

Fiche 6

Pouvoirs spéciaux et états préjudiciables

Ce document est du contenu ludique libre [Open Game Content], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

POUVOIRS SPECIAUX

Les pouvoirs spéciaux peuvent être extraordinaires, magiques ou surnaturels.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle *dissipation de la magie*. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une *zone d'antimagie*).

Pouvoirs surnaturels (Sur). Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Ces pouvoirs ne sont pas soumis à la résistance à la magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une *zone d'antimagie* ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'un pouvoir surnaturel ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

Voir la table ci-dessous, pour un résumé des types de pouvoirs spéciaux.

Table : pouvoirs spéciaux

	Extraordinaire	Magique	Surnaturel
Dissipation	Non	Oui	Non
Résistance à la magie	Non	Oui	Non
Zone d'antimagie	Non	Oui	Oui
Attaque d'opportunité	Non	Oui	Non

Dissipation : Une dissipation de la magie ou un sort similaire peuvent-ils dissiper les effets de ce type de pouvoir ?

Résistance à la magie : la résistance à la magie protège-t-elle contre un pouvoir de ce type ?

Zone d'antimagie : est-ce qu'une zone d'antimagie réprime ce type de pouvoir ?

Attaque d'opportunité : l'utilisation de ce type de pouvoir provoque-t-elle une attaque d'opportunité, au même titre que le fait de lancer un sort ?

Absorption d'énergie et niveaux négatifs

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent.

Dans la plupart des cas, ce type d'agression nécessite un jet d'attaque de corps à corps réussi ; un simple contact physique avec la cible n'est pas suffisant.

Chaque fois que la créature réussit son attaque, elle transmet un ou plusieurs niveaux négatifs à son adversaire, qui subit aussitôt les handicaps suivants (par niveau négatif accumulé) :

–1 à tous les tests de compétence ou de caractéristique

–1 au jet d'attaque

–1 à tous les jets de sauvegarde

–1 niveau effectif (chaque fois que le niveau de la victime est utilisé pour un jet de dé ou un calcul, on le réduit de 1 par niveau négatif)

Si la victime est capable de lancer des sorts, elle en perd un de son plus haut niveau disponible, comme si elle venait de le jeter (dans le cas où elle peut utiliser plusieurs sorts du même niveau, elle choisit celui qu'elle perd). De plus, la prochaine fois qu'elle préparera ses sorts (ou qu'elle récupérera son potentiel magique, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur), le sort restera perdu. Le personnage perd donc un sort de son plus haut niveau par niveau négatif (un magicien pouvant préparer deux sorts du 6^e niveau et ayant reçu trois niveaux négatifs perdra ses deux sorts du 6^e niveau, ainsi qu'un autre du 5^e niveau, choisi par le joueur).

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on les fasse disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*. Au bout de ces 24 heures, la victime doit tenter un jet de Vigueur dont le DD est égal à 10 + 1/2 nombre de DV de l'attaquant + modificateur de Charisme de l'attaquant (ce DD

est calculé dans la description de chaque monstre). En cas de succès, le niveau négatif se dissipe sans conséquence néfaste. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la victime perd immédiatement un niveau d'expérience. Un jet de Vigueur distinct est joué pour chaque niveau négatif contracté.

Tout personnage ayant contracté autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux réels, ou tombant en dessous du niveau 1, meurt instantanément. Selon la créature qui l'a tué, il peut revenir à la vie dès la nuit suivante sous les traits d'une créature similaire. Sinon, il revient sous les traits d'un nécrophage.

Une créature gagne 5 points de vie temporaires par niveau négatif qu'elle transmet (sauf si elle obtient ce résultat par un sort ou effet similaire). Ces points de vie durent pendant 1 heure.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique

Diverses attaques peuvent infliger soit un affaiblissement temporaire, soit une diminution permanente de points de caractéristique. Les points d'affaiblissement temporaire sont récupérés au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique (deux fois plus vite si le blessé ne fait que se reposer) ou grâce aux sorts *restauration partielle*, *restauration* et *restauration suprême*. Pour leur part, les points de diminution permanente ne guérissent pas naturellement et ne peuvent être récupérés qu'à l'aide de *restauration* ou *restauration suprême*.

Toute perte de points de caractéristique constitue un sérieux handicap, surtout si la caractéristique touchée tombe à 0 :

- Un personnage ayant 0 en Force ne peut plus bouger. Il gît sur le sol, sans défense.
- Idem s'il tombe à 0 en Dextérité : il est incapable de bouger le petit doigt, et donc de se relever.
- À 0 en Constitution, le personnage est mort.
- À 0 en Intelligence, il ne peut plus réfléchir : il sombre dans une inconscience proche du coma.
- Si sa Sagesse tombe à 0, il s'enfonce dans un profond sommeil peuplé de cauchemars auxquels il ne peut échapper.
- À 0 en Charisme, il entre en catatonie, dans un état proche du coma.

Il n'est pas nécessaire de noter les points perdus au-delà de 0 : aucune valeur de caractéristique ne peut devenir négative.

Avoir 0 dans une valeur de caractéristique et ne pas avoir de valeur du tout dans la caractéristique concernée sont deux choses totalement différentes.

Certains sorts ou pouvoirs réduisent une valeur de caractéristique, mais il ne s'agit pas là à proprement parler d'une perte de points de caractéristique. En effet, la caractéristique amoindrie retrouve sa valeur d'origine dès que le sort cesse de faire effet.

Si la Constitution du personnage est touchée, celui-ci perd 1 point de vie par dé de vie chaque fois que son modificateur de Constitution diminue de 1. Une perte de points de vies consécutive à une baisse de Constitution ne peut faire tomber en dessous de 1 point de vie par dé.

Le pouvoir que certaines créatures ont d'affaiblir les caractéristiques de leurs adversaires est d'origine surnaturelle. Il nécessite toujours une attaque consciente : on ne perd jamais de points de caractéristique quand on attaque ces créatures, même si on le fait à mains nues.

Antimagie

Le sort *zone d'antimagie* et les effets d'antimagie répriment tous les effets magiques. Les effets de l'antimagie sont les suivants.

Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés). L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès que l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace (sauf pour les sorts ou effets dont la durée s'est achevée entre temps).

Quand un sort de zone arrive au contact d'une aire d'antimagie, deux cas de figure peuvent se produire. Si le centre du sort se trouve à l'extérieur de l'aire d'antimagie, il continue de fonctionner normalement en dehors de cette dernière. Dans le cas contraire, le sort est totalement réprimé.

Golems et autres créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants tangibles ne sont pas affectés par une aire d'antimagie (même si celle-ci réprime leurs sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels). Créatures convoquées de tous types et morts-vivants intangibles disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une aire d'antimagie. Ils réapparaissent au même endroit dès qu'elle bouge ou se dissipe.

Les objets magiques dont l'effet est permanent, comme les sacs *sans fond*, ne fonctionnent plus au sein d'une aire d'antimagie, mais leur effet n'est pas annulé (on ne peut donc pas accéder au contenu d'un sac *sans fond*, mais il n'est pas perdu pour autant).

Deux aires d'antimagie au contact l'une de l'autre ne s'annulent pas, pas plus que leurs effets ne se cumulent.

Les sorts *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par l'antimagie. *Annulation d'enchantement*, *dissipation de la magie* et *dissipation suprême* ne peuvent rien contre l'antimagie, tandis que *disjonction de Mordenkainen* possède une petite chance de dissiper une *zone d'antimagie* (1% par niveau du lanceur de sorts). Si la *zone d'antimagie* résiste, aucun des objets qu'elle englobe n'a à craindre la *disjonction de Mordenkainen*.

Attaque de mort

Dans la plupart des cas, ce type d'agression autorise un jet de Vigueur. S'il est raté, la victime meurt instantanément.

Rappel à la vie ne fonctionne pas sur quelqu'un qui a été tué par une attaque de mort.

Les attaques de mort tuent instantanément. Il n'est pas possible de stabiliser l'état de la victime pour la maintenir en vie. Si une telle précision est nécessaire, un personnage mort est considéré comme ayant -10 points de vie, et ce quelle que soit la cause de son décès.

Le sort *protection contre la mort* protège le sujet contre ce type d'attaque.

Attaque de regard

Le regard pétrifiant de la méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire, ou même tuer la cible, en fonction du monstre qui l'utilise. Cette attaque est d'origine surnaturelle, sauf quand elle est la conséquence d'un sort.

Tout personnage se trouvant à portée d'une attaque de type regard doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round, au début de son tour de jeu (le plus souvent, il s'agit d'un jet de Vigueur ou de Volonté).

Il est possible de ne pas regarder la créature en face, et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre (ou encore de suivre ses mouvements par le biais d'une surface réfléchissante). Dans ce cas, le personnage a, chaque round, 50% de chances de ne pas avoir de jet de sauvegarde à jouer. En contrepartie, la créature bénéficie d'un camouflage envers le personnage.

On peut se protéger totalement de ce type d'attaque en fermant les yeux ou en mettant un bandeau dessus, ou encore en tournant le dos à la créature. Dans ce cas, le personnage ne risque plus d'être affecté par le regard, mais la créature bénéficie d'un camouflage total contre le personnage.

La créature peut choisir d'activer son regard, au prix d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle sélectionne une cible, et une seule, qui doit effectuer un jet de sauvegarde (à moins qu'elle ne se protège comme indiqué ci-dessus). À noter que, dans ce cas, la cible devra sans doute effectuer deux jets de sauvegarde au cours du même round : un au début de son tour de jeu, et une autre quand c'est au monstre de jouer.

On peut fixer l'image de la créature (illusion, miroir, etc.) sans être affecté par son regard.

Toutes les créatures possédant ce pouvoir sont immunisées contre leur propre regard.

Dans le cas où la visibilité est si réduite qu'elle procure un camouflage (obscurité, brouillard, etc.), les personnages ont, chaque round, une chance égale au pourcentage de camouflage conféré de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde. Cette chance ne s'ajoute pas à celle qu'offre le fait de détourner les yeux ; les deux pourcentages sont joués séparément.

Une créature invisible ne peut pas attaquer à l'aide de son regard.

Les personnages voyant dans l'obscurité totale à l'aide de vision dans le noir sont affectés normalement par le regard des créatures qu'ils distinguent.

Sauf indication contraire, une créature intelligente peut réprimer le pouvoir de son regard si elle le désire.

Attaque de souffle

La créature crache la matière ou l'énergie (plutôt que de la faire apparaître par magie). La plupart des créatures possédant ce pouvoir sont limitées à un certain nombre d'utilisations quotidiennes ou doivent attendre que leurs réserves se reconstituent entre deux utilisations. En règle générale, elles sont assez intelligentes pour conserver leur souffle en cas de besoin urgent. Sauf cas particulier, les souffles sont des pouvoirs surnaturels.

Utiliser une attaque de souffle est généralement une action simple. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, le souffle emplissant automatiquement la zone définie.

Tout personnage pris dans la zone d'effet doit réussir le jet de sauvegarde correspondant sous peine de subir le plein effet du souffle. Dans la plupart des cas, un jet de sauvegarde réussi est synonyme de dégâts réduits de moitié (ou autre effet réduit).

Toute créature est immunisée contre son propre souffle.

Il n'est pas nécessaire de respirer pour pouvoir utiliser un souffle, et certaines créatures qui ne respirent pas disposent de ce pouvoir.

Charme et coercition

Nombre de sorts et d'effets magiques embrument l'esprit de la cible, qui se retrouve incapable de faire la différence entre ses alliés et ses adversaires, quand elle n'est pas purement et simplement convaincue que ses meilleurs amis sont devenus ses pires ennemis ! Les enchantements sont divisés en deux branches : les charmes et les coercitions.

Un enchantement de type charme permet de se faire un ami de la créature affectée et de lui suggérer comment se comporter, mais la domination exercée sur elle n'est pas absolue et la victime ne sert pas aveuglément le lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les divers sorts de *charme*. La victime est libre d'agir comme elle l'entend, mais ses perceptions sont modifiées par le sort.

- Une créature *charmée* n'acquiert pas la possibilité de comprendre magiquement la langue son nouvel ami.
- Une créature *charmée* conserve son alignement et ses allégeances, si ce n'est qu'elle considère l'individu qui la charme comme son ami et qu'elle appuie ses propositions et ses suggestions.
- Une créature *charmée* n'affronte ses anciens alliés que si ces derniers menacent son nouvel ami, et encore prend-elle garde à ne pas les blesser si possible (comme elle le ferait si elle tentait de s'interposer dans une lutte entre deux amis).
- Une créature *charmée* a droit à un test de Charisme opposé contre le charmeur afin de résister à un ordre l'incitant à faire quelque chose qu'elle ne ferait pas, même pour un bon ami. En cas de succès, elle peut ne pas obéir à l'ordre, mais elle reste charmée.
- Une créature *charmée* n'obéit jamais à une instruction suicidaire ou lui faisant courir un danger manifeste et immédiat.
- Si le charmeur lui donne un ordre auquel elle est fortement opposée, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle se libère de l'emprise de son maître.
- Tout individu *charmé* se faisant attaquer par son maître ou les alliés de celui-ci est automatiquement délivré des effets du charme.

La coercition est une influence autrement plus puissante, puisqu'elle neutralise purement et simplement le libre arbitre de la victime ou modifie sa façon de penser. Un sort de charme fait que la cible prend le lanceur de sorts pour son ami ; avec un sort de coercition, elle n'a d'autre choix que de lui obéir et devient son esclave.

Que le personnage soit tombé sous la coupe d'un sort de charme ou de coercition, il ne révèle rien à son maître de sa propre initiative.

Esquive totale et esquive extraordinaire

Ces deux pouvoirs extraordinaires permettent d'éviter tout ou partie d'une attaque de zone. Roublards et moines les gagnent au fil des niveaux, mais d'autres créatures, telles que les familiers, les possèdent également.

Quand il est pris pour cible par une attaque n'infligeant que des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, un personnage possédant le pouvoir d'esquive totale ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Comme toujours lorsqu'on a droit à un jet de Réflexes, le personnage doit disposer de la place nécessaire pour éviter l'attaque. S'il est ligoté ou s'il se trouve dans un espace confiné, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir.

Ce pouvoir est en grande partie instinctif ; le personnage n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour avoir une chance de s'y soustraire.

Roublards et moines ne peuvent pas faire appel à leur pouvoir d'esquive totale en armure lourde ou intermédiaire. Certaines créatures possédant ce pouvoir de façon inné ne sont pas concernées par cette restriction.

L'esquive extraordinaire est similaire à l'esquive totale, si ce n'est que le personnage ne subit que des dégâts réduits de moitié même s'il rate son jet de sauvegarde.

État gazeux

Certaines créatures ont le pouvoir surnaturel ou magique de se transformer en gaz.

Les créatures gazeuses n'ont pas la possibilité de courir, mais elles savent voler. Elles peuvent se déplacer comme un nuage de vapeur, et passer par les plus infimes fissures. Elles sont par contre incapables de traverser les solides.

Elles ne peuvent pas attaquer physiquement, ni lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui exclut également les focaliseurs). Elles perdent tous leurs pouvoirs surnaturels, sauf celui qui leur permet de passer à l'état gazeux.

Elles bénéficient d'une réduction des dégâts de 10/magie. Sorts, pouvoirs magiques et surnaturels les affectent normalement. Elles perdent la protection conférée par leur armure (ce qui inclut une éventuelle armure naturelle), mais conservent les modificateurs qu'elles doivent à leur taille, à leur Dextérité, à leur bonus de parade et au bonus que peut conférer une armure de force.

Elles n'ont pas besoin de respirer et sont immunisées contre les agressions respiratoires (la puanteur des troglodytes, le gaz, etc.).

Elles ne peuvent pas s'enfoncer dans l'eau ni dans un autre liquide. Elles ne sont ni éthérées ni intangibles. Elles sont affectées par le vent et les autres mouvements d'air, qui les poussent devant eux. Mais même un vent extrêmement violent ne peut dissiper ou endommager une créature en état gazeux.

Un test de Détection (DD 15) est nécessaire pour faire la différence entre une créature en état gazeux et une nappe de brume. Si elle tente de se cacher dans la fumée ou le brouillard, la créature bénéficie d'un bonus de +20 à son test de Discrétion.

Facultés psioniques

Le terme facultés psioniques regroupe tous les pouvoirs mentaux possédés par certaines créatures, et qui leur permettent, par exemple, de communiquer par télépathie ou d'utiliser leur énergie mentale comme une arme. Ce sont des pouvoirs magiques générés par la seule force de l'esprit, sans l'assistance d'une force magique extérieure ou d'un rituel. Si une créature possède des facultés psioniques, son entrée en fait la description détaillée.

Une attaque psionique s'accompagne presque systématiquement d'un jet de Volonté de la part de la cible, mais tous les pouvoirs psioniques ne prennent pas la forme d'attaques mentales. Certains permettent par exemple à leur utilisateur de changer de forme, de refermer ses blessures ou de se téléporter sur de longues distances. Quelques créatures psioniques sont capables de voir l'avenir, le passé ou le présent (dans des lieux lointains), ainsi que de lire les pensées des autres.

Guérison accélérée

Une créature possédant ce pouvoir extraordinaire récupère les points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Ce détail crucial excepté, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison normale.

Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, la créature récupère un nombre de points de vie fixe (indiqué dans sa description).

Contrairement à la régénération, la guérison accélérée ne permet pas de récupérer les membres tranchés.

Si la créature a subi des dégâts létaux et des dégâts non-létaux, la guérison accélérée efface en priorité les dégâts non-létaux.

Ce pouvoir ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Enfin, la guérison accélérée n'augmente pas le nombre de points de vie récupérés par une créature qui se métamorphose.

Immunité contre le feu

Une créature immunisée contre le feu ne subit jamais les dégâts de feu. Elle est cependant vulnérable au froid, et les attaques de froid lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Immunité contre le froid

Une créature immunisée contre le froid ne subit jamais les dégâts de froid. Elle est cependant vulnérable au feu, et les attaques de feu lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Intangibilité

Spectres, âmes-en-peine et quelques autres créatures similaires n'ont pas de corps physique. Étant dénuées de substance, elles ne peuvent pas manipuler les solides ou exercer la moindre force physique. De la même manière, la matière non magique les traverse sans les affecter. Cela étant, ils ont une présence substantielle qui peut ressembler à une attaque physique (comme le contact d'un spectre) contre les créatures tangibles. Les créatures intangibles sont sur le même plan que les personnages et ceux-ci ont une chance de pouvoir les affecter.

Les créatures intangibles ne peuvent être blessées que par d'autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les

formes d'attaque non magiques. S'ils sont d'origine naturelle, le feu, le froid et l'acide sont sans effet sur elles.

Même si elles sont touchées par un effet magique ou une arme capable de les affecter, elles ont 50% de chances de ne pas être blessées par l'attaque si elle vient d'une source tangible. Les seules exceptions sont les armes spectrales ou les effets de force.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les coups critiques, les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et les attaques sournoises. Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou vers le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface solide. Elles peuvent traverser les solides à volonté, mais n'y voient rien quand leurs yeux sont entourés de matière.

Les créatures intangibles se dissimulant à l'intérieur d'un objet solide obtiennent un bonus de +2 sur les tests de Perception auditive, car les objets solides portent bien les sons. La procédure pour localiser un adversaire intangible dans un objet solide est la même que pour un adversaire invisible. Elles ne font jamais aucun bruit, sauf si elles choisissent d'en faire.

Les attaques physiques d'une créature intangible ne tiennent aucun compte de l'armure de leurs cibles, même si celle-ci est magique. Les seules protections efficaces contre les créatures intangibles sont les armures spectrales et celles qui sont constituées de force (telles que le sort *armure de mage* et la protection conférée par des *bracelets d'armure*).

Les créatures intangibles conservent tous leurs pouvoirs dans l'eau. Elles se comportent en milieu aquatique comme à l'air libre.

Rien ne peut les faire tomber, car elles sont dénuées de masse. Elles ne sont donc jamais meurtries par les chutes.

Les créatures dotées d'un corps physique ne peuvent pas leur faire de croc-en-jambe ni lutter avec elles à bras le corps.

Étant dénuées de masse, les créatures intangibles ne déclenchent jamais les pièges liés au poids (plaques de pression, etc.).

Enfin, elles ne dégagent aucune odeur et ne laissent pas la moindre trace. Comme indiqué précédemment, elles ne font du bruit que si elles le souhaitent, par exemple pour faire peur à leurs proies.

Invisibilité

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage, mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues, mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir, ou tout simplement d'avoir la certitude qu'il y a quelqu'un à proximité.

Une créature invisible est indétectable par le sens de la vue, y compris par la vision dans le noir.

L'invisibilité ne confère pas en soi l'immunité contre les coups critiques, mais elle protège contre les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et contre les attaques sournoises.

Généralement, on peut repérer une créature invisible en mouvement et distante de moins de 9 mètres pour peu que l'on réussisse un test de Détection (DD 20). L'observateur éprouve la sensation qu'il y a quelqu'un (ou quelque chose) non loin, mais sans savoir exactement où se trouve la créature en question. Si la créature invisible ne bouge pas (ou presque pas), il est bien plus difficile de la détecter (DD 30). Enfin, un objet, un être ne respirant pas (créature artificielle, mort-vivant, etc.) ou une créature totalement immobile accroît encore la difficulté du test de Détection (DD 40). Localiser précisément la créature ou l'objet est quasiment impossible (+20 au DD du test de Détection) et, même si le personnage réussit ce test, la créature invisible bénéficie toujours d'un camouflage total (50% de risque de rater).

Il est possible de localiser une créature invisible à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de la créature invisible, il la détecte (si la créature ne maîtrise pas la compétence Déplacement silencieux, elle effectue un test de Dextérité assorti de son éventuel malus d'armure aux tests). Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelque chose d'invisible dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué.

Test de Perception auditive pour détecter l'invisible

La créature invisible	DD
Parle ou se bat	0
Se déplace à mi-vitesse	test de Déplacement silencieux
Se déplace à vitesse normale	test de Déplacement silencieux à -4
Court ou charge	test de Déplacement silencieux à -20
Est éloignée	+1 par tranche de 3 mètres
Est derrière un obstacle (porte)	+5
Est derrière un obstacle (mur de pierre)	+15

Il est possible de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si une créature invisible frappe un personnage, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures invisibles ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre. Dans ce cas, le personnage sait dans quelle direction se trouve son adversaire, mais pas où il se tient précisément.

Un personnage peut attaquer normalement une créature invisible localisée, mais sa cible bénéficie toujours d'un camouflage total (correspondant à 50% de chances de rater). Si vous le souhaitez, ce pourcentage peut diminuer si la créature est particulièrement lente ou imposante.

Si un personnage essaye de frapper une créature invisible qu'il n'est pas parvenu à localiser, demandez au joueur de choisir l'endroit exact (autrement dit, la case de 1,50 mètre de côté) où son personnage place son attaque. Si la créature se trouve bien là, jouez l'attaque normalement, sans oublier le camouflage total. Si le joueur s'est trompé de case, demandez-lui d'effectuer l'attaque, jouez normalement la chance de rater, et annoncez-lui qu'il a manqué son coup. De cette manière, le joueur ne saura pas si son personnage a raté parce qu'il a frappé au mauvais endroit ou en raison du résultat de votre jet de pourcentage.

Si une créature invisible ramasse un objet visible, celui-ci reste visible. Il est possible, par exemple, de recouvrir un objet invisible de farine afin de savoir constamment où il se trouve (du moins, jusqu'à ce que la farine tombe ou soit emportée par un courant d'air). Une créature invisible peut faire disparaître un objet pour peu qu'il soit suffisamment petit ; dans ce cas, elle n'a qu'à le glisser dans sa poche ou le cacher dans les replis de sa cape invisible.

Les créatures invisibles laissent des traces de leur passage. On peut les pister normalement et un sol meuble (sable, boue, etc.) risque de les trahir.

De la même manière, elles provoquent un déplacement de l'eau ou de tout autre liquide quand elles marchent dedans ou s'enfoncent à l'intérieur. Elles bénéficient alors d'un simple camouflage (et plus d'un camouflage total).

Une créature dotée d'un puissant odorat peut traquer les entités invisibles comme si ces dernières étaient visibles.

Un personnage ayant le don Combat en aveugle a plus de chances de toucher une créature invisible. Chaque fois qu'un de ses coups porte, jouez la chance de rater à deux reprises. Le personnage touche, sauf si les deux jets indiquent que le coup est raté (vous avez également la possibilité de n'effectuer qu'un seul jet, en faisant passer la chance de rater de 50% à 25%).

Les créatures dotées du pouvoir de vision aveugle (voir plus loin) localisent normalement les entités invisibles, qu'elles peuvent attaquer sans malus ni chances de rater.

Pour peu qu'elle soit allumée, une torche invisible dégage toujours de la lumière, de même qu'un objet invisible sur lequel on a lancé lumière ou un sort similaire.

Les créatures éthérées sont invisibles. Comme elles ne sont pas physiquement présentes, les tests de Détection ou de Perception auditive ne permettent pas de les localiser, pas plus que le don Combat en aveugle, l'odorat ou la vision aveugle. De la même manière, les créatures intangibles sont souvent invisibles. Dans leur cas, on ne peut pas les repérer à l'odorat, ni à l'aide de la vision aveugle ou du

don Combat en aveugle. Par contre, un test de Détection ou de Perception auditive (si elles ont décidé de faire du bruit) permet parfois de les localiser.

Les créatures invisibles ne peuvent pas attaquer à l'aide de leur regard.

L'invisibilité n'affecte pas les sorts de *détection*.

Comme certaines créatures sont capables de détecter ou de voir l'invisible, il est utile de savoir se cacher, même quand on est invisible.

Maladie

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents et sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la *Table : maladies*.

Maladie. Les maladies notées en italique sur la *Table : maladies* sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

Bouille-crâne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.

Croupissure. Véhiculée par l'eau croupie.

Diantrespasme. Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.

Fièvre des marais. Transmise par les rats sanguinaires et les otyughs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).

Fièvre gloussante. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.

Mal rouge. La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher.

Mort vaseuse. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Peste infernale. Transmise par les tormantes. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Putréfaction de momie. Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

Tremblote. Provoque de violentes crises de tremblements.

Table : maladies

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For ¹
<i>Diantrespasme</i> ²	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con ³
<i>Peste infernale</i>	Blessure	18	1 jour	1d6 Con ³
<i>Putréfaction de momie</i> ⁴	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

1 Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

2 Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

3 S'il subit cet effet, le personnage doit effectuer un Vigueur supplémentaire. S'il le rate, un des points d'affaiblissement temporaire de Constitution devient une diminution permanente.

4 Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

Guérison des maladies

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer. L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

Métamorphose

La magie permet aux personnages et aux monstres de changer de forme. Parfois, cette transformation est involontaire, mais dans la plupart des cas, elle avantage la créature qui la décide ou qui accepte de s'y prêter. Une créature ayant changé de forme conserve son esprit et ses facultés de réflexion.

Ce pouvoir suit les règles du sort *métamorphose*, exception faite des précisions suivantes.

Les créatures capables de se transformer à l'aide d'un pouvoir et non d'un sort ne subissent pas de désorientation (voir *métamorphose*) en changeant de forme.

Une créature métamorphosée ne change pas de type. Même si elle est transformée en créature d'un autre type que le sien, elle est donc toujours affectée par les armes tueuses ou mortelles visant son propre type, et uniquement celui-ci.

Le rôdeur gagne son bonus contre ses ennemis jurés uniquement s'il a conscient d'être à face l'un d'entre eux. Si un de ses ennemis jurés change de forme, le rôdeur perd aussitôt son bonus.

Le bonus dont nains et gnomes bénéficient contre les géants dépend de la forme et de la taille de ces derniers. Nains et gnomes perdent leur bonus contre un géant transformé en autre chose. Par contre, ils le gagnent contre une autre créature métamorphosée en géant.

Odorat

Ce pouvoir extraordinaire permet à la créature de repérer l'approche des ennemis, de remarquer ceux qui se cachent et de traquer ses proies à l'odeur.

La créature peut détecter ses adversaires à l'odeur, le plus souvent dans un rayon de 9 mètres. Si l'ennemi est dans le sens du vent, la créature le repère à 18 mètres de distance. À l'inverse, s'il est sous le vent, l'odorat ne fonctionne qu'à 4,50 mètres de distance. Les odeurs particulièrement fortes, telles que celles de la fumée ou de matières en décomposition, peuvent être décelées deux fois plus loin qu'indiqué. Enfin, la distance est triplée pour les odeurs extrêmement puissantes (comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Si la créature possède également le don Pistage, elle peut suivre une piste à l'odeur. Il lui faut réussir un test de Survie pour trouver la trace ou pour la suivre. Le DD du test est généralement de 10 pour une piste fraîche, mais il peut beaucoup augmenter ou diminuer en fonction du temps écoulé, du nombre de proies qui sont passées par là et de leur odeur. Il augmente de 2 pour chaque heure écoulée depuis le passage des créatures suivies. Sinon, ce pouvoir se conforme aux règles énoncées pour le don Pistage (la créature ne tient toutefois aucun compte de l'état du sol ou de la visibilité).

Une créature possédant ce pouvoir peut identifier les odeurs familières avec autant de facilité qu'un humain reconnaît ce qu'il a déjà vu.

L'eau peut empêcher les créatures terrestres de suivre une piste, surtout s'il s'agit d'un cours d'eau. Pour leur part, les créatures aquatiques telles que le requin possèdent également ce pouvoir et s'en servent normalement sous l'eau.

Une odeur particulièrement forte peut servir à en cacher une autre pour masquer une piste. La présence d'une telle odeur (poivre, etc.) empêche de détecter ou d'identifier les créatures proches à l'aide de l'odorat, et le DD du test de Survie passe à 20 au lieu de 10.

Paralysie

Certains sorts ou monstres (grâce à un pouvoir magique ou surnaturel) peuvent paralyser leurs victimes, les maintenant immobiles par magie (le cas des poisons paralysants est évoqué dans la section Poison/venin).

Un personnage paralysé est incapable de parler ou d'accomplir la moindre action physique. Il reste totalement statique, et même ses amis ne peuvent bouger ses membres. Il n'a droit qu'aux actions purement mentales, par exemple lancer un sort sans composantes.

Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée tombe aussitôt. De la même manière, un individu qui est en train de nager a des chances de se noyer.

Passage dans l'éther

Les araignées de phase et quelques autres monstres vivent dans le plan Éthéré, qui existe parallèlement au plan Matériel (le monde réel). Les créatures évoluant dans ce plan sont dites éthérées. Contrairement aux créatures intangibles, les créatures éthérées ne sont pas présentes sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, inaudibles, dénuées de substance et d'odeur pour quiconque se trouve dans le plan Matériel. La plupart des attaques magiques restent sans effet sur elles. *Détection de l'invisibilité* et *vision lucide* permettent de les repérer.

Elles voient et entendent tout ce qui se passe à moins de 18 mètres d'elles dans le plan Matériel, mais les solides limitent normalement leur champ de vision (par exemple, elles ne voient pas au travers d'un mur). Une créature éthérée se trouvant dans un objet ne peut plus voir. Cela étant, les objets et créatures qui se trouvent dans le plan Matériel leur apparaissent gris, spectraux et indistincts. Elles ne peuvent pas affecter le plan Matériel, même à l'aide de magie. Par contre, elles ont des interactions normales avec les autres créatures et objets éthérés (qui sont solides pour elles).

Même lorsqu'une créature du plan Matériel peut voir une créature éthérée, elles sont sur deux plans d'existence distincts et sont incapables d'interagir. Par contre, deux créatures éthérées sont sur le même plan et peuvent s'affecter l'une l'autre normalement.

Les effets de force originaires du plan Matériel s'étendent jusqu'au plan Éthéré, avec pour conséquence qu'un *mur de force* bloque les créatures éthérées et que *projectile magique* les affecte normalement (à condition que le lanceur de sorts puisse voir sa cible éthérée). Les attaques de regard et les abjurations s'étendent elles aussi du plan Matériel vers le plan Éthéré. À l'inverse, si l'on fait appel à ces pouvoirs ou effets depuis le plan Éthéré, ils n'ont aucun impact sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris le haut et le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface dure et les solides ne constituent pas un obstacle pour elles (mais elles n'y voient plus rien quand leurs yeux se trouvent à l'intérieur d'un mur, par exemple).

Les fantômes possèdent le pouvoir de manifestation, qui leur permet d'apparaître dans le plan Matériel en tant que créatures intangibles. Malgré cela, ils continuent d'évoluer dans le plan Éthéré, et toute créature s'y trouvant avec eux peut les combattre normalement.

Les créatures éthérées ne sont pas gênées par les liquides, qui n'ont pour elles pas plus de substance que l'air. Elles agissent normalement sous l'eau.

Étant dénuées de masse, elles n'ont pas à craindre la moindre chute.

Perception des vibrations

Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol. La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée.

S'il est impossible de tracer une ligne directe entre la créature et sa proie (pour cause de faille, etc.), la portée indique le plus court chemin pris par les vibrations pour contourner l'obstacle. À noter que la créature ne détecte que ce qui se déplace en contact avec le sol.

On considère qu'un individu se déplace tant qu'il exécute une action physique (même s'il lance un sort en restant sur place). Il n'a pas besoin d'avancer pour être détecté par une créature dotée du pouvoir de perception des vibrations.

Perte de niveau

Un personnage perdant un niveau perd immédiatement un dé de vie, avec tout ce qui s'ensuit (diminution éventuelle des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, perte possible d'aptitudes ou de pouvoirs spéciaux, etc.). Le personnage perd également les autres avantages dus à une progression en niveau (points de caractéristiques, degré de maîtrise augmenté dans certaines compétences, etc.). En cas de doute quant aux compétences ou caractéristiques améliorées, le personnage perd un point dans sa meilleure caractéristique ou son degré de maîtrise le plus élevé baisse d'autant. Si le familier ou un autre compagnon du personnage a ses capacités liées au niveau de ce dernier, ses pouvoirs diminuent pour revenir au niveau correspondant.

Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant.

Poison/venin

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, mais aussi chaque fois qu'il touche un objet enduit d'un poison de contact ou mange un aliment empoisonnés, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il subit l'effet initial de la substance toxique, ce qui se traduit souvent par un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Même en cas de réussite, un second jet de Vigueur est nécessaire 1 minute plus tard pour effet un effet secondaire.

Les termes poisons et venins sont complètement interchangeables. Une créature immunisée contre les poisons l'est aussi contre les venins et inversement. On utilise généralement le premier terme pour les substances manufacturées ou minérales et le second pour les substances sécrétées par des créatures.

Une arme ou un objet enduit d'une dose de poison ne peut affecter qu'une seule et unique créature. Le poison conserve toute sa virulence jusqu'à ce que l'arme inflige une blessure ou que l'objet soit touché (à moins que la substance n'ait été essuyée au préalable). Un produit toxique répandu sur un objet ou exposé à l'air libre reste toujours aussi dangereux jusqu'à ce qu'on le touche.

Poisons magiques et surnaturels peuvent exister, mais pour la plupart, leurs effets sont d'origine extraordinaire.

Les poisons sont répartis en quatre grandes catégories selon leur méthode d'inoculation : blessure, contact, ingestion et inhalation.

Blessure. Les poisons de blessures doivent être inoculés en blessant leur victime. Si les dégâts d'une attaque sont réduits à 0 par une éventuelle réduction des dégâts, le poison est sans effet. Les pièges attaquant à l'aide d'aiguilles, de fléchettes ou d'autres types d'armes contiennent parfois des poisons de ce type.

Contact. Il suffit de toucher un poison de cette catégorie pour avoir à jouer un jet de sauvegarde. Il peut être inoculé à l'aide d'une arme ou d'une attaque de contact. Même si les dégâts de l'attaque en elle-même sont réduits à 0 par le biais d'une éventuelle réduction des dégâts, le poison l'affecte tout de même. Un coffre ou un autre objet peut être enduit d'un poison de contact pour piéger les importuns.

Ingestion. Les poisons à ingestion sont quasiment inutilisables en combat. Un empoisonneur peut faire avaler une potion à une créature inconsciente, ou duper sa victime pour lui faire avaler de la nourriture empoisonnée. Les assassins et les utilisateurs de ces poisons les réservent à d'autres types de situations.

Inhalation. On conserve habituellement le poison à inhalation dans des fioles fragiles ou des coquilles d'œufs. On peut les lancer par une attaque à distance ayant un facteur de portée de 3 mètres et elles relâchent leur contenu lorsqu'elles frappent une surface solide (ou qu'on les frappe). Un dose suffit pour remplir un cube de 3 mètres d'arête. Toutes les créatures dans cette zone d'effet doivent jouer

un jet de Vigueur. (Il est inutile de retenir sa respiration. Ces poisons affectent la membrane nasale, le canal lacrymal ou d'autres parties du corps.)

Les poisons et venins sont détaillés sur la *Table : poisons et venins*, selon les critères suivants.

Substance toxique. Le nom du poison ou du venin, et ce qui le produit quand il est d'origine végétale ou minérale (plante, racine, etc.).

Type. Voie de transmission (blessure, contact, ingestion ou inhalation) et le DD qu'il faut atteindre au jet de sauvegarde pour résister.

Effet initial. L'effet subi par la victime si elle rate son premier jet de sauvegarde. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Effet secondaire. L'effet subi par la victime si elle rate le second jet de sauvegarde, qui intervient 1 minute après l'empoisonnement. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Prix. Le prix d'une dose (une fiole). Il est impossible d'utiliser un poison en quantité inférieure à une dose. Acheter, détenir ou fabriquer du poison est interdit par la loi et, même dans les grandes villes, on ne peut obtenir de telles substances qu'auprès de spécialistes opérant en toute illégalité.

Préparation du poison

La préparation du poison suit les règles de la fabrication d'objets de la compétence Artisanat. Elle nécessite la compétence d'Artisanat (fabrication de poison). On peut utiliser Artisanat (alchimie), mais avec un malus de -4 sur les tests. Dans la plupart des cas, les matières premières nécessaires ne sont pas en vente libre, ce qui réduit leur disponibilité et augmente leur prix. Par contre, si le préparateur dispose du cadavre de la créature sécrétant le poison, alors le coût de création est divisé par deux.

Des risques de l'utilisation du poison

Un personnage a 5% de risque de s'empoisonner chaque fois qu'il enduit une arme de poison (ou qu'il prépare la substance, par exemple en la mélangeant à des aliments). De même, s'il obtient un 1 naturel (avant modifications) au jet d'attaque, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de se couper accidentellement avec son arme empoisonnée.

Immunité contre le poison

Les créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Vases, plantes et certains monstres sont également immunisés contre le poison. Mais, dans leur cas, on peut concevoir qu'il soit possible de concocter une substance spécialement conçue pour leur faire du mal.

Rayons

Toutes les attaques prenant la forme d'un rayon sont soumises au résultat d'une attaque de contact à distance, qu'il s'agisse des rayons projetés par les yeux des tyrannœils ou d'un sort tel que *rayon affaiblissant*. Chaque rayon s'accompagne d'une portée maximale et aucun malus de portée ne s'applique. Même si l'attaque de rayon réussit, la victime a généralement droit à un jet de sauvegarde (Vigueur ou Volonté). Ce n'est jamais un jet de Réflexes, mais si la Dextérité de la cible est suffisamment élevée, elle est sans doute difficile à toucher, même sur une attaque de contact.

Réduction des dégâts (RD)

Certaines créatures possèdent un pouvoir surnaturel leur permettant d'ignorer les coups ou grâce auquel les blessures infligées par la majorité des armes se referment instantanément.

Le chiffre ou nombre apparaissant à gauche de la barre de fraction indique combien de points de dégâts la créature ignore à chaque attaque. Dans la plupart des cas, certaines armes peuvent ignorer cette réduction. Cette information se trouve à la droite de la barre de fraction. Différentes formes de réduction des dégâts peuvent être ignorées par les armes magiques (c'est-à-dire n'importe quelle arme disposant d'un bonus d'altération d'au moins +1, à l'exception des armes de maître), certains types d'armes (perforantes, tranchantes ou contondantes), certains matériaux (comme l'adamantium ou le fer froid) ou les armes alignées. Si la barre de fraction est suivie d'un tiret, la réduction des dégâts s'applique contre toutes les attaques, sauf celles qui sont spécifiquement indiquées comme ne tenant pas compte de la réduction des dégâts adverse.

Les munitions tirées par une arme à projectiles disposant d'un bonus d'altération de +1 ou plus (à l'exception des armes de maître) sont considérées comme magiques pour ce qui est d'ignorer la

réduction des dégâts. De même, les munitions tirées depuis une arme à projectiles alignée obtiennent l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elles peuvent déjà avoir).

Quand la réduction des dégâts annule totalement les dégâts infligés par une attaque, les éventuels effets secondaires de l'attaque disparaissent également (poison, étourdissement si le coup a été porté par un moine, maladie, etc.). La réduction des dégâts est inefficace contre les attaques de contact, les dégâts de type énergie destructive accompagnant l'attaque principale ou l'absorption d'énergie. Elle reste également sans effet contre les poisons et maladies contractés par ingestion, inhalation ou contact. Si la créature bénéficiant de la réduction des dégâts est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque ne lui inflige aucun dégât.

Les sorts, pouvoirs magiques et les attaques d'énergie destructive (y compris le feu d'origine non magique) ne sont pas affectées par la réduction des dégâts.

Parfois, la réduction des dégâts prend la forme d'une guérison instantanée. Le reste du temps, les armes ricochent contre l'épiderme trop rigide de la créature. Quoi qu'il en soit, les personnages devraient vite comprendre qu'il est temps de changer de tactique.

Si une créature dispose de plusieurs réductions des dégâts (grâce à plusieurs sources distinctes), ces protections ne se cumulent pas. La créature bénéficie alors contre chaque attaque de la réduction la plus importante selon la situation.

Table : poisons et venins

Substance toxique	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix	DD de préparation
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex	90 po	15
Venin de vipère à tête noire	Blessure (DD 11)	1d6 Con	1d6 Con	120 po	15
Tormentille (racine)	Blessure (DD 12)	0	1d4 Con + 1d3 Sag	100 po	15
Extrait de sanvert (plante)	Blessure (DD 13)	1 Con	1d2 Con	100 po	15
Poison drow	Blessure (DD 13)	Perte de connaissance pour 1 minute	Perte de connaissance pour 2d4 heures	100 po	15
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	Blessure (DD 14)	1d4 For	1d6 For	150 po	15
Ajonc à feuilles bleues (feuilles)	Blessure (DD 14)	1 Con	Perte de connaissance pour 1d3 heures	120 po	15
Venin de wiverne	Blessure (DD 17)	2d6 Con	2d6 Con	3 000 po	25
Essence d'ombre (mort-vivant)	Blessure (DD 17)	1 For ¹	2d6 For	250 po	20
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For	200 po	20
Venin de guêpe géante	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po	20
Mortelame	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con	1 800 po	25
Venin de ver pourpre	Blessure (DD 24)	1d6 For	1d6 For	700 po	20
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (DD 13)	Paralysie 2d6 minutes	pour 0	200 po	15
Nitharite (poudre minérale)	Contact (DD 13)	0	3d6 Con	650 po	20
Pâte de malyss (racine)	Contact (DD 16)	1 Dex	2d4 Dex	500 po	20
Poudre d'assonne (feuilles séchées)	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con	300 po	20
Terrinave (racine)	Contact (DD 16)	1d6 Dex	2d6 Dex	750 po	25
Extrait de lotus noir (nénuphar)	Contact (DD 20)	3d6 Con	3d6 Con	4 500 po	35
Bile de dragon	Contact (DD 26)	3d6 For	0	1 500 po	30
Entolome (champignon)	zébré Ingestion (DD 11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 po	15
Arsenic	Ingestion (DD 13)	1 Con	1d8 Con	120 po	15
Amnésite (mousse)	Ingestion (DD 14)	1d4 Int	2d6 Int	125 po	15
Huile de taggit (plante)	Ingestion (DD 15)	0	Perte de connaissance pour 1d3 heures	90 po	15
Cendres de liche	Ingestion (DD 17)	2d6 For	1d6 For	250 po	20
Ténébreux (champignon)	vireux Ingestion (DD 18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	300 po	25
Cendres d'ungol	Inhalation (DD 15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha*	1 000 po	20
Brume de folie	Inhalation (DD 15)	1d4 Sag	2d6 Sag	1 500 po	20
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (DD 18)	1 Con ¹	3d6 Con	2 100 po	25

¹ Diminution permanente (plutôt qu'affaiblissement temporaire).

Régénération

Les créatures dotées de ce pouvoir extraordinaire récupèrent rapidement les points de vie perdus, et même leurs membres tranchés.

Les dégâts infligés à la créature sont considérés comme des dégâts non-létaux, que son organisme soigne à un rythme fixe.

Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature, qui ne peut se régénérer dans ce cas de figure (pour plus de précisions, voir la description de chaque créature).

Les membres tranchés de la créature repoussent ou se ressoudent si elle peut les accoler au niveau de la plaie. Ils pourrissent s'ils ne sont pas rattachés au corps.

La régénération ne permet pas de récupérer les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Les attaques n'infligeant aucun dégât ne sont pas affectées par la régénération.

Une attaque causant une mort immédiate (coup de grâce, dégâts excessifs, attaque mortelle d'un assassin, etc.) ne menace la créature que si elle est portée à l'aide d'une arme lui infligeant des dégâts normaux.

Résistance à la magie (RM)

La résistance à la magie (ou RM) est un pouvoir extraordinaire permettant de ne pas être affecté par la magie (certains sorts confèrent temporairement une résistance à la magie plus ou moins élevée).

Lorsqu'un personnage lance un sort sur une créature bénéficiant de résistance à la magie, il ne l'affecte que si le résultat de son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) est égal ou dépasse la valeur de résistance à la magie de sa cible. La résistance à la magie est en quelque sorte une CA contre les attaques magiques. Si le lanceur de sorts n'obtient pas le total nécessaire, son sort reste sans effet. Une créature n'a pas besoin d'être consciente du danger pour que sa résistance à la magie fasse effet.

La résistance à la magie ne fonctionne que contre les sorts et les pouvoirs magiques, pas contre les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (ni contre le bonus d'altération des armes magiques). De la même manière, certains pouvoirs de créatures sont soumis à la résistance à la magie, d'autres non. À noter que certains sorts ne sont pas soumis à la résistance à la magie, comme indiqué par la ligne Résistance à la magie de leur description.

Une créature peut volontairement réduire ou réprimer sa résistance à la magie par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Dans ce cas, la résistance à la magie conserve la valeur décidée jusqu'au prochain tour de jeu de la créature. Dès le round suivant, elle revient à sa valeur d'origine, sauf si la créature décide de la conserver diminuée, par une nouvelle action simple n'exposant pas à une attaque d'opportunité.

La résistance à la magie n'interfère jamais avec les propres sorts, pouvoirs ou objets magiques de la créature.

Une créature possédant une certaine résistance à la magie ne peut pas en faire bénéficier d'autres individus en les touchant ou en se tenant à côté d'eux. Les créatures et objets magiques capables d'un tel transfert de résistance à la magie se comptent sur les doigts de la main.

Différentes sources de résistance à la magie ne se cumulent pas. Elles coexistent, avec pour conséquence que seule la plus puissante est prise en compte.

Quand s'applique la résistance à la magie ?

Tous les sorts indiquent si la résistance à la magie fonctionne contre eux. En règle générale, le facteur déterminant est l'effet du sort :

Sort à cibles. La résistance à la magie ne s'applique que si le sort prend directement la créature pour cible. Certains sorts peuvent être dirigés contre plusieurs cibles. Dans ce cas, la résistance à la magie n'affecte que la partie du sort prenant la créature pour cible, pas le reste. Si plusieurs créatures bénéficiant de résistance à la magie sont prises pour cibles par un tel sort, on joue la résistance à la magie de chacune séparément.

Sort de zone. La résistance à la magie s'applique si la créature se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Elle protège normalement la créature, sans affecter le sort.

Sort à effet. La plupart des sorts de ce type créent ou font apparaître quelque chose. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie. Il arrive parfois que la résistance à la magie s'applique si le sort affecte plus ou moins directement la créature concernée (comme c'est le cas pour *toile d'araignée*).

La résistance à la magie peut également protéger contre un sort qui a déjà été jeté. Dans ce cas, on effectue le test de résistance à la magie quand la créature protégée est affectée par le sort.

N'effectuez qu'un test de niveau de lanceur de sorts par sort ou pouvoir pour une seule et même créature. Si le premier est réussi, la créature est affectée par le sort tant que celui-ci persiste. S'il est raté, le monstre continue de résister au sort par la suite. Si une créature est affectée par un sort alors qu'elle avait volontairement réduit sa résistance à la magie, elle dispose d'une seconde chance lorsque sa résistance à la magie remonte à sa valeur normale.

La résistance à la magie ne fonctionne que si l'énergie créée ou libérée par le sort s'attaque directement au corps ou à l'esprit de la cible. Si elle affecte autre chose (le sol, l'air ambiant, la luminosité, etc.), on n'effectue pas de jet de dé, même si la créature est indirectement affectée. Certaines créatures peuvent être blessées ou handicapées par un sort qui ne les prend pas directement pour cibles.

La résistance à la magie ne s'applique pas si le sort a pour fonction d'abuser la créature ou de révéler quelque chose à son sujet.

L'énergie magique doit continuer de fonctionner pour que la résistance à la magie entre en jeu. Les sorts ayant une durée instantanée, mais des effets qui se prolongent dans le temps, ne sont pas soumis à la résistance à la magie, sauf si la créature protégée est exposée au sort au moment où celui-ci est lancé.

En cas de doute, basez-vous sur l'école du sort :

Abjuration. Pour que la résistance à la magie fasse effet, la cible doit être transformée, retenue ou blessée de quelque façon que ce soit. Elle n'intervient pas contre les sorts modifiant les perceptions du sujet. Les abjurations qui bloquent ou annulent les attaques ne sont pas soumises à la résistance à la magie, car elles affectent l'individu protégé, et non les créatures qui l'attaquent.

Divination. Ces sorts n'affectent jamais les créatures directement. Ils ne sont donc pas soumis à la résistance à la magie, même si ce qu'ils révèlent peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Enchantement. Comme les enchantements affectent l'esprit des créatures qu'ils prennent pour cibles, ils sont généralement soumis à la résistance à la magie.

Évocation. Si un sort d'évocation inflige des dégâts à la créature, il a un effet direct, auquel cas la résistance à la magie fonctionne. S'il endommage quelque chose d'autre, la résistance à la magie ne fonctionne pas.

Illusion. Les illusions ne sont presque jamais soumises à la résistance à la magie, exception faite de celles qui attaquent directement l'esprit de la cible.

Invocation. En règle générale, la résistance à la magie n'est d'aucune aide contre les invocations, sauf si elles génèrent de l'énergie sous une forme ou une autre. Les sorts qui appellent des créatures ou produisent des effets se comportant comme des créatures ne sont pas soumis à la résistance à la magie.

Nécromancie. La plupart des sorts de nécromancie affectent directement l'énergie vitale de la cible et sont donc soumis à la résistance à la magie. Les sorts inhabituels qui n'affectent personne directement constituent l'exception à la règle.

Transmutation. Les sorts de ce type sont soumis à la résistance à la magie s'ils ont pour fonction de transformer une créature, mais pas s'ils affectent l'environnement. Certains rendent un objet plus dangereux (par exemple *pierre magique*), mais ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie car ils affectent les objets, et non une créature (même si celle-ci est par la suite prise pour cible par les objets enchantés). Dans le cas de *pierre magique*, la résistance à la magie ne fonctionne que si la créature tient les pierres en main au moment où le sort est jeté.

Succès de la résistance à la magie

La résistance à la magie empêche sorts et pouvoirs magiques d'affecter la créature protégée ou de lui nuire, mais elle ne permet jamais de dissiper ou de faire disparaître un effet magique affectant une autre créature. Elle peut empêcher un sort de dissiper un autre sort protégeant la créature.

Si le sort a été lancé au préalable et continue de faire effet, un test de niveau de lanceur de sorts raté indique que la créature n'est pas affectée. Le sort continue toutefois de faire effet jusqu'à la fin de la durée indiquée (et d'affecter les autres créatures, si elles ne sont pas protégées par leur résistance à la magie).

Résistance au renvoi des morts-vivants

Certaines créatures (principalement des morts-vivants) sont moins affectées par les prêtres et les paladins cherchant à les repousser ou à les intimider.

Ce pouvoir est de nature extraordinaire.

Chaque fois que quelqu'un tente de repousser, d'intimider, de détruire ou de contrôler la créature (mais aussi d'augmenter son moral), ajoutez le chiffre indiqué à son nombre de dés de vie pour tous les aspects du renvoi.

Résistance aux énergies destructives

Une créature résistant à un type d'énergie destructive bénéficie d'une importante protection (mais pas d'une immunité totale) contre la source de dégâts correspondante. Ce pouvoir est généralement de nature extraordinaire.

Chaque pouvoir de résistance est défini par le type d'énergie destructive contre lequel il protège, ainsi que par le nombre de points de dégâts qu'il annule par attaque, que la source en soit magique ou non. Si la créature est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque est totalement stoppée par sa résistance.

Plusieurs pouvoirs de ce type de sources différentes ne se cumulent pas. Seule la résistance la plus efficace est prise en compte.

Terreur

Sorts, objets magiques et monstres peuvent inspirer une terreur plus ou moins grande aux personnages. Dans la plupart des cas, les cibles ont droit à un jet de Volonté. Si elles le ratent, elles sont secouées, effrayées ou paniquées, selon l'adversaire ou la source qu'elles ont en face d'elles.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Effrayé. Un personnage effrayé est secoué et s'enfuit aussi rapidement que possible. Il est toutefois capable de choisir sa direction de fuite et peut recommencer à agir comme il le souhaite dès qu'il ne voit plus (ou n'entend plus) ce qui l'a effrayé. Néanmoins, tant que l'effet persiste, il se remet à fuir s'il doit de nouveau affronter ce qui l'a terrifié la première fois. Si toute fuite lui est interdite, il peut se battre, mais il reste secoué.

Paniqué. Un personnage paniqué est secoué et s'enfuit le plus vite possible. Il cherche juste à s'éloigner de ce qui le terrifie, sans réfléchir où il va, mais en fuyant toute autre source de danger potentielle. Si on l'empêche de s'échapper, il se recroqueville sur lui-même plutôt que de combattre.

Intensification de la terreur. Les effets de type terreur sont cumulables : un personnage déjà secoué qui est secoué une seconde fois devient effrayé, tandis qu'un personnage secoué qui se retrouve effrayé par un second effet cède directement à la panique. De la même manière, un individu effrayé obtenant un résultat secoué ou effrayé devient paniqué.

Vision et perception aveugle

Certaines créatures ont le pouvoir extraordinaire d'utiliser un (ou plusieurs) autre sens que la vue de manière à pouvoir agir normalement même quand elles n'y voient pas. Les sens pouvant entrer en jeu sont variés : perception des vibrations, odorat exceptionnellement développé, ouïe hors du commun ou sonar. Grâce à ce pouvoir, la créature n'est pas affectée par l'invisibilité de ses adversaires, ni par le camouflage ou l'obscurité, même d'origine magique (mais elle reste incapable de discerner les entités éthérées). La vision aveugle porte à une distance précisée dans la description de la créature.

- La vision aveugle ne permet pas de distinguer les contrastes ou les couleurs, ni de lire.
- Contrairement à la vision dans le noir, elle ne rend pas vulnérable aux attaques de regard.
- Les attaques aveuglantes n'affectent pas une créature bénéficiant de vision aveugle.
- Par contre, les attaques assourdissantes "aveuglent" la créature si celle-ci se repère grâce aux ondes sonores (comme le sonar des chauves-souris).
- La vision aveugle fonctionne sous l'eau, mais pas dans le vide.

Perception aveugle. La perception aveugle est une version moins développée de la vision aveugle, possédée par certaines créatures comme les chauves-souris. Elle permet de remarquer ce qu'on ne peut pas voir, mais sans détails. La perception aveugle permet de remarquer et localiser les créatures se trouvant à portée sans passer par un test de Détection ou de Perception auditive, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elles. Cependant, si la créature disposant de perception aveugle ne peut voir ses adversaires par d'autres moyens, ceux-ci bénéficient d'un camouflage total (50% de risque de rater) et elle perd son bonus de Dextérité à la CA face à eux. De même, ses attaques ont les chances de rater habituelles face à des adversaires profitant d'un camouflage. Enfin, le manque de visibilité handicape normalement ses mouvements.

Vision dans le noir

La vision dans le noir est un pouvoir extraordinaire permettant de voir en l'absence de source de lumière. La portée est précisée dans la description de chaque créature.

La vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc (elle ne permet pas de distinguer les couleurs). Elle ne permet pas de distinguer ce que l'on ne verrait pas sous un éclairage normal : les objets invisibles le restent et les illusions ne disparaissent pas. Elle rend vulnérable aux attaques de type regard.

La présence de lumière ne gêne pas la vision dans le noir.

Vision nocturne

Les personnages dotés de vision nocturne ont une rétine tellement sensible qu'ils voient deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage. La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple).

En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.



Liste des états préjudiciables

Si certains effets ne peuvent se combiner, appliquez seulement le plus défavorable des deux.

Affaibli de façon temporaire. Le personnage a subi un affaiblissement temporaire de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il les récupère au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie, sauf indication contraire dans la source de l'effet. Un personnage se retrouvant à 0 en Force tombe au sol et est incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience.

L'affaiblissement temporaire est différent d'un malus à une valeur de caractéristique, lequel disparaît dès que l'effet (fatigue, enchevêtrement, etc.) qui l'a provoqué s'achève.

Agrippé. En train de lutter avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé est limité dans le choix des actions qu'il peut entreprendre. Dans le même temps, il ne contrôle plus aucune zone et il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre les adversaires autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter.

Assourdi. Le personnage n'entend rien. Il subit un malus de -4 à l'initiative, rate systématiquement ses tests de Perception auditive et encourt 20% de chance de rater l'incantation de tout sort à composante verbale.

S'il reste sourd suffisamment longtemps, il peut arriver à s'y habituer plus ou moins.

À terre. Le personnage se trouve allongé au sol. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, et l'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus). Il subit un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps, mais un bonus de +4 contre les attaques à distance.

Se relever est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Aveuglé. Le personnage ne voit plus rien. Il subit un malus de -2 à la classe d'armure, perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle et subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il ne peut pas effectuer le moindre test de Détection, ni se livrer à une activité nécessitant d'y voir (lire, par exemple). Tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total à son égard (50% de risque de rater).

Un personnage aveuglé pendant suffisamment longtemps peut s'habituer partiellement à sa condition et circonvier certains de ces désavantages.

Chancelant. Se dit d'un personnage ayant encaissé exactement autant de points de dégâts non-létaux qu'il a de points de vie. L'activité d'un personnage chancelant est restreinte à une action simple ou de mouvement chaque round (mais pas les deux, et pas une action complexe).

Dès que les points de vie excèdent à nouveau son total de points de dégâts non-létaux, le personnage n'est plus chancelant. Par contre, si son total de points de dégâts dépasse ses points de vie, il tombe inconscient.

Confus. Les actions d'un personnage *confus* sont déterminées par 1d100, lancé à chaque round. Sur 01–10, il attaque la créature à l'origine de sa confusion avec des armes de corps à corps ou à distance (ou se rapproche de cette créature si elle est trop loin pour l'attaquer). Sur 11–20, il agit normalement. Sur 21–50, il ne fait rien d'autre que babiller. Sur 51–70, il fuit le plus rapidement possible la créature à l'origine de la confusion. Sur 71–100, il attaque la plus proche créature (à l'exception de son propre familier). Si un personnage *confus* est dans l'incapacité d'effectuer l'action tirée pour ce round, il se contente de babiller de façon incompréhensible. Si le personnage *confus* est attaqué, il riposte automatiquement en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu (du moins s'il est encore *confus*). Un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité quand il en a l'occasion, sauf s'il est provoqué par une créature qu'il a décidé d'attaquer (par un jet de dé ou pour une riposte).

Diminué de façon permanente. Le personnage a subi une diminution permanente de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il ne peut les récupérer que par magie. S'il se retrouve à 0 en Force, il tombe au sol, incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience.

Ébloui. Le personnage est incapable de voir clairement suite à une trop vive stimulation de la rétine. Il subit un malus de –1 sur les jets d'attaque et les tests de Détection et de Fouille.

Effrayé. Un personnage effrayé fuit la source de sa peur aussi vite que possible. Si toute voie de repli lui est coupée, il peut combattre. Il subit un malus de –2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait inmanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte. Cet état est semblable au fait d'être secoué, sauf que le personnage fait tout pour s'enfuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême encore.

Emporté par le vent. Selon leur taille, les créatures peuvent être emportées par un vent plus ou moins violent. Les créatures emportées alors qu'elles se trouvaient au sol sont renversées et charriées par le vent sur une distance égale à $1d4 \times 3$ mètres, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures en vol sont repoussées sur une distance de $2d6 \times 3$ mètres et les violentes bourrasques leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

Enchevêtré. Le personnage est comme ligoté. L'enchevêtrement handicape le mouvement mais ne l'empêche pas totalement, à moins que les liens soient fixés à un objet immobile ou retenus avec force. Un personnage enchevêtré se déplace à demi-vitesse et est incapable de courir ou de charger. Il subit un malus de –2 au jet d'attaque et un malus de –4 en Dextérité. S'il tente de lancer un sort, il le perd à moins de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort).

Épuisé. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et il subit un malus de –6 en Force et en Dextérité. Un personnage épuisé redevient fatigué au bout d'une heure de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Étourdi. Un personnage étourdi lâche ce qu'il avait en main, ne peut pas agir, subit un malus de –2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Fasciné. Une créature fascinée est distraite par un sort ou un effet surnaturel. Tant que l'effet reste en place, une créature fascinée reste assise ou debout, sans pouvoir effectuer d'autre action que se concentrer sur l'effet en question. Elle subit un malus de –4 sur les tests de compétence joués en réaction, comme les tests de Détection ou de Perception auditive. L'approche d'une menace potentielle (comme une créature hostile) donne droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet de fascination. Toute menace évidente, comme dégainer une arme, lancer un sort ou tirer sur la créature,rompt immédiatement la fascination. Par une action simple, il est possible de secouer une créature fascinée pour la faire revenir à soi.

Fatigué. Un personnage fatigué est incapable de courir et de charger. Il subit un malus de –2 en Force et en Dextérité. La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Fiévreux. Le personnage subit un malus de –2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Hébété. Le personnage est incapable d'agir normalement. Il ne peut effectuer aucune action mais ne subit aucun malus à la CA.

Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat. Un personnage dont le total de points de vie est exactement de 0, ou dont le total est inférieur mais qui est stabilisé et conscient, est hors de combat. L'activité d'un personnage hors de combat est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas une de chaque, ni une action complexe). Il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle. Il ne court aucun risque à effectuer des actions de mouvement, mais il subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant.

Un personnage hors de combat dont le total de points de vie est négatif récupère des points de vie normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Immobilisé (en situation de lutte). Le personnage est maintenu par l'adversaire avec lequel il lutte (à noter qu'il n'est pas sans défense).

Inconscient. Sans connaissance et sans défense. Un personnage sombre dans l'inconscience quand son total de points de vie tombe entre -1 et -9, mais aussi quand il encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'il ne lui reste de points de vie.

Intangible. Dénué de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre les attaques non magiques. Elles ne peuvent être touchées que par les autres créatures désincarnées, les armes magiques, les sorts et les effets magiques ou surnaturels (voir Intangibilité, dans la partie précédente).

Invisible. Indétectable à l'œil nu. Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et leur cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA (voir Invisibilité, dans la partie précédente). Ces avantages sont annulés si l'adversaire en question utilise un autre sens que la vue.

Mort. Le personnage a atteint un total de points de vie de -10 ou une valeur de Constitution de 0, ou a été tué directement par un sort, un effet ou des dégâts excessifs. L'âme du personnage quitte son corps. Un personnage mort ne peut plus être soigné par des moyens ordinaires ou magiques, mais peut être ramené à la vie par magie.

Un corps sans vie se décompose normalement si on ne le préserve pas magiquement, mais le sort qui le ramène à la vie lui rend sa pleine santé ou l'état dans lequel il se trouvait au moment de la mort (selon le sort utilisé).

Quel que soit le sort qui le ramène d'entre les morts, le personnage n'a pas à craindre la rigidité cadavérique, la décomposition et autres effets secondaires déplaisants de la mort.

Mourant. Le personnage est inconscient et en train de mourir. Son total de points de vie est compris entre -1 et -9. À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé en dessous de 0 pv), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 point de vie. Si un personnage mourant atteint -10 points de vie, il est mort.

Nauséeux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de mouvement par round.

Paniqué. Un personnage paniqué lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant de la source de sa peur et sans s'approcher des autres sources de danger potentielles. Il ne peut effectuer aucune autre action. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même sans pouvoir attaquer (il utilise alors généralement l'action de défense totale). Il peut se servir

de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (il y est même obligé si ceux-ci constituent la seule façon de s'enfuir).

Un individu paniqué est dans un état de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé.

Paralysé. Un personnage paralysé est immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement. Ses valeurs effectives de Force et de Dextérité tombent à 0. Il est sans défense mais peut accomplir des actions mentales. Une créature ailée se trouvant en l'air lorsqu'elle est paralysée ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus nager et peut couler. Il est possible de traverser un espace occupé par une créature paralysée, qu'on en soit un allié ou pas. Cependant, chaque case de déplacement compte alors double.

Pétrifié. Un personnage pétrifié a été transformé en pierre. Il est considéré comme étant inconscient. Si la statue qu'il constitue n'est que fissurée ou si les morceaux cassés sont accolés à leur place quand on le retransforme en être de chair, son corps se reconstitue sans qu'il en souffre. Par contre, si la statue a été sévèrement endommagée (bras cassé et réduit en poussière ou oublié par terre, etc.), le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants, dont on doit alors établir les conséquences en perte permanente de points de vie ou handicap.

Pris au dépourvu. Tout personnage n'ayant pas encore agi au cours d'un combat est automatiquement pris au dépourvu. Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Recroquevillé sur soi-même. Le personnage éprouve une telle terreur qu'il est incapable de faire quoi que ce soit. Il subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Renversé. Selon leur taille, les créatures peuvent être renversées par un vent plus ou moins violent. Si elles avançaient sur la terre ferme, elles se retrouvent par terre. Si elles évoluaient dans les airs, elles sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Renvoyé (ou repoussé). Affecté par une action de renvoi des morts-vivants. Les morts-vivants repoussés s'enfuient aussi vite que possible, pendant 10 rounds (1 minute). S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

Sans défense. Un personnage sans défense peut être paralysé, *immobilisé* par un sort, ligoté, endormi, inconscient ou à la merci de ses ennemis d'une façon ou d'une autre. Un personnage sans défense a une valeur effective de Dextérité de 0 (soit un modificateur de -5). Toute attaque de corps à corps portée contre le personnage s'effectue à +4 au jet (ce qui revient à attaquer un adversaire à terre). Les attaques à distance ne bénéficient d'aucun bonus. Un roublard peut tenter une attaque sournoise contre lui.

Au prix d'une action complexe, un ennemi peut tenter d'achever le personnage à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut également porter un coup de grâce avec un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à moins de 1,50 mètre de l'individu sans défense (c'est-à-dire d'occuper une position adjacente). L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est comptée comme un coup critique. (Un roublard ajoute ses dégâts d'attaque sournoise quand il tente de délivrer un coup de grâce.) Même si la cible survit, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc.

Tenter d'achever un adversaire sans défense provoque une attaque d'opportunité.

Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les tentatives de coup de grâce.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Être secoué constitue un état de terreur moins avancé qu'être effrayé ou paniqué.

Stable. Un personnage qui était mourant mais qui a cessé de perdre des points de vie (et dont le total de pv est toujours négatif) est stable. Le personnage n'est plus mourant mais reste inconscient. S'il est devenu stable grâce à une assistance extérieure (par exemple, grâce à un sort curatif ou à la compétence Premiers secours), il ne perd plus de points de vie. Chaque heure qui passe, il a 10% de chances de reprendre ses esprits et de ne plus être que hors de combat (même si son total de points de vie reste négatif).



S'il est devenu stable sans aide extérieure, il risque de recommencer à perdre des points de vie. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance et de ne plus être que hors de combat. Dans le cas contraire, il perd 1 pv.

Stoppé. Empêché d'avancer par une force contraire, exercée par le vent, par exemple. Si la créature avançait sur la terre ferme, elle s'arrête, tout simplement. Si elle évoluait dans les airs, elle est repoussée sur une distance spécifiée dans la description de l'effet.

Vidé de son énergie. Le personnage a contracté un ou plusieurs niveaux négatifs, qui peuvent se transformer en perte de niveau permanente.

S'il a au moins autant de niveaux négatifs que de niveaux normaux, il meurt instantanément. Chaque niveau négatif lui inflige les malus suivants : perte de 5 points de vie et malus de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence et de caractéristique, ainsi qu'au niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée et le DD des sorts, entre autres). De plus, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, il perd un sort de son plus haut niveau (ou la possibilité d'en apprendre un).