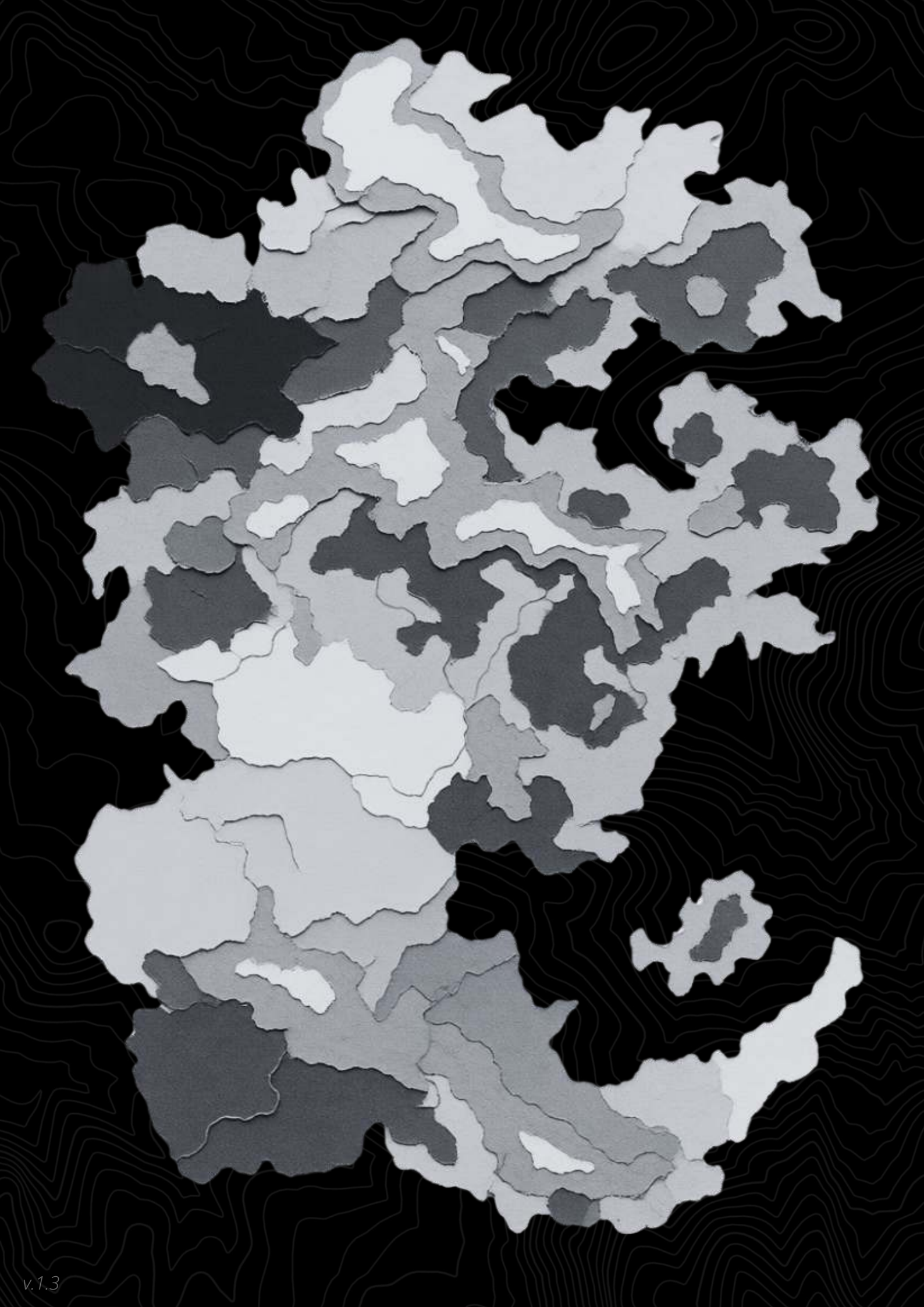

~ Tactique - Narratif - Cinématique ~
SAGAS
Les Légendes d'Azerim



v.1.3

SOMMAIRE

REGLES DE BASE

- Les Trois Actions p.6
- Les Réaction p.6
- Les Tours Héroïques p.6
- Les Oppositions p.6
- Les Actions Universelles p.7
- Les États Préjudiciables p.7
- Les Attaques p.8
- Les Attaques à Distance p.8
- Les Coups Critiques p.8
- Les Portées p.8
- Avantages p.8
- L'Initiative p.8
- La Surprise p.8
- Les Lanceurs de sorts p.9
- La Mana p.9
- Les Dégâts de Zones p.9
- Les Sorts Persistants p.9
- Les sorts en oppositions p.9
- La Concentration p.9
- Combat à deux armes p.9
- Armure et Résistance p.9
- Types de dégâts p.9
- Statistiques et Compétences p.10
- Les Points de Vie p.10
- Score d'Armure p.10
- L'Entraînement p.10
- Plaies & Cicatrices p.11
- Pause et Repos p.11
- La Mort p.11
- Création de Personnage p.12

LES CLASSES

- CHAMAN p.14
  - Vaudou p.18
  - Oniromancien p.19
- MAGE p.20
  - École du Contrôle p.24
  - École du Chaos p.25
- MALÉDICT p.26
  - Pacte Démoniaque p.30
  - Pacte Féérique p.31
- SÉRAPH p.32
  - Oracle p.36
  - Parangon p.37
- ZEPHYR p.38
  - Astraléen p.42
  - Élémentaliste p.43

LES RACES

- Humain p.48
- Âme Forgée p.48
- Elfe p.49
- Drow p.49
- Orc p.50
- Nain p.50
- Åsimar p.51
- Tieflin p.51
- Drakéïde p.52
- Faune p.52

LES ORIGINES

- Tableau des Origines p.54
- Votre Histoire p.56
- La Motivation p.56

EQUIPEMENT

- Les Propriétés p.58
- Les Armes p.58
- Les Armures p.60
- Bouclier p.60
- Les Potions p.60
- Objets divers p.60
- L'Économie p.60
- Les Objets magiques p.61

GUIDE DU MAITRE

- Équilibrage p.64
- Niveau des créatures p.64
- Ajuster le difficulté p.64
- Combats par Repos p.64
- Armure de créature p.64
- Les Sbires p.65
- Quels dés utiliser ? p.65
- Caractéristiques par défaut p.65
- Tableau de création des créature p.65

BESTIAIRE

- Types de créatures p.68
- Exemples de capacités de créatures p.70

GRIMOIRE

- Lien de la liste de sort p.72
- Fiches de personnage p.74

Note aux joueurs

Il n'y a pas de jeu de rôle parfait. À vrai dire, il n'y en a pas vraiment besoin.

Il existe autant de façons de jouer qu'il existe de joueurs et de maîtres du jeu. Chaque système de règles n'est finalement qu'une tentative, parfois un peu folle, de structurer l'imagination et la curiosité qui sommeillent au fond de nous. Pour ça, un bon système se doit de faire des choix. Car un jeu pour tout le monde est un jeu pour personne. Face à ce constat, SAGAS a un avantage unique : il est fait pour vous.

Voilà le principe qui guide chacun des choix de conception de SAGAS. Ce livre n'est pas seulement un recueil de règles, de classes et de races ; il est à la fois l'aboutissement de plus de dix années de parties et le point de départ d'une nouvelle aventure. Son ambition est simple : réunir tout ce que nous avons aimé dans les différents systèmes de jeu, toutes les histoires qui nous ont marqués et tous les souvenirs que nous avons partagés afin de construire le système parfait… *pour nous*.

SAGAS n'est pas un projet figé. Il va évoluer au fil des éditions, en accueillant de nouvelles classes, de nouvelles races, de nouveaux équipements, de nouvelles origines et bien davantage encore. Chaque nouvelle version intégrera les retours des joueurs. Qu'il s'agisse d'équilibrage, d'idées inspirées ou de simples retours d'expérience, toutes les remarques auront vocation à façonner le jeu. Avec cette stratégie d'éditions successives, nous allons, ensemble, peu à peu, tailler dans le marbre un jeu qui nous ressemble.

À l'origine, l'idée de SAGAS est née d'un constat : aucun maître du jeu ne respecte les règles à la lettre. Que ce soit Donjons & Dragons, Chroniques Oubliées, Pathfinder ou un autre, il y a toujours une phase de bricolage, autant avant la partie que pendant. Et c'est parfaitement normal. Chaque système possède ses qualités, ses défauts et ses angles morts. Et quoi qu'il arrive, un maître du jeu en pleine partie choisira toujours son instinct plutôt qu'un paragraphe de règles caché au fond d'un livre à rallonge. Plus encore, il y a presque toujours de petites frictions, des lenteurs et parfois même des frustrations qui peuvent naître à la table. C'est dû, le plus souvent, au choc entre l'imagination débordante des joueurs et les limitations du système de jeu, qu'il soit trop rigide ou, au contraire, trop permissif.

Face à ce double problème, SAGAS tranche du côté des joueurs. L'objectif est de rendre les mécaniques récurrentes aussi fluides que possible afin de laisser un maximum de place à ce qui compte vraiment : la créativité des personnes autour de la table. Les règles ne sont pas là pour enfermer l'histoire, mais pour la soutenir. Elles demandent autant à être respectées qu'à être interprétées.

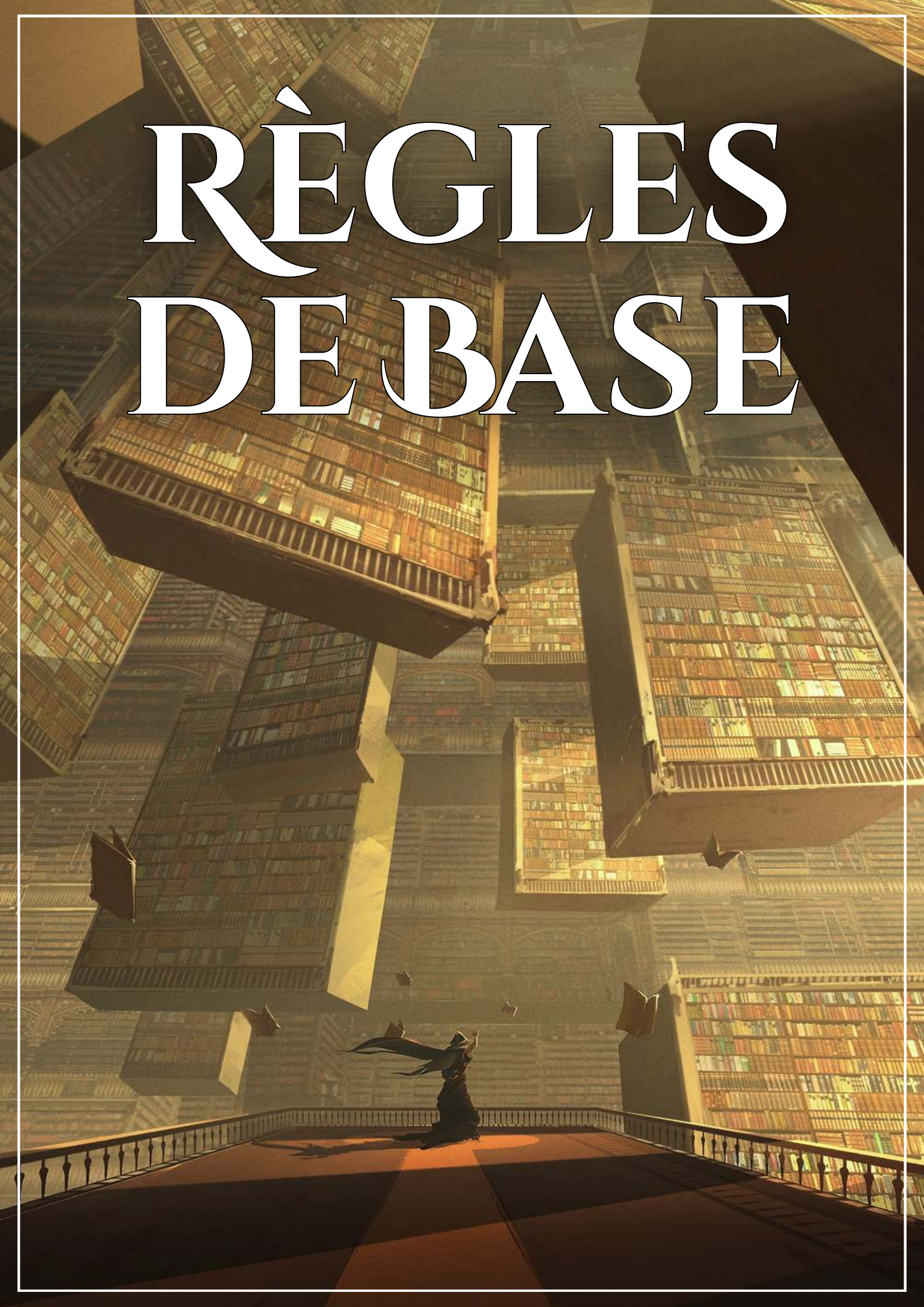
SAGAS remet également l'imprévisibilité des dés au cœur de la narration. Les souvenirs les plus marquants d'une campagne ne sont pas toujours les scènes soigneusement préparées ni les plus grands moments de role-play. Bien souvent, ils naissent d'un unique jet de dé qui vient bouleverser le destin d'un personnage… ou celui d'un monde entier.

Enfin, ce qui compte le plus dans SAGAS, ce sont les personnages.

Les joueurs n'incarnent pas une simple fiche de statistiques ou une enveloppe charnelle vaguement dessinée. Ils donnent vie à des *Personnages*. Le système accompagne autant leur progression mécanique que leur évolution narrative. Les arcs personnels de chaque personnage sont aussi importants que la quête principale.

Prenez donc le temps de créer un personnage qui vous ressemble, qui vous touche et qui vous inspire. Donnez-lui des rêves, des failles, des convictions, des secrets. Car ce sont ses ambitions, ses relations et ses choix qui deviendront, bien souvent, la véritable clé de voûte de votre histoire.

RÈGLES DE BASE



FONDAMENTAUX

Les trois actions

À chaque tour, vous disposez de 3 Actions que vous récupérez à la fin de votre tour. Elles peuvent être utilisées pour se déplacer, attaquer, lancer un sort, boire une potion, et bien plus encore ! Ces actions peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre et même plusieurs fois à la suite.

Par exemple, vous pouvez décider de ne pas attaquer ce tour et de dépenser vos 3 Actions pour vous déplacer, triplant la distance parcourue. Inversement, il est possible d'enchaîner 3 attaques d'affilé, mais attention, chaque attaque après la première est considérée comme Bâclée et subit un Désavantage.

Certains sorts ou capacités spéciales nécessitent plus d'une Actions pour être utilisés. Vous pouvez répartir ces deux Actions sur deux tours consécutifs, à condition de ne pas être interrompu entre-temps.

Par exemple, un Mage qui veut lancer le sort *Mains Brulantes* qui coûte 2 Actions peut finir son tour en n'en dépensant qu'une seule (il prépare le sort dans sa main). Au tour suivant, il dépense la deuxième Action pour compléter le sort.

Les réactions

Même pendant le tour d'un allié ou d'un ennemi, vous continuez à jouer ! Vous pouvez effectuer des Réactions pour agir quand ce n'est pas votre tour. Vous avez jusqu'à 3 Réactions par tour, mais attention, chaque Réaction dépensée compte comme une Action en moins à votre prochain tour.

Par exemple, un Séraph peut utiliser la Réaction Parer pour contrer l'attaque d'une créature ennemie. Ayant dépensé une Réaction, il n'aura plus que 2 Actions disponibles quand ce sera son tour.

Les oppositions

Certaines Actions, sorts ou capacités nécessitent un jet en Opposition. Au lieu de lancer directement les dégâts, le joueur et son adversaire font un jet de Caractéristique précisé dans la description de l'action. Ils lancent tous les deux un d20 et ajoutent leur bonus correspondant. Celui qui à le meilleur résultat l'emporte.

Si l'effet dure plusieurs tours (comme lors d'un sort Persistant par exemple), alors celui qui à échoué le jet en opposition peut retenter son jet chaque tour pour battre le résultat de l'adversaire. Par exemple, un Séraph qui veut Agripper une créature doit faire un jet en Opposition (FORvsFOR). Si il fait 15 à son jet et la créature fait 12, il l'Agrippe. Au début de chacun de ses tours, la créature peut retenter un jet de FOR supérieur à 15 pour tenter de se libérer.

Les tours héroïques

En consommante une Inspiration, un joueur peut déclencher un Tour Héroïque. Il peut le fair à la fin du tour des créatures, ou quand il lance son Initiative. Il choisi un ou plusieurs autre joueurs avec qui les Actions joués ce tour seront considérées comme simultanées. Ils peuvent donc alterner leurs Actions comme bon leur semble, tant qu'ils ne dépassent pas leur limite de 3 Actions en ce tour, permet de créer des synergies autrement impossibles.

Chaque joueur commence avec une Inspiration. Le MJ peut en occroyer a un joueur qui incarne son personnage de manière particulièrement inspirée.

ACTIONS & ÉTATS

Actions universelles

Les Actions Universelles sont disponibles à tous les joueurs, tout le temps, quoi qu'il arrive.

- **ATTAQUER :**
Vous attaquez avec une arme ou lancez un sort infligeant des dégâts.

- **SE DÉPLACER :**
Vous vous déplacez Proche de vous.

- **SAUTER :**
Vous faites un bond Très Proche de vous.

- **AGRIPPER :**
Faite un jet en Opposition (FORvsFOR) pour empoigner une créature au contact.

- **PATIENTER :**
Vous prenez le temps de la réfléxion. Vous avez une Action supplémentaire au prochain tour.

- **SAUVER :**
Vous apportez les premiers soins à un allié au contact Mourant. Il regagne 1 PV est n'est plus Mourant.

- **ANALYSER :**
Posez une question sur une Résistance, une capacité, la situation immédiate, l'environnement, etc. Le MJ répondra honnêtement.

- **PARER (Réaction) :**
Quand une créature vous attaque, vous utilisez votre score d'Armure pour réduire les dégâts.

- **AIDER (Réaction) :**
Vous décrivez comment vous aidez un allié pour lui procurer Avantage à son jet. Un allié ne peut être aidé que par une personne en même temps.

- **INTERPOSER (Réaction) :**
Quand un allié Très Proche de vous subit une attaque, vous échanger de place avec lui et Parez l'attaque.

États préjudiciables

Certaines attaques, sorts, compétences ou actions permettent d'infliger des états préjudiciables. Leur durée dépend de l'action qui en est à l'origine.

- **RALENTI :**
Se déplacer coûte 2 Actions au lieu d'une.

- **ÉTOURDI :**
La cible a 1 Action en moins à son tour.

- **IMMOBILISÉ :**
La cible ne peut pas se déplacer.

- **PARALYSÉ :**
La cible ne peut pas entreprendre d'Action ou de Réaction.

- **EXPOSÉ :**
Les jets contre la cible ont Avantages.

- **INVULNÉRABLE**
Ne peux pas subir de dégâts (souvent associé à un type de dégât en particulier).

- **AGRIPPÉ :**
Les jets de la cible ont Désavantage.

- **EFFRAYÉ :**
La cible a Désavantage tant que la source de sa peur est visible. Elle ne peut pas s'en rapprocher volontairement.

- **INVISIBLE :**
La cible ne peut pas être vue ou visée directement.

- **À TERRE :**
Les attaques à distance contre la cible ont Désavantages, et les attaques au contact ont Avantage. Se relever coûte une Action.

- **AGRIPPÉ :**
La cible est Immobilisé et Exposée.

- **MOURANT :**
(réservé aux personnages)
Vous avez 0 PV. Vous êtes limité à une Action par tour et commencer à subir des Plaies (voir Plaies & Cicatrices p.11)

AFFRONTEMENTS

Les attaques

Dans SAGAS, il n'y a pas de Jets d'Attaques ! Pour attaquer, les joueurs et les créatures lancent directement le dé de dégâts. L'attaque rate sur 1, et sur la valeur maximale du dé lancé, c'est un Coup Critique !

Si l'attaque comprend plusieurs dés, c'est toujours le dé le plus à gauche qui décide si l'attaque échoue, réussi ou critique. On l'appelle le ***Dé Prime.***

Attaques a distance

Les armes, sorts ou capacités pouvant toucher une créature à distance sont faits avec Avantage si la créature ciblée est en dessous de vous. Inversement, ils sont faits avec Désavantage si elle est au-dessus de vous, ou si une créature hostile est dans votre zone de contact.

Les coups critiques

Lorsqu'un joueur réalise un Coup Critique, il ajoute un dé supplémentaire au jet de dégâts. Si ce dé supplémentaire est un critique lui aussi, il est relancé encore une fois. Ce processus se répète indéfiniment tant que chaque nouveau dé obtient son score maximal.

Par exemple, une attaque à la dague inflige 1d4 de dégâts. Si le joueur fait un 4 sur ce dé, il lance 1d4 supplémentaire. S'il obtient encore un 4, il ajoute un autre d4, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un dé ne fasse pas son score maximal.

Dégâts de zone

Les attaques à cibles multiples ou de zone d'effet ne peuvent ni échouer ni faire de coups critiques. Un seul jet est appliqué à toutes les cibles et ignore leurs Avantages ou Désavantages individuels. Si des alliés sont dans la zone, vous pouvez les épargnez en lançant l'attaque avec Désavantage

Les portées

Les distances entre différents objets, joueurs ou créatures sont divisées en 5 catégories :

- **Au Contact** : à portée de bras
- **Très Proche :** la moitié d'un mouvement
- **Proche :** à une Action de mouvement
- **Loin :** à deux Actions de mouvement
- **Très Loin :** à portée de voix

La portée "Proche" est le maitre étalon et équivaut à environ 6 mètres. Les armes au contact ont une portée de Contact, et les armes à distance ont une portée de Loin

Avantages

Quand vous avez un Avantage sur un jet, vous lancez un dé supplémentaire et supprimez le dé le plus petit. Inversement, si vous subissez un Désavantage vous lancez un dé supplémentaire et supprimez le dé le plus élevé. Les Avantages et Désavantages peuvent s'empiler et s'annuler entre eux.

Attention, le résultat du Dé Prime est compté après avoir retiré les dés. Retirez toujours les dés de gauche à droite.

L'initiative

Les créatures jouent après tous les personnages. Au début de chaque combat, chaque joueur fait un Jet d'Initiative. Ils lancent 1d20 + DEX. Le joueur avec le plus gros résultat joue en premier, puis on joue dans soit dans le sens horaire, soit dans l'ordre décroissant. Le MJ choisit ce qui est le plus simple pour lui et sa table

Le résultat au jet d'Initiative décide du nombre d'Actions que vous possèdez le 1er tour de combat :

- 1 à 9 = 1 Action seulement
- 10 à 19 = 2 Actions
- 20+ = 3 Actions !

Si les joueurs sont surpris par des créatures embusquées, ils ont Désavantage à leurs jets d'Initiative.

MAGIE & DÉGÂTS

Magie & Mana

Dans SAGAS, les sorts nécessitent de la Mana en plus d'une ou plusieurs Actions pour être lancés. Le coût en mana d'un sort est toujours égal à son niveau. Certains sorts ne coûtent aucune Mana (Niveau 0), on les appelle des sorts mineurs. Vous récupérez toute votre Mana pendant un Repos. Vous devez aussi avoir une main libre pour lancer un sort, et vous ne pouvez pas lancer deux fois le même sort en un seul tour.

Lanceurs de sorts

Quand un sorts nécessite un jet en opposition, il fait appel à votre caractéristique clé (CLÉ) qui est défini par votre classe. Par exemple, le sort Maléfice demande un jet en opposition (INCvsSAG). Si il est lancé par un Malédict, il fera (CHAvsSAG). Si il est lancé par un Chaman, il fera (SAGvsSAG).

Sorts persistants

Certains Sorts Persistants nécessitent d'être alimentés d'une Mana chaque tour pour faire perdurer leur effet. Les créatures touchées peuvent retenter de battre le jet en Oppositions chaque tours de briser le sort.

Par exemple, si un Mage réussit le sort Stase Temporelle sur une créature avec un score de 16 à son jet en Opposition, à chaque fois que le Mana dépense 1 Mana au début de son tour pour faire persister le sort, la créature retente un jet supérieur à 16 pour se libérer.

Types de dégâts

Les dégâts sont divisés en 11 catégories :

- Tranchant
- Perforant
- Contondant
- Feu
- Froid
- Foudre
- Acide
- Radiant
- Nécrotique
- Psychique
- Force

Combat à deux armes

Les personnages peuvent manier une arme dans chaque main, à condition qu'elles aient la propriété "Jumelle" (voir. Équipement p.58). Tant que vous portez une arme dans chaque main, votre deuxième attaque ce tour n'est pas Bâclée.

Par exemple, vous pouvez attaquer sans malus avec un fouet dans votre main droite, puis un sabre dans votre main gauche.

Armure et résistance

Le Score d'Armure incarne sa capacité à encaisser des dégâts. Ce score est définit par la valeur de votre armure +DEX (si elle est en tissu) ou +CON (si elle est en cuir, métal) + le bonus donné par le bouclier. Lorsque vous Parez, vous réduisez les dégâts subit par votre Score d'Armure. Les créatures adverses possède elles aussi des amures, mais les utilises différemment (voir Armures de créatures p.64) et ne peuvent pas Parer.

Les Armures sont divisées en 3 catégories : Vêtements en tissu, Armures de cuir et Armures en métal. La classe d'un personnage définit à quel catégorie d'armure il a accès et si il peut porter des boucliers. Tout comme pour les armes, si un personnage maitrise une catégorie d'armure, il maitrise aussi la catégorie inférieur.

Les Résistances et Vulnérabilité s'appliquent sur des types de dégâts précis, et peuvent autant être utilisé par les personnage que par les créatures adverses. Pour un type de dégât donné, une Résistance confère une réduction de -10 aux dégâts, et inversement, une Vulnérabilité inflige +10 dégâts.

Durée des tours

Chaque tour dure environ 6 secondes, de tel manière à ce qu'une minute représente 10 tours de combat.

PERSONNAGE

Statistiques & Compétences

Chaque personnage dispose de 6 Caractéristiques de base, chacune divisées en deux Compétences distincte, qui incarnent son efficacité dans diverses tâches. Chaque classe possède une caractéristique clé particulièrement importante pour elle. La valeur maximale qu'une Compétence peut atteindre est +10. Quand une Caractéristique augmente, ses deux Compétences augmentent d'autant.

Lorsque vous décrivez au MJ ce que votre personnage entreprend, il peut vous demander de faire un jet de Compétence pour décider du résultat. Lancez 1d20 et ajoutez le bonus correspondant. Le bonus maximal qu'une compétence peut atteindre est +10.

Voici la liste des 6 caractéristiques et des 12 Compétences :

FORCE (FOR)
- **Puissance :** *force brute ; impact*
- **Athlétisme :** *effort soutenu*

DEXTÉRITÉ (DEX)
- **Agilité :** *acrobaties ; réflexes*
- **Discrétion :** *furtivité*

CONSTITUTION (CON)
- **Endurance :** *résilience physique*
- **Volonté :** *résilience mentale*

INTELLIGENCE (INT)
- **Lore :** *connaissance historique*
- **Arcane :** *connaissance magique*

SAGESSE (SAG)
- **Perception :** *les cinq sens*
- **Intuition :** *le sixième sens*

CHARISME (CHA)
- **Éloquence :** *persuader ; expliquer*
- **Présence :** *charisme physique*

Points de vie

Les Points de Vie (PV) représentent votre capacité à encaisser les dégâts. Les dégâts réduisent vos PV et les soins vous en font récupérer. Les soins ne peuvent ni échouer ni critique

Certaines capacités ou certains effets peuvent vous conférer des PV Temporaires. Ils sont toujours réduits en premier lorsque vous subissez des dégâts. Les PV temporaires ne se cumulent pas : si un personnage possède déjà des PV Temporaires et devait en gagner davantage, il choisit quelle valeur conserver. Les PV temporaires disparaissent après un Repos.

Score d'armure

Votre score d'Armure représente la capacité de votre personnage à bloquer les dégâts lorsqu'il utilise la Réaction Parer.

Votre score d'Armure est égale à votre DEX ou CON dépendant de l'amure que vous portez. Les Boucliers confère un bonus additionnel à votre Score d'Armure. Certains objets magiques peuvent conférer un bonus d'Armure lorsqu'ils sont équipés.

Entraînement

Vous pouvez améliorer une compétence en la pratiquant régulièrement. Chaque entraînement accompli confère +1 à une compétence, au plafond de +10. Cela peut se faire à l'initiative du joueur, en organisant un entraînement dédié, ou naturellement au cours d'une aventure, à la discrétion du MJ, lorsque les actions répétées du héros justifient cette progression.

Par exemple, un Mage peut s'enfermer dans une bibliothèque pour étudier ou passer du temps à s'entraîner dans une tour afin d'obtenir un +1 en Arcane. De la même manière, un Zéphyr, à force de sauter sur les murs, de bondir d'un obstacle à l'autre et d'esquiver les attaques, peut naturellement finir par gagner un +1 en Agilité.

VIE & MORT

Plaies & Cicatrices

Les Points de Vie (PV) représentent votre capacité à encaisser des dégâts. Lorsque vous tombez à 0 PV, vous devenez Mourant et subissez 1 Plaie.
Lorsque vous êtes Mourant, vous ne disposez que d'une Action par tour et risquez de subir des dommages supplémentaires graves :

- Vous subissez 1 Plaie supplémentaire a la fin de chaque tour.
- Subir des dégâts alors que vous êtes Mourant inflige 2 Plaies.
- Un coup critique inflige 3 Plaies d'un coup.
- Attaquer ou lancer un sort vous inflige 1 Plaie supplémentaire, sauf si vous réussissez un Jet d'Endurance (Difficulté 10).

Vous cessez d'être Mourant si vous regagnez au moins 1 PV, ou si un allié utilise une Action au contact pour vous sauver. Si vous êtes la cible d'un sort de soin, considérez chaque Plaie comme 1 PV négatif. Par exemple, pour sauver un allié Mourant avec 5 Plaies, vous devez lui rendre 6 PV minimum en une seule Action. Les Plaies subies persistent jusqu'à ce qu'elles soient soignées lors d'un repos.

Lorsqu'un personnage est sauvé, il subit une Cicatrice : une trace permanente de son expérience de mort imminente. Ses Plaies persistent, un repos n'en efface qu'une.

L'emplacement de la Cicatrice est déterminé soit par l'action qui a fait tomber le personnage à 0 PV, soit en lançant un dé. L'intensité et la forme de la Cicatrice dépendent du nombre de Plaies reçues au moment où le personnage est sauvé. Certaines Cicatrices peuvent altérer de manière permanente les capacités d'un personnage.

Exemple : un personnage touché au visage par une lame et sauvé avec 2 Plaies se relève avec une entaille sur le front. S'il est sauvé avec 5 Plaies, son œil a été complètement tranché.

Pauses & repos

Une pause représente un court arrêt dans l'aventure, d'une durée d'environ trente minutes en jeu. Les personnages se rassemblent pour panser leurs plaies, reprendre leur souffle et réfléchir à la suite de leur périple. Hors du jeu, c'est également un moment pour les joueurs de se détendre quelques instants.

Durant une pause, un joueur peut lancer un ou plusieurs Dés de Vie (DV) pour récupérer des points de vie. Il se soigne de sa CON + le total des résultat des dés DV lancé. Son nombre de Dés de Vie max est égal à sa caractéristique CLÉ + CON (minimum 0).

Un repos correspond à un sommeil d'au moins six heures. À l'issue d'un repos, le joueur récupère l'intégralité de ses points de vie, de ses Dés de vie, de sa Mana si il en a, et supprime une Plaie

La mort

Si un personnage atteint 6 Plaies, il meurt définitivement. Il a droit à une dernière Action Légendaire. Cette action représente l'ultime sursaut de volonté, de haine, de foi ou d'espoir du personnage. Cette dernière Action quelle qu'elle soit est une réussite critique automatique. Pas besoin de lancer un dé. Le joueur décrit simplement son action et l'effet escompté.

Une fois que le personnage est décédé et que sa mémoire a été célébrée, vous pouvez choisir de créer un nouveau personnage. C'est l'occasion d'expérimenter de nouvelles classes, races, origines et histoires personnelles. En outre, il existe des moyens, souvent secrets et dangereux, pour ramener un mortel du pays des morts. Si le joueur le désire, il peut coopérer avec le Maître du jeu pour trouver un moyen de faire perdurer son personnage.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Vous vous apprêtez à créer un personnage ! À travers lui, vous allez laisser votre empreinte sur le monde. Voici comment créer votre propre héros :

ÉTAPE 1 : CHOISIR VOTRE CLASSE

Votre Classe aura le plus grand impact sur les autres choix que vous ferez pour votre personnage et sur la manière dont vous interagirez avec le monde. Elle impact aussi votre équipement de départ. Cinq classes différentes sont disponibles, chacune avec deux sous-classes.

ÉTAPE 2 : CHOISIR VOTRE RACE

Votre race représente votre espèce, votre lignée, et votre héritage. Elle détermine la manière dont votre personnage est né et la façon dont les autres le perçoivent au premier regard.

Vous pouvez être un nain élevé dans les mines sous la montagne, entouré de centaines d'autres nains, ou encore un elfe élevé par des gobelins ! C'est à vous de décider d'où vient votre personnage et dans quel environnement il a grandi. Choisissez une race et ajoutez ses bonus à votre fiche de personnage.

ÉTAPE 3 : CHOISIR VOTRE ORIGINE

Les Origines offrent un aperçu du passé de votre personnage : la manière dont il a été élevé, les compétences qu'il a développées avant de devenir aventurier, ou encore les traits de personnalité qui le définissent. N'hésitez pas à adapter ou réinventer ces Origines pour qu'elles correspondent à l'histoire de votre personnage.

ÉTAPE 4 : REMPLIR VOTRE FICHE DE PERSONNAGE

Cette fiche pratique vous permet de suivre vos caractéristiques, capacités, équipements et autres informations importantes concernant votre personnage.

FICHE DE PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Choisissez une répartition de caractéristiques. Placez les valeurs les plus élevées dans les Caractéristiques Clés de votre classe.

- ***Standard*** **:** *+2, +2, +1, +1, +0, –1*
- ***Équilibré*** **:** *+2, +1, +1, +1, +0, +0*
- ***Min–Max*** **:** *+3, +1, +1, +1 +0, –1*

POINTS DE COMPÉTENCE

Au niveau 1, reportez le bonus de chacune de vos Caractéristiques dans les Compétences correspondantes. Par exemple, un personnage ayant +2 en DEX inscrira +2 en Agilité et en Discrétion. Votre Race et votre Origine vous confèrent des bonus de compétences supplémentaires.

MONTER DE NIVEAU

Votre personnage gagne un niveau après avoir achevé une importante quête commune, un arc narratif personnel ou un événement qui change son histoire. Vous obtenez :

- Une augmentation des PV Max (la moitié de votre Dé de Vie + votre Consitution)
- Une augmentation de Mana Max (cf. classe)
- Des nouvelles capacités de classes et de sous-classes.

CAPACITÉS RACIALES

Chaque race confère deux capacités. La première est la capacité signature de la race, la seconde est choisi parmi trois capacités raciales secondaire

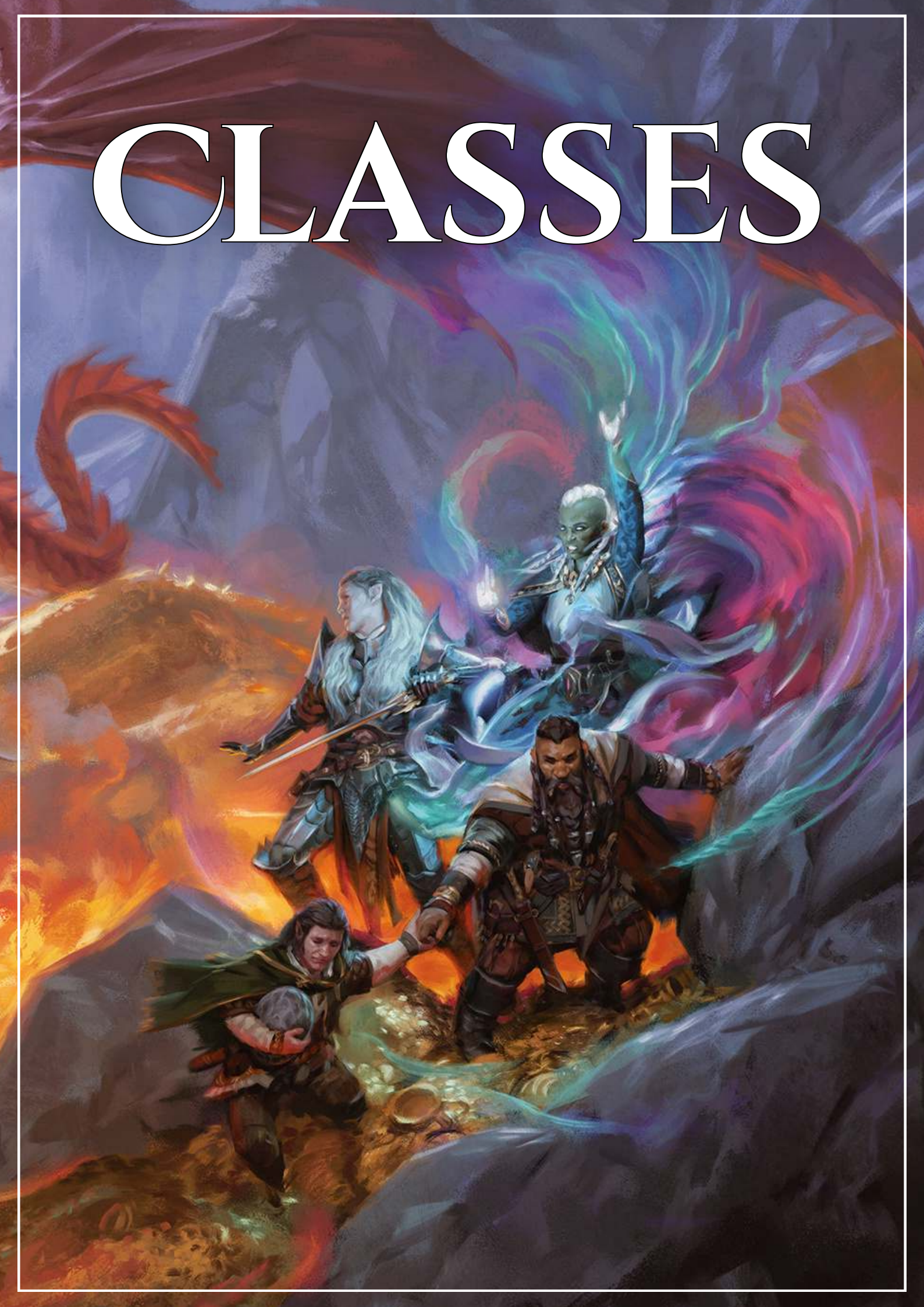
LANGUES

Tous les héros parlent le Commun par défaut. Chaque point d'INT vous permet de connaître une langue supplémentaire. Ces langues sont généralement parlées par :

- **Commun :** La plupart des créatures intelligentes.
- **Nain :** Nains, Gnomes et Géants.
- **Elfique :** Elfes, Fées et créatures sylvestres.
- **Gobelin :** Gobelins et Orcs.
- **Occulte :** Divers Fiélons et cultistes.
- **Divin :** Célestes et prêtres.
- **Draconique :** Dragons, Drakéïdes et Kobolds.

Parler la langue d'une autre créature peut vous ouvrir des portes que les armes seules ne sauraient franchir. Être lourdement armé sans pouvoir communiquer mène souvent à l'hostilité.

CLASSES



CHAMAN



CHAMAN

Bien avant que les dieux ne s'adressent aux mortels et que la magie arcanique ne soit théorisée, les esprits parlaient déjà à ceux qui savaient écouter. Le Chaman est de ceux-là : un intermédiaire entre le monde des vivants et celui, invisible, où résident les esprits animaux, ceux des défunts et les forces primales de la nature elle-même. Sa magie n'est ni un don divin ni une science apprise, mais un dialogue constant, parfois une négociation, parfois un affrontement de volontés avec des entités spirituelles qui ne partagent pas toujours ses intérêts. Héritier des traditions druidiques les plus anciennes, le Chaman peut se faire aussi bien protecteur bienveillant de sa communauté que figure redoutée, capable d'invoquer la colère des morts ou la fureur d'une bête spectrale. La nuit venue, loin des regards, il accomplit des rituels dont lui seul connaît les rouages, tissant des liens avec l'au-delà que peu de mortels oseraient contempler.

En combat, le Chaman est un lanceur de sort versatile, capable de faire pencher la bataille en absorbant des esprits, en flétrissant ses ennemis, ou en métamorphosant des parties de son enveloppe charnelle. Il peut aussi bien soutenir les siens par des bénédictions spirituelles que semer le chaos en manipulant la peur et la superstition qu'inspirent les esprits vengeurs.

Certains Chamans se tournent vers des pratiques plus sombres et ésotériques que la manipulation d'esprits. Ils façonnent des liens entre le monde tangible et les esprits invisibles. Ces Vaudous manient poupées et fétiches pour agir à distance sur le corps et l'essence même de leurs cibles. Leur magie primale peut aussi bien rafistoler un allié à l'article de la mort que faire payer à un ennemi chaque blessure qu'il inflige, par un lien qu'eux seuls contrôlent.

D'autres Chamans, ont appris à franchir le voile des rêves. Ces Oniromanciens s'introduisent dans le sommeil des vivants pour y semer illusions, terreurs ou visions, brouillant la perception de leurs ennemis jusqu'à leur faire perdre pied avec la réalité. Maîtres de l'esprit autant que de l'illusion, ils préfèrent égarer et déstabiliser plutôt que frapper directement, faisant du champ de bataille un théâtre mental où l'adversaire combat autant ses propres cauchemars que le Chaman lui-même.

Le Chaman est une classe fondée sur la connexion spirituelle et l'invocation.

Stat clé : SAG
Dé de Vie : 1d8
Pv max au Niv.1 : 11
Mana Max = NIV+(2xSAG)
Armures : Armures de cuir
Armes : Armes Communes

Kits de départ :
Sceptr, Épée Courte
et Peau de bête
ou
Dague, arc long et
Tenue d'aventurier



NIVEAU 1

Totem Animal (1/tour) 2 Actions : Vous plantez un totem dans le sol à côté de vous. Il s'active tout seul à la fin de vos tours. Il a 10 PV et vous ne pouvez en avoir qu'un en même temps. Choisissez parmi trois Totems :

- **Totem de l'Aigle :** Soigne 2 PV aux alliés Proches.
- **Totem du Loup :** Inflige 2 dégâts psychiques aux créatures Proches.
- **Totem de l'Ours :** Confère une Résistance à un type de dégât de votre choix aux alliés Proches.

Druidisme : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 0 et 1. Apprenez deux sorts de la liste de Chaman.

Rituel Chamanique : Vous apprenez un Rituel Chamanique. Vous pouvez en utiliser un par Repos.

NIVEAU 2

Sous-Classe : Choisissez votre sous-classe de Chaman.

Transformation Minuscule : Vous pouvez vous transformer en une bête de petite taille pendant 1 minute. Vous gardez vos PV mais ne pouvez pas lancer de sort tant que vous êtes transformé.

Psychométrie : Vous pouvez percevoir le passé d'un objet en le détruisant. Faites un jet d'Intuition pour explorer son passé, les scènes auxquelles il a assisté, les personnes qui l'ont possédé, celui qui l'a créé, etc. Plus le résultat du jet et élevé, plus vous pouvez remonter loin dans l'histoire de l'objet.

NIVEAU 3

Druidisme : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 2 et 3. Apprenez deux sorts de la liste de Chaman.

Gri-Gri : Vous lancez des petits ossements dans un bol avec une question précise en tête. le MJ répond par une phrase cryptique.

Rituel Chamanique : Vous apprenez un Rituel Chamanique. Vous pouvez en utiliser un par Repos.

NIVEAU 4

Augmentation Majeure : +1 SAG

Totems Mystiques : Vous débloquez deux nouveaux Totems :

- **Totem du Phoenix :** Quand un allié Proche subit des dégâts, il le peut en partager avec un autre allié Proche consentant.
- **Totem du Fantôme :** Les dégâts infligés aux créatures Proches ignorent l'Armure.

NIVEAU 5

Druidisme : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 4 et 5. Apprenez deux sorts de la liste de Chaman.

Portail Féérique : Vous pouvez façonner un portail de téléportation de taille moyenne aux creux de deux arbres. N'importe qui peut passer à-travers. Vous pouvez avoir qu'un portail actif.

Rituel Chamanique : Vous apprenez un Rituel Chamanique. Vous pouvez en utiliser un par Repos.

NIVEAU 6

Totems Améliorés : Vos Totems ont désormais 25 PV.

Guides Spirituels : Des petits esprits accompagnent vos sorts. Vous avez Avantages à tous vos sorts mineurs.

Augmentation Mineure : +1 DEX ou CON ou CHA

NIVEAU 7

Arcanes de la Vie : À chaque fois que vous regagnez de la Mana, gagnez autant de PV Temporaires.

Rituel Chamanique : Vous apprenez un Rituel Chamanique. Vous pouvez en utiliser un par Repos.

Druidisme : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 6 et 7. Apprenez deux sorts de la liste de Chaman.

NIVEAU 8

Augmentation Majeure : +1 SAG

Totems Légendaires : Vous débloquez deux nouveaux totems :

- **Totem du Léviathan :** Repousse toutes les créatures Proches.
- **Totem du Béhémot** : Les créatures Proches sont Étourdies pendant 1 tour.

NIVEAU 9

Druidisme : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 8 et 9. Apprenez deux sorts de la liste de Chaman.

Totem Doubles : Vous pouvez avoir deux totems actifs en même temps.

Rituel Chamanique : Vous apprenez un Rituel Chamanique. Vous pouvez en utiliser un par Repos.

NIVEAU 10

Avatar des Esprits (1/repos) 3 Actions : Vous laissez votre corps aux esprits et devenez une manifestation spirituelle pendant 1 minute. Vous êtes Invulnérable aux dégâts tranchant, contondant et perforants. Vous pouvez traverser les créatures et les objets. Vous avez Avantage à tous vos jets.

Augmentation Mineure :
+1 DEX ou CON ou CHA



RITUELS CHAMANIQUES

- **Rituel de Connexion :** Pendant 1 jour, vous et un allié pouvez échanger de la Mana en vous touchant.
- **Rituel de Protection :** Pendant 1 jour, vous et chaque allié gagnez un bonus de +2 Armure.
- **Rituel de Régénération :** Pendant 1 jour, si vous tombez à 0 PV une, vous vous soignez de SAG PV instantanément, évitant l'état Mourant et de subir une Plaie. Ce rituel ne fonction qu'une fois jusqu'au prochain Repos.
- **Rituel de Hâte :** Pendant 1 jour, vous et chaque allié gagne +1 Action quand il le souhaite. Ce rituel ne fonctionne qu'une fois jusqu'au prochain Repos.
- **Rituel d'Ancrage :** Pendant 1 jour, vous et chaque allié peuvent se téléporter à l'endroit où le rituel a été pratiqué au prix d'une Action.
- **Rituel de Soin :** Vous soignez une Plaie à vous ou un allié de votre choix.
- **Rituel de Chance :** Pendant 1 jour, les créatures ennemies ne peuvent pas vous infliger de coups critiques.
- **Rituel Ancestral :** Vous cherchez conseil auprès des esprits défunts aux alentours. Leurs conseils dépendent du lieu et du nombre d'esprits présents.
- **Rituel de Tranquillité :** Vous encerclez votre camp de runes ancestrales. il peut soit empêcher les créatures et objets physiques d'entrer dans le cercle, soit bloquez les esprits et sorts hostiles.
- **Rituel de Météo :** Vous altérez la météo du prochain jour. Vous pouvez invoquer le soleil, la pluie oui une couverture nuageuse opaque. Vous ne pouvez pas altérer des évêments météorologiques d'origine magique.





VAUDOU

NIVEAU 2

Poupée Vaudou (1/repos) Action : Vous façonnez une petite effigie de la forme de votre choix. Ajoutez une partie du corps d'une créature (dent, ongle, sang, etc) à votre poupée pour tenter de les lier pendant une minute. Faites un jet en Opposition (SAGvsSAG) pour lier la créature. Elle a Avantage si sait que vous utilisez une poupée vaudoue contre elle ou si elle a déjà été liée. Tous les dégâts, soins et effets infligés à la poupée sont aussi infligés à la créature liée. Les effets naturels ne provenant pas des joueurs comme des dégâts de chute ou de feu naturel ne sont pas pris en compte. La poupée a 10 PV et doit rester dans un rayon de 100m de la créature liée pour fonctionner.

NIVEAU 4

Contre-Coup Psychique : Quand votre poupée se brise elle inflige 1d12 dégâts psychiques à la créature liée.

Poupée réceptacle : Vous pouvez voir à travers les yeux d'une créature liée même si elle est hors de portée. Plus elle est Loin plus la vision est diffuse. La créature peut faire un jet en opposition (INTvsSAG) pour réaliser qu'on l'espionne et briser la connexion.

NIVEAU 6

Marionnette (1/tour) Action : Faites un jet en opposition (SAGvsCON) pour reproduire les mouvements de la poupée sur la créature liée. Vous pouvez l'Immobiliser, la forcer à se déplacer ou à attaquer. Elle doit être visible pour que l'effet fonctionne. Chaque tour elle peut retenter son jet de CON pour se libérer de l'effet de Marionnette.

Rituel Sacrificiel : Vous apprenez un Rituel Chamanique unique au Vaudou : après un Repos, vous pouvez volontairement vous infliger une Plaie. En échange, une fois dans la journée qui suit, vous pouvez changer automatiquement un échec en réussite critique.

NIVEAU 8

Possession (1/combat) 2 Actions : Votre esprit s'échappe de votre corps pour envahir celui d'une créature adverse Proche de vous. Faites un jet en opposition (SAGvsSAG) pour prendre possession de la créature pendant 1 tour. Pendant ce temps votre enveloppe charnelle gît sur le sol.

NIVEAU 10

Jugement des Esprits (1/repos) 2 Actions : Vous choisissez une créature visible. Pendant 1 tour, vous invoquez les esprits de toutes les créatures qu'elle a vaincus. Les esprits invoqués se vengent de la créature. Ils ont tous 1 PV et infligent des 1d6 dégâts nécrotiques chacun. Le MJ décide du nombre d'esprit en fonction de la créature jugée.



Oniromancien

NIVEAU 2

Ancre Onirique (1/tour) Action : Faites un jet en opposition (SAGvsSAG) contre une créature au contact pour l'endormir. Un créature endormie est Paralysée pendant une heure, et peut retenter son jet chaque tour pour se réveiller. Elle se réveille si elle subit des dégâts.

Exploration d'Inconscient : Vous et jusqu'à trois alliés pouvez envahir l'esprit d'une créature endormie. Vous vous immiscez dans son rêve. Il peut prendre la forme d'un souvenir, d'un fantasme ou d'un cauchemar dépendant de la créature endormie et de son état mental. Plus la créature est intelligente, et plus le rêve est complexe. Ce que vous trouverez dans le rêve dépend fortement de la créature choisie et de son état émotionnel. Vous pouvez rencontrer son subconscient, explorer un souvenir déformé, ou même vous battre avec son esprit. Une personne endormie se réveille si elle meurt dans un rêve.

NIVEAU 4

Voyage Astral : Pendant un repos, votre esprit quitte votre enveloppe charnelle pendant 1 heure. Vous pouvez explorer les alentours jusqu'à 500m de votre corps, passer à-travers les murs et espionner comme bon vous semble. Vous ne pouvez pas interagir avec la réalité sous cette forme.

NIVEAU 6

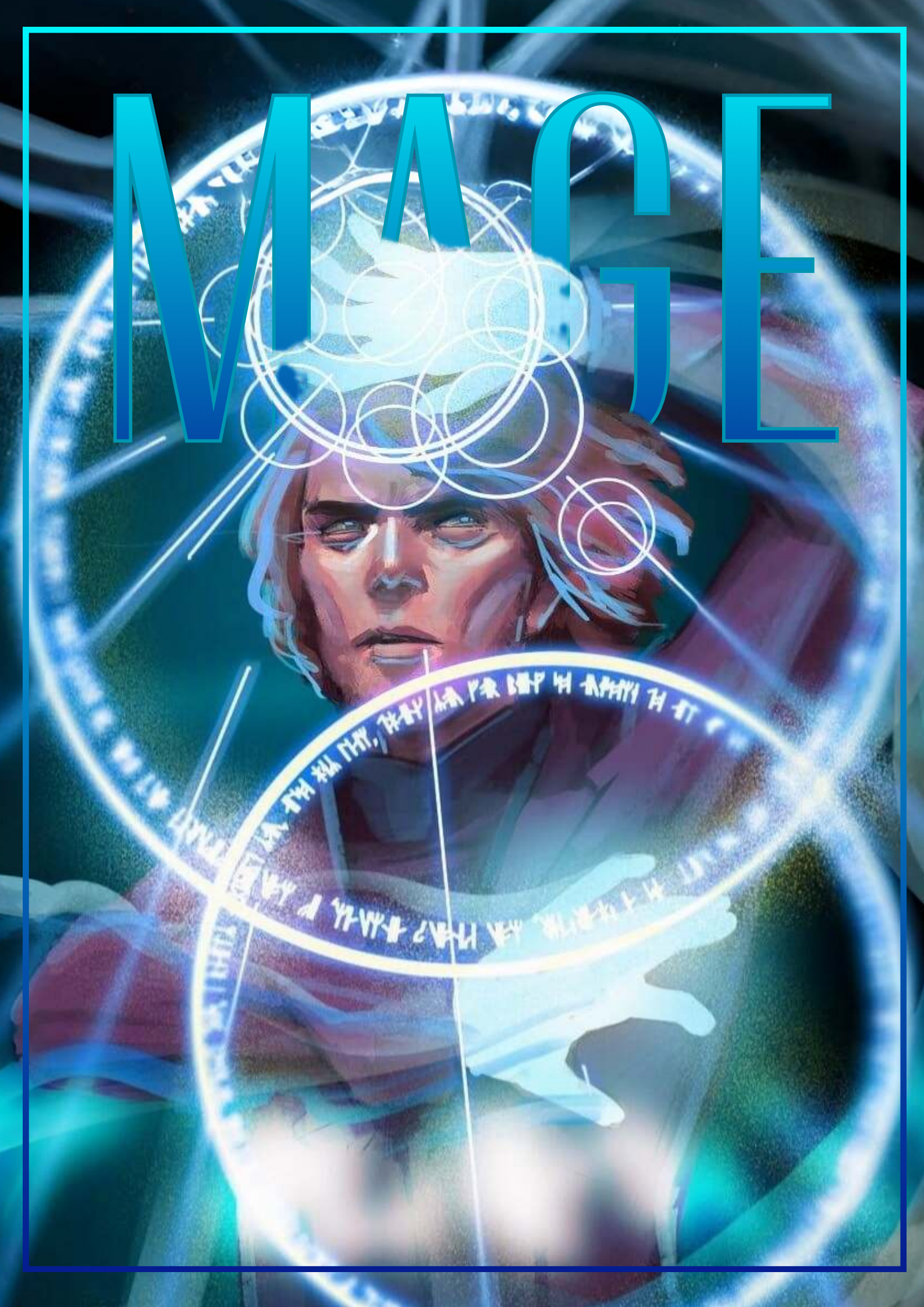
Rituel Onirique : Vous apprenez un Rituel Chamanique unique à l'Oniromancien : Pendant un Repos, vous pouvez partager votre rêve avec tous les alliés qui se reposent avec vous. Vous pouvez communiquer avec tous les alliés qui ont déjà participé à un rituel onirique quelque soit la distance, a condition qu'ils soient endormis eux aussi.

NIVEAU 8

Domaine Intérieur (1/combat) Action : Faites un jet en opposition (SAGvsSAG) contre une créature Loin de vous pour la forcer à entrer dans votre propre rêve. Vous vous endormissez tous les deux, et apparaissez dans un rêve de votre création. Vous avez avantage à tous les jets dans votre domaine, et tuer la créature dans le rêve tue aussi dans la réalité.

NIVEAU 10

Rêve Incarné (1/combat) Action : Vous invoquez une immense illusion parfaite qui prend la forme de votre choix. Elle est tangible et peut agir indépendamment de vous. Elle a les mêmes PV max et Bonus que vous.


MAGE

MAGE

Les Mages sont des praticiens des arcanes. Ils atteignent la maîtrise de la magie par la seule force de leur intellect et de leur patience, sans don ni bénédiction, sans pacte ni lignée. Là où d'autres perçoivent la magie comme une force naturelle et ancestrale, incontrôlable pour quiconque n'est pas né avec un trait magique, les Mages la considèrent comme un phénomène observable, décorticable, et reproductible sous les bonnes conditions. Cette vision est une découverte relativement récente dans l'Histoire du monde, un basculement qui a ouvert les arcanes à quiconque est prêt à en payer le prix en années d'étude. Beaucoup rêvent de devenir Mage. Peu y parviennent. On dit qu'il faut plus d'une vie entière pour véritablement maîtriser les arts arcaniques. Le plus grand pouvoir d'un Mage n'est donc pas un sort particulier, mais sa curiosité insatiable envers les mécanismes sous-jacents qui régissent la réalité.

En combat, le Mage tire sa puissance de sa compréhension des lois arcaniques plutôt que d'une quelconque force brute. Il façonne, canalise et déclenche des effets dont la précision ou la violence dépendent directement de sa maîtrise théorique et de la méthode qu'il a choisie pour appréhender la magie. Chaque sort est le fruit d'un raisonnement, chaque erreur, une variable mal maîtrisée. Le champ de bataille devient alors un laboratoire où le Mage teste, ajuste et exploite les failles de la réalité elle-même.

Malgré les possibilités infinies qu'offrent la magie, on peut distinguer deux grandes catégories parmi les Mages qui l'étudient. Les premiers sont méthodiques dans leur exploration des arcanes : ils déchiffrent, analysent et étudient avec patience, cherchant à s'approprier son fonctionnement sans jamais en perdre le contrôle. Leur puissance est stable, progressive, fondée sur une compréhension profonde des subtilités de leur science.

Les seconds, plus chaotiques, explorent la magie guidés par leur curiosité et leur instinct. Ils expérimentent, testent les limites, contournent les règles ou les brisent volontairement. Leur progression est plus rapide, souvent plus spectaculaire, mais parfois instable. C'est en développant une relation intime avec les arcanes qu'ils affûtent leur art.

Le Mage est une classe fondée sur la curiosité, l'expérimentation et la gestion de ressources.

Stat clé : INT
Dé de Vie : 1d6
Pv max au Niv.1 : 9
Mana Max = NIV+(3xINT)
Armures : Armures de tissu
Armes : Aucune

Kits de départ :
Dague **et** Tenue d'Aventurier
ou
Sceptre et Manteau Renforcé



NIVEAU 1

Lanceur de Sorts : Vous apprenez 2 sorts mineurs de la liste de sort de Mage.

Grimoire : À chaque niveau, vous inscrivez trois nouveaux sorts de Mage de votre niveau ou moins dans votre Grimoire. Ce sont vos sorts connus. Pendant un Repos, vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à la moitié de votre Mana Max. Seuls les sorts préparés peuvent être lancés.

Altération Arcanique : Choisissez une Altération Arcanique. Vous pouvez en utiliser une quand vous lancez un sort.

NIVEAU 2

Sous-Classe : Choisissez votre sous-classe de Mage.

Érudition : Vous pouvez apprendre le sort d'un parchemin en l'étudiant pendant une heure par niveau du sort. Certains sort peuvent nécessiter des action spécifiques supplémentaires.

NIVEAU 3

Altération Arcanique : Choisissez une Altération Arcanique. Vous pouvez en utiliser une quand vous lancez un sort.

Duel de Sort (1/combat) Réaction : Quand une créature lance un sort, vous pouvez tenter de le contrer en lançant votre propre sort. Vous dépensez sa Mana et ses Actions normalement. Faites un jet en Opposition (INTvsINT) pour dissiper le sort adverse. Le lanceur qui a dépensé le plus de Mana dans son sort à Avantage au jet.

NIVEAU 4

Augmentation Majeure : +1 INT

Prestidigitation (1/tour) Action : Vous opérez un tour de passe-passe surnaturel pendant 1 minute :

- Votre voix devient trois fois plus puissante.
- Vous faîtes vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou vous changez leur couleur.
- Vous causez des tremblements inoffensifs.
- Vous claquez brusquement une porte ou une fenêtre non verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux.

NIVEAU 5

Altération Arcanique : Choisissez une Altération Arcanique. Vous pouvez en utiliser une quand vous lancez un sort.

Sort Signature : Choisissez un sort connu de votre choix. Vous avez Avantage à tous les jets liés à ce sort, dégâts comme opposition.

NIVEAU 6

Augmentation Mineure : +1 CON ou SAG ou CHA

Rétribution Arcanique (1/tour) Réaction : Quand une créature vous inflige des dégâts, vous pouvez lancer un sort dans sa direction. Vous dépensez son coût en Action et Mana normalement.

NIVEAU 7

Altération Arcanique : Choisissez une Altération Arcanique. Vous pouvez en utiliser une quand vous lancez un sort.

Puit de Mana : Au début de chaque combat, si vôtre Mana n'est pas à son maximum, gagnez en 2.

NIVEAU 8

Augmentation Majeure : +1 INT

Inesthesie Parfaite : Vous ressentez les flux arcaniques avec une précision légendaire. Vous pouvez faire un jet d'Arcane pour détecter une aura magique autour d'un objet, lieu ou d'une personne. Vous pouvez percevoir le type de magie, son origine, son effet, son age, etc en fonction de la qualité de votre jet.

NIVEAU 9

Altération Arcanique : Choisissez une Altération Arcanique. Vous pouvez en utiliser une quand vous lancez un sort.

Demi-Plan : Vous façonnez un fragment de réalité à votre image, créant un plan dimensionnel dont vous déterminez librement la forme et l'apparence. C'est un refuge hors du monde, parfaitement sûr et à l'abri des menaces extérieures. Le temps y passe trois fois plus lentement. Par une Action, vous pouvez ouvrir un portail Proche de vous menant à votre Demi-Plan Tant que vous vous trouvez à l'intérieur, vous bénéficiez de l'Avantage à tous vos jets.

NIVEAU 10

Création de Sort : Vous atteignez l'apogée des études arcaniques et forgez un nouveau sort. Inventez l'effet, choisissez son niveau et discutez avec votre Maître du jeu pour équilibrer le sa puissance. Ça peut être un sort de dégât, de soin, de contrôle, d'invocation, ou tout autre effets magiques, qu'ils soient déjà présent dans SAGAS ou complètement inventé. Une fois le sort achevé, il devient partie intégrante du Grimoire de SAGAS

Augmentation Mineure : +1 CON ou SAG ou CHA



ALTÉRATIONS ARCANIQUES

- **Sort Lointain (+1 Mana) :** La portée du sort passe à la Portée supérieur (de Contact à Très Proche par exemple).
- **Sort Jumeaux (x2 Mana) :** Quand vous lancez un sort à cible unique, vous doublez le coût en Mana pour choisir une deuxième cible sans dépenser d'action supplémentaire. C'est compté comme un seul et même sort.
- **Destruction Contrôlée (+1 Mana) :** Après avoir lancé les dégâts d'un sort, dépensez 1 ou plus Mana pour relancer autant de dés. Vous gardez le nouveau résultat qui peut faire échec ou critique normalement.
- **Transmutation Élémentaire (+1 Mana) :** Changez les dégâts d'un sort par un type de dégâts de votre choix parmi : Feu, Froid, Foudre, Acide, Radiant, Nécrotique.
- **Sort Éthéré (+2 Mana) :** Ignorez la nécessité de voir la cible. Le sort passe à travers les murs et obstacles.
- **Précision Méthodique (+1 Mana) :** Dépenser 1 ou plus Mana pour épargner autant de cible du sort.
- **Sort Rapide (+2 Mana) :** Le sort coût une Action de moins (min 1 Action) mais 2 Mana de plus.
- **Sort Lent (-2 Mana) :** Le sort coûte une Action de plus, mais 2 Mana de moins (min 1 Mana).
- **Sort Parfait (+5 Mana) :** Le sort inflige automatiquement le maximum de ses dés de dégâts (il en peut pas faire de Coup Critique).





ÉCOLE DU CONTRÔLE

NIVEAU 2

Runes de Contrôle (1/repos) Action : Vous lancez le sort Cercle Magique sans dépenser sa Mana.

Grimoire Ordonné : Obtenez un sort connu supplémentaire par niveau.

NIVEAU 4

Duel de l'Harmonie : Lors d'un duel de sorts, vous avez Avantage si vous utilisez un sort du même type de dégât que la créature adverse.

Sorts de Base : Vous apprenez deux sorts parmi Bouclier, Armure de Mage, Main de Mage, Missiles Magiques, Injonction et Cercle Magique. Ils sont toujours disponibles et n'ont pas besoin d'être préparés.

NIVEAU 6

Arcanes Patientes : À la fin de votre tour, gagnez 1 Mana pour chaque Action que vous avez employée à autre chose qu'un sort pendant ce tour. Ce gain ne peut pas vous faire dépasser votre Mana Max.

Savant des Arcanes : Vous gagnez deux Altérations arcaniques supplémentaires.

NIVEAU 8

Enchainement Maîtrisé : Quand vous utilisez vos 3 Actions pour lancer des sorts, gagnez une Action supplémentaire ce tour. Elle ne peut pas être utilisée pour lancer un sort.

NIVEAU 10

Courant Primordial : Quand vous dépensez plus de 10 Mana en un seul tour, vous gagnez 2 Actions supplémentaires ce tour.



ÉCOLE DU CHAOS

NIVEAU 2

Téléportation Chaotique (1/repos) Action : Lancez le sort Transposition sans dépenser de Mana.

Lanceur instinctif : Vos pouvez préparer deux sorts de plus par jour.

NIVEAU 4

Duel de l'Anarchie : Lors d'un duel de sorts, vous avez Avantage si vous utilisez un sort du type de dégât opposé (Feu-Froid ; Foudre-Acide ; Radiant-Nécrotique ; Psychique-Force).

Coup de Grimoire (1/tour) Réaction : Quand vous Parez une attaque au contact, vous pouvez lancer un sort mineur sans dépenser d'Action.

NIVEAU 6

Ratures Tactiques (1/tour) Action : Vous pouvez raturer un sort inscrit de votre Grimoire pour obtenir le double de son niveau en Mana. Le sort n'est plus considéré comme un sort connu, bien que vous pouvez le réapprendre au prochain niveau.

Mépris des Règles : Vous pouvez lancer deux fois le même sort en un seul tour.

NIVEAU 8

Enchainement Audacieux : Quand vous tuez une créature avec un sort mineur, vous pouvez enchaîner sur un autre sort sans dépenser d'action supplémentaire.

NIVEAU 10

Tempête de Mana (1/repos) Action : Dépensez toute votre Mana restante pour créer un ouragan arcanique autour de vous. Distribuez 1d12 dégâts de foudre par Mana dépensé entre toutes les créatures que vous pouvez voir.


MALEDICT

MALÉDICT

Il existe, dans les recoins obscurs du monde, des entités occultes toujours prêtes à conclure un marché avec les mortels assez désespérés pour les accepter. Chaque pacte est un lien inviolable scellé dans le sang. Dès cet instant, il devient ce que les légendes nomment un Malédict : un être ayant sacrifié une part de lui même en échange d'une magie noire et maudite. Désormais, cette puissance étrangère coule dans ses veines, indissociable de son propre sang.

Les raisons qui poussent un individu à accepter un tel marché sont innombrables. Était-il aux portes de la mort ? Cherchait-il à sauver un être cher, à accomplir une vengeance ou à poursuivre une ambition démesurée ? A-t-il seulement conscience d'avoir conclu un pacte ? Ces questions façonnent autant le Malédict que la nature de l'entité à laquelle il estdésormais lié.

Sur le champ de bataille, le Malédict danse au bord du gouffre. Chaque sort lui coûte un peu de lui-même et chaque malédiction infligée le rapproche un peu plus de l'entité qui le tient en laisse. Il frappe, saigne, se régénère, et recommence. Pendant que quelque part, quelque chose observe, et attend son dû. Un Malédict est un duelliste qui ne combat jamais seul, même quand il n'y a personne à ses côtés.

Un pacte de sang est un contrat absolu, rédigé selon des lois qui échappent aux mortels. Chaque pouvoir accordé exige une contrepartie. Pourtant, le prix à payer n'est pas toujours connu du Malédict lui-même. Certaines dettes se règlent immédiatement. D'autres attendent des années avant d'être réclamées... au moment le plus cruel.

Parmi les êtres les plus enclins à conclure de tels marchés figurent les Démons. Corrompre les mortels est dans leur nature, et ils se délectent d'offrir un salut apparent à ceux qui n'ont plus rien à perdre. Ils réclament des services, des âmes ou des actes dont les conséquences dépassent souvent l'entendement.

Les Fées, elles aussi, sont réputées pour leurs pactes. Leur logique défie toute morale humaine. Ni bienveillantes, ni malveillantes, elles suivent des règles qui leur sont propres. Elles voient souvent les mortels comme des jouets, concluant des marchés par simple curiosité, amusement ou caprice. Un pacte avec une fée est rarement moins dangereux qu'un accord démoniaque, il est simplement plus difficile à comprendre.

Stat clé : CHA
Dé de Vie : 1d8
Pv max au Niv.1 : 13
Armures : Armures de cuir
Armes : Armes communes

Kits de départ :
Rapière, Dague et Tenue d'Aventurier
ou
Épée longue, Serpe et Manteau Renforcé

NIVEAU 1

- **Entité Patronne :** Une entité mystérieuse vous confère des pouvoirs occultes. Vous apprenez le sort Frappe Noire.
- **Lame Sanguine (1/tour) 2 Actions :** Vous vous infligez des dégâts pour imprégner votre arme de votre sang. Lancez un Dé de Sang (1d4) et subissez les dégâts obtenus. Jusqu'à la fin du combat, votre arme de contact gagne un bonus aux dégâts égal au total des dégâts subits par la lame sanguine. Vous utilisez votre CHA à la place de votre caractéristique habituelle pour calculer les dégâts de cette arme.

NIVEAU 2

- **Sous-Classe :** Choisissez votre sous-classe de Malédict.
- **Hemomancie :** Vous utilisez votre sang à la place de la Mana pour lancer des sorts ou les faire Persister. Quand vous lancez un sort, vous subissez son niveau en dégâts. Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 0, 1 et 2. Apprenez 2 sorts de la liste de Malédict.

NIVEAU 3

- **Malédiction Occultes (1/tour) Action :** Débloquez une des Malédictions. Vous pouvez la renforcer en subissant les dégâts d'un Dé de Sang. Vous disposez de CHA utilisations de Malédiction Occulte par Repos.
- **Bain de Sang :** Quand une créature à votre contact meurt, vous vous soignez du maximum de votre Dé de Sang.

NIVEAU 4

- **Augmentation Majeure :** +1 CHA
- **Frappe Repoussante :** Quand vous touchez une créature de votre taille ou plus petite avec votre Frappe Noire, repoussez-la Proche d'elle.
- **Hemomancie :** Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 3 et 4. Apprenez 2 sorts de la liste de Malédict.

NIVEAU 5

- **Malédiction Occultes (1/Repos) Action :** Débloquez une des Malédictions. Vous pouvez la renforcer en subissant les dégâts d'un Dé de Sang. Vous disposez de CHA utilisations de Malédiction Occulte par Repos.
- **Dé Amélioré :** Vos Dé de Sang sont maintenant des d6.
- **Critiques Vampiriques :** Quand vous faites un Coup Critique, vous vous soignez des dégâts infligés.

NIVEAU 6

- **Augmentation Mineure :** +1 DEX ou CON ou SAG
- **Hemomancie :** Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 5 et 6. Apprenez 2 sorts de la liste de Malédict.
- **Transe Extrasensorielle (1/Repos) Action :** Pendant une heure, vous entrez dans une trance pour emprunter les sens de votre entité :
  - Vision : Vous avez Avantage aux jets de Perception. Vous pouvez détécter toutes traces de sang même invisibles.
  - Ouïe : Vous entendez et localisez précisément toutes créatures Très Loin de vous. Vous pouvez entendre des conversations à-travers les murs.
  - Odorat : Vous pouvez traquer l'odeur laissée par les déplacements d'une créature.

NIVEAU 7

- **Malédiction Occultes (1/Repos) Action :** Débloquez une des Malédictions. Vous pouvez la renforcer en subissant les dégâts d'un Dé de Sang. Vous disposez de CHA utilisations de Malédiction Occulte par Repos.
- **Dé Amélioré :** Vos Dé de Sang sont maintenant des d8.
- **Sort d'Opportunité (1/tour) Réaction :** Quand une créature sort de votre zone de contact, vous pouvez lancer, sans dépenser d'Action, un sort à cible unique dans sa direction. Vous en payez le prix en sang.

NIVEAU 8

- **Augmentation Majeure :** +1 CHA
- **Hemomancie :** Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 7 et 8. Apprenez 2 sorts de la liste de Malédict.
- **Résilience Nécrotique :** Vous régénérez une Plaie quand vous êtes sauvé de l'état Mourant.

NIVEAU 9

- **Malédiction Occultes (1/Repos) Action :** Débloquez une des Malédictions. Vous pouvez la renforcer en subissant les dégâts d'un Dé de Sang. Vous disposez de CHA utilisations de Malédiction Occulte par Repos.
- **Prière du Pacte (1/repos) :** Vous priez votre Entitée pour bénéficier d'un Coup Critique automatique au moment de votre choix.

NIVEAU 10

- **Augmentation Mineure :** +1 DEX ou CON ou SAG
- **Don Occulte :** Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 9 et 10. Apprenez 2 sorts de la liste de Malédict.
- **Exiger une Audience :** Vous forcez votre Entité Patronne à vous recevoir. Vous pouvez lui demander de vous libérer du Pacte, de vous accorder un souhait, ou même la défier.

MALÉDICTIONS OCCULTES

- **Malédiction de Terreur :** Vous avez Avantage aux jets de Présence et d'Éloquence contre une créature Proche pendant 1 tour.
  - Amélioration : La créature à Désavantage à ses jets en Opposition.

- **Malédiction de Pétrification :** Pétrifiez les jambes d'une créature proche. Elle est Immobilisée pendant 1 tour.
  - Amélioration : La malédiction dure 1 minute, soit 6 tours.

- **Malédiction de Nécrose :** Une créature Proche à Désavantage aux jets de FOR et DEX pendant 1 tour. Elle subit 1d7 nécrotique à chaque fois qu'elle attaque.
  - Amélioration : La malédiction dure 1 minute, soit 6 tours.

- **Malédiction des Murmures :** Faites un jet en opposition (Arcanes VS SAG) pour Étourdir lune créature Proche de vous.
  - Inflige 4d6 dégâts psychiques au moment de l'incantation, puis le même résultat à chaque Jet de CON échoué.

- **Malédiction de l'Exorcisme :** Annule un état préjudicable ou une possession d'une créature au contact.
  - Amélioration : Le lanceur originel de l'effet exorcisé subit 3d6 dégâts psychiques.

- **Malédiction de l'Oeil-Noir :** (Réaction) Quand une créature fait une attaque contre-vous, réduisez les dégâts par votre maximum de Dé de Sang.
  - Amélioration : Tous les jets de la créature maudite sont réduit pendant 1 tour.

- **Malédiction de la Marionnette :** (Réaction) Quand une créature Loin de vous meurt, elle attaque à l'arme une créature de votre choix à sa portée.
  - Amélioration : La créature maudite bénéficie d'une action de mouvement avant d'attaquer, et à un bonus à son attaque égale à votre maximum de Dé de Sang.

- **Malédiction de l'Âme :** (Réaction) Quand une créature proche meurt, vous gagnez Avantage aux attaques et résistance à tous les dégâts pendant 1 tour.
  - Amélioration : Vous gagnez 10 PV Temporaires.





PACTE DÉMONIAQUE

NIVEAU 2

- **Pouvoir Volé (1/tour) Action:** Vous pouvez subtiliser le pouvoir de votre entité patronne pour lancer un de vos sort sans dépenser de PV. Lancer 1d4 chaque fois que vous tentez de voler un sort à votre entité. Sur 1, elle vous prend la main dans le sac et vous punit en vous infligeant la moitié de vos PV restant.
- **Frappe Renforcée :** Quand vous utilisez une de vos Frappe Noire vous gagnez 5 PV temporaires.

NIVEAU 4

- **Transposition Occulte (1/tour) Action :** Vous échangez de place avec une créature loin de vous qui a subi des dégâts nécrotiques ou psychiques ce tour.
- **Un avec les Ombres :** Quand vous êtes entièrement plongé dans la pénombre, vous devenez Invisible.

NIVEAU 6

- **Lames et Arcanes :** Quand vous tuez une créature au contact avec une arme, vous pouvez lancer un sort mineur sans dépenser d'Action supplémentaire.
- **Pas de l'Ombre (1/tour) Action :** Quand vous êtes Invisible dans l'ombre, vous pouvez vous téléporter à un autre point d'ombre proche de vous.

NIVEAU 8

- **Frappe de l'Ombre :** Votre Frappe Noire ignore l'Armure.
- **Chaines du Pacte :** À chaque fois que vous jetez un dé de Sang, infligez le résultat à toutes les créatures au contact.

NIVEAU 10

- **Néant Absolu (1/tour) 2 Actions :** Vous plongez le champ de bataille dans la pénombre. Vous pouvez vous déplacer instantanément tant que vous êtes à l'ombre. Toutes les créatures dans la pénombre ont Désavantages à tous leurs jets. La pénombre dure 2 tours.



PACTE FÉÉRIQUE

NIVEAU 2

- **Pas Instantané (1/tour) Action :** Vous vous déplacez instantanément Proche de vous et attaquez avec votre arme.
- **Illusion Féérique (1/repos) Action :** Vous créez une illusion visuelle et auditive de taille moyenne à un endroit visible Loin de vous. Elle dure 1 minte et elle se dissipe si vous la perdez de vu.

NIVEAU 4

- **Vision d'Alter (1/tour) Action :** Touchez un créature pour percevoir à travers ses yeux pendant 10 minutes. Si la créature est hostile, faites un jet en opposition (CHAvsSAG) pour dissimuler le sort.
- **Régénération Sanguine :** Vous vous soignez de votre maximum de Dé de Sang à chaque fois que vous utilisez une Malédiction.

NIVEAU 6

- **Veines de Ronces (1/tour) Action :** Vous durcifiez votre sang et gagnez +5 Armure ce tour.
- **Pas Tranchants :** Infligez votre maximum de Dé de Sang à toutes les créature sur le chemin de votre Pas Instantané.

NIVEAU 8

- **Hémomancie Parfaite :** Vous pouvez manipuler le sang proche de vous a vôtre guise tant qu'il n'est pas dans une créature. Vous pouvez le déplacer, créer des formes, le geler et l'enflammer.
- **Portail Féérique (1/tour) Action :** Vous invoquez un portail de taille moyenne entre deux point visibles. Vous pouvez le refermer au prix d'une Action supplémentaire, sinon il dure une minute avant de se dissiper.

NIVEAU 10

- **Ailes Féériques (1/tour) Action :** Vous révélez des ailes de papillons massives vous permettant de voler pendant 2 tours.


SÉRAPH

SÉRAPH

Le plan matériel est parsemé de croyances, de foi et de cultes célestes. Certains mortels se démarquent aux yeux des dieux par leur foi et leur vertu, et reçoivent en retour des dons de magie divine. Qu'ils soient pèlerins, guerriers ou simples villageois guidés par la grâce céleste, tous sont élus par leur divinité comme un relais du sacré dans le monde matériel. Lorsqu'un Séraph incante, ce n'est pas lui qui parle : c'est sa divinité qui s'exprime à travers sa chair. Chaque plaie refermée, chaque malédiction brisée, chaque châtiment divin qui s'abat est la preuve tangible que le divin n'a jamais quitté le monde des mortels.

En combat, le Séraph est autant un soutien expert qu'un fer de lance. Sa résilience, couplée à ses dons de guérison et à sa magie divine, lui permet de rester au cœur de la mêlée tout en veillant sur ses compagnons. Il est un pilier autour duquel la bataille s'organise.

Certains Séraphs se voient accorder des dons de prescience par leur divinité. Ils apprennent à s'élever brièvement dans le plan astral pour y entrevoir des fragments du futur. Ces Oracles capable de déceler le cours du destin sont aussi rares que respectés.

Les dons célestes reçus par un Séraph ne dépendent pas seulement de sa divinité, mais du Séraph lui-même. Certains incarnent si parfaitement une vertu primordiale d'un dieu qu'ils n'ont même plus besoin de le vénérer pour recevoir sa bénédiction. Ces Paragons de vertu accèdent à la magie divine par la seule force de leurs convictions. Ils sont un culte à eux seuls.

Le Séraph est une classe fondée sur la divinité, la bienfaisance et la spiritualité.

Stat clé : SAG
Dé de Vie : 1d10
Mana Max = NIV+(2xSAG)
Pv max au Niv.1 : 17
Armures : Armures en Métal
Armes : Armes colosales et Boucliers

Kits de départ :
Épée batarde, Targe, Cuir clouté
ou
Fléau, Dague, Brigandine

NIVEAU 1

Radiance (1/tour) Action : Vous avez un nombre de Dé de Radiance (1d6) égal à votre SAG. Au prix d'une Action, vous pouvez lancer un ou plusieurs Dé de Radiance pour soigner un allié Loin de vous ou infliger des dégâts radiants à une créature Proche de vous. Vous regagnez tous vos Dés de Radiance après un Repos.

Don de la Foie : Apprenez deux sorts mineurs de la liste de Séraph.

Aura Radiante (1/tour) Action : Consommez un Dé de Radiance pour invoquer une aura protectrice qui émane de vous. Pendant 2 tours, tous les alliés Proches de vous bénéficient d'un bonus d'Armure égal à votre CHA, vous y compris.

NIVEAU 2

Sous-Classe : Choisissez votre sous-classe de Séraph.

Magie Divine : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 1 et 2. Apprenez 2 sorts de la liste des sorts de Séraph.

NIVEAU 3

Faveurs Divines : Choisissez une Faveur Divine.

Bouclier Radiant : Quand vous utilisez une Réaction pour vous Interposer, vous pouvez lancer un Dé de Radiance et ajouter le résultat à votre Armure pour cet attaque.

Sens Divins : Vous ressentez la présence des créatures Célestes, Mort-vivantes, et des Diables même si ils sont dissimulés.

NIVEAU 4

Augmentation Majeure : +1 SAG

Magie Divine : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 3 et 4. Apprenez 2 sorts de la liste des sorts de Séraph.

Radiance Améliorée : Vos Dés de Radiance sont maintenant des d8.

NIVEAU 5

Faveurs Divines : Choisissez une Faveur Divine.

Marche Miracle (1/tour) Action : Vous marchez lentement sur l'eau ou dans les airs vers un endroit Loin de vous.

Sculpteur de Lumière (1/tour) 2 Actions : Vous forgez la lumière et lui donnez forme. Pendant 1 minute, vous créez un sculpture lumineuse de la forme de votre choix, que vous figez dans l'espace. Elle peut servir de plateforme, d'obstacle, ou même d'expression artistique. Le volume qu'elle prend dans l'espace est égal au votre.

Prière Radiante (1/repos) 2 Actions : Priez votre divinité pour récuperer 3 Dés de Radiance.

NIVEAU 6

Augmentation Mineure : +1 FOR ou CON ou CHA

Magie Divine : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 5 et 6. Apprenez 2 sort de la liste des sorts de Séraph.

Résurrection In Extremis (1/repos) 3 Actions: Vous pouvez ramener à la vie un allié mort depuis moins de 10 minutes. Il supprime 1 Plaie en se relevant (pour repasser à 5/6 Plaies).

NIVEAU 7

Faveurs Divines : Choisissez une Faveur Divine.

Irradiation (1/repos) 2 Actions : Une déflagration de lumière divine émane du plus profond de votre être. Lancez tous vos Dés de Radiance pour infligez le résultat à toutes les créatures Loin de vous, et soigner les alliés du résultat Loin de vous, vous compris.

Regard Juge (1/repos) Action : Vous plongez votre regard dans les yeux d'une créature Proche pour la forcer à dire la vérité. Elle répond honnêtement à une seule question, et sait que vous l'avez forcé.

NIVEAU 8

Augmentation Majeure : +1 SAG

Magie Divine : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 7 et 8. Apprenez 2 sorts de la liste des sorts de Séraph.

Radiance Améliorée : Vos Dé de Radiance sont maintenant des d10.

NIVEAU 9

Faveurs Divines : Choisissez une Faveur Divine.

Ailes Divines (1/repos) : 2 Actions : Vous invoquez une paire d'ailes bénies pendant 1 minute. Vous vous déplacez loin de vous à chaque action de mouvement.

NIVEAU 10

Augmentation Mineure : +1 FOR ou CON ou CHA

Magie Divine : Vous débloquez l'accès aux sorts de niveau 9 et 10. Apprenez 2 sort de la liste des sorts de Séraph.

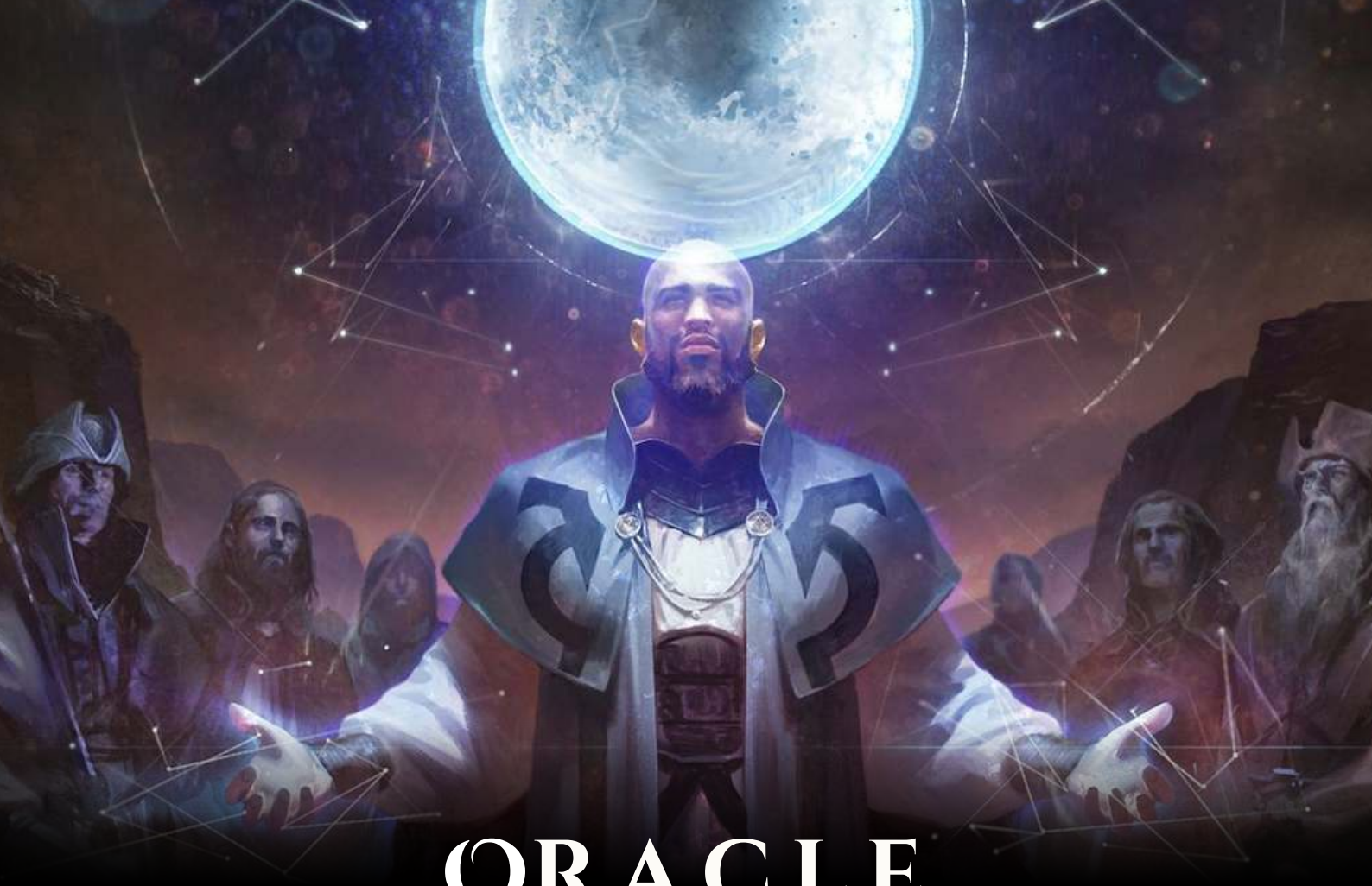
Jugement Divin :
Vous exigez une audience devant votre divinité. Si elle vous juge digne, elle exauce un unique souhait. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois.



FAVEURS DIVINES

- **Soin Critique :** Vos soins peuvent faire des Coups Critiques.
- **Radiance Réflexe :** Gagnez 2 Dés de Radiance quand vous faites un jet d'Initiative.
- **Renvoie des Morts-Vivants (1/tour) Action :** Toutes les créatures mort-vivantes Loin de vous sont Effrayé pendant 1 tour.
- **L'Espoir des Vaincus :** Vous avez avantage à tous vos soins tant qu'un allié Proche de vous est Mourant.
- **Radiance Rapide :** Quand vous utilisez vote Aura Radiante, faites une attaque à l'arme ou un déplacement sans dépenser d'Action supplémentaire.
- **Force pour les Faibles (SAG/Repos) Réaction :** Quand un allié dans votre Aura Radiante devient Mourant, il tombe à 1 PV à la place.
- **Bouclier de Lumière :** Invoquez un bouclier translucide qui confère +2 Armure. Aux prix d'une Action vous pouvez le figer dans l'espace. Il agir comme une plateforme ou un obstacle
- **Prêt au Combat :** Quand vous faites un jet d'Initiative, Gagnez 10 PV Temporaires que vous pouvez garder pour vous, ou distribuer à des alliés visibles de votre choix.
- **Lumière Arcanique (1/repos) :** Vous pouvez convertir autant de Mana que vous voulez en Dés de Radiance (3 MANA = 1 Dé).
- **Regard Juge (1/repos) Action :** Vous plongez votre regard dans les yeux d'une créature Proche pour la forcer à dire la vérité. Elle répond honnêtement à une seule question, et sait que vous l'avez forcé.





ORACLE

NIVEAU 2

- **Présages d'Outremonde :** Des visions du futur se manifestent dans votre esprit. Après un repos, lancez deux d20 et notez les résultats. Durant la journée qui suit, vous pouvez remplacer n'importe quel jet de d20 effectué par vous, ou un allié que vous pouvez voir, par l'un de ces jets de présages. Vous devez faire ce choix avant le jet, et vous ne pouvez remplacer un jet de cette manière qu'une seule fois par tour. Chaque jet de présage ne peut être utilisé qu'une seule fois. Après chaque Repos, perdez vos présages non utilisés, puis lancez deux nouveaux d20
- **Prémonition (1/tour) Action :** Dépensez un Dé de Radiance pour entrevoir le futur. Vous découvrez quelles actions chaque créature compte entreprendre au prochain tour. Le MJ répond honnêtement, mais la créature peut changer d'avis

NIVEAU 4

- **Paroles Prophétiques :** Vous avez Avantage à vos jets d'Éloquence tant que vous parlez de votre divinité.
- **Pacification (1/Repos) Action :** Choisissez un point que vous pouvez voir. Il devient le centre d'un cercle de pacification pendant une minute. Toutes les créatures Proches de ce point ne peuvent pas attaquer volontairement d'autres créatures.

NIVEAU 6

- **Esprit de Lumière (1/tour) Action :** Dépensez un Dés de Radiance pour invoquer un esprit de lumière pacifique. Il peut vous montrer la voie, éclairer le chemin, explorer des espaces inaccessibles et donner de l'espoir à vos alliés. Vous devez dépenser une action supplémentaire pour le dissiper dans un éclat de lumière soignant SAG+NIV à toutes les créatures Proches de lui.

NIVEAU 8

- **Divination Planaire (1/repos) Action :** Vous remontez le fil de votre connexion au plan astral pour entrer en contact avec votre divinité. Vous posez une question précise concernant un objectif, un événement ou une activité à réaliser dans les sept jours. Le MJ vous donne une réponse sincère. Cette réponse peut être une courte phrase, une rime énigmatique ou un présage.

NIVEAU 10

- **Vision Prophétique (1/repos) Action :** Vous entrez dans une transe prophétique et découvrez le futur d'un lieu, d'une créature, ou d'un objet. Le futur perçu incarne le déroulé des événements sans prendre en compte la vision elle-même, vous donnant l'opportunité de tordre le destin.



PARANGON

NIVEAU 2

- **Châtiment Divin (1/tour) Action :** Lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez lancer un ou plusieurs Dé de Radiance et ajouter le résultat. Si la créature ciblée est mort-vivante ou diablesque, lancez un 1d8 supplémentaire.
- **Frappe Sentinelle (1/tour) Réaction :** Quand une créature au contact attaque un allié, vous l'attaquer avec votre arme.

NIVEAU 4

- **Reflets de Lumière :** Quand vous lancez un Dé de Radiance, gagnez 5 PV Temporaires.

NIVEAU 6

- **Chatîment Explosif :** Votre Châtiment Divin inflige aussi ses dégâts à toutes les créatures au contact de la créature ciblée.
- **Appel de la Vertu :** La pureté de votre vertu pousse les Dieux à accompagner votre chemin. Vous êtes appelé dans vos rêves par un objet, un lieu ou une personne que les Dieux considère comme un allié inestimable. Retrouvez son chemin dans le monde éveillé pour en découvrir plus.

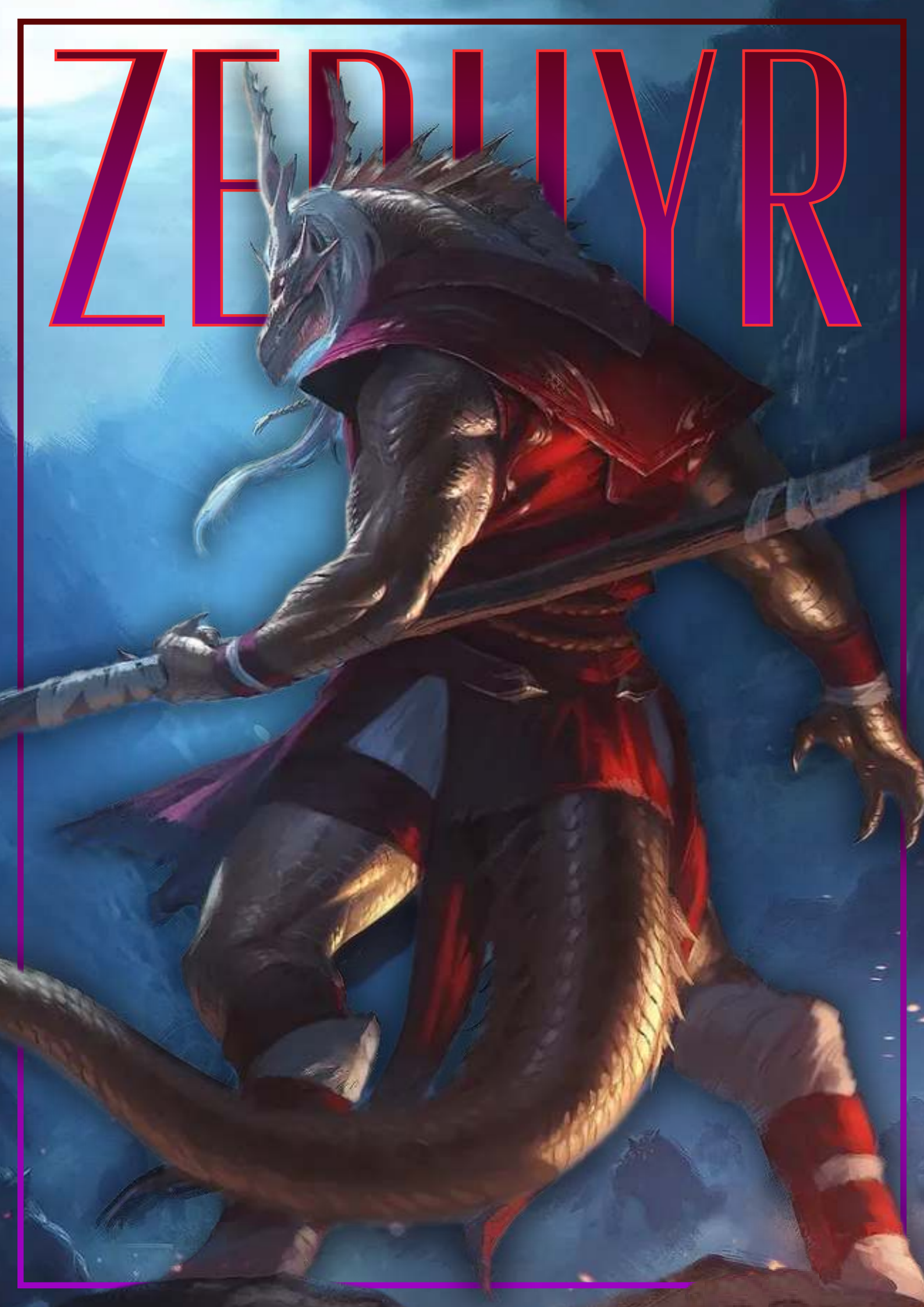
NIVEAU 8

- **Aura Offensive :** Les alliés dans votre Aura Radiante gagnent un bonus à leurs dégâts égal à votre SAG, en plus du bonus à leur Armure.

NIVEAU 10

- **Irradiation Absolue (1/repos) 3 Actions :** Dépensez tous vos Dés de Radiance restant pour faire tomber un puits de lumière divine sur vous. Une explosion étincelante émane de vous infligeant 1d20 par Dé de Radiance dépensés à toutes les créatures ennemies Loin de vous, et soignez les alliés touchés du même montant.

ZERUYR





Stat clé : DEX
Dé de Vie : 1d8
Pv max au Niv.1 : 15
Armures : Tissu
Armes : Aucune
Kit de départ :
Habits de voyage

Zéphyr

Les Zéphyrs sont des moines mystérieux qui ont rejeté armes et magie conventionnelle. Leur puissance ne repose ni sur des sortilèges ni sur des artefacts, mais sur un alignement parfait du corps et de l'esprit. Par la sagesse, la patience et une résilience extrême, ils repoussent les limites mortelles et éveillent des capacités que beaucoup prennent à tort pour de la magie.

La formation d'un Zéphyr est une épreuve de lenteur et de rigueur. Chaque posture est un état mental, chaque déplacement une décision calculée. Leur sagesse n'est pas contemplative : elle est opérationnelle, forgée pour survivre au chaos du combat. Là où d'autres improvisent, le Zéphyr agit avec une clarté implacable.

En combat, le Zéphyr alterne entre des prouesses défensive presque imparable, et des offensive dévastatrice. Il exelle dans la mêlée, passant d'un adversaire à l'autre grâce et violence. Cette danse entre engagement total et mouvements stratégiques faitde lui un combattant insaisissable.

Certains Zéphyrs atteignent un tel niveau d'alignement entre corps et esprit qu'ils développent l'art de la projection astrale. Il déploient leur âme spirituel hors de leur enveloppe charnelle sous la forme de membres spectrales. Ils frappent à distance, flagèle les esprits et imposent le respect sur le champ de bataille.

Il existe mêmes des Zéphyr qui parviennent à atteintre une harmonie parfaite avec la nature. Ils manient les éléments comme une extension de leur corps et de leur psychée, mêlant leur sagesse glaciale à une violence explosive. Leur rapidité fulgurante leur permet d'être toujours au bon endroit, au bon moment.

Malgré leur efficacité violente, les Zéphyrs restent guidés par une philosophie de retenue et de lucidité. Leur calme n'est pas une faiblesse, mais une arme. Ils ne cherchent ni la domination ni la destruction, seulement l'équilibre, même si cet équilibre exige parfois une force écrasante.

Le Zéphyr est une classe fondée sur le rythme et le contrôle.

NIVEAU 1

- **Changer de Postures (1/tour) Action :** Prenez une Posture Offensive (Off) ou Défensive (Def) qui dure jusqu'à ce que vous en changiez, ou jusqu'à la fin du combat. Quand vous faites un jet d'Initiative, choisissez une posture:
  - **Posture Offensive :** Tous les dégâts infligés ou reçus sont doublés.
  - **Posture Défensive :** Votre Score d'Armure est doublé.
- **Défense de Fer :** Vous ajoutez votre FOR à votre Score d'Armure
- **Poings Mortels :** Vos attaques à mains nues infligent 1d4+DEX et ne peuvent pas être Bâclées.

NIVEAU 2

- **Sous-Classe :** Choisissez votre sous-classe de Zéphyr.
- **Danse des Vents :** Chacun de vos pas lévite légèrement au-dessus du sol. Vous pouvez courir horizontalement sur les murs, et vos jets d'Agilité pour escalader ont Avantage.

NIVEAU 3

- **Prouesse Martiale :** Vous choisissez une Prouesse Martiale.
- **(Off) Frappe Jumelle (1/tour) Action :** Faites deux attaques à main nue qui ignorent l'Armure.
- **(Def) Repli Tactique (1/tour) Réaction:** Quand une créature vous a infligé des dégâts, vous vous déplacez Proche de vous.

NIVEAU 4

- **Augmentation Majeure :** +1 DEX
- **Poings Mortels :** Vos attaques à mains nues infligent 1d6+DEX
- **Chercheur de Vérité :** Vous pouvez entendre les variation de battement du coeur des personnes Proches. Vous avez Avantages aux jets d'Intuition pour détécter un mensonge.

NIVEAU 5

- **(Off) Conversion d'Élan :** Quand vous faites une attaque à main nue juste après vous être déplacé, infligez 1d6 dégâts supplémentaire.
- **(Def) Défense Parfaite :** Une fois par tour, vous pouvez utiliser la Réaction Parer sans dépenser de Réaction.
- **Prouesse Martiale :** Vous choisissez une Prouesse Martiale.

NIVEAU 6

- **Augmentation Mineure :** +1 SAG ou CHA ou CON
- **Écho intérieur :** en se concentrant sur votre respiration, vous pouvez sentir le nombre et la direction approximative des êtres vivants proches (à travers un mur, dans le noir).

NIVEAU 7

- **Prouesse Martiale :** Vous choisissez une Prouesse Martiale.
- **Poings Mortels :** Vos attaques à mains nues infligent 1d8+DEX
- **(Off) Frappe Multiples (1/tour) 2 Actions :** Vous faites une attaque à main nue contre toutes les créatures au contact.
- **(Def) Méditation Martiale (1/tour) 2 Actions :** Vous obtenez 2 Actions supplémentaires au prochain tour.

NIVEAU 8

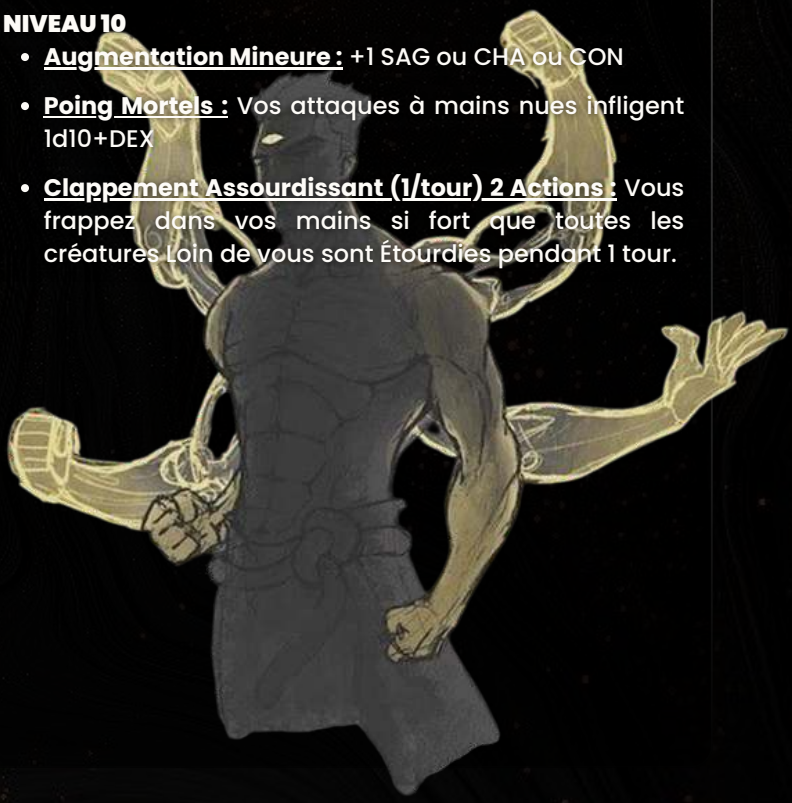
- **Augmentation Majeure :** +1 DEX
- **Méditation Profonde :** Lors d'un Repos, vous pouvez méditer sur la journée que vous venez de passer. Le MJ vous informe si vous avez raté une information, mais pas forcément laquel.

NIVEAU 9

- **Prouesse Martiale :** Vous choisissez une Prouesse Martiale.
- **(Off) Points de pression :** Vous visez instinctivement les organes vitaux de vos adversaires. Vos attaques à mains nues font des Coups Critiques sur 1 de moins.
- **(Def) Déluge de Frappe :** Quand vous tuez une créature, gagnez une Action supplémentaire ce tour.

NIVEAU 10

- **Augmentation Mineure :** +1 SAG ou CHA ou CON
- **Poing Mortels :** Vos attaques à mains nues infligent 1d10+DEX
- **Clappement Assourdissant (1/tour) 2 Actions :** Vous frappez dans vos mains si fort que toutes les créatures Loin de vous sont Étourdies pendant 1 tour.





PROUESSES MARTIALES

- **Conservation de Vitesse :** Vous pouvez faire une action de mouvement gratuite quand vous changez de Postures.
- **Contre-Coup :** Quand vous utilisez la Réaction Parer contre une attaque à l'arme de contact, vous pouvez faire un jet en opposition (DEXvsFOR) pour Étourdir la créature qui vous prend pour cible pendant 1 tour.
- **Frappe Interposée :** Quand vous vous Interposez, faites une attaque à main nue gratuite contre la créature qui vous attaque.
- **Méditation Apaisante :** Pendant une pause, vous pouvez dépenser un Dé de Vie pour dissiper une Plaie.
- **Redirection Tactique :** Quand l'attaque d'une créature au contact ne vous inflige aucun dégât, soit parce qu'elle rate sont attaque soit parce que l'avez Parée, vous pouvez choisisir une autre créature à portée qui devient la nouvelle cible de l'attaque.
- **Retour à l'Envoyeur (1/tour) Réaction :** Quand vous utiliser une Réaction pour Parer contre un projectile non magique, vous pouvez faire un jet en opposition (DEXvsDEX) pour le renvoyer vers la créature qui vous prend pour cible.
- **Transmission de Soin (1/tour) Réaction :** Quand vous recevez des Soins, vous pouvez soigner un allié proche de vous du même nombre de point de vie.
- **Pas de Zephyr :** Votre deuxième action de mouvement de votre tour est gratuite.
- **Réflexes Imbattables :** Vous ajoutez votre Niveau à vos jets d'Initiative.
- **Positionnement Stratégique :** Quand vous faites un jet d'Initiative, vous pouvez vous déplacer sans dépenser d'Action, avant que le combat ne commence.



Astraléen

NIVEAU 2

- **(Ast) Posture Astrale :** Vous apprenez la Posture Astral (Ast), en plus de votre Posture Offensive et Défensive. Quand vous êtes en Posture Astral, vous invoquez une paire de bras éthérés au-dessus de vos épaules. Vos attaques à mains nues ignorent l'Armure et ont la propriété Allonge.
- **Défense Sage :** Vous ajoutez votre SAG à votre Score d'Armure en plus de votre FOR.

NIVEAU 4

- **(Ast) Frappe Spirituelle (1/tour) Action :** Vous utilisez vos membres astraux pour déchirer l'esprit d'une créature Très Proche de vous. Elle est Étourdie pendant 1 tour.

NIVEAU 6

- **(Ast) Transperce-Âme (1/tour) 2 Actions :** Faites un jet en opposition (DEXvsCON) pour repousser l'esprit d'une créature en dehors de son enveloppe charnelle. Elle est Paralysée et toutes les attaques contre elles ignorent l'Armure pendant 1 tour.

NIVEAU 8

- **(Ast) Projection Parfaite (1/tour) 2 Actions :** Vous donnez forme à votre esprit et l'invoquez à un endroit proche de vous. Vous partagez les mêmes points de vie et vous pouvez attaquer à travers lui. Vous pouvez dissiper la projection ou échanger de place avec elle au prix d'une Action supplémentaire.

NIVEAU 10

- **(Ast) Barrage de Poings (1/tour) 3 Actions :** Frappez une créature au contact un nombre incalculable de fois en une fraction de seconde, infligeant 4d20 dégâts de force. Elle ne peut ni rater ni faire de Coup Critique.



ÉLÉMENTALISTE

NIVEAU 2

- **(Off) Posture de Feu :** La Posture de Feu est votre nouvelle Posture Offensive : toutes vos capacités (Off) continuent de s'y appliquer. Vos attaques à mains nues infligent des dégâts de feu. Quand vous entrez en Posture de Feu, faites une attaque à mains nues sans dépenser d'Action supplémentaire.
- **(Def) Posture de Glace :** La Posture de Glace est votre nouvelle Posture Défensive : toutes vos capacités (Def) continuent de s'y appliquer. Vos attaques à mains nues infligent des dégâts de froid. Quand vous entrez en Posture de Glace, gagnez 5 PV Temporaires.
- **(Fou) Posture de Foudre :** Vous apprenez la Posture de Foudre (Fou). Vos attaques à mains nues ont Avantage et infligent des dégâts de foudre. Quand vous entrez en Posture de Foudre, gagnez une Action supplémentaire.

NIVEAU 4

- **(Fou) Frappe Éclair (1/tour) 2 Action :** Une décharge éléctrique jaillit de votre paume infligeant 2d6 dégâts de foudre à une créature Loin de vous, et toutes les autres créatures sur son chemin.

NIVEAU 6

- **(Fou) Pas Foudroyant :** Le bruit du tonnerre accompagne vos pas. Quand vous vous déplacez, infligez 1d6 dégâts de foudre à toutes les créatures sur votre passage.
- **(Fou) Décharge intérieure :** Vos dégâts de foudre ignorent l'Armure.

NIVEAU 8

- **Invoquez la Foudre (1/tour) 2 Actions :** Vous faites tomber la foudre sur une créature Loin de vous. Elle et toutes les créatures à son contact subissent 4d6 dégâts de foudre.

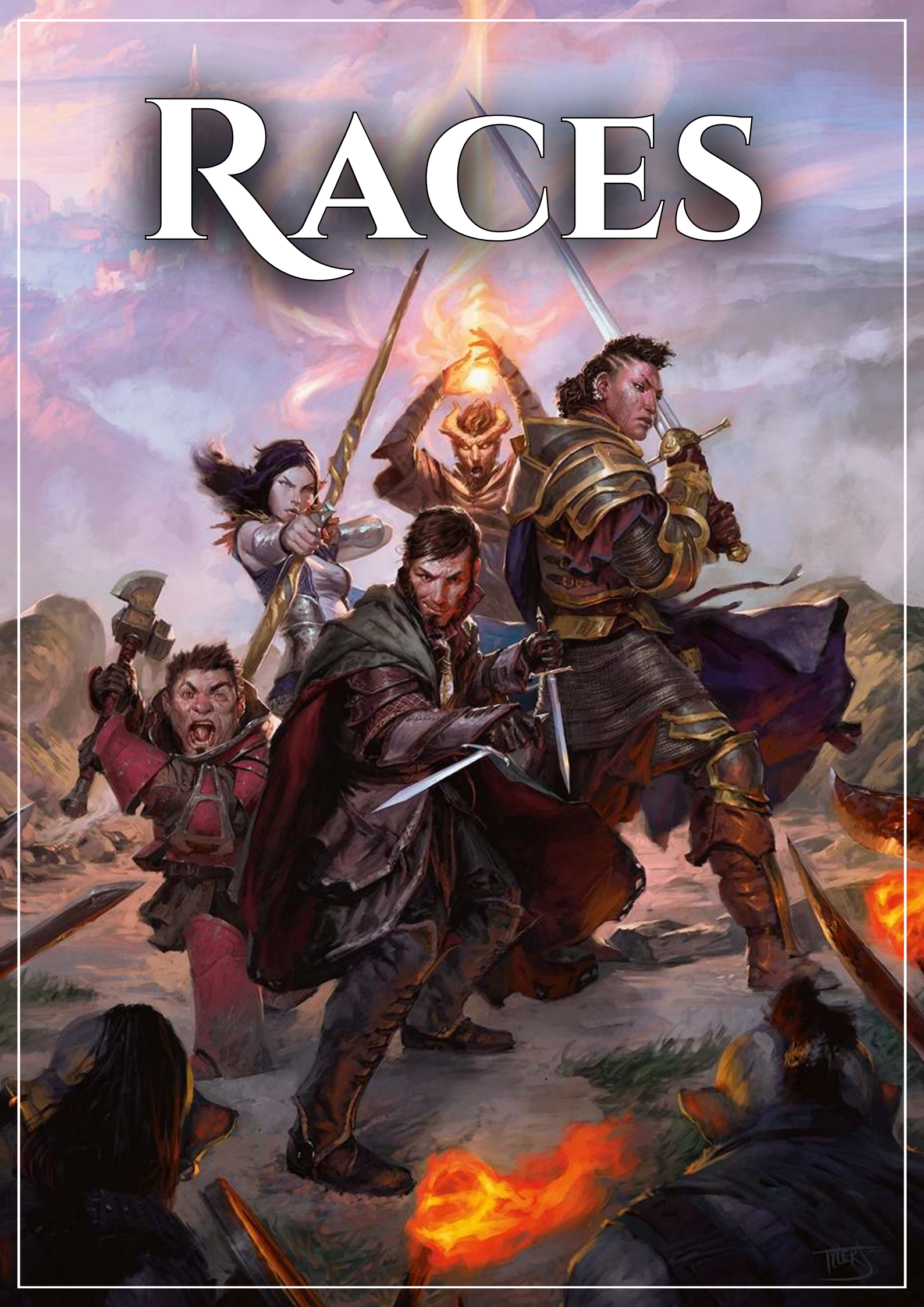
NIVEAU 10

- **(Fou) Tempête Incarnée (1/repos) 3 Actions :** Vous noircissez le ciel et volez dans les airs pendant 3 tours. Dépenser une action supplémentaire pour faire tomber un éclair sur une cible visible infligeant 4d8 dégâts de foudre et l'état Étourdi.



À SUIVRE !

Races







Les Humains

L'éspèce humaine est la race la plus jeune du continent, et pourtant, c'est déjà la plus peuplée. Ils se démarquent par leur longévité extrêmement faible et par la rage de vivre qui les animes. Les humains ont la capacité unique de pouvoir se reproduire avec d'autres races qui leur ressemble, donnant naissance à la sous-race des demi-hommes formée principalement par les demi-elfs et demi-orcs. Leur ambition, résilience et ingéniosité est autant respectée que crainte.

Leur force de l'espèce humaine ne réside ni dans une longévité exceptionnelle ni dans des dons innés, mais dans leur capacité à apprendre, à s'unir et à s'adapter. Là où d'autres peuples suivent des traditions immuables, les humains évoluent sans cesse, bâtissant des empires, provoquant des révolutions ou disparaissant aussi vite qu'ils sont apparus. À notre ère, les humains sont reconnu comme la race la plus puissante et la plus instable du continent.

Origines multiples : Vous choisissez quel Compétences bénéficient de vos bonus raciaux (pas deux fois la même).

- **Mémoire musculaire :** Vous maitrisez une arme de vos choix, justifiée par vos backstory.
- **Curiosité insatiable :** Vous gagnez +2 au lieu de +1 à une Compétence à l'issu d'un Entrainement.
- **L'Age des Hommes :** Vous avez Avantages aux jets de Lore.



Javier Venubra,
Prince de la Guilde Marchande d'Arcadie

Taille Moyenne :	1 .7 m
Espérance de vie :	80 ans
Bonus Raciaux :	+2 au choix
	+1 au choix

Les Âmes-Forgées



Elystra,
Ministre des Arcanes de
la République d'Astora

Taille Moyenne :	1.8 m
Espérance de vie :	Indéfinie
Bonus Raciaux :	+2 Agilité *ou* +2 Athlétisme
	+1 Éloquence *ou* +1 Endurance

Les Âmes Forgées sont des êtres artificiels dotés d'une conscience véritable. Ils sont animés par un noyau d'âme lié à des rites anciens partielements oubliés. Conçues à l'origine pour servir la guerre, le labeur ou la recherche, certains rares cas ont développé une volonté propre, dépassant la fonction pour laquelle elles furent créées. Qu'elles aient été forgées par des mains mortelles ou éveillées par une étincelle mystérieuse, les Âmes Forgées pensent, ressentent et choisissent. Rares sont les civilisation disposant du savoir arcanique et industriel permettant de les créer.

Leur apparence reflète leur origine : corps de métal, de pierre ou de bois renforcé, articulations gravées de runes, et cœur luminescent abritant leur âme liée. Elles ne vieillissent pas et vivent indéfiniment tant que leur noyau demeure intact. Leur voix résonne d'un timbre creux ou métallique. Il existe plusieurs modèles d'Âmes Forgées, que l'on distingue aisément par l'emplacement de nature de leur noyau d'âme et les matériaux qui les composent.

Enveloppe Artificielle : Vous ne vieillissez pas est vous êtes invulnérables aux morts naturelles.

- **Peau de métal :** Vous avez Avantage aux jets d'Endurance.
- **Rêverie digitale :** Vos rêves vous offrent parfois des connexions entre des informations déjà connus.
- **Autodéstruction (1/vie) Action :** Vous implosez, infligeant 4d20 dégâts de force aux créatures et alliés Proches de vous.

Les Elfes

Les Elfes sont des mortels façonnés par la magie et le temps, empreints d'une grâce et d'une longévité qui dépassent largement celle des autres peuples. Leur lien avec la nature, les étoiles et les courants arcaniques leur confère une perception aiguë du monde et une patience presque surnaturelle. Leur existence est longue et leur mémoire traverse les générations, conservant histoires, secrets et sagesses anciennes.

Il était un temps où les Elfs dominaient le continent, mais cet âge n'est désormais qu'un vague souvenir. Aujourd'hui les civilisations elfiques aussi raffinées et redoutables soient elles se font rares et sont dispersé aux quatre coins du monde. Les Elfes vivent selon des codes précis, qu'il s'agisse de traditions magiques, de loyauté à leur peuple ou de respect des lois naturelles. On distingue plusieurs lignées elfiques, avec chacune leur culture, leur habitat et leur manière d'interagir avec les autres mortels.

Aesthesie innée : Vous avez un 6e sens arcanique capable de ressentir la présence de la magie.

- **Longévité inégalée :** Vous avez Avantage aux jets de Lore.
- **Iris elfique :** Vous pouvez entrevoir l'invisible Proche de vous. Vous pouvez cible une créature Invisible, mais vous avez Désavantage
- **Esprit vif :** Vous êtes Résistant aux dégâts psychiques.



Astrael Doerhys,
Septième fils de la Dynastie d'Oxyrhyne

Taille Moyenne :	1 .9 m
Espérance de vie :	400 ans
Bonus Raciaux :	+2 Lore *ou* +2 Arcane
	+1 Éloquence *ou* +1 Présence

Les Drows



Icathia Rën,
Princesse déchue du Royaume d'Astora

Taille Moyenne :	1.8m
Espérance de vie :	180 ans
Bonus Raciaux :	+2 Agilité *ou* +2 Discrétion
	+1 Perception *ou* +1 Intuition

Les Drows sont une branche de la race elfique qui s'est adaptée pour vivre dans l'obscurité totale des profondeurs. Leur peau a pris la teinte des ténèbres, leurs yeux se sont accoutumés à percer l'absence de lumière, et leur grâce elfique s'est muée en une élégance plus froide, plus tranchante. Si leur longévité et leur lien profond avec la magie demeurent, leur rapport au monde a radicalement changé.

Privées de la lumière du soleil, les sociétés Drows ont développé leurs propres hiérarchies où la ruse et la force comptent autant que le sang et la lignée. Bannis ou volontairement retirés, pour les Drows les ténèbres ne sont pas une malédiction, mais un foyer. Leur mémoire, aussi longue que celle de leurs cousins de surface, ne conserve pas les mêmes légendes : elle raconte l'exil, la survie, et la naissance d'un peuple nouveau à l'abri des regards.

Nyctalopie parfaite : Vous voyez dans le noir comme en plein jour.

- **6e sens :** Vous savez systématiquement quand quelque chose vous observe.
- **Arcobate né :** Vous avez Avantage aux jets d'Agilité pour escalader ou faire des acrobaties.
- **Ombre mouvante :** Vous pouvez êtes Invisible tant que vous restez immobile dans la pénombre.

Les Orcs

Les Orcs sont une race d'humanoïdes nomades guidés par la survie. Ils incarnent l'apogée d'une race guidé par son instinct. Leur culture valorise l'épreuve, le combat et la loi du plus fort, non par cruauté gratuite, mais parce que le monde leur a appris que seule la puissance permet de survivre. On trouve des orcs dans les régions les plus inhospitalières : plaines ravagées, montagnes déchirées, terres cendrées ou frontières en guerre. Leur corps est massif et extrêmement résilient. Leurs traits sont anguleux, leurs canines proéminentes, et leurs cicatrices racontent une vie de conflits constants.

Bien que la plupart des orcs vivent dans des clans reculés, certains orcs s'aventure hors de leur terre. Qu'ils soient bannis ou en quête d'une vie meilleure, ils arpentent le continent en quête de sens et d'appartenance.

Revanche (1/repos) Réaction : Quand une créature vous fait tomber à 0 PV, vous pouvez utiliser n'importe quel capacité ou sort contre elle. Si elle meurt sur le coup, vous tomber à 1 PV à la place et ne subissez pas de Plaie.

- **Résilience inébranlable :** Quand vous êtes Mourant vous avez 2 actions au lieux d'une.
- **Imperturbable :** Vous ne pouvez pas être Effrayé ou Ralenti.
- **Chasseur Né :** Vos jets de Perception et Intuition fait pour détécter une créature ont Avantage.



Azoth Krenn,
Chef des Hordes de la Main Noire

Taille Moyenne :	1 .9 m
Espérance de vie :	120 ans
Bonus Raciaux :	+2 Endurance *ou* +2 Présence +1 Puissance *ou* +1 Agilité

Les Nains



Thormund Gundyr,
Maitre-Forgeron de Vesselheim

Taille Moyenne :	1.20 m
Espérance de vie :	200 ans
Bonus Raciaux :	+2 Puissance *ou* +2 Endurance +1 Lore *ou* +1 Athlétisme

Les Nains sont des mortels forgés par la pierre, le feu et le temps. Issue de les profondeurs du monde ou créés par d'anciens esprits telluriques, ils incarnent la persévérance, la tradition et la mémoire des âges passés. Les Nains prennent place dans des régions montagneuses ou souterraines riches en minerais. Leur corps est plus dense et massif que leur cousins les hommes, taillé pour l'endurance plutôt que pour la vitesse. Leurs barbes, véritables symboles d'identité, sont portées avec fierté, tressées ou ornées selon la lignée.

Les Nains ont une espérance de vie qui rivalise presque avec celle des elfes. Ils conservent une mémoire remarquable, transmettant traditions, savoirs et rancunes de génération en génération. Il existe plusieurs peuples nains, que l'on distingue aisément par leur culture, leur habitat et la manière dont ils adorent leur barbes.

Perception Tellurique : Détectez les vibrations du sol pour localiser précisément toute créature en contact avec celui-ci.

- **Ancrage :** Les effets qui vous déplacent de force le sont moins efficaces (Proche devient Très Proche, etc)
- **Sang de Fer :** Invulnérable aux poisons et maladies.
- **Endurance Naine :** Vous avez Avantage aux jets d'Endurance et de Volonté.

Les Åsimars

Les Åsimar sont des mortels dont l'âme contient une étincelle Divine. Qu'ils descendent d'un être angélique ou soient investis d'un pouvoir céleste, ils peuvent attiser cette étincelle pour apporter la lumière, la guérison et la fureur des cieux.

Malgré leur rareté quasi légendaire, toute population de mortels peut engendrer des Åsimar. Ils ressemblent à leurs parents, mais vivent jusqu'à 200 ans et manifestent des traits qui signifie leur ascendance céleste. Ils ont le teint et les cheveux pâle, et leur peau est parsemée de fissures dorée, comme si leur corps mortel peinait a contenir leur âme divine. Ils sont largement plus grand que la moyenne et possède un halo au dessus de leur tête qu'ils peuvent dissimuler ou exposer comme bon leur semble. Ces aspects, de prime abord subtils, deviennent plus manifestes lorsque l'aåsimar apprend à révéler sa nature céleste. Certains Åsimar marchent dans les pas de leur divinité ancestrale, d'autre, au contraire, rejettent totalement leur ascendance.

Rêve Célèste : Posez une question à votre divinité ascendante. Si elle le désire elle vous répondra dans votre sommeil.

- **Sang divin :** Vous avez un Dé de Vie supplémentaire.
- **Halo Étincelant :** Vous avez Avantage aux jets de Présence.
- **Aura angélique :** Ajoutez votre CHA aux soins effectués et reçus, qu'ils viennent d'une capacité, d'un sort ou d'un DV.



Oreon Sol,
Héros du 7e siège de Blanchelame

Taille Moyenne :	1 .9 m
Espérance de vie :	200 ans
Bonus Raciaux :	+2 Intuition *ou* +2 Présence
	+1 Volonté *ou* +1 Éloquence

Les Tieflins



Nepheli Lou,
Partonne de La Gorge du Monde à Arcadia

Taille Moyenne :	1.7 m
Espérance de vie :	90 ans
Bonus Raciaux :	+2 Éloquence *ou* +2 Discrétion
	+1 Intuition *ou* +1 Agilité

Les Tieflins sont des mortels avec le sang teinté par les énergies occultes. Qu'ils descendent d'un pacte ancien, d'un ancêtre diabolique ou d'une malédiction transmise à travers les générations, ils naissent sous le signe du soupçon et de la peur. Leur héritage corrompu n'impose pas le mal, mais il façonne leur destin, les plaçant souvent en marge des sociétés mortelles. Ils peuvent naître dans n'importe quelle population humanoïdes, parfois après plusieurs générations sans signe apparent. Leur apparence trahit tôt ou tard leur ascendance : peau aux teintes étranges, cornes aux formes variées, yeux aux pupilles inhabituelles et queue nerveuse.

Ils ont la réputation d'être des manipulateur à la langue fourche dont la malice n'a d'égale que la fourberie. Et pourtant, malgré ce mépris mal placé, les tieflins attisent aussi les fasciantions les plus profonde des autres mortels. Leur altérité hypnotique à le don de nourir les superstition à leur égard. Quoi qu'il arrive, quand un tieflin entre dans une pièce, les têtes se tournent.

Queue préhensile : Vous avez un 3e membre fin et agile que vous pouvez utiliser pour manipuler un objet, crocheter une serrure, faire les poches, etc.

- **Langue fourche :** Vous avez avantage aux jets d'Éloquence.
- **Oeil noir :** Vous pouvez percevoir les êtres vivants dans le noir.
- **Sang infernal :** Vous êtes Résistants aux dégâts de feu.

Les Drakéïdes



Caduceus Vayle,
Haut-Moine de l'Ordre des Zephyrs

Taille Moyenne :	1.9 m
Espérance de vie :	150 ans
Bonus Raciaux :	+2 Puissance *ou* +2 Agilité
	+1 Endurance *ou* +1 Intuition

Les Drakéïdes sont des humanoides mortels nées d'oeufs de dragons. Leur sang porte l'héritage des Dragons Primordiaux et en eux sommeille une force ancestrale qui brûle sous la surface. Certains disent que ce sont des âmes bénies par des divinité draconique. D'autres pensent qu'il sont une simple adaptation évolutive réagissant à un monde changeant. De Dragon Primodial à Wyvern, de Wyvern à Drakéïdes, et même de Drakéïdes à Kobold si l'on en croit certains érudits.

Leur peau est recouverte d'écailles épaisses aux reflets métalliques ou chromatiques, leurs yeux luisent d'une lueur reptilienne, et leur voix résonne d'un timbre grave et profond. Ces signes deviennent de plus en plus visibles à mesure que le Drakéïde embrasse son héritage draconique. Il existe plusieurs lignées de Drakéïdes, que l'on distingue aisément par la nature et la couleur de leurs écailles et par le souffle élémentaire qui sommeille en eux.

Souffle draconique (1/repos) Action : Choisissez le type de votre Drakéïde (feu, froid, foudre, acide). Crachez votre élément infligeant 2d8 dégâts dans un cône Proche de vous.

- **Résistance élémentaire :** Vous êtes Résistant à votre type de dégât élémentaire.
- **Écailles renforcées :** Vous avez +2 Armure.
- **Queue reptilienne :** Vous avez Avantage aux jets en opposition pour Agripper.

Les Faunes



Jobina Delise,
Barmaid de la Guilde de Blanchelame

Taille Moyenne :	1.8 m
Espérance de vie :	100 ans
Bonus Raciaux :	+2 Agilité *ou* +2 Intuition
	+1 Endurance *ou* +1 Athlétisme

Les Faunes sont des créatures humanoïdes aux traits bovidés. La forme que prennent ces traits dépend de leurs gènes familiaux : des jambes de bouc, un museau bovin, des cornes vestigiales, et bien d'autres variations existent selon leur lignée. Malgré cette diversité, tous les faunes possèdent de longues oreilles tombantes, une fourrure douce recouvrant leur corps, et une musculature naturelle qui témoigne d'une robustesse innée.

Les Faunes incarnent un univers paysan, profondément enraciné dans la terre et dans le travail manuel. Reconnus comme d'excellents serfs et artisans, ils occupent une place essentielle dans les sociétés qui les accueillent, souvent au bas de la hiérarchie sociale mais indispensables à son fonctionnement. Leur endurance et leur habileté manuelle en font une main-d'œuvre recherchée. Beaucoup de communautés doivent leur prospérité à ce peuple discret, laborieux et trop souvent sous-estimé.

Jambe de bouc : Vous pouvez sauter à une distance et une hauteur Proche de vous, au lieu de Très Proche.

- **Esprit résilient :** Vous avez Avantage aux jets de Volonté.
- **Ouïe inouïe :** Vous pouvez percevoir l'emplacement précis de tout ce que vous entendez.
- **Réflexes bovins :** Vous avez un bonus de +2 à votre Initiative.

ORIGINES





- **Villageois :**

Tu as grandi au rythme des saisons et du labeur quotidien. Habitué à la fatigue, aux longues journées et aux petits dangers de la vie simple, tu sais encaisser et rester discret quand il le faut.

+2 Endurance ou +2 Discrétion
+1 Athlétisme ou +1 Intuition



- **Noble**

Issu d'une lignée influente, tu as reçu une éducation soignée et appris à imposer le respect par les mots autant que par le statut. Le pouvoir, la politique et les traditions te sont familiers.

+2 Lore ou +2 Éloquence
+1 Volonté ou +1 Présence



- **Artiste**

Créateur, interprète ou rêveur, tu perçois le monde à travers l'émotion et les détails. Ton art te permet de comprendre les autres, de capter l'attention et de révéler l'invisible.

+2 Intuition ou +2 Volonté
+1 Éloquence ou +1 Perception



- **Déserteur**

Ancien soldat ayant fui la guerre ou l'autorité, tu connais les rigueurs du combat et la peur. Ton instinct de survie est affûté, et ta présence porte les marques d'un passé trouble.

+2 Athlétisme ou +2 Puissance
+1 Perception ou+1 Présence



- **Enfant des rues**

La rue t'a tout appris : courir, observer, survivre. Sans foyer ni protection, tu as développé une intuition aiguisée et une volonté farouche, forgées par la débrouille et le danger constant.

+ 2 Agilité ou +2 Intuition
+ 1 Volonté ou +1 Athlétisme



- **Criminel**

Habitué aux coups tordus et aux zones d'ombre, tu sais te fondre dans la foule ou disparaître au bon moment. La survie et le profit t'ont appris l'adaptation et l'endurance.

+2 Discretion ou +2 Agilité
+ 1 Éloquence ou +1 Endurance





- **Dévot**

Ta foi est le pilier de ton existence. Qu'elle soit tournée vers un dieu, un idéal ou une force mystique, elle nourrit ta présence et t'accorde une compréhension profonde du sacré.

+2 Éloquence ou +2 Perception
+1 Intuition ou +1 Présence

- **Érudit**

Tu as consacré ta vie à l'étude des savoirs anciens et occultes. Livres, théories et débats sont ton terrain de jeu, et ta parole porte le poids de la connaissance et de la réflexion.

+2 Arcane ou +2 Lore
+1 Éloquence ou +1 Volonté





- **Marchand**

Ce ne sont pas juste tes talents de bon vendeur qui font de toi un commerçant doué, c'est aussi ta passion pour les bonnes affaires et ton penchant de collectionneur chevronné.

+ 2 Éloquence ou +2 Volonté
+1 Intuition ou +1 Lore

- **Artisan**

Formé par le travail manuel et la discipline, tu sais que la persévérance vaut autant que la force. Ton corps est endurant, ton esprit résolu, et tes compétences sont le fruit d'années d'efforts.

+ 2 Puissance ou +2 Volonté
+1 Endurance ou +1 Athlétisme





- **Ermite**

Caché dans un des recoins isolés du continent, vous êtes en communion avec la nature, la routine et la solitude. Vous préférez la douceur d'une vie lente plutôt que le rythme effréné de la civilisation.

+2 Lore ou +2 Perception
+1 Arcane ou +1 Intuition

- **Marin**

Animé par l'appel des océans et par le goût de l'aventure, c'est en vous laissant guider par les vents que vous êtes libre. Vous êtes forgé par la mer et sa force et avez appris l'importance de la camaraderie.

+2 Présence ou +2 Endurance
+1 Puissance ou +1 Perception

VOTRE HISTOIRE

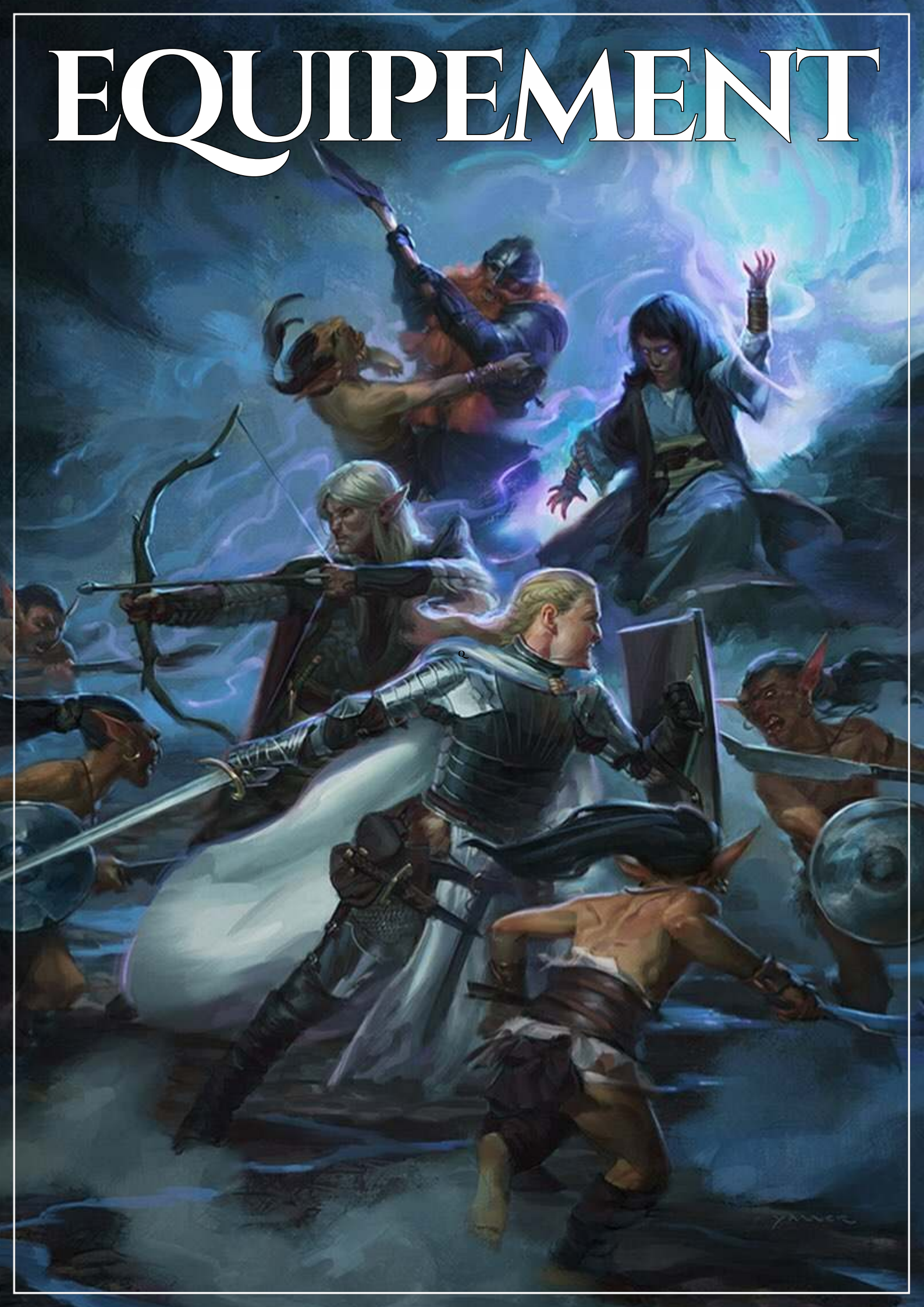
Les Origines ne sont qu'un point de départ : vous êtes libre de les adapter, de les réinventer ou même de les réécrire complètement pour qu'elles correspondent à l'histoire de votre personnage. Vous pouvez également remplacer, modifier le contexte ou mélanger plusieurs Origines. Discutez-en avec votre MJ afin de vous assurer que les modifications restent cohérentes avec l'univers de votre partie et équilibrées par rapport aux autres Origines.

LA MOTIVATION

Le monde est dangereux, personne ne se lance généralement à l'aventure « juste comme ça », sans raison. Votre motivation devrait donner à votre personnage une bonne raison de partir à l'aventure et de coopérer avec le reste du groupe.

- **Je dois une dette de vie à quelqu'un de mon groupe.** Discutez-en avec votre groupe : qui a besoin d'aide pour son histoire ? Qu'a fait cette personne pour vous sauver ou vous aider ?
- **Je suis pouchassé par des gens très dangereux.** Qu'avez-vous fait pour être pris en chasse ? Votre MJ a probablement de très bonnes idées sur les personnes auxquelles vous avez affaire…
- **Je dois devenir plus puissant pour vaincre quelqu'un qui m'a fait du tort.** Savez-vous qui vous a causé du tort, ou cette personne vous est-elle inconnue ? S'agit-il d'un individu ou d'un groupe plus important ? Discutez-en avec votre MJ : il se fera un plaisir de vous aider à compléter cette histoire.
- **Je cherche un moyen de ramener un être cher d'entre les morts.** Qui vous a appris que cela était possible ? Et s'il ne se souvenait plus de vous une fois revenu ?
- **Je cherche à rentrer chez moi.** Où se trouve votre foyer ? Vous en souvenez-vous seulement ? Qu'est-ce qui vous a poussé à partir ? Discutez-en avec votre MJ : il pourra vous proposer plusieurs pistes pour définir votre terre natale.
- **Je recherche celui qui m'a volé quelque chose de précieux.** Était-ce un objet ? Une personne ? Un souvenir ? Vous a-t-on réellement volé cette chose, ou avez-vous simplement conclu un marché désastreux ?
- **Un sorcier m'a transformé en une autre créature.** Ah ! Imaginez un adorable faune transformé en vilain gobelin… Qu'avez-vous bien pu faire pour provoquer la colère du sorcier ?
- **Le devoir m'appelle.** Je suis lié par l'honneur à servir. Qui vous appelle ? Votre roi ? Votre famille ? Une ancienne alliance ou une vieille rancune ? Discutez-en avec votre MJ et les autres joueurs pour trouver des idées et créer des liens communs.
- **J'étais le meilleur ami de _____, avant qu'il ne me trahisse.** Voulez-vous le reconquérir ? Vous venger ? Prévenir les autres de sa trahison ? Discutez avec votre MJ pour déterminer qui pourrait être cette personne.
- **Je suis perdu.** Physiquement ? Émotionnellement ? Spirituellement ? Êtes-vous dans le mauvais pays, voire sur un autre plan d'existence ?
- **Ma ville natale est en danger.** Cherchez-vous un remède ? Des mercenaires ? La force nécessaire pour la protéger vous-même ?
- **Par curiosité !** Je veux découvrir les SECRETS les plus profonds. Quels secrets recherchez-vous ? Magiques, historiques, politiques… Ou cherchez-vous à découvrir ce qui s'est réellement passé dans l'histoire ?
- **Pour prouver ma valeur.** Vous avez toujours été sous-estimé par votre famille, votre village, vos pairs ou même par vous-même. Que faudra-t-il accomplir pour leur prouver qu'ils se trompaient ? Quelle forme de reconnaissance recherchez-vous ?
- **Je suis une prophétie.** Une mystérieuse figure ou un texte ancien a prédit que vous joueriez un rôle crucial dans le destin du monde. Que savez-vous de cette prophétie ? Y croyez-vous ?
- **Ou créez la vôtre !** Une bonne motivation crée des liens avec le monde, ses habitants, vos compagnons ou même vos ennemis. Travaillez avec votre MJ et les autres joueurs pour trouver une motivation qui pourra naturellement croiser le chemin de l'histoire.

EQUIPEMENT



Les propriétés

Certains équipements possèdent une propriété spéciale qui change leur manière d'être utilisés :

- **Allonge :** Vous pouvez toucher les créatures Très Proches de vous.
- **Vicieuse :** Quand vous faites un Coup Critique, lancez deux dés supplémentaires au lieu d'un.
- **Jumelle :** Vous pouvez porter une arme jumelle dans chaque main (voir Combat à deux armes, p.9)
- **Poussée :** Vous pouvez repousser la créature touchée jusqu'à un point Proche de vous.
- **Polyvalente :** Peut être maniée à une main au lieu de deux main (le dé de dégât utilisé est celui en dessous des dégâts à deux mains).
- **Équilibrée :** Vous ne pouvez pas rater votre attaque. Même un résultat de 1 sur le dé prime compte comme une attaque réussie.
- **À distance :** Vous pouvez toucher les créatures Loin de vous.

Armes de poing

Dague	1d4+DEX	Tranchant	*Jumelle*	10 *po*
Serpe	1d4+DEX	Perforant	*Vicieuse*	10 *po*
Fouet	1d4+DEX	Contondant	*Jumelle, Allonge*	20 *po*
Arbalette de Poing	1d4+DEX	Perforant	*À distance*	20 *po*

Armes légères

Épée Courte	1d6+FOR	Tranchant	*Équilibrée*	15 *po*
Sceptre	1d6+FOR	Contondant	*Poussée*	10 *po*
Sabre	1d6+DEX	Tranchant	*Jumelle*	20 *po*
Arc Court	1d6+DEX	Perforant	*À distance*	20 *po*





ARMES COMMUNES

Épée Longue	1d8+FOR	Tranchant	*Équilibrée*	20 *po*
Lance	1d8+DEX	Perforant	*Allonge*	30 *po*
Rapière	2d4+DEX	Perforant	-	40 *po*
Arc Long	1d8+DEX	Perforant	*À distance*	45 *po*

ARMES LOURDES

Épée Batarde	1d10+FOR	Tranchant	*Polyvalente*	80 *po*
Massue	1d10+FOR	Contondant	*Vicieuse*	60 *po*
Fléau	1d10+DEX	Contondant	*Allonge, Poussée*	75 *po*
Arbalète	1d10+DEX	Perforant	*À distance*	70 *po*

ARMES COLOSSALES

Épée Colossale	1d12+FOR	Tranchant	*Allonge*	130 *po*
Grande Faux	2d6+DEX	Perforant	*Poussée*	150 *po*
Hache de Guerre	3d4+FOR	Tranchant	*Vicieuse*	100 *po*
Canon de Poing	1d20+FOR	Contondant	*À distance*	200 *po*

LES ARMURES

VÊTEMENTS EN TISSU

Habits de Voyage	1+DEX	2 *po*
Tenu d'Aventurier	2+DEX	3 *po*
Manteau Renforcé	3+DEX	5 *po*

ARMURES DE CUIR

Peau de Bête	5+CON	7 *po*
Cuir Clouté	6+CON	8 *po*
Brigandine	7+CON	9 *po*

ARMURES EN MÉTAL

Cotte de Maille	8+CON	15 *po*
Armure d'Écaille	9+CON	30 *po*
Armure de Plaques	12+CON	50 *po*

LES POTIONS

Fiole de Soin	Soigne 2d4+2	5 *po*
Potion de Soin	Soigne 3d6+3	15 *po*
Elexir de Soin	Soigne 4d8+4	30 *po*
Philtre de Mana	+2d4 Mana	10 *po*
Décoction de Mana	+2d8 Mana	30 *po*
Potion de Protéction	+2d6 PV temp	3 *po*
Potion d'Invisibilité	Dure 1 min	45 *po*

L'ÉCONOMIE

Bien que les monnaies du monde soient diverses, les échanges reposent principalement sur quatre types de pièces : le cuivre, l'argent, l'or et le platine. Le cuivre constitue la monnaie courante, utilisée pour les dépenses du quotidien, tandis que l'argent sert aux transactions plus importantes. L'or est généralement réservé aux échanges de grande valeur. Enfin, le platine, une monnaie extrêmement rare, est principalement utilisée pour les transactions les plus considérables.

Les joueur au Niveau 1 commencent avec 5 pièces d'or

- **Cuivre (PC) :** 0,1 unité
- **Argent (PA) :** 1 unité
- **Or (PO) :** 10 unités
- **Platine (PP) :** 100 unités

BOUCLIERS

Targe	+1 Armure	1 *po*
Écu	+2 Armure	20 *po*
Pavois	+3 Armure	60 *po*

OBJETS DIVERS

Corde (12m)	5 *pa*
Torche	3 *pa*
Kit de crochetage	1 *po*
Piège à ours	1 *po*
Monocle	1 *po*

LES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont classés selon leur rareté et leur valeur en quatre catégories : Commun, Peu commun, Rare et Légendaire. Les objets les plus rares sont souvent uniques, anciens ou liés à des forces qui dépassent les mortels.

- **Commun :** objets enchantés courants, accessibles aux aventuriers.
- **Peu commun :** objets plus puissants, généralement difficiles à trouver.
- **Rare :** objets aux pouvoirs remarquables, souvent jalousement conservés.
- **Légendaire :** artefacts exceptionnels, presque introuvables, dont l'existence relève parfois du mythe.



SAC-SANS-FOND

Objet magique — Commun - 10 *po*

Ce sac possède un espace intérieur bien plus vaste que ne le laisse supposer sa taille. Il peut contenir jusqu'à 5 mètres cube d'objets sans augmenter de poids ni de volume. Retirer un objet du sac coûte une Action. Un être vivant peut y survivre 10 minutes jusqu'à manquer d'oxygènes.

SCEPTRE INAMOVIBLE

Objet magique — Peu commun - 100 *po*

Ce magnifique sceptre a un bouton dissimulé sur son pommeau. Une fois activé, le sceptre se fige dans l'espace. Il devient impossible à déplacer, même par une créature ou une force surnaturelle. Il reste fixé en place jusqu'à ce que le bouton soit activé de nouveau.





PIÈCE DU PARIEUR

Objet magique — Rare - 200 *po*

Cette pièce d'or d'apparence normale est dotée d'étranges pouvoirs. Quand une créature vous inflige de dégâts, vous pouvez utiliser une Réaction pour lancer la pièce et parier sur pile ou face. Si vous gagnez, l'attaque est renvoyée vers l'adversaire. Si vous perdez, vous subissez le double des dégâts.

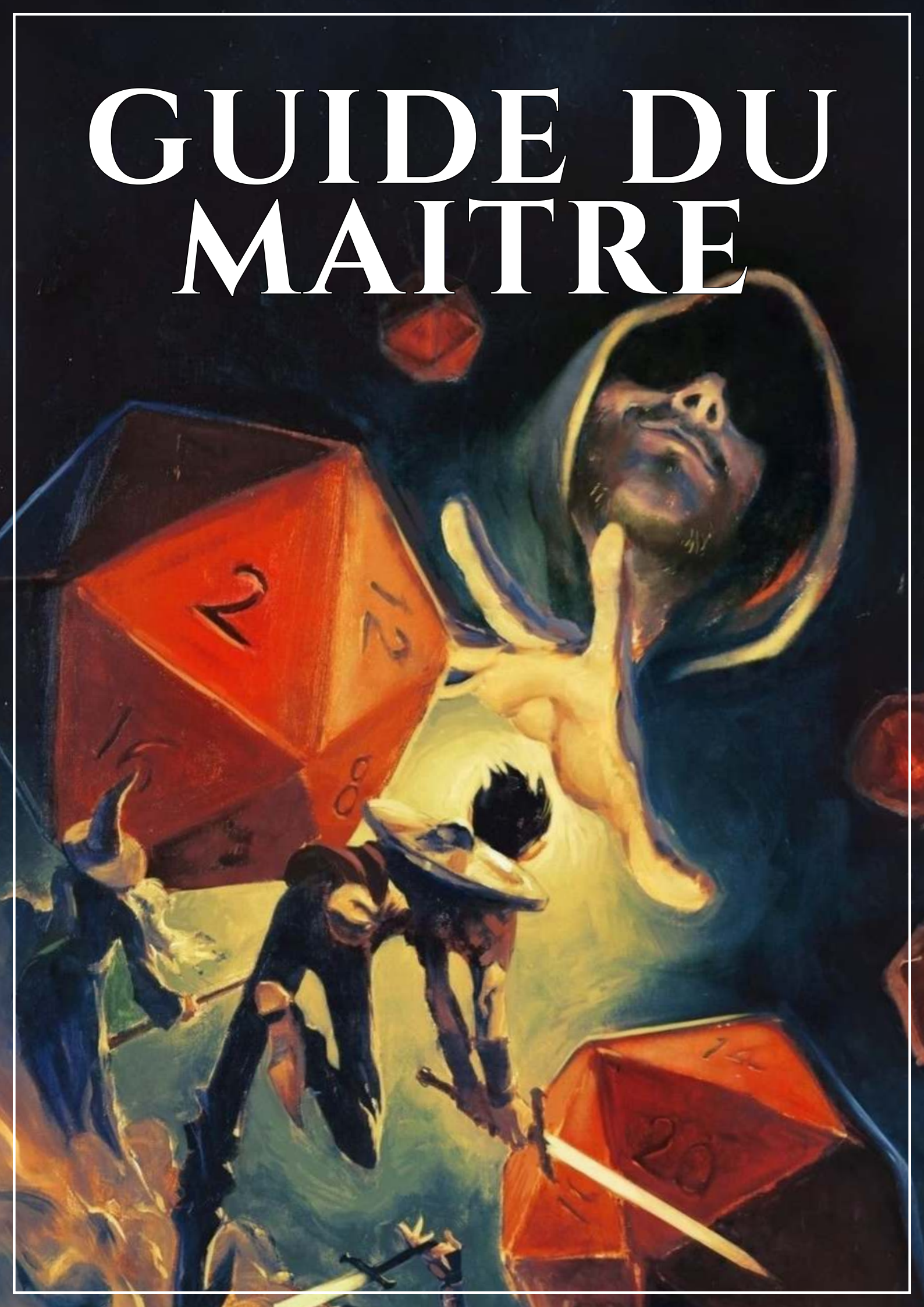
CŒUR OUBLIÉ

Objet magique — Légendaire - 500 *po*

Forgé par une civilisation disparue, ce cœur mécanique palpite encore d'une énergie inconnue. Nul ne sait à quoi il était destiné, mais son fonctionnement est aussi simple que terrifiant : pour l'utiliser, le porteur doit arracher son propre cœur et y installer l'artefact. À chaque Repos, le porteur peut supprimer 1 Plaie.



GUIDE DU MAITRE



ÉQUILIBRAGE

FACILE
Si le total des niveaux des monstres est inférieur à la moitié de celui des héros, l'affrontement est considéré comme Facile. Les héros perdront peu de PV et dépenseront peu de ressources. Ces affrontements sont parfaits pour tester de nouvelles capacités, évaluer leur progression ou simplement les pousser à dépenser quelques ressources. Ils permettent également aux joueurs de se sentir puissants, notamment après une montée de niveau. Utilisez 1 à 2 affrontements faciles par session en moyenne.

MOYEN
Lorsque le total des niveaux des monstres représente environ 75 % de celui des héros, attendez-vous à une perte de PV et à une dépense modérée de ressources. Les héros seront mis à mal, mais ne devraient normalement pas tomber à 0 PV. Utilisez 1 à 2 affrontements moyens par session en moyenne.

DIFFICILE
Lorsque le total des niveaux des monstres est égal à celui des héros, l'affrontement sera difficile mais équitable. Les héros devront utiliser une part importante de leurs ressources et certains pourront tomber à 0 PV, mais aucun ne devrait mourir, sauf en cas de mauvaise stratégie ou de malchance. Utilisez 1 affrontement difficile par session en moyenne.

MORTEL
Lorsque le total des niveaux des monstres représente 100 à 125 % de celui des héros, l'affrontement exige une véritable réflexion stratégique et un bon travail d'équipe. Cette difficulté convient aux combats particulièrement éprouvants, aux groupes bien équipés ou aux boss de campagne. À utiliser avec parcimonie !

TRÈS MORTEL
Lorsque le total des niveaux des monstres atteint 150 % ou plus de celui des personnage, l'affrontement est extrêmement dangereux. À moins que les héros soient extrêmement optimisés et jouent de manière irréprochable, ils devront presque certainement prendre la fuite ou mourir. N'utilisez cette difficulté que lorsque les héros ont commis une grave erreur : le danger leur a été clairement signalé et ils ont choisi de ne pas en tenir compte.

NIVEAU DE CRÉATURE

Créer des affrontements dans SAGAS est simple ! Additionnez les niveaux de tous les personnages. Les monstres dont le total des niveaux est égal à celui des personnages constitueront un affrontement difficile mais équitable. Un total inférieur donnera un affrontement moyen ou facile, tandis qu'un total supérieur donnera un affrontement mortel ou très mortel.

Par exemple, imaginons un Griffon est un monstre de niveau 4. Une meute de 6 griffons représente donc un total de 24 niveaux de monstres. Cela correspond à un affrontement difficile pour 6 personnages de niveau 4, 4 personnages de niveau 6 ou 3 personnages de niveau 8.

Note importante ! Si les personnages ou les monstres sont très largement plus nombreux que leurs adversaires, l'affrontement peut être plus facile ou plus difficile que prévu. Entre 1 et 4 monstres par personnage constitue la fourchette idéale pour la plupart des combats.



AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Commencez facile. Créer des affrontements parfaitement équilibrés demande de la pratique. Il vaut mieux se tromper en rendant un affrontement « trop facile » plutôt que « trop difficile ».

En tant que MJ, vous disposez de nombreuses façons d'augmenter la difficulté en cours de partie, mais de peu de moyens pour la réduire sans risquer de briser l'immersion.

Et surtout, rappelez vous qu'un affrontement volontairement déséquilibré de temps en temps permet de rendre le monde plus réaliste. Vous pouvez pimenter le jeu en offrant à vos joueurs des opposants qu'ils sont censés écraser, ou au contraire les faire affronter une créature bien au-delà de leur niveau..

COMBATS PAR REPOS

En général, une session comprend 2 à 5 affrontements. Ce nombre reste toutefois flexible. Si vos joueurs s'amusent sans combat, ne les forcez pas à en avoir un surtout s'ils ont intelligemment réussi à l'éviter ou si cela ne correspond pas à l'histoire.

Si l'histoire nécessite plus de cinq affrontements, allez-y ! L'essentiel est de veiller à ce que la partie reste engageante, en évitant les affrontements insignifiants, frustrants ou répétitifs.

ARMURE DE CRÉATURES

Certaines créatures ont des Armures, qu'elles soient forgées ou naturelles, qui réduisent les dégâts reçus :

- **Pas d'Armure** : Infligez tous les dégâts.
- **Armure Moyenne :** ignore tous les bonus ajoutés aux dégâts (FOR, DEX, objets). Vous n'infligez que le résultat des dés.
- **Armure Lourde :** Divise par 2 tous les dégâts reçus.

Bien que ces proportions puissent varier, trop d'ennemis lourdement protégés peuvent ralentir les combats. Utilisez l'armure pour apporter de la variété et du caractère aux affrontements, pas pour les rendre frustrants.

Pour une session équilibrée, visez environ :

- **60 %** sans Armure
- **30 %** avec une Armure Moyenne
- **10 %** avec une Armure Lourde

Les Résistances et Vulnérabilité permettent d'affiner la robustesse d'une créature pendant sa préparation, mais aussi en plein affrontement. Gardez à l'esprit que les Vulnérabilité sont bien plus communes que les Résistances. Il est conseiller de ne pas dépasser deux Résistances ou Vulnérabilité par créature.

LES SBIRES

Les Sbires sont des ennemis faibles qui meurent dès qu'ils subissent le moindre dégât. Leurs attaques peu puissantes ne peuvent pas infliger de coup critique et ignorent l'Avantage et le Désavantage. Les Sbires attaquent en groupe : quel que soit leur nombre, leurs attaques peuvent être Parées comme s'il ne s'agissait que d'une seule attaque.

Bien que les Sbires n'aient pas de PV, vous pouvez utiliser la taille de leur dé comme mesure de leur résistance. Les dégâts excédentaires d'une attaque peuvent se reporter sur les autres Sbires à portée. Par exemple, une attaque infligeant 20 dégâts pourrait éliminer deux Sbires d10 ou cinq Sbires d4.

QUELS DÉS UTILISER ?

Par défaut, utilisez un d8 pour les monstres personnalisés. Il offre un équilibre entre les chances de toucher, de rater et d'obtenir un coup critique. N'importe quelle taille de dé peut convenir, tant que les dégâts moyens par round restent cohérents. Voici quelques indications thématiques :

- **d4 :** Morts-vivants ; lents, mais avec de gros bonus de dégâts.
- **d6 :** Gobelins ; petits et chaotiques, avec davantage de chances de rater ou d'obtenir un critique.
- **d8 :** Humains ; attaquants équilibrés et fiables.
- **d10** : Bêtes ; plus puissantes que les humains.
- **d12** : Géants ; d'une force et d'une précision surhumaines.
- **d20** : Créatures les plus puissantes ; dégâts dévastateurs.

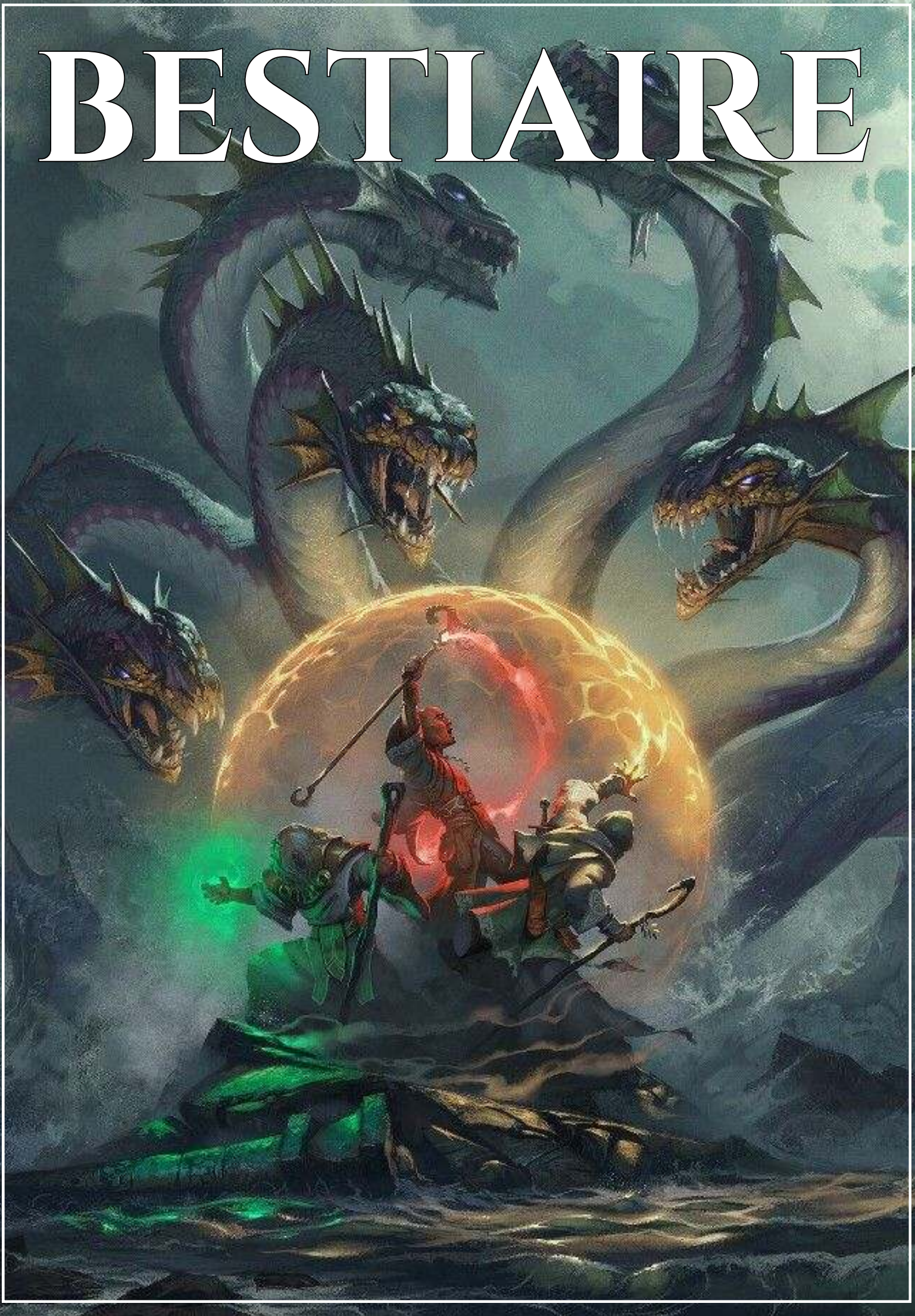
CARACTÉRISTIQUES PAR DÉFAUTS

Sauf indication contraire, considérez que les créatures sont de taille moyenne et sans armure. Elles ont un bonus à leur Caractéristiques et Compétence égal à la moitié de leur Niveau arrondi au supérieur. Par exemple, une créature de Niveau 5 à +3 à ses jets de Caractéristiques et Compétences.

Niveau de la créature	PV Sans Armure	PV Amure Moyenne	PV Armure Lourde	Dégâts par tours	Exemple de dégâts par attaques
1/4	12	9	7	3	1d4+1
1/3	15	11	8	5	1d6+2
1/2	18	15	11		1d6+3
1	26	20	16	11	2d8+2 ou (2×) 1d8+1
2	34	27		3	2d8+4 ou) 1d8+3
3	41	33		15	2 6 ou (2×) 1d8+4
4	49	39	29	18	(2×) 1d8+5
5	58		35	1	8+10 ou (2×) 1d8+6
6	68	54	41		2d8+12 ou (2×) 1d8+7
7	79	63	47		3d8+10 ou (2×) 2d8+4
8	91	73		26	3d8+12 ou (2×) 2d8+5
9		83		28	4d8+10 ou (2×) 2d8+6
	118		1	30	4d8+12 ou (2×) 2d8+7
11	133		80	33	5d8+11 ou (2×) 3d8+3
12	149	119	89	35	5d8+13 ou (2×) 3d8+4
13	166	132	100	38	6d8+11 ou (2×) 3d8+6
14	184	147	110	40	6d8+13 ou (2×) 3d8+7
15	203	162	122	43	7d8+11 ou (2×) 3d8+8

EN COURS DE REWORK !

BESTIAIRE



TYPES DE CRÉATURES

BÊTES
Les bêtes sont des créatures qui font naturellement partie de l'écologie du monde. Elles comprennent les animaux ordinaires, mais aussi des espèces fantastiques, des dinosaures et des formes géantes.

MORTS-VIVANTS
Les morts-vivants sont des créatures dont la mort a été défiée par la nécromancie, une malédiction ou une force surnaturelle. Certains conservent leur corps, comme les zombis, les goules ou les vampires, tandis que d'autres existent sous forme d'esprits, comme les fantômes et les spectres.

FÉES
Les fées sont des créatures magiques profondément liées aux forces de la nature, à la magie sauvage et aux lieux où le monde matériel touche aux royaumes féeriques. Elles sont souvent imprévisibles et obéissent à des règles qui échappent aux mortels.

DRAGONS
Les dragons sont des créatures reptiliennes anciennes, puissantes et souvent dotées d'une intelligence exceptionnelle. Les vrais dragons possèdent des pouvoirs magiques innés et développent une puissance considérable avec l'âge.

HUMANOÏDES
Les humanoïdes sont les principaux habitants civilisés du monde. Ils comprennent une grande diversité d'espèces, de peuples et de cultures, partageant généralement une forme bipède et une intelligence suffisante pour développer des sociétés complexes.



ÉLÉMENTAIRE
Une partie des créatures de ce type ne sont guère plus que des masses animées, d'autres sont des forces de la nature dotées d'une conscience. Les élémentaires comprennent aussi les djinns, génies et éfrits.

DIABLES
Les diables sont des créatures cruelles natives des plans occultes. Ils aiment manipuler et corrompre les mortels en leur faisant signer des contrats. Clercs et magiciens maléfiques invoquent parfois des diables dans le monde matériel pour tenter de les soumettre.

ARTIFICIELS
Les artificiels sont des créatures qui ont été créées plutôt que nées. Leur existence peut être le fruit de la magie, de l'artisanat, d'un rituel ou d'une volonté surnaturelle. Certains ne sont que des constructions obéissant aux ordres de leur créateur, tandis que d'autres possèdent une conscience, des émotions et une volonté propre.

ABERRATIONS
Les aberrations sont des êtres dont la nature échappe aux lois ordinaires du monde. Beaucoup sont d'origine occulte ou proviennent de réalités et de dimensions étrangères au monde matériel. Leur anatomie, leur esprit et leurs pouvoirs peuvent défier toute logique connue.

CÉLESTES
Les célestes sont des êtres issus des plans supérieurs, liés aux forces divines et à la lumière. Beaucoup servent les divinités comme messagers, gardiens ou agents dans le monde mortel. Leur nature est profondément liée au bien et à la protection de la vie.



EXEMPLES DE CAPACITÉS DE CRÉATURES

Une fois les caractéristiques de base de votre affrontement définies, vous pouvez ajouter une capacité originale pour donner davantage de personnalité à vos monstres et les différencier dans leur façon de jouer. Les capacités peuvent être passives ou se déclencher « Lors d'un déplacement », « Lors d'une attaque », « En cas d'échec », « En cas de réussite », « En cas de dégâts », « Sur un critique », « À la mort », et bien plus encore.

- **Sang acide :** Les attaquants au corps à corps subissent en dégâts d'acide la moitié des PV perdus par la créature.
- **Crachat visqueux** : Crache une substance collante sur une cible à portée pour Ralentir la cible pendant 1 round.
- **Assoiffé de sang :** A un Avantage contre les cibles Mourantes.
- **Brute :** Ses attaques repoussent également la cible d'une distance proportionnelle aux dégâts infligés.
- **Bagarreur :** Inflige des dégâts supplémentaires, mais ne peut attaquer qu'au corps à corps.
- **Aura ardente** : Les créatures qui commencent leur tour adjacentes à ce monstre subissent 1d6 dégâts de feu.
- **Grimpeur :** Peut se déplacer normalement sur les murs et les plafonds.
- **Contrôleur :** Crée ou est immunisé aux terrains difficiles.
- **Coups Violents :** Ses attaques infligent également Étourdi à la cible.
- **Armure fragile :** Commence avec une Armure lourde. Sur un critique, elle se dégrade en Armure intermédiaire, puis en absence d'armure.
- **Fatalité :** Ses Coups Critiques infligent également une Plaie à la cible.
- **Mort explosive :** Explose à sa mort et inflige 2d6 dégâts aux créatures à portée.
- **Volant :** Peut flotter dans les airs et est immunisé aux attaques d'opportunité. Peut chuter sur un critique et atterrit À Terre.
- **Formation :** Son armure augmente d'un niveau pour chaque allié adjacent (aucune → moyenne → lourde).
- **Agrippeur :** Sur une attaque réussie, Agrippe la cible.
- **Manipulateur de gravité :** Peut attirer ou repousser les ennemis à portée.
- **Hait la lumière :** Attaque le personnage qui porte ou produit la lumière.
- **Regard hypnotique :** Les cibles doivent réussir un jet en opposition ou être Paralysées pendant 1 tour.
- **Inébranlable :** Immunisé aux dégâts jusqu'à ce qu'il subisse un Coup Critique.
- **Monté :** Dispose d'une mobilité accrue et inflige des dégâts supplémentaires après s'être déplacé vers un ennemi.
- **Obstiné :** Lorsqu'il attaque avec Désavantage, considère le jet comme s'il bénéficiait d'un Avantage à la place.
- **Tactiques de meute :** Bénéficie d'un Avantage sur ses attaques lorsqu'un allié est adjacent à la cible.
- **Défensif :** Les attaques contre lui échouent sur un 1 ou 2.
- **À distance :** Inflige des dégâts supplémentaires, mais ne peut attaquer qu'à distance.
- **Riposte :** Attaque la première créature qui l'attaque au corps à corps à chaque round.
- **Sauvage :** Inflige toujours un critique contre les créatures Agrippées.
- **Furtif :** Peut se déplacer après avoir été attaqué.
- **Silencieux :** Ses attaques réduisent les ennemis au silence, les empêchant de lancer des sorts ou d'effectuer toute autre action nécessitant leur voix.
- **Embuscade :** Est Invisible jusqu'à ce qu'il attaque.
- **Épineux :** Lorsqu'il est touché par une attaque au corps à corps, l'attaquant subit en retour 1d4 dégâts perforants.
- **Porte-étendard :** Renforce les alliés proches, en réduisant les dégâts qu'ils subissent ou en augmentant ceux qu'ils infligent.
- **Robuste :** La première fois que le monstre devrait mourir, il reste à 1 PV à la place.
- **Invocateur :** Appelle des Sbires à son aide à chaque round.
- **Rusé :** Peut échanger sa position avec celle d'un allié ou d'un ennemi.
- **Vicieux :** Ses Coups Critiques sont Vicieux (lancez 1 dé supplémentaire).
- **Contact distordant :** Sur une attaque réussie : téléporte la cible Proche d'elle.
- **Tisseur de toiles :** Peut Immobiliser une cible avec des toiles lorsqu'il la touche ou obtient un critique.

GRIMOIRE



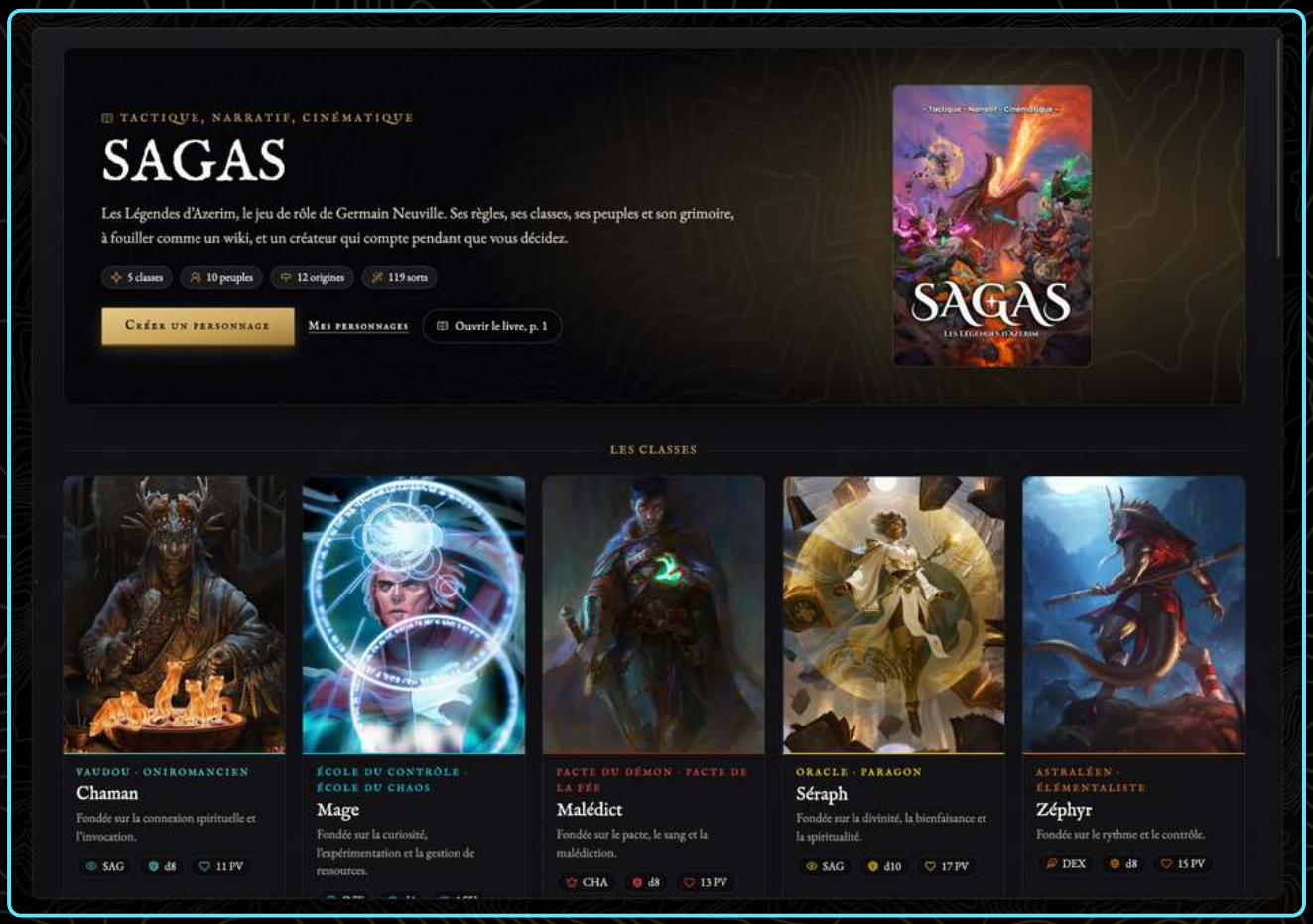
LIEN DE LA LISTE

Cette version de SAGAS ne dispose pas d'une liste de sorts complète inscrite ici. En revanche, l'entièreté des sorts déjà créés est disponible sur un document à votre disposition. Les prochaines versions disposeront d'une liste de sorts complète.

LIEN DU GRIMOIRE :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1IfnyPCTkOcc6BcDW4k_I_-Fofhq5yQQfYDrDDTJKTIo/edit?usp=sharing

L' APPLICATION SAGAS

La version digitale de SAGAS est disponible dès maintenant ! Vous y retrouverez toutes les règles, options de personnages, équipements ainsi que l'intégralité des sorts.
Le créateur de personnage vous permet, en quelque clics, de remplir une fiche de personnage complète pour vos aventures. Vous pouvez utiliser une fiche de personnage digitale ou l'imprimer directement sur papier. Si vous préférez le papier et crayon, des fiches de personnages vierges sont disponible à la fin de ce livre



https://azerim.fr/sagas

MOT DE LA FIN

SAGAS est né de nos parties, de nos réussites, de nos erreurs et de toutes ces histoires que nous avons racontées autour d'une table. Mais un jeu de rôle ne vit jamais vraiment dans un livre. Il prend vie lorsque les dés roulent, lorsque les personnages font des choix et lorsque, parfois, personne autour de la table ne sait exactement ce qu'il va se passer.

Ce livre n'est qu'un cadre. Le reste vous appartient entièrement.

Adaptez les règles, détournez-les, faites-les vôtres. Faites de vos personnages des héros, des monstres, des légendes ou simplement des gens qui essaient de survivre à leur prochaine aventure. Laissez les dés vous surprendre et, surtout, laissez votre imagination vous guider.

SAGAS n'a pas vocation à raconter une histoire pour vous, il est là pour vous aider à raconter la vôtre. Alors refermez ce livre, prenez vos dés, réunissez vos amis…

Et écrivez la suite !

Si vous lisez ces lignes…

SIGNEZ ICI !

PRÉNOM & NOM

CLASSE & SOUS-CLASSE

ORIGINE

RACE

NOM DU JOUEUR

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

◯ Athlétisme	◯ Agilité	◯ Endurance	◯ Arcane	◯ Intuition	◯ Éloquence
◯ Puissance	◯ Discrétion	◯ Volonté	◯ Lore	◯ Perception	◯ Présence

ARMES	*DÉGÂTS*	*TYPE*	*PROPRIÉTÉ*

ARMURE

PV MAX

PLAIES

RESSOURCE DE CLASSE

CAPACITÉS RACIALES

CAPACITÉS DE CLASSE

CAPACITÉS DE SOUS-CLASSE

INVENTAIRE

PC	*PA*	*PO*

ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PROPRIÉTÉ

RESSOURCES ANNEXES

CAPACITÉS DE CLASSE

CAPACITÉS DE SOUS-CLASSE

CAPACITÉS ANNEXES

MAXIMUM DE MANA

INCANTATION **BONUS ARCANE**

COMPTEUR DE MANA

NIV ---------- ACTION PORTÉE DURÉE

BACKSTORY

QUÊTE PRINCIPALE

TO DO LIST

QUÊTES SECONDAIRES

OBJECTIF PERSONNEL

TRAITS DE PERSONNALITÉ

PASSION

PHOBIE

VALEUR

FAIBLESSE

NOTES & DESSINS

PRÉNOM & NOM

SOUS-CLASSE

ORIGINE

NIVEAU

RACE

NOM DU JOUEUR

FOR
- Athlétisme
- Puissance

DEX
- Agilité
- Discrétion

CON
- Endurance
- Volonté

INT
- Arcane
- L

SAG
- tion
- ntuition

- Éloquence
- Pré ce

INVEN PE

PC | PA | PO

POSTURE .....

DÉS DE VIE

PV MAX

P L A I E S

NOUVELLES FICHES PAPIER EN COURS DE REWORK !

SAGAS

est un jeu de rôle expérimental inspiré de Donjons & Dragons, Chroniques Oubliées, Nimble et Pathfinder, conçu autour d'une idée simple : créer un jeu qui nous ressemble.

Pour donner vie à vos aventures, cette première édition propose :

5 classes et 10 sous-classes
10 races et 12 origines
Plus de 100 sorts à retrouver en ligne
Un vaste arsenal d'armes et d'armures
Des outils de maitre du jeu
Des capacités, équipements, artefacts et bien plus encore !

Cette première édition est une expérience : un socle destiné à évoluer avec ses joueurs. Chaque règle est une proposition, chaque mécanique un terrain d'expérimentation. Vos parties, vos retours et vos histoires contribueront à façonner les prochaines versions.

Découvrez les règles.
Créez votre personnage.
Et racontez votre histoire !

-Germain Neuville-