



PETERSEN

GAMES

LE PHARE SOLITAIRE

Une aventure pour Cthulhu Mythos, conçue pour 2 à 4 personnages de niveau 5

Un phare dans une baie houleuse. Une tempête surnaturelle. Ce qui, au départ, ne devait être qu'une simple livraison dépasse de loin ce à quoi le groupe s'attendait. Quels secrets cache donc le phare solitaire ?

Auteur et développement

Simon Goudreault

Illustrations

Helge Balzer, Carl Springer, Graey Erb

Carte

Jonah Bomgaars

Infographie

Tony Mastrangeli

Révision et relecture

Eytan Bernstein

Version française par Edge Entertainment

Traduction

Caroline Hammer

Relecture

Camille Boillet

Coordination

Shan Deraze

Mise en page

Mai de Cote

The Lone Lighthouse, © 2020, Petersen Games.

Identité de produit : Les éléments suivants sont identifiés comme Identité du Produit, comme défini dans l'Open Game License version 1.0a, Section 1(e), et ne constituent pas un contenu ouvert : Toutes les marques, marques déposées, dialogues, intrigues, scénarios, lieux, personnages, œuvres d'art et habillages commerciaux. (Les éléments qui ont été précédemment désignés comme Contenu Open Game ou qui sont dans le domaine public ne sont pas inclus dans cette déclaration.)

Contenu ouvert : À l'exception du matériel désigné comme Identité de Produit (voir ci-dessus), les mécaniques de jeu de ce produit Petersen Games constituent du Contenu Open Game, tel que défini dans l'Open Game License, version 1.0a. À part le contenu désigné comme Contenu Open Game, aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite.



LE PHARE SOLITAIRE

Une aventure pour CHTULHU MYTHOS, conçue pour 2 à 4 personnages de niveau 5

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Farzeen est une ville côtière située sur l'île du même nom. Dans la baie, à quelques kilomètres des quais, se trouve un phare solitaire garantissant aux navires qui circulent dans le secteur de ne pas s'échouer sur les nombreux récifs éparpillés dans la mer autour de l'île. Afin que son fanal reste allumé pour les navires de passage, Mathias Ullmann charge les PJ d'y livrer une caisse de charbon. Ullmann sait que le phare sert de prison à une entité interstellaire connue sous le nom de vampire de feu. Depuis des générations, la famille de Mathias Ullmann s'assure que la créature reste liée à sa prison. Normalement, Ullmann effectue lui-même la livraison du charbon et des autres provisions essentielles, mais depuis quelque temps il s'est lassé de cette tâche et il décide d'embaucher les PJ pour faire le travail à sa place.

Sur le trajet vers leur destination, une tempête surnaturelle menace les PJ. Lorsqu'ils atteignent le phare, ils découvrent que le bâtiment a essuyé le gros de l'orage et que la cabane attenante est en pièces. Le phare est abandonné et les PJ découvrent petit à petit ce qu'il s'est passé. Le phare a été construit pour emprisonner un vampire de feu, une créature venant d'au-delà des étoiles.

Lorsque sa fin est proche, le vampire dévore l'actuel gardien du phare et le transforme en vampire de feu à son tour. Le dernier gardien en date, Stepjan, a appris ce qui l'attendait et s'est enfui, mettant en danger le cycle et laissant aux PJ le soin de gérer la situation.

ACTE I : LES COURSES DE LA SEMAINE

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Mathias Ullmann est le contact en ville de Stepjan, le gardien du phare. N'ayant pas eu de nouvelles du vieux gardien depuis plusieurs jours, Mathias préfère envoyer une cargaison de charbon au phare afin de s'assurer que le feu reste allumé. Il embauche les PJ pour ce faire. Malheureusement pour eux, une tempête se prépare, ce qui complique leur traversée.

SCÈNE I : UN LOURD COLIS

Un humain à la stature frêle vous retrouve en périphérie de la ville, au point de rendez-vous fixé, pour que vous récupériez la caisse de charbon destinée au phare.
« B'jour. Je suis Mathias Ullmann. Bien aimable de vot' part d'apporter cette caisse à Stepjan au phare. Je serais vous, j'me grouillerais. Y'a une tempête qui se prépare. »
Sur ces mots, il tapote la caisse à côté de lui puis s'en va.

Le phare est situé à environ trois kilomètres de la ville, sur un roc saillant hors de l'eau. Vu le poids de la caisse qu'il doit porter, le groupe est obligé de voyager à un rythme lent. Normalement, il devrait mettre une heure maximum à atteindre sa destination.

DÉVELOPPEMENT. Soulever la caisse nécessite une valeur de Force totale de 30. Un PJ qui maîtrise la compétence Athlétisme peut ajouter 4 à sa valeur de Force pour la soulever. Si les PJ ouvrent la caisse, celle-ci est comme prévu remplie de charbon. Mathias dispose de plusieurs barques. Avec son autorisation, les PJ peuvent lui emprunter gratuitement une ou plusieurs pour atteindre le phare.

SCÈNE 2 : UN TEMPS DE CHIEN

Lorsque les PJ sont en route vers leur destination, lisez ou paraphrasez l'encadré ci-dessous :

De noirs nuages tourbillonnent à l'horizon. Ils sont si épais qu'ils empêchent la lumière du soleil d'éclairer vos minuscules embarcations et en quelques minutes, vous ramez dans le noir. L'air devient froid, et les gouttes de pluie se changent vite en déluge.

La visibilité devient mauvaise, car le changement brutal de température génère du brouillard. Jusqu'à ce que la tempête se dissipe, les attaques à distance sont désavantagées au-delà d'une portée de 6 mètres.

DÉVELOPPEMENT. Un test réussi de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) révèle qu'avec le peu de visibilité, le seul point de repère des PJ reste la lumière émanant du phare. Il serait mal avisé de faire demi-tour. Un PJ maîtrisant Yog-Sothotherie sait aussi que cette tempête présente des caractéristiques surnaturelles et qu'elle pourrait être l'œuvre d'une créature du Mythe.

Si vous souhaitez que le groupe rencontre d'ignobles créatures des profondeurs, faites jouer la rencontre 2.1. Si vous préférez qu'ils soient sujets à d'horribles visions, choisissez la rencontre 2.2.

SCÈNE 2.1 : EMBUSCADE !

En progressant vers le phare, les PJ aperçoivent des formes sous l'eau qui approchent rapidement.

DÉVELOPPEMENT. Demandez un test de Sagesse (Perception) DD 12 aux PJ. En cas de réussite, ils voient un groupe de silhouettes qui nagent vers eux depuis le fond de la baie. Si aucun PJ ne réussit le test, les grands singes hybrides de profond qui approchent prennent le groupe par surprise.

CRÉATURES. Plusieurs **grands singes hybrides de profond** (1 de moins que le nombre total de PJ) se dirigeaient vers le phare et n'ont pas pu résister à ce repas apparemment servi sur un plateau. Les grands singes émergent à environ 6 mètres des bateaux. Dès qu'ils font surface, ils attaquent, d'abord en lançant des pierres, puis au corps à corps lorsqu'ils se sont suffisamment rapprochés.

SCÈNE 2.2 : EN AVANT !

En approchant du phare, les PJ entendent des formes flotter sur l'eau.

DÉVELOPPEMENT. En arrivant près du phare, les PJ remarquent des silhouettes vaguement humanoïdes au loin qui leur font signe.



Lorsqu'un personnage atteint la zone où se trouvait une silhouette quelques instants auparavant, il ne découvre qu'un tas d'algues puantes flottant sur l'eau. Si un PJ les touche, il est immédiatement assailli par la vision d'un visage enflammé et furieux hurlant des paroles incompréhensibles. En réussissant un test de Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 14, un personnage peut comprendre que sa vision montrait un vampire de feu. Cet événement compte comme une découverte dérangeante mineure et le personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'effroi. Pour les besoins de cette aventure, ce niveau d'effroi ne disparaît pas après une heure.

SCÈNE 3 : UNE MACABRE DÉCOUVERTE

À presque 800 mètres de leur destination, les PJ rencontrent le premier signe de ce qui s'est passé. Le corps boursoufflé du gardien du phare, Stepjan, est affalé sur un récif rocheux. Sa petite barque s'est écrasée contre le flanc du rocher et des marques de griffures sont visibles sur l'embarcation. Sa peau est grise et ses yeux creusés et écarquillés. Tout son visage est figé dans une expression de terreur. Même mort, il agrippe encore une dague dont la lame est en cristal et la poignée en pierre et en corail.

DÉVELOPPEMENT. Si un PJ interagit avec le corps, que ce soit en le touchant ou en lançant un sort dessus, le cadavre se désintègre en une pile de cendres. Le PJ qui a déclenché cet effet entend le dernier hurlement d'agonie d'un homme damné. Assister à cet événement perturbant compte comme une découverte dérangeante mineure et le PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'effroi. Pour les besoins de cette aventure, ce niveau d'effroi ne disparaît pas après une heure. Dans ce cas précis, le corps étant la source de l'effroi, disperser les cendres suffit à en détruire la source.

TRÉSOR. La dague en cristal est un objet magique appelé la *dague des profondeurs* (voir page 9).

ACTE 2 : LE PHARE

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Le gardien du phare, Stepjan, s'occupe d'entretenir sa lumière depuis 40 ans. Tandis qu'il pêchait au large de la côte quelques semaines plus tôt, il a attrapa un étrange cristal dans son filet. Dès lors, il l'a précieusement gardé sous son lit, ne pouvant se résoudre à l'amener en ville pour le vendre.

Avec le temps, Stepjan a commencé à se sentir nerveux en regardant le feu brûlant au sommet du phare, et il a récemment découvert pourquoi. Le feu est une entité extraplanétaire qui se nourrit de la force vitale du gardien et le transforme lentement en une autre créature de sa propre espèce. Refusant de subir le même sort que ses prédécesseurs, Stepjan a pensé s'enfuir. Mais des profonds désireux de récupérer leur cristal le traquaient, rendant l'évasion au mieux risquée, au pire suicidaire. Tant que le feu brûle, les profonds se tiennent à distance. Qui sait ce qui se passera si le feu s'éteint ?

SCÈNE 1 : LA CABANE

La petite cabane à côté du phare a supporté les éléments pendant des siècles. Mais la tempête qui vient de se produire était assez violente pour arracher la porte de ses gonds et percer un trou dans le toit. L'intérieur de la cabane est divisé en

deux pièces : une petite chambre à coucher avec à peine assez d'espace pour une paillasse et une table de nuit, et une salle commune plus grande équipée d'un poêle en fer, d'une table, d'une unique chaise et d'une armoire. Tout est en pagaille.

DÉVELOPPEMENT. En entrant dans la cabane, qui se trouve dans la zone de manifestation de Père Dagon, les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine de subir 2 niveaux d'effroi. Ces niveaux ne disparaissent que si les PJ passent au moins 24 heures à au moins 30 mètres du cristal.

Si un PJ fouille la cabane, il peut effectuer un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour trouver un journal imbibé d'eau (voir les aides de jeu 1 et 2) et un étrange cristal sous le lit. Au cours de son séjour dans le phare en tant que gardien, Stepjan a noté ses réflexions quotidiennes dans un journal, dont la majeure partie a été détruite par la tempête.

Le cristal est le nucléus de la manifestation de Père Dagon. Il fait environ la taille d'un humain adulte et émet de douces pulsations de lumière blanche. Les PJ ne l'ont peut-être pas encore compris, mais de nombreux profonds attendent que le vampire de feu du phare parte pour pouvoir venir récupérer le cristal.

TRÉSOR. En dehors des notes du journal, les PJ voudront peut-être prendre le cristal avec eux. Il est lourd et encombrant, mais reste transportable. Un PJ adorateur de Cthulhu, de Père Dagon ou de Mère Hydra présent dans la zone de manifestation bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et au DD de sauvegarde de ses sorts. Un PJ adorateur de tout autre Grand Ancien, Dieu Extérieur ou entité similaire est avantagé lors de tous ses jets de sauvegarde de concentration dans la zone de manifestation. Cette zone s'étend dans un rayon de 30 mètres autour du cristal.

SCÈNE 2 : LE PHARE

Le phare comporte deux étages. Le rez-de-chaussée est jonché des pages éparpillées d'un journal ; un escalier monte sur 15 mètres dans les ténèbres. Le crépitements des flammes est audible même à cette distance.

DÉVELOPPEMENT. Le journal contient l'aide de jeu 3. Si un PJ comprend que le brasier du phare est un vampire de feu, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine de subir un niveau d'effroi. À ce moment de l'aventure, si un PJ décide de fuir le phare, il tombe sur une horde de profonds qui attendent dans le brouillard que la lumière s'éteigne. Réussir à survivre à l'extérieur du phare est au mieux hasardeux.

Le sommet abrite un brasero délicatement ouvragé de 3 mètres de largeur dans lequel brûle une immense flamme. Le charbon s'est consumé depuis longtemps, et pourtant le feu brûle encore, planant à quelques centimètres au-dessus du brasero. L'étage fait 6 mètres de largeur et tout le groupe peut y entrer en même temps.

CRÉATURE. Le **vampire de feu** veut englober toute la caisse de charbon et exige en aklo que les PJ la lui remettent. Un PJ qui ne parle pas l'aklo peut effectuer un test de Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 15 pour comprendre ce que l'entité tente de demander. Si les PJ obtiennent, le vampire de feu devient une immense flamme qui engloberait l'étage du phare avant d'exploser en une boule de feu. L'explosion fait fuir les profonds, mais risque de tuer tout le groupe si les PJ restent à l'intérieur du phare. Laissez-leur entre 1 et 2 rounds pour s'échapper, le temps que le vampire de feu atteigne sa taille maximum.

Phare de Farzeen



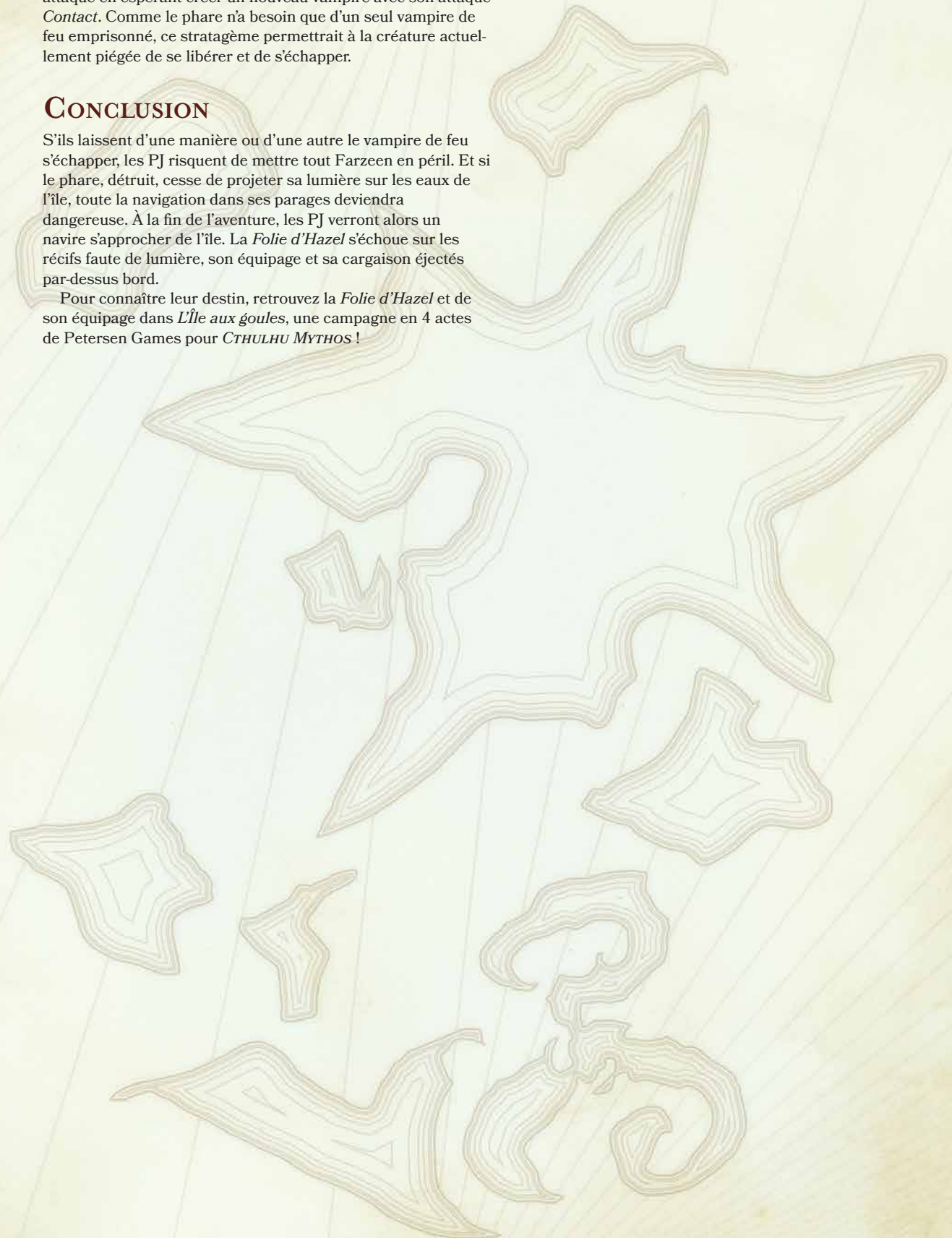


Si les PJ refusent de nourrir le vampire de feu ou mettent trop longtemps à répondre à ses exigences, le monstre les attaque en espérant créer un nouveau vampire avec son attaque *Contact*. Comme le phare n'a besoin que d'un seul vampire de feu emprisonné, ce stratagème permettrait à la créature actuellement piégée de se libérer et de s'échapper.

CONCLUSION

S'ils laissent d'une manière ou d'une autre le vampire de feu s'échapper, les PJ risquent de mettre tout Farzeen en péril. Et si le phare, détruit, cesse de projeter sa lumière sur les eaux de l'île, toute la navigation dans ses parages deviendra dangereuse. À la fin de l'aventure, les PJ verront alors un navire s'approcher de l'île. La *Folie d'Hazel* s'échoue sur les récifs faute de lumière, son équipage et sa cargaison éjectés par-dessus bord.

Pour connaître leur destin, retrouvez la *Folie d'Hazel* et de son équipage dans *L'Île aux goules*, une campagne en 4 actes de Petersen Games pour *CTHULHU MYTHOS* !





APPENDICE : MONSTRES ET OBJET IMPORTANT

GRAND SINGE HYBRIDE DE PROFOND

Les croisements entre des profonds et les bêtes de la jungle côtière de Farzeen ont produit des monstruosités terrifiantes, mais rarement aussi horribles que les grands singes hybrides de profond. Ces primates hirsutes de la taille d'un homme commencent à montrer les signes de leur transformation abyssale : yeux laiteux et globuleux, peau visqueuse, mains et pieds palmés.

Armure primordiale. D'épaisses plaques chitineuses et de dures écailles ont surgi de la fourrure emmêlée des grands singes, leur donnant l'apparence de monstres marins primordiaux ou d'horreurs squameuses des profondeurs.

Prédateurs rusés. L'hybridation avec un profond a élevé ces grands singes à un niveau de conscience inédit parmi les bêtes moins évoluées de la jungle. Ils étudient leurs adversaires avec une intelligence inhumaine troublante et semblent même comprendre les langues des humanoïdes.



GRAND SINGE HYBRIDE DE PROFOND

Bête (profond) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 6 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues comprend le commun, mais ne peut pas parler

Dangerosité 1 (200 PX)

Apnée. Le grand singe hybride de profond peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Mélancolie marine. Le grand singe hybride de profond est avantagé lors des tests de Force (Athlétisme) visant à nager. En revanche, à l'issue de toute semaine passée à plus de 15 km de la mer, il doit réussir un JS Sagesse DD 10, sous peine de voir sa valeur de Sagesse réduite de 1 jusqu'à ce qu'il regagne la côte.

ACTIONS

Attaques multiples. Le grand singe hybride de profond effectue deux attaques de poing.

Poing. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Rocher. Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 7,50 à 15 m, une cible. Réussite : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.



VAMPIRE DE FEU

Les vampires de feu sont des créatures gazeuses ou plasmiques intelligentes, originaires du secteur de l'astre Fomalhaut. Ces monstres apparaissent lorsqu'ils sont convoqués par des mortels qui cherchent à en savoir plus sur les origines de l'univers ou sur le culte de Cthugha, mais ils sont également capables de voyager entre les astres par leurs propres moyens. Dans un cas comme dans l'autre, leurs motivations et desseins restent mystérieux.

Lorsque ces créatures se manifestent, elles apparaissent telles des entités de flammes vivantes. Leur structure interne est visible, sans cesse dissoute et reformée, mais l'embrassement ne cesse jamais. Elles apparaissent sous diverses tailles, de simples incandescences de la taille d'une main aux énormes horreurs aux proportions d'un feu de joie (dimension préférée de la plupart des vampires de feu). Parler de masse n'a pas vraiment de sens pour ces êtres qui flottent dans les airs ou dans l'espace avec aisance. En théorie, si l'on recueillait le plasma qui les compose, on pourrait bien soupeser quelque chose, mais cela ne dépasserait pas un ou deux kilogrammes.

Au fil d'un temps très long, les vampires de feu se développent de manière considérable. Les colossales entités

appelées Fthaggua et Cthugha pourraient n'être que des vampires de feu ayant survécu à des éternités en accumulant une puissance, une intelligence et une taille incommensurables.

Les armes non magiques ne sont guère efficaces contre les vampires de feu. L'eau peut les blesser, de même que des seaux de sable ou d'autres techniques de lutte contre les flammes. Contrairement à ce que le bon sens nous dicte, les priver d'air ne les empêche pas de brûler et ils survivent d'ailleurs très bien dans l'espace. Les vampires de feu les plus anciens et astucieux acquièrent souvent des niveaux dans une classe de lanceur de sorts.

Ce que vous voyez



Cette énorme entité ardente semble prête à s'effondrer, mais ne se consume pas vraiment. Au cœur de ce chaos de flammes, se désagrège et se reconstitue sans cesse une forme rappelant étrangement un visage qui n'a rien d'humain.





VAMPIRE DE FEU

Vase de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 16

Points de vie 85 (9d10 + 36)

Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	23 (+6)	19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

Vulnérabilités (dégâts) froid

Résistances (dégâts) acide, foudre, radiants ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) feu

Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, épuisement

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues aklo

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Apnéique. Le vampire de feu n'a pas besoin de respirer.

Corps de feu. Le vampire de feu est capable de passer par des espaces très étroits (largeur minimale de 2,5 cm) sans avoir besoin de se faufiler. Une créature qui entre en contact physique avec le monstre ou le touche avec une attaque de corps à corps alors qu'elle est dans un rayon de 1,50 m de lui subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, le vampire de feu peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. La première fois d'un tour de jeu qu'il entre dans l'espace d'une autre créature, cette dernière subit 5 (1d10) dégâts de feu et prend feu. Jusqu'à ce que quelqu'un consacre une action à éteindre les flammes, la créature continue à subir 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu.

Étouffement. Le vampire de feu subit 1d6 dégâts de froid pour chaque tranche de 1,50 m qu'il parcourt dans l'eau et pour chaque multiple de 4 litres d'eau dont on l'asperge. D'autres moyens de lutte contre les flammes, comme les étouffer avec de la terre ou du sable, infligent des dégâts non réduits par ses résistances (à l'appréciation du MJ).

Illumination. Sauf lorsqu'il est invisible, le vampire de feu émet une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Au prix d'une action, il peut devenir invisible et le rester jusqu'à ce qu'il attaque ou inflige des dégâts par un autre intermédiaire que ses Particules ardentes.

Vision dans le néant. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du vampire de feu.

Voyage interstellaire accéléré. Le vampire de feu peut survivre et voyager dans l'espace à des vitesses ahurissantes. La durée des trajets varie, mais il lui faut généralement 3d20 heures pour relier deux points d'un même système solaire, et 3d20 jours pour atteindre un autre système stellaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vampire de feu effectue deux attaques : une de contact et une de particules ardentes.

Contact. *Attaque d'arme de corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 13 (2d6 + 6) dégâts de feu ; si la cible est une créature, le vampire de feu consomme une part de son énergie psychique. La créature doit alors réussir un JS Sagesse DD 15, sans quoi sa caractéristique d'incantation principale (ou son Charisme si elle ne lance pas de sorts) est réduite de 1d4 jusqu'à ce qu'elle termine un repos long ; quand une valeur de caractéristique est ainsi réduite, le vampire de feu récupère 5 points de vie. Si la créature a plus d'une caractéristique d'incantation, la plus faible est réduite en premier. Si, par cette attaque, la valeur d'une caractéristique d'une créature est réduite à 0, elle meurt dans une explosion de flammes. Son corps est complètement calciné, mais de ceux qu'elle portait, seuls les objets inflammables et non magiques sont endommagés. Un nouveau vampire de feu émerge de cette déflagration, doté d'un seul point de vie (il peut toutefois récupérer ses pv normalement à partir de là).

Si la cible est un objet inflammable ou une créature, elle prend feu. Jusqu'à ce qu'une créature consacre une action à éteindre les flammes, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu (s'il s'agit d'une créature) ou au début de chaque tour du vampire de feu (dans le cas d'un objet).

Particules ardentes. Le vampire de feu crée jusqu'à deux particules de feu de taille TP apparaissant en un ou deux points qu'il voit dans un rayon de 27 m. Une particule s'éteint si elle se retrouve à plus de 27 m du vampire de feu. À tout moment, les sens du monstre peuvent fonctionner simultanément de sa propre position et de celle de l'une ou l'autre des particules. Il peut en outre contrôler le déplacement de chaque particule par une action bonus. Chaque particule peut être attaquée et présente le profil suivant : CA 16, 1 pv, vitesse 0 m et vol 12 m (vol stationnaire), immunité contre les attaques qui n'infligent pas de dégâts de froid et ne sont pas à base de vent. Le vampire de feu peut, au prix d'une action, effectuer une attaque de contact depuis la position de l'une de ses particules, auquel cas les dégâts infligés ne sont que de 8 (1d4 + 6) dégâts de feu. Le vampire de feu doit se concentrer pour maintenir les particules actives, comme pour la concentration d'un sort.



OBJET IMPORTANT

DAGUE DES PROFONDEURS

Cette dague possède une lame en cristal et une poignée en pierre et en corail. Elle dispose de 3 charges. Avant d'effectuer un jet d'attaque pour une attaque portée avec la dague, celui qui la manie peut décider de dépenser jusqu'à trois charges. Chaque charge ainsi dépensée ajoute 1d6 dégâts de froid à l'attaque si elle touche.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts effectués avec la *dague des profondeurs*.



HANDOUTS

HANDOUT 1

[...] accepté le poste de gardien du phare. Mathias n'a rien voulu me dire sur mon prédécesseur, mais j'ai le sentiment qu'il ne me dit pas tout ce qu'il sait [...]. Ce n'est pas si mal en fin de compte, j'ai du temps pour me détendre... l'appareil qui alimente la lumière est très efficace, elle reste allumée avec très peu de charbon [...]. J'ai pêché un cristal étrange dans la mer aujourd'hui. Il est joli.

HANDOUT 2

J'ai la sensation étrange d'être espionné. C'est peut-être la solitude, mais je jurerais avoir vu quelqu'un me faire signe de la main depuis la côte hier [...]. La lumière a cligné la nuit dernière et tout de suite un coup a frappé ma porte. Rien [...]. On dirait qu'ils n'aiment pas la lumière. J'ai intérêt à m'assurer qu'elle reste allumée [...].

HANDOUT 3

J'ai compris ce qui s'était passé [...]. Maudit soit Mathias et maudite soit toute cette île ! Je ne peux pas partir à cause de ces... choses ! La lumière, la lumière ne doit pas s'éteindre. Il me faut plus de charbon, je dois le faire durer plus longtemps, je vais tomber à court. J'ai envoyé une demande à Ullmann, mais ça fait plus d'une semaine. La lumière doit rester allumée. Je dois la nourrir. Une tempête arrive, je le sens dans mes os. Je dois en profiter pour fuir discrètement. La lumière ne doit pas s'éteindre. Je ne dois pas prendre le risque que quelqu'un la nourrisse trop en mon absence. Je dois faire vite.

Guerrier 5 | Soldat | NB | M

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Humain

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

18 | +2 | 9 m | 13

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

44

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

POINTS DE VIE ACTUELS

5d10
TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES

NIVEAU D'ÉPUISEMENT

NIVEAU D'EFFROI



DD

INTERVALLE

NOM DU PERSONNAGE



PORTRAIT

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

18

+4
FORCE

14

+2
DEXTÉRITÉ

15

+2
CONSTITUTION

11

+0
INTELLIGENCE

13

+1
SAGESSE

9

-1
CHARISME

- 7 FORCE
- 2 DEXTÉRITÉ
- 5 CONSTITUTION
- 0 INTELLIGENCE
- 1 SAGESSE
- 1 CHARISME

JS

- 2 ACROBATIES (DEX)
- 0 ARCANES (INT)
- 7 ATHLÉTISME (FOR)
- 2 DISCRÉTION (DEX)
- 1 DRESSAGE (SAG)
- 2 ESCAMOTAGE (DEX)
- 3 HISTOIRE (INT)
- 2 INTIMIDATION (CHA)
- 0 INVESTIGATION (INT)
- 1 MÉDECINE (SAG)
- 0 NATURE (INT)
- 4 PERCEPTION (SAG)
- 1 PERSPICACITÉ (SAG)
- 1 PERSUASION (CHA)
- 0 RELIGION (INT)
- 1 REPRÉSENTATION (CHA)
- 1 SUPERCHERIE (CHA)
- 1 SURVIE (SAG)
- 4 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : boîte de jeux (cartes), véhicules terrestres
Langues : commun, elfe

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

Épée longue | +7 | 1d8 + 4 tranch.

Arbalète légère | +5 | 1d8 perf.

Épée longue : polyvalente (1d10) ; quand elle est maniée à deux mains, ses dégâts deviennent 1d10 + 3 tranchants, mais le PJ perd 2 en CA car il ne manie pas son bouclier.

ATTAQUES ET SORTS

Grade militaire. Lors de votre carrière de soldat, vous avez atteint un certain grade militaire. Les soldats fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent encore votre autorité et votre influence, et s'en remettent à votre avis s'ils sont de grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour exercer une influence sur les autres soldats et réquisitionner de l'équipement simple ou des chevaux pour les utiliser temporairement. Vous pouvez généralement avoir aussi accès aux camps et aux forteresses militaires alliés dont les hommes reconnaissent votre grade.

Style de combat (Protection). Quand une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous se trouvant à 1,50 m ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage lors de son jet d'attaque. Vous devez manier un bouclier pour ce faire.

Second souffle. Vous pouvez puiser dans une réserve limitée d'endurance pour ne pas prendre de mauvais coups. Vous pouvez effectuer une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois l'aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Sursaut d'activité. Vous pouvez dépasser vos limites physiques normales pendant quelques instants. À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer une action supplémentaire. Une fois l'aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Attaque supplémentaire. À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une chaque fois que vous effectuez l'action Attaquer pendant votre tour de jeu.

Enquêteur paranormal. À partir du niveau 3, vous pouvez lancer détection de la magie et identification, mais uniquement comme rituels. Identification vous permet non seulement de savoir comment utiliser un objet et ses propriétés, mais vous informe également sur l'un des aspects suivants (de votre choix) : l'alignement du créateur, la fonction précise pour laquelle l'objet fut créé ou l'espèce du créateur.

Discernement des faiblesses. À partir du niveau 3, vous pouvez par une action bonus ajouter votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse (le plus élevé, minimum +1) à vos jets de dégâts d'arme jusqu'à la fin de votre tour de jeu actuel. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme dans cet intervalle, vous apprenez un aspect de la cible. Le MJ choisit l'information divulguée (un trait, une action, un sens, une vulnérabilité, une résistance ou une immunité), mais vous pouvez donner vos priorités. L'effet déstabilise la créature touchée. Si la cible est censée effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir sa concentration en raison des dégâts infligés, elle est désavantagée lors du jet. Si la cible empêche une autre créature, celle-ci peut jouer sa réaction pour tenter un test de caractéristique d'évasion. Vous pouvez utiliser cette aptitude trois fois. Vous récupérez ce quota à l'issue d'un repos long.

Je suis toujours poli et respectueux.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Bien commun. Notre rôle est de risquer notre vie pour défendre les autres. (Bon)

IDÉAUX

Quelqu'un m'a sauvé la vie sur le champ de bataille. Aujourd'hui encore, je refuse de laisser un ami derrière moi.

LIENS

Je préférerais manger mon armure plutôt que d'admettre que j'ai tort.

DÉFAUTS

APTITUDES ET TRAITS

Druide 5 | Sauvageon | N | M

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Humain

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

14 | +1 | 9 m | 13

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

43

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

POINTS DE VIE ACTUELS

5d8
TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES

NIVEAU D'ÉPUISEMENT

NIVEAU D'EFFROI

DD

INTERVALLE



PORTRAIT

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

14

+2
FORCE

14

+2
DEXTÉRITÉ

16

+3
CONSTITUTION

9

-1
INTELLIGENCE

16

+3
SAGESSE

11

+0
CHARISME

- 2 FORCE
- 2 DEXTÉRITÉ
- 3 CONSTITUTION
- 2 INTELLIGENCE
- 6 SAGESSE
- 0 CHARISME

JS

- 2 ACROBATIES (DEX)
- 1 ARCANES (INT)
- 5 ATHLÉTISME (FOR)
- 2 DISCRÉTION (DEX)
- 3 DRESSAGE (SAG)
- 2 ESCAMOTAGE (DEX)
- 1 HISTOIRE (INT)
- 0 INTIMIDATION (CHA)
- 1 INVESTIGATION (INT)
- 6 MÉDECINE (SAG)
- 2 NATURE (INT)
- 3 PERCEPTION (SAG)
- 3 PERSPICACITÉ (SAG)
- 0 PERSUASION (CHA)
- 1 RELIGION (INT)
- 0 REPRÉSENTATION (CHA)
- 0 SUPERCHERIE (CHA)
- 6 SURVIE (SAG)
- 3 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides ne portent pas d'armure et n'utilisent pas de boucliers fabriqués en métal)
Armes : gourdins, dagues, fléchettes, javelines, masses d'armes, bâtons, cimeterres, serpes, frondes, lances
Outils : matériel d'herboriste, tambours
Langues : commun, elfe, goule, druidique

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

Cimeterre | +5 | 1d6 + 2 tranch.

Création de flamme : vous invoquez une flamme vacillante qui éclaire les environs et peut être lancée sur une cible à 9 m ou moins. Portez une attaque de sort à distance ; si vous touchez, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

ATTAQUES ET SORTS

Vagabond. Vous êtes très doué pour mémoriser les cartes et la géographie, et vous arrivez toujours à vous souvenir de la configuration générale du terrain, des habitations et des autres éléments physiques autour de vous. De plus, vous pouvez trouver de la nourriture et de l'eau fraîche pour vous et jusqu'à cinq autres personnes chaque jour, à condition que la région comporte des baies, du petit gibier, de l'eau etc.

Druidique. Vous connaissez le langage secret des druides. Vous pouvez le parler et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Vous et les autres personnes qui connaissent cette langue repérez automatiquement un message de ce type. Les autres repèrent la présence du message en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 15, mais ne peuvent pas le décrypter sans magie.

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts dont la caractéristique d'incantation est la Sagesse et vous pouvez lancer des formules et des rituels. Votre focaliseur druidique est votre focaliseur d'incantation.

Forme sauvage aquatique. Votre aptitude Forme sauvage se concentre sur les créatures aquatiques. Quand vous vous métamorphosez en bête dotée d'une vitesse de nage, l'indice de dangerosité maximal de celle-ci n'est pas celui de la table Formes sauvages, mais le tiers de votre niveau de druide (arrondi à l'inférieur, minimum 1).

Orateur des profondeurs. On considère qu'amitié avec les animaux, communication avec les animaux et création ou destruction d'eau sont toujours préparés en ce qui vous concerne. Ils ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer et vous pouvez les lancer sans composantes somatiques.

Je veille sur mes amis comme s'ils étaient une portée de chiots qui vient de naître.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Nature. Le monde naturel est plus important que toutes les choses artificielles de la civilisation. (Neutre)

IDÉAUX

J'ai des visions horribles d'un désastre à venir et je suis prêt à tout pour l'empêcher.

LIENS

J'aime trop la bière, le vin et d'autres substances intoxicantes.

DÉFAUTS

APTITUDES ET TRAITS

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

41 ans | 1,87 m | 90 kg

NOM DU PERSONNAGE

GENRE ÂGE TAILLE POIDS

Marrons | Bronzée | Noirs | Plumes et griffes tressées dans les cheveux, trophées de créatures sauvages vaincues

YEUX PEAU CHEVEUX TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

PP

10

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE POUSSER/TIRER/SOULEVER TOTAL ACTUEL

94,5 189 45,9

CHARGE

NOTES

NOMBRE OBJET PRIX POIDS

1	cimeterre (finesse, léger)	25 po	1,35
1	bouclier en bois	10 po	2,7
1	armure de cuir	10 po	4,5
1	bâton	5 po	1,8
1	piège à mâchoires	5 po	11,25
1	coiffe à plumes		-
1	tenu de voyageur		
1	paquetage d'explorateur (contient les objets suivants) :	10 po	24,3
1	sac à dos		
1	sac de couchage		
1	gamelle		
1	boîte à amadou		
10	torches		
10	rations		
1	outré		
1	corde en chanvre de 15 m		
1	focaliseur druidique (totem)	1 po	-

NOMBRE OBJET PRIX POIDS

ÉQUIPEMENT

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE
D'INCANTATION

DD DE
SAUVEGARDE DES SORTS

BONUS
D'ATTAQUE DES SORTS

TOURS DE MAGIE

Druidisme
Produire une flamme
Réparation

3 2

Appel de la foudre
 Dissipation de la magie

6

NIVEAU
DU SORT

EMPLACEMENTS
TOTAUX

EMPLACEMENTS
DÉPENSÉS

1

4

PRÉPARÉ

NOM

Enchevêtrement
 Mot de guérison
 Communication avec les animaux
 Vague tonnante
 Amitié avec les animaux
 Création ou destruction d'eau

4

7

2

3

Rayon de lune
 Peau d'écorce
 Croissance d'épines

5

8

9

Roublard 5 | Criminel | CN | P

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Zoog | Vision dans le noir 18 m

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

15

+3

Terr. 7,50 m
fouiss. 3 m
esc. 7,50 m

NIVEAU
D'ÉPUISEMENT

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

33

MAXIMUM DE POINTS
DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

POINTS DE VIE ACTUELS

5d8

TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES

NIVEAU
D'EFFROI



DD

INTERVALLE



PORTRAIT

+3

MAÎTRISE
ET LANGAGES

10

+0
FORCE

18

+4
DEXTÉRITÉ

12

+1
CONSTITUTION

14

+2
INTELLIGENCE

8

-1
SAGESSE

14

+2
CHARISME

- 0 FORCE
- 7 DEXTÉRITÉ
- 1 CONSTITUTION
- 5 INTELLIGENCE
- 1 SAGESSE
- 2 CHARISME

JS

- 7 ACROBATIES (DEX)
- 2 ARCANES (INT)
- 3 ATHLÉTISME (FOR)
- 10 DISCRÉTION (DEX)
- 1 DRESSAGE (SAG)
- 7 ESCAMOTAGE (DEX)
- 2 HISTOIRE (INT)
- 2 INTIMIDATION (CHA)
- 5 INVESTIGATION (INT)
- 1 MÉDECINE (SAG)
- 2 NATURE (INT)
- 2 PERCEPTION (SAG)
- 1 PERSPICACITÉ (SAG)
- 2 PERSUASION (CHA)
- 2 RELIGION (INT)
- 2 REPRÉSENTATION (CHA)
- 5 SUPERCHERIE (CHA)
- 1 SURVIE (SAG)
- 1 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes
Outils : cartes, outils de voleur
Langues : commun, zoog

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

NOM	BONUS ATT.	TYPE DE DÉGÂTS
Morsure	+5	1d4 + 3 perf.
Épée courte	+5	1d6 + 3 perf.
Dague	+5	1d4 + 3 perf.

Attaque sournoise : +3d6

ATTAQUES ET SORTS

Tentacles faciaux. Ces tentacles peuvent tenir et manipuler un objet tenant dans la paume, mais pas manier une arme, à l'exception d'une sarbacane ou équivalent.

Queue préhensile. Votre queue peut porter des objets aussi facilement qu'un bras et manipuler efficacement des outils, mais ne peut pas manier un bouclier ou une arme.

Poches. Vos deux poches peuvent accueillir chacune un objet de la taille d'une coupe ou quatre objets pouvant tenir dans le creux de la main d'un homme. Avec votre queue ou vos tentacles faciaux, vous pouvez par une action bonus récupérer un objet qui s'y trouve.

Science des pièges. Chaque fois que vous utilisez des outils d'artisan pour créer un piège ou des outils de voleur pour en désamorcer un, on considère que vous en avez la maîtrise. Chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde pour éviter un piège, on considère que vous avez la maîtrise du jet de sauvegarde en question.

Contact criminel. Vous possédez un contact fiable qui vous sert d'intermédiaire avec un réseau de criminels. Vous savez communiquer avec lui même sur de très grandes distances, via des messagers locaux, caravaniers corrompus ou marins sans scrupules.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Ruse. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Se précipiter.

Expertise. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique que vous effectuez avec des outils de voleur ou avec la compétence Discrétion.

Attaque sournoise. Vous savez frapper de manière subtile et exploiter la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque si vous êtes avantagé lors du jet d'attaque. L'attaque doit être portée avec une arme à distance ou qui possède la propriété finesse. Vous n'avez pas besoin d'être avantagé lors du jet d'attaque si la cible est située à 1,50 m ou moins d'un autre de ses ennemis non neutralisés et si vous n'êtes pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Argot des voleurs. Vous connaissez ce mélange secret de jargon, de code et de dialecte qui vous permet de dissimuler des messages dans une conversation apparemment normale. Seules les créatures connaissant l'argot des voleurs peuvent comprendre ce message.

Mains lestes. Vous pouvez utiliser l'action bonus que vous donne Ruse pour effectuer un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désamorcer un piège ou ouvrir une serrure, ou effectuer l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air. Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la capacité d'escalader plus rapidement que la normale ; escalader ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire. De plus, quand vous effectuez un saut avec élan, la distance que vous parcourez augmente de (votre modificateur de Dextérité) x 30 cm.

Les risques encourus m'importent peu. Ne me parlez pas de mes chances de réussite.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Liberté. Les chaînes sont faites pour être brisées,

IDÉAUX

Mes biens mal acquis me servent à nourrir ma famille.

LIENS

Si le groupe a un plan, je vais l'oublier. Si je ne l'oublie pas, je vais l'ignorer.

DÉFAUTS

APTITUDES ET TRAITS

C'THULHU · MYTHOS · SAGAS

7 ans | 62,50 cm | 9 kg

NOM DU PERSONNAGE

GENRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

Laiteux

Fourrure grise

Incisives aiguisées pour mieux se battre

YEUX

PEAU

CHEVEUX

TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

PP

15

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE

POUSSER/TIRER/SOULEVER

TOTAL ACTUEL

67,5

135

26,775

CHARGE

NOTES

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

1	habits courants sombres	3 pa	1,35				
1	armure de cuir	10 po	4,5				
2	épées courtes (finesse, légère)	10 po	0,9				
2	dagues (finesse, légère, lancer 6/18)	2 po	0,45				
1	outils de voleur	15 po	0,45				
1	paquetage de cambrioleur	16 po	19,125				
	(contient les objets suivants) :						
1	sac à dos						
1	sac de 1 000 billes						
1	ficelle de 30 cm						
1	cloche						
1	bougies						
1	pied-de-biche						
1	marteau						
10	pitons						
1	lanterne à capote						
2	fioles d'huile						
5	rations pour une journée						
1	boîte à amadou						
1	outré						
1	corde en chanvre de 15 m						

ÉQUIPEMENT

NOM DU PERSONNAGE



PORTRAIT

Clerc 5

Survivant du Mythe CB

M

CLASSE ET NIVEAU

HISTORIQUE

ALIGNEMENT

CAT. TAILLE

Demi-elfe

Vision dans le noir 18 m

ESPÈCE

VISION

EXPÉRIENCE

16

+0

9 m

CLASSE D'ARMURE

INITIATIVE

VITESSE

PERCEPTION PASSIVE

NIVEAU D'ÉPUISEMENT

33

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

POINTS DE VIE ACTUELS

5d8
TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES

NIVEAU D'EFFROI



DD

INTERVALLE

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

14

+2
FORCE

10

+0
DEXTÉRITÉ

12

+1
CONSTITUTION

14

+2
INTELLIGENCE

18

+4
SAGESSE

10

+0
CHARISME

- 2 FORCE
- 0 DEXTÉRITÉ
- 1 CONSTITUTION
- 2 INTELLIGENCE
- 7 SAGESSE
- 3 CHARISME

JS

- 0 ACROBATIES (DEX)
- 5 ARCANES (INT)
- 2 ATHLÉTISME (FOR)
- 3 DISCRÉTION (DEX)
- 4 DRESSAGE (SAG)
- 0 ESCAMOTAGE (DEX)
- 2 HISTOIRE (INT)
- 0 INTIMIDATION (CHA)
- 2 INVESTIGATION (INT)
- 4 MÉDECINE (SAG)
- 2 NATURE (INT)
- 4 PERCEPTION (SAG)
- 7 PERSPICACITÉ (SAG)
- 0 PERSUASION (CHA)
- 5 RELIGION (INT)
- 0 REPRÉSENTATION (CHA)
- 0 SUPERCHERIE (CHA)
- 7 SURVIE (SAG)
- 7 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Langues : commun, elfe, profond

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM BONUS ATT. TYPE DE DÉGÂTS

NOM	BONUS ATT.	TYPE DE DÉGÂTS
Masse d'armes	+5	1d6 + 2 cont.
Arbalète légère	+3	1d8 perf.

Flamme sacrée : une cible située à 18 m ou moins doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants.

ATTAQUES ET SORTS

Ascendance féérique. Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé, et il est impossible de vous endormir par magie.

Lucidité du désespoir. Survivant du Mythe, vous tirez un discernement utile de vos contacts avec des entités surnaturelles. Vous possédez des connaissances spécifiques concernant les créatures du Mythe (voir *Cthulhu Mythos*, page 65).

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts dont la caractéristique d'incantation est la Sagesse et vous pouvez lancer des formules et des rituels que vous connaissez. Votre symbole sacré est votre focaliseur d'incantation.

Expertise cabalistique. Vous jouissez d'un grand discernement en matière de pièges magiques, de grimoires, d'écrits du Mythe et de sorts créant des glyphes ou des symboles. Vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise aux tests d'Arcanes et de Yog-Sothotherie visant à remarquer, identifier ou étudier les pièges et textes magiques.

Canalisation d'énergie divine : Détection de manifestation d'outre-monde. À partir du niveau 2, vous pouvez canaliser l'énergie divine pour percevoir les dangers et savoirs occultes. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez la sagesse de votre dieu pour exacerber votre perception de l'environnement immédiat. Pendant 10 minutes, vous savez si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, une monstruosité ou un mort-vivant se trouve dans un rayon de 9 m et vous en connaissez le type (vous ignorez toutefois le nombre et l'emplacement des créatures). Vous savez également si un écrit du Mythe ou une manifestation d'Ancien est à portée. Au prix d'une action, vous pouvez vous concentrer sur une créature que vous voyez, afin de savoir si elle est d'un type énuméré ci-dessus et lequel, le cas échéant.

Je suis assez intelligent pour ne pas me fier aux apparences. Je vérifie toujours.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Adaptation : Rien ne dure, donc je profite au maximum de toutes les occasions. (Chaotique)

IDÉAUX

Toute forme de vie naturelle saine qui a été mutilée ou transformée par des forces maléfiques doit être soignée ou contenue.

LIENS

Je ferais tout pour contrer ne serait-ce que l'ombre d'une menace similaire à celle à laquelle j'ai survécu de justesse.

DÉFAUTS

APTITUDES ET TRAITS

C'THULHU · MYTHOS · SAGAS

34 ans | 1,67 m | 49,5 kg

GENRE | ÂGE | TAILLE | POIDS

NOM DU PERSONNAGE

Verts | Pâle | Chauve | crâne recouvert de tatouages occultes

YEUX | PEAU | CHEVEUX | TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

10

PP

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE | POUSSER/TIRER/SOULEVER | TOTAL ACTUEL

94,5 | 189 | 51,97

CHARGE

NOTES

NOMBRE | OBJET | PRIX | POIDS

NOMBRE	OBJET	PRIX	POIDS
1	armure d'écailles (désavantagé lors des tests de Discrétion)	50 po	20,25
1	masse d'armes	5 po	1,8
1	arbalète légère (munitions, portée 24/96, chargement, à deux mains)	25 po	2,25
20	carreaux d'arbalète	1 po/20	0,675/20
1	paquetage d'explorateur (contient les objets suivants) :	10 po	24,3
1	sac à dos		
1	sac de couchage		
1	gamelle		
10	boîte à amadou		
10	torches		
1	rations		
1	outré		
1	corde en chanvre de 15 m		
1	bouclier	5 po	2,7
1	symbole sacré (emblème)		

NOMBRE | OBJET | PRIX | POIDS

ÉQUIPEMENT

Clerc, Domaine du Signe des Anciens

Sagesse

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE
D'INCANTATION

DD DE
SAUVEGARDE DES SORTS

BONUS
D'ATTAQUE DES SORTS

TOURS DE MAGIE

Lumière

Flamme sacrée

Thaumaturgie

3 2

- Signe des Anciens (domaine)
- Non-détection (domaine)
- Revigorer
- Lever une malédiction

6

NIVEAU
DU SORT

EMPLACEMENTS
TOTAUX

EMPLACEMENTS
DÉPENSÉS

1

4

PRÉPARÉ

NOM

- Compréhension des langues (domaine)
- Identification (domaine)
- Fléau
- Bénédiction
- Soin des blessures
- Blessure

4

7

2

3

- Détection des pensées (domaine)
- Briser (domaine)
- Restauration partielle
- Arme spirituelle

5

8

9

NOUVEAU SORT

SIGNE DES ANCIENS

Abjuration du troisième niveau (formule)

Durée d'incantation : 1 heure (5 phases de 12 minutes si lancé en tant que formule)

Portée : contact

Composantes : V, S, M (encre spéciale ou outils d'une valeur de 250 po, que le sort consume), D (jusqu'à 1,50 m de diamètre ou diagonale, sur l'objet touché)

Tests de caractéristique (formule) : Intelligence (Arcanes) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 18 (diagramme), Intelligence (Arcanes) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 18, Intelligence (Arcanes) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 18

Contrecoup (formule) : un niveau d'épuisement

Échec (formule) : un autre niveau d'épuisement

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez un *signe des Anciens* sur un objet que vous touchez. Le *signe des Anciens* est immunisé contre les dégâts, sorts et effets des manifestations d'Ancien et des créatures à leur service (ce qui comprend les profonds, les tcho-tcho et la plupart des aberrations). Ces créatures ne peuvent ni toucher ni traverser un objet où figure un *signe des Anciens*. En règle générale, un *signe des Anciens* est détruit après être resté plus de 5 rounds consécutifs à 9 mètres ou moins d'une manifestation d'Ancien. Notez que seul le *signe des Anciens* est intouchable par nombre d'horreurs cosmiques, ce qui rend sa protection peu fiable. Un bouclier orné d'un *signe des Anciens*, par exemple, ne peut pas être affecté par l'attaque d'un Grand Ancien, mais le monstre peut tout à fait s'en prendre à son porteur à condition qu'il évite de toucher ledit bouclier. De ce fait, la CA du porteur n'est pas supérieure à ce qu'elle serait s'il était équipé d'un bouclier non marqué. Apposer le signe sur une porte ou un porche voûté empêchera en revanche de telles créatures d'en franchir le seuil.

Il est possible de créer un *signe des Anciens* de dimensions supérieures lorsque vous lancez ce sort en tant que formule : le DD des tests augmente alors de 1 par tranche de 1,50 m d'augmentation du diamètre.