE SOCIALE ET STATUT

Les questions de classe économique et de statut social varient selon les cultures et les races, mais la plupart des nations de Faerûn sont organisées selon une hiérarchie sociale stricte. La paysannerie comprend les agriculteurs et les simples ouvriers, qui forment le gros de la population. Les artisans et les marchands forment l'échelon suivant, eux qui génèrent la richesse et la prospérité de leur communauté. Ils se protègent en se regroupant en guildes puissantes et en compagnie d'artisans. L'échelon suivant est constitué des membres de la petite noblesse et du clergé. Cette noblesse descend habituellement de guerriers ayant gagné le droit de gouverner par la force des armes. Le clergé a obtenu son statut grâce à la richesse et à l'influence durables des puissantes Églises de Faerûn. La haute aristocratie est apparentée par le sang ou par alliance à la famille régnante, et reçoit l'hommage de la petite noblesse. Les aristocrates sont généralement dotés de terres et commandent de vastes fiefs qui sont parfois des petits royaumes à part entière.

LA FAMILLE

Peu d'aventuriers fondent une famille avant de se ranger, mais pour les gens ordinaires la famille et les liens familiaux sont très importants. Le mariage est une pratique courante dans la plupart des sociétés de Faerûn, avec une grande variété de coutumes selon les traditions. Les mariages arrangés sont rares, sauf dans les rangs de la noblesse. Le divorce est rare lui aussi, tout comme la polygamie, qui par ailleurs n'est pratiquée que dans les classes aisées. Les enfants sont considérés comme des dons des dieux, et les familles nombreuses sont la règle dans les régions relativement paisibles et prospères. Les bénédictions des dieux et les interventions des prêtres épargnent aux anciens de nombreux ravages de l'âge, aussi la plupart des gens continuent à travailler jusqu'à leur mort. Seuls les riches peuvent se permettre de prendre leur retraite (ou de ne pas travailler du tout).

L'ÉDUCATION

Une instruction en bonne et due forme est l'exception qui confirme la règle à Faerûn, encore que le sud et l'est disposaient autrefois d'importantes académies. La chute du Chondath, de l'Halruaa, de la Mulhorande, de l'Unther et de Var le Doré, ainsi que la transformation du Thay, ont sérieusement affecté cette tradition, si bien que seuls les enfants de parents nobles ou aisés reçoivent une véritable éducation. Toutefois, la plupart des Faerûniens sont lettrés, ayant appris auprès de leurs parents ou de professeurs à lire, à écrire et à apprécier la valeur et le pouvoir de l'écrit. L'éducation poussée est l'apanage des sages, des scribes, des prêtres et des magiciens. De nos jours, les grands bastions de l'instruction se trouvent à la Haute Imaskar, au Luruar, au Nétheril et à Eauprofonde, ainsi que dans les bibliothèques renommées, comme celle de Château-Suif.

LES AVENTURIERS

Par bien des aspects, les aventuriers brisent le moule de leur société d'origine. Ils parcourent le monde, découvrent de nouvelles idées et, dans la plupart de sociétés, ils peuvent rapidement grimper l'échelle sociale en ignorant toute hiérarchie de classe et de statut.

Les gens ordinaires envient généralement la liberté dont jouissent les aventuriers, mais leur peur du danger les empêche de franchir le pas. Les nobles et les riches marchands sont souvent suspicieux à l'égard des aventuriers, craignant à juste titre leur capacité à bouleverser l'ordre social établi avec des sorts ou quelques coups d'épée bien placés. Certains répondent à ce problème en engageant les aventuriers et en les envoyant au loin dans des quêtes dangereuses où ils ont de grandes chances d'y laisser la vie. Au moins pendant ce temps-là ne représentent-ils plus une menace. D'autres s'entourent de gardes du corps ou utilisent discrètement leur fortune pour miner la position de puissants aventuriers dans la société.

Un aventurier qui s'engage auprès d'un patron riche ou noble acquiert dans la société un statut proportionnel à l'influence et à la position de ce dernier. Ceux qui menacent ou intimident la structure de pouvoir local engendrent de nombreux troubles, légaux, financiers et violents. Les aventuriers qui abusent de leur pouvoir sont considérés comme rien de plus que des bandits, tandis que ceux qui l'utilisent pour aider les autres sont traités comme des héros.

Les groupes d'aventuriers se réunissent souvent en compagnies organisées, mettant en commun leurs moyens afin de partager les trésors, les responsabilités et les risques. Ces compagnies ont une meilleure chance de bénéficier d'une reconnaissance et d'autorisations officielles de la part des gouvernements, ou de recevoir la bénédiction d'Églises établies, mais leurs membres ont moins de chances de gravir l'échelle sociale. À l'opposé, les groupes informels d'aventuriers offrent à leurs membres de plus grands risques mais de plus grandes rétributions, et ces électrons libres sont souvent considérés comme des bandes de mercenaires sans foi ni loi dans les royaumes stables comme le Cormyr.

LA MAGEPESTE

Il y a environ un siècle, Faerûn fut déchiré par un déchaînement de magie sauvage connu sous le nom de Magepeste. Si les sages et les prêtres discutent encore des origines exactes de celle-ci, ses effets furent en revanche évidents. D'immenses étendues de terre furent ravagées, des nations submergées, des régions entières s'effondrèrent dans l'Outreterre ou au contraire s'élevèrent sur des plateaux rocheux. Le monde prit une apparence encore plus magique et fantastique, avec notamment des masses de roche flottant dans les airs, que l'on a qualifiées d'îlots célestes. La Magepeste infecta tout : la chair, la pierre, la magie, l'espace et les frontières dimensionnelles, même la cosmologie.

Mais la Magepeste fit également céder la frontière entre les deux mondes jumeaux d'Abeir et de Toril. Des régions de chacun échangèrent de places, si bien que des parties d'Abeir finirent à Faerûn. À l'ouest, le continent de Maztica disparut, remplacé par un nouveau continent baptisé Abeir Resurgi.

Si globalement la Magepeste a pris fin, ses conséquences persistent. La plupart des créatures initialement transformées sont mortes aujourd'hui (de vieillesse, de maladie ou de mort violente), mais quelques-unes survivent encore et sont connues sous le nom de pestiférées. Des poches persistantes de magie sauvage débridée, les terres pestiférées, émaillent Faerûn. Ceux qui se rendent dans ces endroits et survivent présentent des cicatrices physiques appelées des stigmates et manifestent souvent d'étranges capacités.

LA COSMOLOGIE

Toril se trouve au centre de plusieurs plans. Deux d'entre eux, la Féerie et la Gisombre, sont des reflets de Toril, le premier étant enchanteur et (pour certains) intriguant, et le second sombre et sinistre.

Au-dessous de Toril se trouvent la substance et l'énergie bouillonnantes du Chaos Élémentaire qui abrite différents royaumes. Sous le Chaos Élémentaire se trouvent les Abysses, foyer des démons.

Au-dessus de Toril s'étend le vide argenté de la Mer Astrale dans laquelle les étoiles s'écartent pour révéler les dominions, demeures des dieux. Les dominions divins sont les suivants :

- Arvandor (demeure des divinités elfiques et gnomes)
- Céleste (gigantesque montagne baignée de lumière argentée)
- Cynosure (lieu où les dieux se rencontrent)
- La Nature Sauvage (forêt vierge)
- Les Fosses Démoniaques (milieu rempli d'araignées)
- Les Cavernes Lugubres (terre sauvage infestée de monstres puissants)
- Le Foyer des Nains (demeure des divinités naines)
- Le plan de Fugue (où les morts se rendent pour être jugés)
- Les Arpents Verts (région pastorale)
- La Maison de la Connaissance (immense bibliothèque du savoir)
- Les Neuf Enfers (où règnent les diables)
- Nishrek (paysage chaotique gouverné par les dieux orques)
- Le Trône Suprême (prison d'un dieu dément)
- Les Tours de Nuit (où l'obscurité règne en maîtresse absolue)
- Le Repos du Guerrier (lieu où les combats font rage en permanence)

À PROPOS DES AUTEURS

Greg Bilsland est concepteur de jeux et auteur occasionnel pour Wizards of the Coast. Ses travaux incluent ce livre et plusieurs articles du *D&D Insider*™. Lorsqu'il ne travaille pas, il passe la majeure partie de son temps libre à écrire de la fiction spéculative dans l'un des nombreux cafés de Seattle.

Logan Bonner a quitté les grandes plaines du Kansas pour rejoindre Seattle quand il a été embauché chez Wizards of the Coast. En tant que concepteur de règles, il a créé les *Plans de donjon D&D* et le *Jeu de figurines D&D*®, et a travaillé sur les classes de personnage de la 4e édition du *Manuel des Joueurs*.

Eric Boyd aime depuis longtemps l'univers des Royaumes Oublies®, depuis les cieux remplis de dragons jusqu'aux ténèbres de l'Outreterre. Parmi ces derniers travaux, on trouve *Chroniques des Royaumes Oubliés*™ (à paraître) et *Shadowdale : The Scouring of the Land*™.

Rob Heinsoo a dirigé la conception de la 4e édition de D&D et est actuellement concepteur en chef du département R&D jeux de rôle de Wizards of the Coast. Ses autres créations incluent *Le Jeu des Dragons*™ et *Inn Fighting*™.

Robert J. Schwalb travaille comme concepteur freelance pour Wizards of the Coast. On trouve parmi ses travaux récents *Elder Evils*™ et *Exemplars of Evil*™. Robert vit au Tennessee avec sa femme Stacee, dotée d'une patience angélique, et sa meute de chats-garous démoniaques. Il n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il est enchaîné à son bureau à trimer pour ses sombres maîtres de Seattle.

Richard Baker est un concepteur de jeu primé qui a rédigé des tonnes d'aventures et de suppléments pour D&D, dont *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*™, *Le Roi du Dédale des Trolls*™ et le *Manuel des Plans*™. Richard est également un auteur à succès de romans des Royaumes Oubliés®, dont *Swordmage*, le premier tome de la nouvelle série *Blades of the Moonsea*.

Bruce R. Cordell est un concepteur de jeux de Wizards of the Coast récompensé par un trophée Origins. Il est le coauteur de la nouvelle *Encyclopédie des Royaumes Oubliés*. Sa longue liste de travaux comprend notamment le *Grand Manuel des Psioniques*™ et *Libris Mortis*™.

Philip Athans travaille en coulisses depuis presque treize ans comme directeur de la collection des romans des Royaumes Oubliés® (d'abord pour TSR puis pour Wizards of the Coast). Il est également l'auteur de six romans dont l'action se déroule à Faerûn, parmi lesquels *Annihilation* qui a fait partie de la liste des best-sellers du *New York Times*.

DUNGEONS & DRAGONS

ENCORE PLUS D'AVENTURES AVEC :



LE SITE INTERNET

Retrouvez toute l'actu sur les sorties de la gamme, des infos exclusives, des forums, des aides de jeu et un portail vers toute la communauté du jeu de rôle.

WWW.PLAYFACTORY.FR



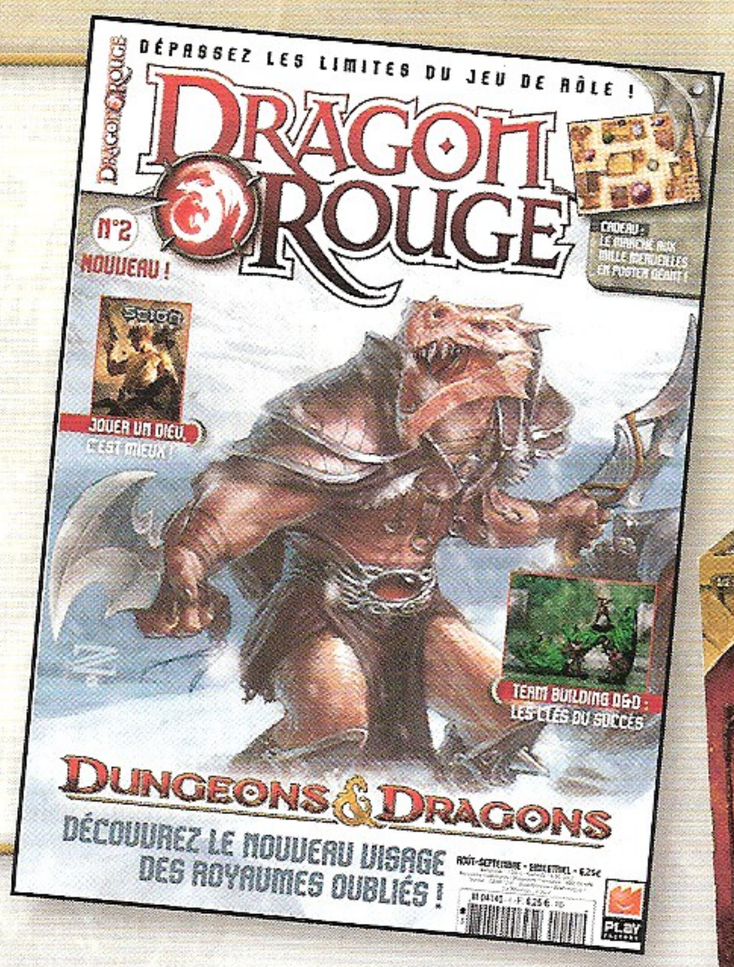
LE JEU DE FIGURINES (EN VO)

Totalement compatible avec le jeu de rôle ! Donnez une dimension tactique à vos parties et participez à des tournois dans toute la France.

LE MAGAZINE DRAGON ROUGE

Dépassez les limites du jeu de rôle ! Retrouvez tous les deux mois en kiosque : des aides de jeu, des scénarios ainsi que des plans de jeu exclusifs en posters géants !

WWW.DRAGONROUGE.INFO





LE JEU DE CARTES

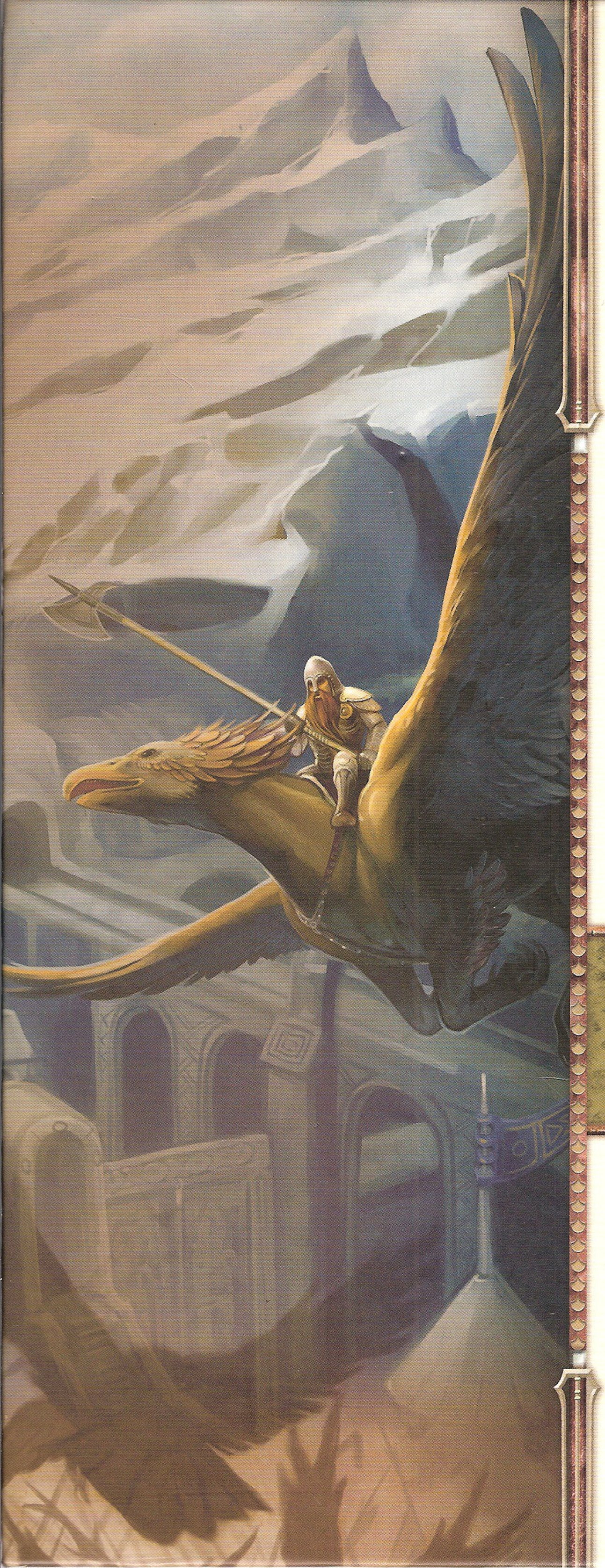
Le jeu de bluff auquel s'adonnent les héros de Faërun entre deux aventures.
Saurez-vous maîtriser le pouvoir des dragons ?



LES ROMANS

Retrouvez les héros des Royaumes Oubliés, dans une trilogie épique et découvrez la totalité de l'édition originale pour la première fois en francais (plus de 50 % de texte en plus) dans une nouvelle collection en grand format.

Milady



LES ROYAUMES OUBLIÉS

UN NOUVEAU MONDE, DE NOUVELLES AVENTURES

Dans le sillage du cataclysme connu sous le nom de Magepeste, les dangers sont plus nombreux que jamais à Faerûn, tout comme les héros prêts à se lancer à l'aventure. Ce supplément dévoile tout ce dont les joueurs de DUNGEONS & DRAGONS® ont besoin pour créer et incarner un personnage dans la toute dernière mouture des ROYAUMES OUBLIÉS®, ou tout simplement pour offrir de nouvelles options à tout univers de D&D.

Ce supplément de règles pour la 4e édition de D&D révèle aux joueurs tout ce que leurs personnages savent au sujet du monde dans lequel ils sont nés. Il inclut donc une foule de renseignements sur leurs nombreuses régions d'origine possibles, mais aborde également les forces et phénomènes qui font tourner le monde. Bien évidemment, vous y découvrirez de nombreuses nouveautés, comme deux races de personnage, les drows et les genasi ; des talents, rituels, voies parangoniques et destinées épiques ; ainsi qu'une classe de personnage, le mage d'armes.

Un supplément de jeu indispensable pour mener une campagne dans les ROYAUMES OUBLIÉS® ou ajouter de nouveaux éléments à votre propre univers de jeu.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*
Guide du Maître® *L'Encyclopédie des Royaumes Oubliés®*
Le jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Licensed by: Hasbro

PLAY FACTORY

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.