

FATE
OF A
DRAGON AGE



FATE OF A DRAGON AGE



INTRODUCTION

Dragon Age fait partie de ces univers de prime abord classiques, mais tout à fait fantastiques. Petit à petit, au fil des jeux, des livres, des comic books, des boîtes de jeu de rôles, l'univers s'étoffe sans pourtant devenir trop pléthorique, ni trop étouffant.

Toute la particularité de Dragon Age réside dans sa propension à offrir des jeux paraissant High Fantasy dans un monde Sombre et pas si fantastique que cela. Par certains égards, il rappelle le Vieux Monde de la toute première édition de Warhammer, mais un vieux monde où les démons seraient l'incarnation des vices des hommes, et où les dieux auraient été remplacés par un pancrateur unique porté par une église n'allant pas sans rappeler notre bonne vieille chrétienté.

La seconde particularité de Dragon Age, si on le compare au gros des univers du vénérable ancêtre dont il s'inspire énormément, vient dans la magie : dangereuse, puissante, brute, elle s'éloigne des standards des Royaumes oubliés et autres Greyhawk. Dans Dragon Age, pas de téléportation, pas de résurrection, pas de lois naturelles transgressées... et pas d'effets utilitaires. Quand on est un mage, on sait que l'on générera des effets souvent puissants et dévastateurs... et parfois incontrôlables.

Cependant, malgré la présence des deux premiers sets d'un jeu de rôles Dragon Age (chez Green Ronin Publishing – d'une excellente facture et possédant des données d'univers indispensables), le système ne me convenait pas. Trop calqué sur le vénérable ancêtre, avec ses classes, ses niveaux, ses points de vie et de mana qui menaient à de terribles compte d'apothicaires. Là où Dragon Age est un univers dans lequel on n'a de cesse de mettre en scène de terribles dilemmes moraux, rien de tout ça chez Green Ronin.

Heureusement, Fate le permet. Dans cette adaptation de Dragon Age au système Fate, vous trouverez une itération du système légèrement différente de ce que l'on trouve dans Fate Core. Influencée par plusieurs versions du système, cette version de Fate utilise le stress à la manière de Legend of Anglerre, quelques mécanismes issus d'autres jeux (comme le Déni issu d'Oltréé !) et se trouve être un peu plus dur et sanglant que le Fate Core original.

Afin de retranscrire un peu plus le côté viscéral de cet univers et de ces personnages, les **Fate Points** ont été renommés ici **Points d'Ardeur**. Le terme **Refresh** a été traduit par **Régénération** et le terme **Stunt** par **Prouesse**.

Bienvenue sur Thedas !

NB : Ce document ne dispense pas de posséder des ressources sur l'univers de Dragon Age. Même s'il n'est pas totalement indispensable, le jeu de rôles de chez Green Ronin Publishing est un plus non négligeable puisqu'il contient une masse d'informations intéressantes. Il en va de même pour l'excellent ouvrage « The world of Thedas », magnifique et très complet. Je conseille aussi la lecture des trois comic books sortis chez Dark Horse Publishing ainsi que des Prima Guides Collectors des deux premiers jeux. Avec cela et le wikia consacré à l'univers (en anglais), vous serez paré. Mais ce document est une simple compilation technique d'adaptation et ne contient quasiment pas de données d'univers.



CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage correspond à celle de Fate Core, mais amendée de certaines procédures supplémentaires.

NB : A la création, un personnage possède un score de régénération de 5. Il ne peut descendre, lors de la création de personnage, en dessous de 3.

1. Choisir son Origine
2. Choisir son Grand Concept
3. Choisir son Trouble
4. Choisir ses aspects
5. Choisir ses compétences selon une pyramide Great (+4)
6. Choisir sa prouesse gratuite
7. Acheter éventuellement des prouesses en dépensant des points de Régénération
8. Calculer ses scores de stress physique et mental, noter sa Régénération finale
9. Choisir son équipement important (notamment les Armes et Armures)
10. Choisir son nom et son surnom éventuel, et y accoler son score de Réputation



1. L'ORIGINE

L'origine d'un personnage détermine le peuple dont il est issu, mais aussi parfois sa classe sociale. Il peut s'agir de l'un des nombreux peuples humains de Thedas ou bien encore de l'un des peuples non-humains. L'origine est utilisée comme un aspect. Il peut éventuellement être utilisé pour refléter des particularités physiques, mais il est surtout utilisé comme un aspect social dès qu'il s'agit d'interagir avec d'autres peuples, d'autres ethnies et d'autres races. Les origines ne sont pas détaillées dans ce document, car nous partons du postulat que vous connaissez l'univers de jeu et que vous possédez les données nécessaires. Ceci était, vous pourrez compléter ce document avec le dossier de présentation de Dragon Age présent sur le même blog. De même, sont supposées acquises les relations sociales entre les diverses races et ethnies.

Voici une petite liste non exhaustive d'origines possibles dans Dragon Age : Alvar, Anderain, Antivan, Converti de Séhéron, Elfe : Citadin, Elfe : Dalatien, Esclave elfe en fuite, Férelkien, Marcherin, Nain : Noble, Nain : Paria, Nain : Roturier, Nain : Surficien, Nevarran, Orlésien : exilé, Orlésien : noble, Orlésien : roturier, Pirate de la mer de l'éveil, Qunari : Beresaad (éclaireurs et diplomates), Rivaini, Sauvage Chasind, Tal-Vashoth (rebelles Qunari), Téventide : Mage, Téventide : Noble, Téventide : Serf

A NOTER QUELQUES ORIGINES PARTICULIÈRES :

- Les origines naines peuvent être invoquées ou contraintes contre le personnage dans ses interactions avec toute autre origine, même les autres origines naines (le système de caste étant ce qu'il est). L'exception concerne les Surficiens, qui sont en général en bonne relation avec le gros des ethnies de la surface. Mais un joueur peut, par contre, invoquer l'aspect pour tout ce qui concerne le fait de mieux voir dans l'obscurité, d'enchanter des objets ou de résister à la magie. Les nains sont totalement insensibles au Lyrium.
- Les origines Qunari (et convertis de Séhéron) permettent d'être invoquée par le joueur pour tout ce qui concerne le combat ou la volonté. Mais dès qu'il s'agit d'interagir avec les autres ethnies, même Qunari (sauf les convertis de Séhéron), ou de faire preuve de souplesse mentale ou sociale, ou encore de diplomatie, on peut contraindre l'origine. De même lors de l'interaction avec les Mages.



2. LE GRAND CONCEPT

Le Grand Concept (High Concept) est déterminé comme dans les règles de base de Fate Core. Il permet de déterminer son type de métier, sa fonction, sa position sociale... Les personnages de Dragon Age entrent dans trois grandes catégories classiques : les combattants, les spécialistes et les mages. Il est important de bien déterminer l'appartenance du personnage à l'une de ces catégories, car cela déterminera son accès aux spécialisations.

NB : Un personnage désirant maîtriser la magie devra indiquer dans son Grand Concept s'il est mage du cercle, apostat ou maléficien, sans quoi toute compétence magique lui sera interdite. Un Nain ne peut être Mage, quoiqu'il en soit.

3. CHOISIR SON TROUBLE

Choisir son trouble suit la même procédure que dans Fate Core.

4. CHOISIR SES ASPECTS

Choisir ses aspects suit la même procédure que dans Fate Core.

5. LES COMPÉTENCES

La liste des compétences est à peu près celle de Fate Core. Il existe des compétences magiques que seuls les mages (des personnages possédant un aspect possédant la composante "Mage" ou "Apostat" en Grand Concept) peuvent les acquérir. Le cap des compétences commence à +4 et peut aller jusqu'à +8.

COMPÉTENCES DE BASE

Artisanat, Athlétisme, Autorité, Empathie, Equitation, Erudition, Fouille, Furtivité, Larcins, Mêlée, Observation, Provocation, Puissance, Renseignements, Ressources, Sociabilité, Survie, Tir, Tromperie, Volonté

COMPÉTENCES MAGIQUES

Création, Entropie, Instinct, Esprit, Sang

6. CHOISIR SA PROUESSE GRATUITE

Cette étape se passe exactement comme dans Fate Core.

7. ACHETER ÉVENTUELLEMENT DES PROUESSES

Cette étape se passe exactement comme dans Fate Core. On ne peut choisir que deux prouesses supplémentaires, descendant la Régénération à 3 au maximum.

8. CALCULER SES SCORES DE STRESS PHYSIQUE ET MENTAL

Le stress dans Dragon Age est géré comme dans Legend of Anglerre, de manière linéaire. Chaque personnage possède un nombre de cases de stress défini. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts de stress (Physique ou Mental), il coche un nombre de cases égal aux dégâts subits. Quand il ne reste plus aucune case à cocher pour absorber les dégâts de stress, le personnage est Taken out.

Le personnage possède aussi une conséquence à 2, une à 4, une à 6 et une à 8, qui fonctionnent comme dans les règles de Fate Core.

- Le nombre de cases de stress physique est égal à 5+Puissance.
- Le nombre de cases de stress mental est égal à 5+Volonté.

Un score de puissance élevé permet d'obtenir des conséquences supplémentaires :

- Un score de puissance de 5 ou plus permet d'obtenir une conséquence supplémentaire à 2.
- Un score de puissance de 7 ou plus permet d'obtenir une conséquence supplémentaire à 4.

LES PNJ ET LE STRESS

Les PNJ ont de une à cinq cases de stress à cocher. Pour le reste, ils fonctionnent exactement comme dans Fate Core.

9. CHOISIR SON ÉQUIPEMENT IMPORTANT (NOTAMMENT LES ARMES ET ARMURES)

Le personnage peut choisir les armes et armures appropriées à son personnage. Ces dernières sont décrites plus en détail dans le chapitre qui leur est réservé dans les règles spéciales de l'univers.

10. CHOISIR SON NOM, ET Y ACCOLER SON SCORE DE NOM

Le Nom d'un personnage possède un score qui commence à 0. Il peut évoluer en fonction de ses actions en jeu (voir la règle dans la section « règles supplémentaires »)



LES SPÉCIALISATIONS

PROUESSES DE SPÉCIALISATIONS

Dans Dragon Age, l'un des mécanismes majeurs reste les spécialisations, des domaines de compétences permettant d'obtenir des capacités spéciales. Il s'agissait donc de retranscrire cette petite particularité qui n'est pas sans rappeler les classes de prestige du vénérable ancêtre, sans pour autant trop alourdir les personnages et la mécanique de jeu. Les spécialisations sont donc traitées comme un jeu de prouesses à part.

Un personnage peut posséder une spécialisation. Chaque spécialisation possède trois prouesses acquises de manière particulière. Normalement, dans le jeu vidéo original, il peut en posséder deux. Vous pouvez décider de lui en donner une seconde si vous le désirez, et si vous pensez que la multiplication des prouesses n'est pas problématique pour votre pratique et vos joueurs. Mais il est bon de tenter de ne pas dépasser les deux spécialisations.

ACQUÉRIR UNE SPÉCIALISATION

Afin d'acquérir une spécialisation, il faut se la voir enseigner. Qu'il s'agisse d'un maître, d'un esprit ou simplement d'un livre, on ne peut prendre de spécialisation autrement. Cet aspect « roleplay » est important, la spécialisation étant un facteur de découverte lors d'une campagne. Tous les personnages ne sont pas obligés d'en acheter une. Cette acquisition est accompagnée de l'acquisition d'un aspect de spécialisation, reflétant sa vision de la voie qu'il a choisie.

LE PRIX D'UNE SPÉCIALISATION

La première prouesse d'une spécialisation est acquise en dépensant normalement un point de Régénération. Les suivantes peuvent être acquises en dépensant 2 points de Compétence lors de points de bascule majeurs de la campagne. Dans les listes qui suivent, chaque spécialisation contient trois prouesses. Chacune ne peut être sélectionnée que si la précédente a déjà été acquise.

LISTE DES SPÉCIALISATIONS

SPÉCIALISATIONS DE ROUBLARDISE

ASSASSIN

- **Exploiter les points faibles.** Quand l'assassin découvre, via l'action Créer un avantage, un aspect de sa cible qu'il identifie comme un point faible, il gagne une invocation gratuite supplémentaire de l'aspect découvert.
 - **Lacérer.** Quand l'assassin effectue une attaque en invoquant l'aspect d'un point faible de son adversaire, il peut, au prix d'un point d'Ardeur, infliger automatiquement une conséquence à son adversaire. La valeur de cette dernière est égale au nombre de shifts obtenus sur le jet (ajusté à l'inférieur). Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par scène.
 - **Un festin pour les corbeaux.** Quand l'assassin tue un ennemi il peut, au prix d'un point d'Ardeur, regagner un nombre de points de stress physique égal à son nombre de shifts obtenus sur l'attaque.

BARDE

- **Mon ode est ta force.** Vous entamez un chant galvanisant vos alliés. Vous pouvez utiliser l'action Créer un avantage avec votre compétence Art afin de créer un aspect temporaire, mais vous pouvez donner la ou les invocations gratuites de l'avantage ainsi créé à vos alliés (que vous répartissez comme vous le désirez entre vos alliés).
 - **Messire, par ici !** La présence du personnage déconcentre ses adversaires. Quand le barde occupe un adversaire, qu'il le fasse en chantant ou en jouant une comédie bienvenue, il permet à ses alliés d'en profiter. En dépensant un point d'Ardeur, le personnage peut substituer à une compétence utilisée par un allié pour attaquer, se défendre, outrepasser une résistance ou résister, par sa compétence d'Art. Il doit cependant activement tenter d'occuper son adversaire et ne peut agir lui-même (et gare si l'adversaire devait s'en rendre compte)
 - **A l'unisson.** Quand vous utilisez **Mon ode est ta force**, payez un point d'Ardeur et fournissez à la place une invocation gratuite à chacun de vos alliés présents.

DUELLISTE

- **Un petit duel ?** Le personnage est un expert dans les changements de rythme et les manœuvres de combat. Il obtient un bonus de +1 pour créer un avantage en utilisant des manœuvres de type désarmer, déséquilibrer, déstabiliser.
 - **Rompre l'équilibre.** Si le personnage bénéficie d'un aspect issu d'un boost ou de l'action « créer un avantage » sur son attaque et qu'il obtient une égalité face à son adversaire lors de ladite attaque, son attaque passe tout de même et inflige un point de stress.
 - **Défense acérée.** Quand il réussit un jet de défense au corps à corps avec style, le personnage peut, au lieu d'obtenir un boost, passer un coup au passage infligeant deux dégâts de stress physique.

ECLAIREUR DE LA LÉGION DES MORTS

- **Marque de la légion.** L'éclaireur gagne trois cases de stress physique. Il gagne aussi un bonus de +2 lors de ses interactions sociales avec les castes Naines.
 - **Force de la pierre.** Les éclaireurs de la légion sont avant tout rompus à toutes les situations. Même s'ils détestent rompre le combat, ils savent qu'un éclaireur de moins dans la légion est une perte significative. Ils n'acceptent donc de sacrifier leur vie que quand cela est réellement nécessaire : vivre pour se battre un autre jour, voilà ce qui guide leurs pas. Un éclaireur peut remplacer Athlétisme par Survie lorsqu'il s'agit d'une situation où sa vie est en jeu (comme fuir un ennemi en surnombre)
 - **Bénédictio de mes ancêtres.** En dépensant un point d'Ardeur, l'éclaireur peut annuler un sort qui lui a été infligé ce tour et ne pas en subir les conséquences négatives.



OMBRE

- **Forme d'ombre.** L'éclaireur des ombres obtient un bonus de +2 à ses jets de Furtivité visant à passer inaperçu en se fondant dans l'obscurité.
 - **Leurre.** Une fois par scène, s'il est repéré et/ou attaqué alors qu'il tentait de se cacher dans les ombres, le personnage peut, en dépensant un point d'Ardeur, déclarer qu'il s'agissait d'un leurre et qu'il se trouve en fait à l'opposé de sa position, caché dans une zone d'ombre.
 - **Frappe des ombres.** Tant qu'il n'a pas été remarqué et qu'il est caché dans les ombres, le personnage peut utiliser sa Furtivité à la place de ses compétences Mêlée ou Tir pour attaquer.

RÔDEUR

- **Survivant.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur ses jets de Survie pour guérir les conséquences physiques.
 - **Expert de la survie.** En dépensant un point d'Ardeur, le personnage trouve automatiquement le bon emplacement pour monter un campement. Il y a toujours des sources d'eau et/ou nourriture assez proche pour assurer la survie minimale du personnage et de ses compagnons.
 - **Empathie animale.** En dépensant un point d'Ardeur, le personnage est capable de calmer un animal sauvage



hostile. Il peut aussi rendre un animal domestique amical. Si l'animal domestique est accompagné de son maître, il doit cependant effectuer un jet avec, comme difficulté, le niveau de Survie du maître.

SPÉCIALISATIONS DE COMBATTANT

BERSERKER

- **Vous m'aurez pas !** Une fois par scène, dépensez un point d'Ardeur et regagnez un nombre de points de stress physique égal à votre Puissance.
- **Masse de muscles.** Vous pouvez utiliser Puissance à la place de Mêlée pour attaquer et vous défendre au corps à corps.
- **Tu la veux ma mandale ?** Après avoir subi une conséquence, le personnage, dans un accès de rage destructrice, peut dépenser un point d'Ardeur. Il peut alors infliger automatiquement une conséquence lors de son prochain coup correspondant à son nombre de shifts (ramené à l'inférieur). Si son adversaire ne possède pas de conséquences, il est directement mis hors combat.

CHAMPION

- **Cri de guerre.** Poussant un cri de fureur glaçant le sang de ses ennemis, le champion sait en profiter pour frapper au mieux. Quand il mène une charge, le champion peut dépenser un point d'ardeur et obtenir deux actions au lieu d'une seule. La seconde action ne peut cependant pas être la même que la première (il ne peut donc effectuer deux action d'attaque, mais créer un avantage et attaquer

dans la même action. Il ne peut le faire qu'une seule fois par scène.

- **Nous ne reculerons pas.** La présence du champion galvanise ses alliés. Ces derniers obtiennent un bonus de +2 pour résister à la peur, la terreur, la démoralisation. Quand des PNJ alliés fuient, le champion peut dépenser un point d'Ardeur pour les rallier à lui.
 - **Tous avec moi, jusqu'en enfer.** Quand il utilise son **cri de guerre** lors d'une charge concertée avec ses alliés, en dépensant un second point d'ardeur, il permet à tous ceux chargeant avec lui de bénéficier de la seconde action.

GUERRIER SPIRITUEL

- **Au-delà du voile.** Le guerrier spirituel peut tirer son énergie de l'immatériel. En dépensant un point d'Ardeur, sa frappe est considérée comme enchantée pour les créatures qui ne peuvent être touchées par une arme normale. Quand il dépense un point d'Ardeur, il obtient +2 sur ses attaques pour la scène.
- **Mon corps n'est qu'immatériel.** Le personnage peut substituer sa Puissance à sa Volonté (ou autre compétence) pour résister aux sorts.
 - **Béni par le voile.** En dépensant un point d'Ardeur, le personnage peut ignorer les effets d'un sort lancé sur lui.

PROTECTEUR

- **Bouclier du protecteur.** Le protecteur est passé maître dans l'art de défendre ses camarades en combat. Quand il est à proximité d'un allié et équipé d'un bouclier, le Protecteur peut substituer son score de Mêlée à celui de son allié. Il doit cependant se mettre en défense totale pour ce faire.
- **Maître protecteur.** Le Protecteur peut, quand il utilise Bouclier du protecteur, attaquer dans le même tour. Il n'a donc plus besoin de se déclarer en défense totale pour utiliser sa capacité.
- **Les coups ne passeront pas.** En dépensant un point d'Ardeur, le protecteur peut octroyer à ses alliés au contact ou à très courte portée un bonus de +2 à leurs jets de défense physique.

PSYCHOMANCIEN

- **Je dévorerai ton âme.** Quand le Psychomancien met un adversaire hors combat au corps à corps, il regagne automatiquement deux points de stress physique alors que l'âme de sa victime s'extrait de son corps pour venir nourrir le personnage.
- **Tu auras peur.** En dépensant un point d'Ardeur, le psychomancien fait appel à toute la noirceur de son âme et la projette autour de lui. Il fait fuir ses adversaires les moins résistants. Ces derniers doivent effectuer un jet de Volonté d'une difficulté égale à la Puissance du psychomancien. En cas d'échec, ils s'enfuient en hurlants, sujets à une vision d'horreur.
- **Aura de douleur.** Le psychomancien se sacrifie afin d'affecter ses ennemis. En dépensant un point d'Ardeur, le psychomancien projette sa propre douleur autour de lui. Toutes les créatures dans la zone (alliés compris) subissent 2 points de stress physique. Le psychomancien subit, lui, un point.

TEMPLIER

L'utilisation de ces prouesses demande la consommation préalable d'un peu de Lyrium (en début de scène).

- **Frappe du juste.** Quand vous frappez un utilisateur de magie, en dépensant un point d'Ardeur, le Templier peut infliger, en plus du stress physique généré par l'attaque, un nombre de points de stress mental égal à son score de volonté divisé par 2 (minimum 1).
- **Purifier.** Le Templier est capable de vider une zone de toute magie. En dépensant un point d'Ardeur et en s'infligeant un nombre de points de stress mental égal à ceux qui ont été dépensés pour le lancement du sort qu'il tente de dissiper, le Templier annule les effets de ce sort. Plusieurs templiers peuvent travailler de concert pour annuler des sorts particulièrement puissants.
- **Forteresse mentale.** Dépensez un point d'Ardeur, et annulez un aspect temporaire vous ayant été infligé par magie ou un nombre de points de stress infligés par magie égal à votre compétence Volonté.

SPÉCIALISATIONS DE MAGIE

ARCHIVISTE

Certaines prouesses de l'Archiviste sont des sorts. Ils coûtent un point d'Ardeur et du Stress Mental à activer. Ces sorts peuvent être lancés à l'aide des compétences Création ou Instinct (au choix).

- **Un avec la nature.** Le personnage invoque les esprits de la nature et s'unit à eux. Il peut alors communiquer avec les arbres environnants afin de mieux connaître ses environs (plus il veut connaître des environs éloignées, plus la portée du sort doit être importante). De plus, il peut aussi se fondre dans les arbres les plus épais. Sa perception visuelle est alors supprimée et il n'entend plus les sons qu'étouffés, mais il est totalement invisible aux yeux du profane.
- **La mémoire des Elvhes.** Le personnage peut faire appel aux connaissances ancestrales de son peuple, à ses légendes et à ses secrets... enfin, ceux qui ont survécu. En payant un point d'Ardeur, il peut remplacer une compétence non physique par Erudition. Mobilisant ses connaissances, citant des passages des légendes anciennes, il peut utiliser son savoir pour se sortir de toutes les situations. Cette prouesse n'est pas un sortilège.
- **Vengeance de la nature.** L'archiviste déchaîne les forces de la nature sur ses adversaires dans un tourbillon de feuilles, de branches, et d'épines, animant les arbres autour de lui, faisant trembler la terre et rouler les roches. Lorsqu'il se trouve dans un milieu naturel et primal, comme une forêt, l'un de ses sorts d'attaque peut, une fois par scène et au prix d'un point d'Ardeur, bénéficier d'un bonus de +6.



CHANGEFORME

Les prouesses du Changeforme sont des sorts. Ils coûtent un point d'Ardeur et du Stress Mental à activer. Ces sorts peuvent être lancés à l'aide des compétences Création ou Instinct (au choix).

- **Forme bestiale.** Le personnage peut se transformer en un animal de taille moyenne, environ la taille d'un chien ou d'un loup. Ses caractéristiques restent les mêmes, mais sous cette forme, il est incapable de parler, de communiquer ou de lancer un sort.
 - **Forme bestiale supérieure.** Le personnage peut désormais se transformer en une bête de taille plus importante (comme un ours) ou une bête capable de voler. Il obtient aussi un aspect temporaire en rapport avec sa forme (force de l'ours, vol de l'aigle, etc).
 - **Maître des formes.** Quand il est sous forme bestiale, les compétences liées à la perception, à la force et à la vitesse sont remplacées par le score d'Instinct.

GUÉRISSEUR SPIRITUEL

Les prouesses du Guérisseur spirituel sont des sorts. Ils coûtent un point d'Ardeur et du Stress Mental à activer. Ces sorts peuvent être lancés à l'aide des compétences Création ou Esprit (au choix).

- **Régénération.** Tant que ce sort est actif, chaque personnage touché par ce sort regagne un point de stress physique à chaque tour.
 - **Raviver.** Le personnage est capable de ramener un personnage mort il y a peu à la vie. Le nombre de points de stress mental à dépenser, ainsi que la réduction de compétence, est égal au nombre de minutes écoulées depuis la mort. Plus le temps passe et plus l'esprit s'enfonce profondément dans l'immatériel. Quand la cible du sort revient, elle n'est cependant pas guérie et garde toutes ses conséquences.
 - **Barrière de vie.** Quand un cadavre possédé, un mort-vivant, une abomination, un démon ou toute autre créature en lien avec l'immatériel tente de passer la barrière de vie, il doit réussir un jet de Volonté contre le jet effectué par le guérisseur spirituel pour lancer ce sort. Si la créature échoue, alors elle ne peut passer.

GUERRIER MAGE

Les prouesses du Guerrier-mage ne sont pas des sorts, mais elles ne sont accessibles qu'à un personnage dont le Grand Concept contient la notion de magie (qu'il s'agisse d'un mage du cercle, d'un mage de sang ou d'un apostat.)

- **Aura de puissance.** En payant un point d'Ardeur, vous pouvez infliger les dégâts reçus par une attaque physique à votre Stress mental.
- **Combattant des arcanes.** Vous pouvez utiliser votre Volonté en lieu et place de votre Mêlée pour attaquer et vous défendre.
 - **Voile d'immatériel.** Une fois par scène, alors qu'une attaque aurait dû vous atteindre, dépensez un point d'Ardeur. Votre corps es momentanément passé dans l'immatériel, l'espace d'un instant, et l'attaque vous a manqué.

MAGE DE BATAILLE

- **Né pour se battre.** Quand il porte une armure de légère ou moyenne (mais pas lourde), le personnage ne peut voir l'aspect « la magie c'est difficile en armure » invoqué contre lui.
- **Main de l'hiver.** Quand il entreprend d'attaquer avec la magie de l'Entropie, il peut, au prix d'un point d'Ardeur, combiner Attaquer et Affaiblir.
 - **Chaos élémentaire.** Les sorts d'attaque du mage disposent désormais d'un bonus de +2 quand ils sont lancés.



LA MORT, SES CONSÉQUENCES

Ces règles sont grandement inspirées des mécanismes d'Oltrée. Il en va de même pour la règle suivante, sur le sacrifice. Cela permet de refléter la nature soudée du groupe et la difficulté de la perte de l'un d'entre eux.

Quand un personnage meurt dans un groupe où tous les personnages sont liés, la mort d'un camarade a un poids. Alors que la fureur de l'action s'adoucit, à la fin d'une scène où un personnage est mort, les autres personnages se voient tous infliger une conséquence dont la gravité dépend des slots de conséquence qui leur restent. Mais cette conséquence est au minimum à 4. Elle peut « guérir » normalement, comme toute autre conséquence.

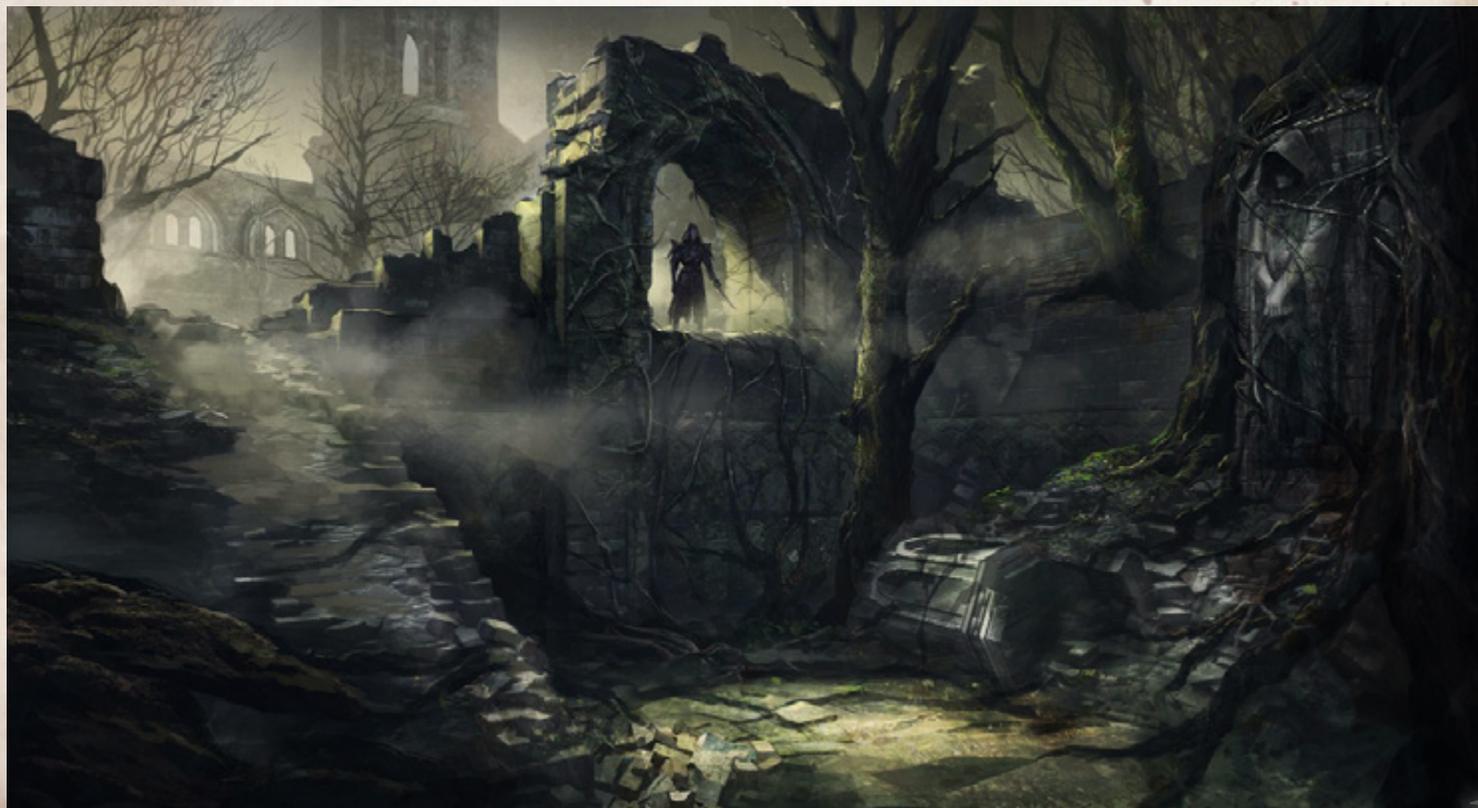
LE DÉNI

Un personnage peut refuser la mort de son camarade. Il ne souffre pas de la conséquence, mais obtient alors un point de déni (commençant à -2). Les points s'accumulent après chaque déni sans jamais pouvoir baisser. Chaque fois que le personnage obtient un nouveau point de déni après le premier, il doit effectuer un jet sans compétence dont la difficulté est égale au nombre de points de déni accumulés. Il peut cependant utiliser un aspect si nécessaire. S'il échoue, le personnage abandonne. Il quitte le groupe, abandonne sa tâche et prend sa retraite, d'une manière ou d'une autre.

LE SACRIFICE

Alors qu'un personnage subit trop de points de stress physique, et qu'il risque une conséquence extrême ou qu'il risque d'être mis hors combat, il peut déclarer une action de sacrifice. Le personnage n'est pas hors combat et dispose encore d'un tour pour accomplir une action héroïque grâce à laquelle il pourra sauver les autres personnages d'une manière ou d'une autre. A la fin de l'action, le personnage est tué de manière dramatique.

Jusqu'à la fin de la scène, tous les alliés du personnage disposent d'un aspect approprié créé au moment du sacrifice représentant le bénéfice (qu'il s'agisse de la rage provoquée par la mort de leur compagnon ou simplement de temps gagné pour s'enfuir). Cet aspect peut être invoqué gratuitement chaque tour jusqu'à la fin de la scène.



LA RÉPUTATION ET LE NOM

La réputation est un élément important dans un univers comme Dragon Age. Les personnages se font un nom, ils accomplissent des actes exceptionnels, et leur nom se répand à travers tout Thedas. Voilà pourquoi, si ce n'est au début, les joueurs sont vivement encouragés à accoler un surnom au nom de leur personnage, afin de personnaliser sa réputation.

LA BASE

Chaque personnage, à côté de son nom, possède un score commençant à 0 en début de campagne. A chaque action majeure du personnage, chaque fois qu'il se distingue de manière exceptionnelle (en bien ou en mal), se score augmente de +1. Etant sur la même échelle que les compétences, il est préférable de considérer son niveau maximum comme étant +8.

Un personnage peut utiliser son nom de deux manières :

SE SERVIR DE SA RÉPUTATION POUR OBTENIR UNE FAVEUR

Si un personnage désire obtenir faveur, avantage ou autres réponse positive à ses doléances en vertu de son nom et de sa réputation (et de ses actes passés), le MJ peut demande un simple jet de Nom. Son nom est alors utilisé comme une compétence contre une difficulté fixée par le MJ.

UTILISER SA RÉPUTATION AVEC UNE AUTRE COMPÉTENCE

Si le personnage désire séduire, intimider, provoquer, impressionner, commander, marchander, ou autre action déjà couverte par les compétences de Fate, mais qu'il désire utiliser sa réputation pour ce faire, cette dernière est utilisée comme un aspect. Il peut donc dépenser un point d'Ardeur pour l'invoquer.

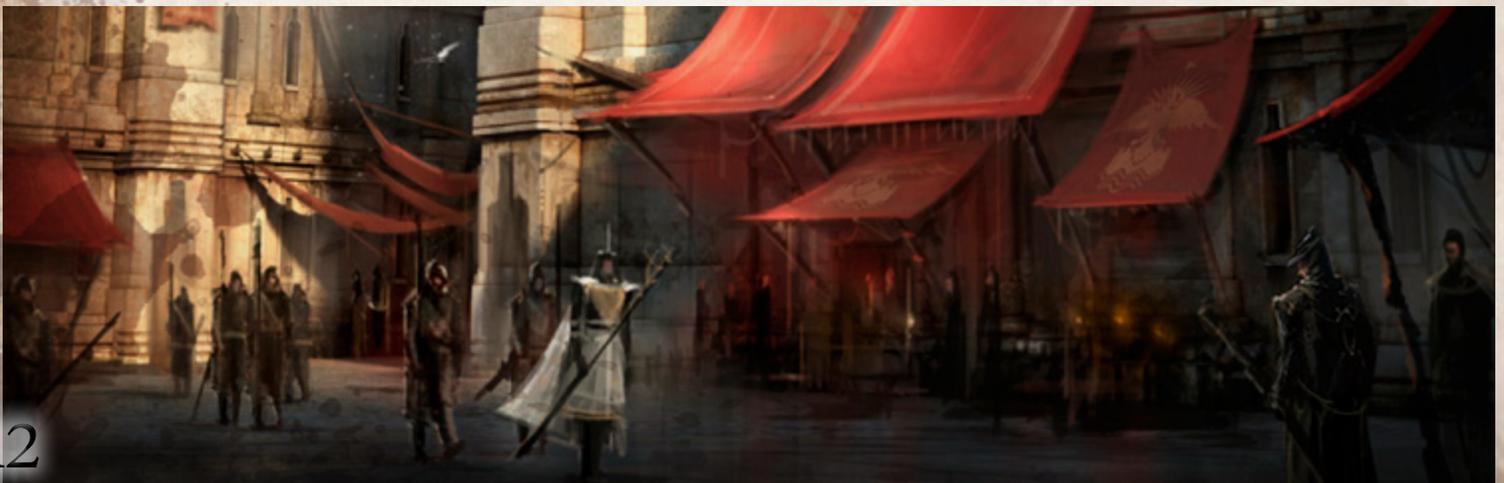
QUAND MA RÉPUTATION JOUE CONTRE MOI

Quand un personnage tente de faire oublier sa réputation, le MJ peut l'utiliser contre le personnage. Il peut l'invoquer, tel un aspect, mais cet aspect ne rapporte pas +2, mais un bonus équivalent au niveau de Nom du personnage. Ainsi, plus on est connu, plus il est difficile de se faire oublier.

ATTAQUER LA RÉPUTATION DU PERSONNAGE

Chaque personnage possède une troisième jauge de stress et un jeu de conséquences à part : Le stress Social. Ce dernier possède une base de 5 cases, plus le score de Nom du personnage. Quand un PNJ attaque la réputation du personnage, c'est dans cette jauge de stress qu'il inflige des dommages. La jauge contient 3 conséquences : une conséquence à 3, une conséquence à 6 et une conséquence à 8. Si le personnage se voit forcé de prendre une conséquence à 8, il perd alors un point de Nom.

Le stress social ne se régénère pas à chaque scène, mais à chaque scénario/aventure/étape importante de la campagne (comme cela vous semble le plus logique). C'est un stress sur le long cours.



LES ARMES ET LES ARMURES

Les armes et les armures font partie du monde de Dragon Age, et l'équipement reste une donnée importante à prendre en compte. Mais il n'est pas question de mettre en place un système de bonus aux dégâts contre une absorption de dégâts, Armes et armure seront donc traitées de deux manières différentes.

LES ARMES

Chaque arme est définie par deux données : les dégâts minimum et les aspects de l'arme.

- **Chaque arme dispose d'un score de dégâts minimums.** Ce score est utilisé en lieu et place du nombre de shifts obtenus sur un jet d'attaque dans l'unique cas où ce nombre serait inférieur au score de dégât minimum de l'arme. Par exemple, une épée courte possède des dégâts minimum de 2, donc si l'attaque n'obtient qu'un shift, les dégâts de stress physique seront tout de même de deux. Mais si l'attaque obtient 5 shifts, les dégâts seront de 5 (et non 7)
- **Chaque arme dispose d'un ou deux aspects la caractérisant.** Ces aspects peuvent être invoqués par le joueur ou par leurs adversaires, en fonction de la situation. Par exemple, un joueur peut invoquer l'aspect « petite » de la dague de son personnage alors que ce dernier tenter d'assassiner discrètement une cible en pleine foule. Mais face à un milicien équipé d'une lance, le milicien pourrait bien invoquer l'aspect « petite » de la dague pour représenter la différence d'allonge entre les deux armes, surtout s'il invoque aussi l'aspect « longue » de sa lance. Chaque type d'arme possède de base un ou deux aspects. Vous pouvez en rajouter si vous le désirez, mais essayez de ne pas multiplier les aspects.

Les armes sont classées en plusieurs catégories :

- **Les armes courtes** (*dague, gantelet, matraque, etc*). Ces dernières possèdent toujours l'aspect « petite ». En général elle peut aussi posséder des aspects comme, « discrète », « légère ». Leurs dégâts minimum sont de 1 (donc si le score de défense de l'adversaire est égal au score d'attaque de l'attaquant, un point de dégât de stress est tout de même infligé).
- **Les armes moyennes** (*glaive, épée courte, épée normale, morgenstern, hache, masse, etc*). Ces dernières ne possèdent en général qu'un aspect en lien avec son type (« tranchante », « contondante », etc). Leurs dégâts minimum sont de 2.
- **Les armes lourdes** (*marteau de guerre, épée à deux mains, hache de bataille, masse lourde, etc*). Ces dernières possèdent toujours l'aspect « Lourde », et d'autres aspects en fonction de leur type si nécessaire. Leurs dégâts minimums sont de 3.
- **Les armes longues** (*lance, pique, hallebarde, etc*). Ces dernières possèdent toujours l'aspect « Longue » ainsi que l'aspect « Encombrante », ainsi que les aspects que vous jugerez approprié. Leurs dégâts minimums dépendent de l'arme. Un bâton ou assimilé aura un dégât minimum de 1, une lance ou une pique un dégât minimum de 2 et une hallebarde ou toute autre arme d'ast lourde un dégât minimum de 3.
- **Les armes de tir** (*arcs, arbalètes, couteaux de lancer, arbalètes de poing, fronde*) se découpent comme suit :
 - **Arc** : Encombrant, Dégâts minimum 2
 - **Arbalète** : Encombrante, Lourde, Dégâts minimum 3
 - **Couteaux de lancer** : Discret, Précis, Dégâts minimum 1
 - **Arbalète de poing** : Dégâts minimum 2
 - **Fronde** : Discret, Vrombissant, dégâts minimum 1

ARMES MAGIQUES, ARMES LÉGENDAIRES

Les armes magiques sont rares en Thédas. On en trouve deux catégories : les armes enchantées par les nains ou les apaisés, ou les armes légendaires (des armes dont les pouvoirs tiennent autant de la légende que de la réalité). Entrent aussi dans ces catégories les armes nommées, les armes ancestrales, les armes possédant une réputation, etc...

Quelle que soit son type, une arme spéciale peut être augmenté de deux manière : ajouter un ou plusieurs aspects (tranchante comme un rasoir, enflammée, l'épée des Cousland, lame de sang, chatoyante, bénie, etc...) reflétant l'origine de l'arme et de son enchantement ainsi que sa nature, soit augmenter d'1 à 2 ses dégâts minimum. Les armes enchantées sont moins puissantes que les armes légendaires. Ainsi, si ces dernières peuvent cumuler deux aspects ou un aspect et une augmentation de dégât, une arme enchantée ne le peut pas.

La protection qu'offrent les armures n'est pas représentée par une réduction du stress reçu par les attaques. A la place chaque armure donne au personnage un certain nombre de conséquences supplémentaires auxquelles le personnage peut faire appel. De plus, elles possèdent toujours quelques aspects à contraindre pour le MJ. Chaque armure possède aussi une conséquence à 8, mais y faire appel signifie accepter la destruction pure et simple de l'armure.

- Armure légères (armures de cuir, cuirasses) : Une conséquence à 2 et une conséquence à 8. Aspect « pas très souple » et « la magie c'est difficile en armure ».
- Armure moyenne (maille, écaille) : Une conséquence à 2, une conséquence à 4 et une conséquence à 8. Aspect « pas très souple », « encombrante » et « la magie c'est difficile en armure ».
- Armure lourdes (demi-plaque, plaque) : Une conséquence à 2, une conséquence à 4, une conséquence à 6 et une conséquence à 8. Aspect « pas très souple », « encombrante », « lourde » et « la magie c'est difficile en armure ».
- Bouclier léger : Une conséquence à 8. Aspect : « arme de parade »
- Bouclier lourd : Une conséquence à 8. Aspect : « arme de parade », « anti-projectiles »

ARMURES SPÉCIALES

Comme les armes, les armures spéciales (magiques, légendaires, d'apparat) peuvent posséder des aspects supplémentaires. Vous pouvez aussi rajouter une conséquence à 2 ou une conséquence à 4 supplémentaires pour refléter leur côté exceptionnel.

Acquérir des prouesses de sorts

Les sorts sont nombreux dans Dragon Age, et les prouesses de sorts aussi. Il est possible, pour un Mage, de se voir enseigner des sorts sans dépenser de points de Régénération. S'il découvre un maître et que ce dernier lui dispense l'apprentissage nécessaire à l'acquisition d'un nouveau sort, il peut dépenser deux points de compétences pour apprendre son nouveau sort. Il ne peut le faire, cependant, qu'une seule et unique fois par domaine de magie (voire deux, si le personnage se spécialise). Réservez cela à des moments importants, à la fin d'une quête ou d'un long apprentissage, que cela reste rare. D'autant qu'un mage pourra aussi acquérir de nouveaux sorts via une spécialisation.



LA MAGIE

LANCER UN SORT

Lancer un sort demande un jet de compétence approprié contre une difficulté constante de +1. Chaque compétence magique possède ses effets de base et ses prouesses éventuelles. Chaque sort a un coût en points de stress mental et chaque prouesse de sort nécessite la dépense d'au moins un point d'Ardeur.

Le joueur règle les paramètres de son sort comme il le désire (durée, temps d'incantation, nombre de cibles, distance). Chaque paramètre implique un coût en stress mental et un malus sur la compétence. Ainsi, les sorts très puissants sont terriblement coûteux et difficiles à lancer. Un mage peut décider de prendre une conséquence pour payer son coût de lancement en stress mental.

PARAMÉTRER SON SORT

Plus on veut lancer un sort vite, loin, touchant plusieurs cibles et durant longtemps, plus lancer un sort est difficile et coûteux.

Les paramètres de chaque et leurs coûts respectifs correspondent aux tableaux suivants :

Durée du sort

Durée	Compétence minorée de	coût en STRESS MENTAL
Instantané	0	1
Un tour	-1	2
une scène	-2	2
15 minutes	-3	3
30 minutes	-4	3
Une heure	-5	4
Quelques heures	-6	4
Une demi-journée	-7	6
Une journée	-8	6
Quelques jours	-9	8
Une semaine	-10	10
Quelques semaines	-11	12
Un mois	-12	14
Quelques mois	-14	18
Une saison	-16	22
Deux saisons	-18	26
Une année	-20	30
Quelques années	-22	36
Une décennie	-24	44
Une vie	-28	52

Distance

Distance	Compétence minorée de	coût en STRESS MENTAL
contact	0	0
zone proche	-1	1
zone lointaine	-2	2
à vue	-3	3
quelques lieues	-6	5
éloigné	-9	8
très éloigné	-15	12

Temps d'incantation

Durée	Compétence majorée de
Instantané	0
Un tour	+1
Une minute	+2
quelques minutes	+3
15 minutes	+4
30 minutes	+5
Une heure	+6
Quelques heures	+7
Une demi-journée	+8
Une journée	+9
Par cran suivant	+1

Cible cachée

condition	Compétence minorée de
Vous ne connaissez pas la cible et ne pouvez la voir.	impossible
Vous ne connaissez pas la cible et ne pouvez la voir. Mais vous l'avez déjà vue et avez pu entrer en contact avec une possession intime.	-3
Vous ne connaissez pas la cible et ne pouvez la voir. Mais vous possédez un objet lui étant intimement lié (cheveu, rognure d'ongle, manteau favori porté depuis des années...)	-2
Vous ne pouvez voir la cible mais vous la connaissez.	-2
Vous ne pouvez voir la cible mais vous la connaissez et vous possédez un objet lui étant intimement lié.	-1
Vous ne pouvez voir la cible mais vous la connaissez intimement et vous possédez un objet lui étant intimement lié.	0

Cibles multiples

Pour chaque cible supplémentaire, réduisez votre compétence de 1.

Plus les paramètres sont puissants, plus un mage isolé aura des difficultés à réussir à le lancer et à payer le coût en stress mental. Mais plusieurs mages peuvent mettre en commun leurs compétences et effectuer un rituel tous ensemble, selon les mécanismes d'entraide de Fate Core. Le coût en stress mental peut alors aussi être partagé. Les rituels sont puissants. Ils peuvent demander des composantes rares, des circonstances particulières et impliquer des lieux spéciaux. Laissez libre cours à votre imagination.

ENTRER DANS L'IMMATÉRIEL

Ils agissent d'une utilisation de la compétence Esprit. À l'exception que tout mage, même s'il ne possède pas cette compétence, peut l'utiliser. On considérera simplement que le mage possède un score de +0.

LES RITUELS DE LA MAGIE DU SANG

Les mages du sang peuvent aussi décider de réunir des victimes et les sacrifier pour effectuer leurs rituels. Cela évite alors aux mages de dépenser du stress mental : ils vidant le stress physique de leurs victimes (les tuant au passage). Voilà ce que faisaient les mages de l'ancien empire Tévintide avec leurs esclaves quand ils en avaient besoin.



MAGIE DE LA CRÉATION

L'école de la création, également appelée école de la nature, est l'une des deux écoles de la matière, force d'équilibre et complément de l'entropie. La magie de la création manipule les forces naturelles, transforme ce qui est et crée ce qui n'est pas. La création nécessite beaucoup de finesse, plus que pour toute autre école, aussi ses maîtres sont-ils rares. Les mages qui ont étudié la création avec assiduité sont les plus demandés, car ils servent aussi bien en temps de paix que de guerre.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

Effet gratuit. Le mage est capable d'invoquer à volonté une petite luciole magique qui vole autour de lui, émettant la luminosité d'une lanterne. Invoquer la luciole est une action normale.

Guérir. Grâce à une action simple, le mage peut rendre à un personnage un nombre de points de stress physique égal à son nombre de shifts. Ceci permet donc de régénérer les cases de stress d'une valeur appropriée.

Protéger. Il peut aussi protéger un lieu en le rendant plus difficile d'accès. Entrer dans un lieu protégé par un sort de création demande un jet de Volonté contre une difficulté égale au résultat du jet de Création effectué par le mage.

Galvaniser. Le domaine de la création permet de créer des Aspects positifs sur des personnes ou des lieux, en lien avec les notions de protection et de galvanisation, qu'il s'agisse de protéger un lieu, une personne, ou de les aider. Il peut donc donner de la force à ses alliés. Ces derniers gagnent un nombre d'invocations gratuites de ces aspects égales à son nombre de shifts (pour peu que la durée du sort soit suffisante).

Défendre. Le domaine de la création permet de se défendre contre les attaques physiques, mais il faut pour cela créer des cercles tracés à la craie ou par tout autre moyen, et que ce cercle soit maintenu tel une armure, demandant donc d'infliger une durée au sort. Le nombre de shifts obtenu est égal à la difficulté pour toucher le mage.

PROUESSES

Ces prouesses sont des sorts. Sauf mention contraire, elles coûtent un point d'Ardeur pour les activer, en plus du Stress Mental dépensé normalement pour un sort. Les prouesses avancées (ayant un prérequis) ne peuvent être sélectionnées qu'à partir d'un niveau de compétence de +6.

- **Soins.** Le mage peut guérir une Conséquence d'ordre physique. Il doit pour cela dépenser un nombre de Points d'ardeur égal à la valeur de la Conséquence divisée par 2, et effectuer un jet de Création, et obtenir un résultat égal à la valeur de la conséquence. Une conséquence à 8 ne peut être guérie par ce sort.
 - **Guérison des maladies.** (Prérequis : Soins) Le mage est capable de purifier un corps des maladies qui l'habitent. Plus la maladie est virulente, plus le jet est difficile. Pour les maladies qui ne possèdent aucun remède connu, il est nécessaire d'accomplir un rituel avec, comme paramètre, une durée de « une vie ». Il peut aussi être nécessaire de récupérer des composantes particulières, à la discrétion du Maître de Jeu.
- **Apaisement.** Par ce sort, un personnage peut momentanément calmer les esprits autour de lui. Si la (ou les) cibles de ce sort sont clairement hostiles, il doit dépenser un second point d'ardeur. Mais si elles sont animées d'une haine personnelle, d'une hostilité guerrière ou idéologique, ce sort est inefficace. Il peut tout à fait servir à calmer quelques personnes en colère mais ne pourra jamais permettre de rompre un combat engagé. Les Qunari sont immunisés à ce sort. Ce sort ne fonctionne pas sur les animaux, les êtres sans conscience, les engeances, les démons, fantômes et esprits, ni sur les goules ou créatures sous l'influence du sang souillé des engeances. Si les cibles du sort sont sous l'emprise d'un autre mage ou d'un autre esprit, il faut effectuer un jet de Volonté opposé celui de la créature qui possède cette emprise sur elles, sans quoi le sort de fonctionne pas.
 - **Sanctuaire.** (Prérequis : Apaisement) Le mage dresse une barrière autour de lui ou d'une zone (selon les paramètres définis lors du lancement du sort). Tant que le sort est actif, toute personne hostile tentant de pénétrer dans la zone de sanctuaire doit effectuer un jet de Volonté contre le score obtenu par le mage lors du lancement du sort. En cas d'échec, les cibles n'arrivent simplement pas à rentrer dans la zone. Le mage doit définir, au lancement, un nombre de cibles maximum par tour. Au-delà de ce nombre, les créatures suivantes n'ont pas besoin d'effectuer un jet de volonté.

MAGIE DE L'ENTROPIE

La deuxième des deux écoles de la matière est celle de l'entropie, force opposée à la création ; pour cette raison, elle est souvent appelée école de la négation. Rien ne vit qui jamais ne meurt. Le temps met fatidiquement un terme à toute chose du monde matériel ; et pourtant, en cette fin, est le germe d'un commencement. La rivière en crue qui dévaste ses rives ne les irrigue pas moins. Le feu qui engloutit une forêt n'en fertilise pas moins le sol. Il en va de même pour la magie de l'entropie, qui manipule les forces de l'érosion, de la désintégration et de la destruction pour créer un renouveau.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbol.

Effet gratuit. Le personnage est capable de sentir instinctivement à quel point une créature est proche de la mort. Il lit son aura et sent son état physique de manière approximative et imprécise.

Affaiblir. Le personnage est capable de faire appel aux forces de l'entropie pour rendre ses cibles vulnérables. Il peut créer un avantage contre sa cible, reflétant son affaiblissement. Le mage dispose d'un nombre d'invocations gratuites égal au nombre de shifts obtenu sur le jet de dé pour la durée du sort lancé.

Attaquer. Le personnage peut effectuer une attaque grâce à sa magie. Mais son attaque vise directement les Conséquences de son adversaire. Selon son nombre de shifts obtenu, il empêche au personnage l'utilisation d'une Conséquence pour la durée de son sort.

Drainer la vie. Le personnage peut aussi directement attaquer les points de stress physique de son adversaire. Il regagne alors un nombre de points de stress physique égal aux dégâts de stress qu'il a infligé divisé par deux (minimum 1).

Mauvais œil. Le personnage peut jeter le mauvais œil sur ses cibles. Il s'agit d'une action « créer un avantage ». Il peut le faire à distance, même sans voir sa cible, pour peu qu'il possède une possession personnelle (mèche de cheveux, rognure d'ongle, objet personnel...)

PROUESSES

Ces prouesses sont des sorts. Sauf mention contraire, elles coûtent un point d'Ardeur pour les activer, en plus du Stress Mental dépensé normalement pour un sort. Les prouesses avancées (ayant un prérequis) ne peuvent être sélectionnées qu'à partir d'un niveau de compétence de +6.

- **Sommeil.** Le mage ensorcelle son adversaire qui peut résister en réussissant un jet de Volonté contre le score obtenu par le mage pour le lancement du sort. Si la cible de ce sort échoue, elle s'endort pour la durée choisie par le mage lors de son lancement.
 - **Paralysie.** (Prérequis : Sommeil) Le mage paralyse totalement une créature vivante, qui tombe au sol inanimée. La cible doit réussir un jet de Puissance contre le score obtenu par le mage lors du lancement du sort ou être affectée par le sort de Paralysie.
- **Désorientation.** Le mage rend sa cible confuse. Elle prend ses alliés pour ses ennemis, ses ennemis pour ses alliés... ou inversement. Plus rien n'est clair. En situation de combat, elle attaquera au hasard à chaque tour de combat. En situation hors combat, la cible ère sans but, comme sous l'emprise d'une forte drogue, ne faisant plus attention à son environnement. Elle peut résister à ce sort en réussissant un jet de Volonté contre le score obtenu par le Mage lors du jet.
 - **Visions d'horreur.** (Prérequis : Désorientation) Le mage induit dans l'esprit de sa victime des hallucinations horribles le mettant dans un état de choc. Chaque tour où le sort est maintenu, la victime est obligé de cocher l'une de ses conséquences. Si la conséquence de 8 est cochée, la victime est alors affectée par un trouble majeur et permanent. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres humains et les elfes. Pour affecter les nains et les Qunaris, il faut dépenser un second point d'Ardeur. Démons, engeances, créatures inhumaines et autres esprits y sont immunisés. La cible du sort peut résister à ce sort en réussissant un jet de Volonté contre le score obtenu par le Mage lors du jet. Si elle en est capable, elle peut aussi dépenser un point d'Ardeur pour en annuler les effets s'il ne lui reste plus que la conséquence à 8.

MAGIE DE L'ESPRIT

Première des deux écoles de l'énergie, l'esprit s'oppose à l'instinct. C'est l'école du mystère, de l'éphémère, l'étude des énergies invisibles qui nous entourent en permanence mais échappent aux lois de la nature. C'est de l'Immatériel lui-même que cette magie tire son pouvoir ; ses étudiants sont amenés à manipuler directement les énergies de la mana et des sorts, voire à invoquer les esprits.

De par son caractère ésotérique - l'Immatériel est pour ainsi dire inconnu des non-mages - la populace en vient trop souvent à se méprendre sur cette école, voire à l'assimiler à la magie du sang. Triste sort pour cette branche ô combien utile.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbel.

Effet gratuit. Vous pouvez ressentir l'humeur globale d'un être intelligent dans les 6 mètres. Cette humeur doit pouvoir être décrite en un mot.

Télékinésie. Le personnage peut manipuler à distance des objets, sans pour autant le faire de manière fine. Il peut soulever une pierre, mais pas crocheter une serrure, par exemple. Il peut aussi concentrer sa puissance en une attaque à distance.

Défense magique. Le mage est capable de créer un bouclier lui permettant à lui et/ou ses alliés de se protéger de la magie. La difficulté de tout sort s'attaquant aux personnes protégées est majorée du nombre de shifts obtenus par le mage sur son jet.

Bombe vivante. Le mage peut lancer un sort sur une cible auquel il doit forcément adjoindre une durée. Durant la durée de ce sort, à chaque échange, la cible doit effectuer un test de défense (Puissance) contre le score obtenu par le mage lors du lancement du sort. S'il échoue, il subit un nombre de points de stress physiques correspondant à la différence entre son jet et celui du mage. S'il réussit, le sort prend fin. Si la cible meurt alors qu'elle est encore sous l'effet du sort, elle explose, infligeant un nombre de points de Stress physique aux personnages alentour égal au niveau du mage dans la compétence Esprit.

Projeter son esprit dans l'immatériel. Un mage est capable de projeter son esprit dans l'immatériel et de le visiter. Il a cependant besoin de Lyrium pour ce faire. Pendant la projection, son corps inerte est à la merci de toute personne malveillante ou de tout danger. Il doit effectuer un jet d'Esprit afin de réussir à y pénétrer. Dans l'immatériel, tout jet physique (mêlée, puissance, athlétisme) est effectué avec le score de Volonté. On ne peut réveiller un mage plongé dans l'immatériel.

PROUESSES

Ces prouesses sont des sorts. Sauf mention contraire, elles coûtent un point d'Ardeur pour les activer, en plus du Stress Mental dépensé normalement pour un sort. Les prouesses avancées (ayant un prérequis) ne peuvent être sélectionnées qu'à partir d'un niveau de compétence de +6.

- **Parler aux esprits des morts.** Le mage peut tenter de communiquer avec l'esprit d'un mort récemment décédé en ouvrant une brèche du voile entre lui et l'immatériel. Il doit, pour cela, posséder au moins une partie du corps. Plus le temps à passé, plus il est difficile et coûteux de lancer ce rituel. Utilisez l'échelle de durée pour déterminer le surcoût en stress mental ainsi que la réduction de la compétence de magie en fonction de la date de la mort de l'esprit interrogé.
 - **Animation des morts.** (Prérequis : Parler aux esprits des morts) Le mage peut relever les cadavres des ennemis fraîchement tués autour de lui. Ces derniers sont considérés comme des combattants possédant une unique case de stress et un bonus au combat de +1. Pour chaque point d'ardeur supplémentaire dépensé sur le sort, ils obtiennent deux cases supplémentaires et un bonus au combat de +2 (maximum 5 cases et +5). Relevés dans une situation hors combat, ils peuvent devenir des serveurs décérébrés, mais ceci au risque d'attirer quelques démons si le sort dure plus de quelques minutes... et d'attirer l'ire des personnes assistant à un tel outrage.
- **Dissipation magique.** Le personnage peut dissiper les effets magiques actifs en effectuant un jet d'Esprit contre un jet de compétence de magie appropriée de son adversaire. Il doit cependant payer un nombre de point de Stress Mental égal au nombre de points payés pour le sort qu'il tente de dissiper.
 - **Retour de flamme.** (Prérequis : Dissipation magique) Le personnage se protège, ou protège des alliés, de la magie hostile. Quand un sort hostile est jeté sur la cible de ce sort, le jeteur de sort doit réussir à surpasser le résultat du jet d'Esprit du mage ou recevoir un nombre de points de stress mental égal au score de Volonté du mage.

MAGIE DE L'INSTINCT

Parfois appelée école de la puissance, l'école de l'instinct fait partie, avec son contraire l'esprit, des écoles de l'énergie ; elle concerne les forces de la nature, bien visibles, bien matérielles. Cette magie se prête à la guerre : feu, glace et foudre. Dévastation, voilà ce qu'évoque pour la plupart le mot "magie".

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Aymbol.

Effet gratuit. Vous pouvez créer une petite flamme ex-nihilo, dans le creux de votre main. Elle se maintient tant que vous ne la révoquez pas.

Attaquer. Vous pouvez attaquer en invoquant un jet de flammes face à vous, ou un poing de pierre, ou encore de l'électricité. En dépensant un point d'Ardeur, vous pouvez aussi tenter d'infliger un Aspect temporaire (comme enflammer, renverser, etc...), comme si vous aviez tenté de créer un avantage.

Défendre. Vous pouvez vous défendre en utilisant le pouvoir de la pierre. Vous substituez votre score de défense par le score obtenu sur le jet effectué pour lancer ce sort. Vous pouvez aussi décider de créer une barrière de pierre ou de feu qui sera considéré comme un Aspect approprié pour la durée du sort (avec un nombre d'invocations gratuites égal à la moitié des shifts obtenus sur le jet, arrondi à l'inférieur - minimum 1)

Affliger. Vous pouvez utiliser le pouvoir du froid et de l'hiver pour affliger vos ennemis, pour les ralentir ou les aveugler, ou celui de l'électricité pour les sonner. Ce pouvoir est géré comme l'action créer un avantage, mais le mage dispose d'un nombre d'invocations gratuites égal au nombre de shifts obtenu sur le jet de dé pour la durée du sort lancé (maximum une invocation d'aspect gratuite chaque tour).

PROUESSES

Ces prouesses sont des sorts. Sauf mention contraire, elles coûtent un point d'Ardeur pour les activer, en plus du Stress Mental dépensé normalement pour un sort. Les prouesses avancées (ayant un prérequis) ne peuvent être sélectionnées qu'à partir d'un niveau de compétence de +6.

- **Armes élémentaires.** Le personnage peut ensorceler une arme en l'enflammant ou en lui obtenant le pouvoir de la glace. Cette dernière obtient, au choix : soit un bonus de +2 aux dégâts, soit la capacité d'infliger un Aspect temporaire à toute créature qu'elle toucherait, et ce pour le prochain échange uniquement (qu'il faudra invoquer au prix d'un point d'Ardeur).
 - **Tempête élémentaire.** (Prérequis : Armes élémentaires) Le mage déchaîne les éléments sur sa (ou ses) cible(s). Il est désormais capable de combiner les effets « attaquer » et « Affliger » en un unique sort. Cette prouesse n'est pas un sort à proprement parler mais nécessite tout de même la dépense d'un point d'Ardeur.
- **Armure de pierre.** Le personnage peut invoquer une armure de pierre qui l'entoure pour la durée du sort. Elle agit comme une véritable armure, absorbant un certain nombre de points de Stress Physique. Sa solidité est fonction des shifts obtenus sur le jet. 1 shift : Une case à 2, 2 shifts : Une case à 2 et à 4, 4 shifts : Une case à 2, à 4 et à 6, 8 shifts : Deux cases à 2, une à 4, une à 6
 - **Pétrification.** (prérequis : Armure de pierre) Faisant appel à la puissance de la terre, le mage recouvre sa cible d'une couche de pierre qui l'immobilise sans pour autant la tuer ou l'asphyxier. La cible est incapable de bouger pour la durée du sort, à moins de réussir un jet de Puissance contre le score obtenu par le mage lors du lancement du sort de Pétrification.

MAGIE DU SANG

À l'origine, les Tévintides d'antan ne considéraient pas la magie du sang comme une école magique à part entière, mais plutôt comme un moyen de parvenir à augmenter la puissance de toute magie. Si elle porte ce nom, c'est bien évidemment parce qu'elle utilise la vie, plus précisément le sang, en lieu et place de mana. Les inquisiteurs avaient ainsi coutume de conserver des esclaves dont ils utilisaient le sang pour lancer les sorts qui dépassaient leurs capacités.

Au fil du temps, toutefois, l'Empire découvrit divers sorts que seul le sang rendait possibles. Bien que le lyrium fût capable d'envoyer l'esprit conscient d'un mage dans l'Immatériel, le sang lui permettait de trouver l'esprit assoupi d'autrui, de pénétrer dans ses rêves et même d'influencer voire de dominer ses pensées. Pire encore, la magie du sang permet d'ouvrir totalement le Voile pour permettre aux démons de s'engouffrer physiquement dans notre monde.

L'avènement du Cantique de la Lumière et la chute de l'ancien Empire qui en résulta a quasiment éradiqué la magie du sang ; c'est indéniablement un bienfait, car elle représente un danger tout aussi grand pour qui la pratique que pour le reste du monde.

--Tiré du "Traité sur les quatre écoles" du Premier enchanteur Asymbol.

Effet gratuit. Le mage est capable de faire appel à son propre sang, ou celui des autres, pour donner plus de puissance à sa magie. Le personnage peut puiser aussi bien dans son stress physique que son stress mental quand il lance un sort. De plus, il peut sacrifier d'autres personnes pour dépenser leur stress physique et, s'ils en possèdent, leurs conséquences pour payer le coût de ses sorts.

Attaquer. Le personnage peut attaquer toute créature possédant du sang en provoquant des hémorragies, faisant bouillir le sang, etc...

Commander à l'esprit. Le personnage est capable d'influencer l'esprit d'autrui. L'action « créer un avantage » peut être utilisée afin de créer des aspects reflétant cela. Il gagne un nombre d'invocations gratuites de ces aspects égal à son nombre de shifts obtenus sur le jet, divisé par 2.

Déchirer le voile. Le personnage est capable de déchirer le voile et d'invoquer esprits et démons pour tenter de les mettre à son service. Mais n'est pas maître d'un démon qui veut et il devra négocier avec ce dernier, souvent âprement. Il faut souvent un réceptacle, un corps vivant, pour recevoir l'esprit ainsi arraché de l'immatériel.

PROUESSES

Ces prouesses sont des sorts. Sauf mention contraire, elles coûtent un point d'Ardeur pour les activer, en plus du Stress Mental dépensé normalement pour un sort. Les prouesses avancées (ayant un prérequis) ne peuvent être sélectionnées qu'à partir d'un niveau de compétence de +6.

- **Marcheur de rêves.** Le personnage peut se projeter dans les rêves d'une cible. Le mage doit la connaître. Il contrôle alors le rêve, pouvant ainsi le scripter, le former, le dérouler et y participer. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur des sujets incapables de rêver (comme les Apaisés).
 - **Lire le sang.** (prérequis : *Marcheur de rêves*) En plaçant le sang de sa victime dans une coupe ou un bassin, le mage est capable de lire dans le passé de sa cible. La difficulté est proportionnelle au temps écoulé depuis les événements qu'il recherche (utilisez l'échelle de durée pour en déterminer la minoration de la compétence et la dépense en stress). La victime dont on lit le sang ne peut être utilisée pour
- **Visage du démon.** Le personnage est capable de changer de visage. S'il désire prendre l'apparence d'une personne précise, il doit dépenser un second point d'ardeur. S'il désire en adopter la voix, il doit en dépenser un troisième.
 - **Souiller le sang.** (Prérequis : *Visage du démon*) Le mage est capable d'instiller une maladie dans le corps de sa cible, souillant son sang. Plus la maladie est grave, plus le coup en points d'Ardeur est élevé : de 1 pour une maladie bénigne mais gênante à 5 points pour une maladie mortelle. De plus, toute maladie mortelle, qu'elle soit fulgurante ou non, doit avoir, comme durée, « une vie »