
Les Secrets de la Septième Mer

Aide de jeu

Compendium de sorcellerie

*Réalisé par Vermeil
Mise en page par Grolf*

Mars 2010

<http://www.grolf.fr/>

Présentation

Ce compendium destiné tant aux meneurs de jeu qu'aux joueurs vous permettra d'avoir **toutes les écoles de sorcellerie officielles, ainsi que tous les avantages magiques** pour les *Secrets de la Septième Mer*. Il contient également une compilation des fiches parues sur le site du **Capharnaüm de Grolf** (<http://www.grolf.fr/>).

En plus, vous trouverez les règles de création d'un personnage sorcier et quelques autres règles utiles pour la mise en œuvre de ces humains si particuliers.

Sources

Toutes les informations de ce document sont issues des suppléments officiels parus sous forme papier ou électronique.

Les Secrets de la Septième Mer est un jeu créé par John Wick, Jennifer Wick and Kevin Wilson.

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, et toutes les autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

Table des matières

Présentation	2
Sources	2
Table des matières	2
Règles de création d'un personnage sorcier	3
Personnage sorcier	3
Les héritages	3
Avantages magiques	4
Avantages magiques par nation	4
Avantages magiques des sociétés secrètes	9
Avantages magiques de l'Archipel de Minuit	13
Avantages magiques de l'Empire du Croissant de Lune	18

Avantages magiques de Cathay	20
Magies, sorcelleries, chamanisme	24
Afa	24
Druidisme : l'école des Druides	26
Duman'kir (Kurta-kir)	28
El Fuego Adentro	30
Fu	33
Glamour	36
Lærdom	44
L'art perdu de Mirage	53
Mixtio (Filles de Sophie uniquement)	57
Porté	64
Pyeryem	67
Sorte	73
Taramonde : la magie de Sange Tara	80
Zerstörung	83
Avantages armes magiques	86
Artefact syrneath (variable)	86
Avalon : armes sidhes (variable)	87
Avalon : arme du clan MacEachern (5PP)	88
Eisen : Dracheneisen (10,20 ou 40PP)	88
Kreuzritter : lame d'ombre (6PP/4PP pour la faction des assassins)	90
Montaigne : lames de mystère (variable)	90
Vendel : arme achetée (variable)	95
Vesten : arme runique (variable)	95
Vodacce : lame épaissie (variable)	95
Annexe	96
Qui Surveille les sorcières ?	96
Runes Laerdom	98
Trigrammes de la sorcellerie Fu	99
Hexagrammes de la sorcellerie Fu	107

Règles de création d'un personnage sorcier

Un personnage peut choisir un avantage magique ou une sorcellerie selon sa nation ou son appartenance à une société secrète. Il est impossible normalement à un personnage de cumuler un avantage magique avec de la sorcellerie. Les exceptions étant souvent la possession d'armes magiques.

Les coûts sont indiqués pour chaque avantage et sorcellerie.

Cependant, il est nécessaire de reprendre les règles de création de sorciers car leur puissance dépend de l'investissement en points de créations de personnage.

Personnage sorcier

Il existe deux types de sorciers : les sangs purs (40 PP) et les demi-sang (20 PP). Si vous êtes de sang pur, vous devez choisir un seul et unique héritage magique. Par contre, un demi-sang peut choisir deux héritages magiques s'il le souhaite (pour un total de 40 PP). Ces individus, plus généralement appelés sang-mêlé, sont issus de parents de sang pur originaires de deux nations différentes. La sorcellerie donne accès à d'immenses et terribles pouvoirs mais le type de magie dépend du sang qui coule dans vos veines.

Les héritages

A chaque héritage est associé un certain nombre de compétences. Les sangs purs commencent leur carrière d'aventurier avec 7 points de sorcellerie qui vont servir à acquérir des compétences de sorcier. Les demi-sang commencent avec seulement 3 points de sorcellerie. Enfin, les sang-mêlé commencent le jeu avec 3 points de sorcellerie par héritage, les points correspondant à l'un ne pouvant servir à acquérir des compétences dépendant de l'autre. A l'instar de toutes les autres compétences, les compétences de sorcellerie ne peuvent dépasser le rang 3 à la création. Il est impossible d'acheter des points de sorcellerie supplémentaires à la création du personnage mais on peut, par la suite, en acquérir de nouvelles en dépensant des points d'expérience. Si un sorcier de sang pur peut atteindre le rang 5 dans ses compétences de sorcellerie au cours du jeu, les demi-sang et les sang-mêlé sont incapables de dépasser le rang 3.

Il n'est évidemment pas possible d'acquérir un héritage magique différent de votre nation d'origine, sauf si vous êtes un sang-mêlé, auquel cas votre second héritage peut être celui de n'importe quel nation.

Chaque voie de sorcellerie affiche trois niveaux de maîtrise : apprenti, adepte et maître. Lorsqu'un personnage maîtrise quatre compétences de sorcellerie au rang 4, il devient adepte. Lorsqu'il maîtrise cinq compétences de sorcellerie au rang 5, il devient maître. Bien sûr, le MJ pourra vous demander de jouer le processus d'initiation au niveau supérieur, faisant de ce passage un élément marquant de la campagne.

Notez qu'un personnage de sang pur a eu des parents, également de sang pur, originaire de la même nation. Un sorcier demi-sang n'a eu qu'un parent doué de sorcellerie, ou deux parents demi-sang de même nationalité.

Les bénéfices, coûts et limitations de chaque type de sorcier sont indiqués ci-dessous:

Sang pur (40PP)

Choisissez un héritage national

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression : illimitée via l'expérience

Sang-mêlé (40PP)

Choisissez deux héritages nationaux

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression : jusqu'au rang 3 dans les compétences de sorcellerie

Demi-sang (20PP)

Choisissez un héritage national

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression : jusqu'au rang 3 dans les compétences de sorcellerie

Avantages magiques

Avantages magiques par nation

Avalon : geis (variable)

Les gessa sont de puissants sorts lancés sur les personnages. Seuls ces derniers et les vilains peuvent posséder un geis, jamais les hommes de mains et les brutes. Le coût de cet avantage dépend du geis lancé : les gessa mineurs coûtent 3PP, et les gessa majeurs coûtent 5PP. Reportez vous à la partie « école des druides » de ce livret pour de plus amples informations.

Avalon : héritage du clan MacCodrum (5PP)

Les MacCodrum descendent des selkies et en tant que tels, ils possèdent une version particulière de l'avantage sang sidhe, à savoir séduisant : éblouissant, enfant de la mer, vieillissement ralenti et immunité aux maladies, lié à la mer, vulnérabilité au fer et cœur de pierre. Le MJ est libre de créer d'autres combinaisons d'avantages spécifiques au sang sidhe, en abaissant de 1 le coût de chaque avantage afin d'en compenser le manque de flexibilité.

Avalon: héritage du clan MacEachern (10PP)

Les MacEachern, censés avoir été décimés par les sidhes il y a bien longtemps, n'ont pas entièrement disparu et se cachent parmi les autres Highlanders. Les personnages possédant l'héritage du clan MacEachern détiennent un terrible secret : l'art d'occire les sidhes. Tous les MacEachern connaissent les secrets des armes du clan, néanmoins seuls ceux qui disposent de talents de forgeron sont capables d'en créer. En outre, ils résistent légèrement au Glamour et à la magie sidhe. Ils lancent et gardent toujours un dé supplémentaire sur leurs jets de résistance au glamour. Lorsqu'ils sont confrontés à la sorcellerie des sidhes, les MacEachern ont toujours un dé d'héroïsme (qu'ils ne peuvent pas dépenser), ce qui signifie que tous les sorts qu'on leur lance ne durent que jusqu'au matin suivant. De la même manière, s'ils s'entourent d'un cercle continu de douze

couteaux de fer, aucune magie sidhe (de lumière ou d'ombre) ne peut les affecter.

A propos, les sidhes vous tueront s'ils prennent connaissance de votre véritable héritage. Evitez donc que cela n'arrive, à moins que vous n'appréciez les fins horribles et macabres.

Avalon : sang Sidhe (variable, minimum 1PP)

Les personnages possédant du sang Sidhe peuvent en profiter ou en subir les inconvénients. Le coût de cet avantage varie en fonction des traits dont vous avez hérités de votre côté Sidhe. Les bénédictions coûtent des PP alors que les malédictions vous en redonnent. Le coût minimal de cet avantage est de 1 PP.

Bénédictions :

Il s'agit d'avantages découlant de vos origines Sidhes. Il n'est possible de choisir chaque bénédiction qu'une seule fois.

Apparence dérangeante (variable)

En dessous de la moyenne (2PP) : pénalité -1G0 sur les jets sociaux. Pour intimider et marchander, vous avez +1G1.

Dégoutant (4PP)

Pénalité de -2G0 sur tous les jets sociaux. Vous avez +2G2 pour les jets sociaux envers des personnes qui ont une apparence déplaisante et en intimidation.

Hideux (6PP)

Pénalité de -3G0 sur tous les jets sociaux. Vous avez +3G3 pour les jets sociaux envers des personnes qui ont une apparence déplaisante et en intimidation. En dépensant une action par tour, vous pouvez faire démonstration de tout votre apparence hideuse et obtenir + 1 niveau de peur. Si vous ne possédez pas de niveau de peur, vous l'obtenez à niveau 1.

Avantage déjà existant (variable)

Vous pouvez choisir un et seul avantage ci-dessous au prix indiqué : séduisant [plus séduisant que la moyenne (4PP), éblouissant (8PP), intimidant (12PP), divine (16PP)] ; beauté du diable (2PP) ; sens aiguisés (1PP) ; grand (4PP) ; petit (1PP) ; apparence dérangeante [en dessous de la moyenne (1PP), dégoutant (3PP), hideux (5PP)].

Bonne réputation (2PP)

Le côté Sidhe de votre famille est en bon terme avec la cour de la Reine. Vous bénéficiez d'un dé de réputation supplémentaire lorsque vous êtes confronté à la cour de lumière. En outre, vous pouvez acheter l'avantage arme sidhe pour 1 PP de moins.

Détection du glamour (3PP)

Votre origine Sidhe vous permet de « sentir » le glamour. Choisissez une odeur particulière, comme celle d'une orange mûre, de la gaulthérie ou du souffre. Cette odeur vous remplira les narines lorsqu'un Sidhe ou un mage glamour utilisera ses pouvoirs dans un rayon de 10 mètres autour de vous. Certains personnages peuvent également entendre le glamour et une poignée peut même le goûter.

Enfant du ciel (3PP)

Vous possédez une certaine affinité avec le ciel et un faible lien avec la reine des Sidhes. Le doux bruit de la pluie vous berce dès que vous commencez à vous endormir, même lors de la pire des sécheresses. Vous sentez qu'il existe un autre monde aux limites de votre champ de perception visuel et vous pouvez vous en servir une fois par acte pour une compétence de glamour sans utiliser de dé d'héroïsme.

Enfant de la mer (2PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la mer. Vous sentez l'odeur caractéristique de la marée, peu importe la distance vous séparant des côtes. Vous ressentez l'imminence d'une tempête, et lorsque vous utilisez les règles de la noyade, votre détermination est considérée comme augmentée de 3.

Enfant de la terre (2PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la généreuse terre avalonienne. Vous sentez le cœur

des montagnes battre lentement sous vos pieds. Vous ressentez l'imminence d'un tremblement de terre comme les animaux, et lorsque vous subissez des dommages dus à une chute, la surface sur laquelle vous atterrissez est toujours considérée d'un niveau plus mou que la normal.

Expression inquiétante (1PP)

Vous avez quelque chose de dérangeant. Votre visage possède un aspect à la fois fascinant et repoussant. Vous lancez deux dés supplémentaires sur vos d'intimidations.

Viellissement ralenti et immunité aux maladies (2PP)

Votre origine Sidhe vous permet de vieillir plus lentement que la normale (divisez votre âge par deux, arrondi à l'inférieur, lorsque vous utilisez la règle du vieillissement) et êtes immunisé à toutes les maladies (y compris la peste blanche).

Malédiction :

Il s'agit de désavantages liés à vos origines Sidhe. Il n'est possible de choisir chaque malédiction qu'une seule fois.

Cœur de pierre (2PP)

Votre héritage de sang Sidhe vous a conféré un cœur de pierre. Vous ne connaîtrez peut être jamais le véritable amour sauf grâce à des moyens magiques), et toutes les histoires d'amour que vous vivez sont condamnées à s'achever une fois que vous vous lassé de votre amant. En termes de jeu, toute romance vécue par votre personnage doit être terminée au début de l'histoire suivante. Chaque aventure close de la sorte réduit votre réputation de 3 points. Pire, vous commencez la partie avec l'épée de Damoclès amour perdu (2PP) pour laquelle vous ne recevrez jamais de points d'expérience.

Diurne (2PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous êtes privés de la lumière du soleil. A moins que vous vous ne trouviez en plein soleil, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez pas prendre la malédiction nocturne.

Dons (2PP)

Au pays des Sidhes faire un don est un rite important. Votre origine en a fait une malédiction. A

chaque fois que vous acceptez un présent, vous devez rendre la faveur aussi vite que possible. Pour chaque jour de retard, vous lancez un dé de moins sur tous vos jets. Les effets sont cumulatifs.

Eau courante (1PP)

Vous ne pouvez traverser l'eau courante autrement que sur un pont. Vous ne sauriez expliquer pourquoi. Vous aimeriez pourtant : cela vous aiderait sans doute à surmonter cet interdit.

Enorme appétit (1PP)

Certain Sidhes sont connus pour être capable de manger et boire plus ce que leur taille le laisse paraître, et évidemment vous avez hérité de ce trait. Vous devez manger deux fois plus de nourriture que la normal. En conséquence, lorsque vous partez à l'aventure, vous devez bien prendre garde à prendre deux fois plus de provisions. Il vous est particulièrement difficile de refuser les offres de nourriture. Vous devez faire un jet de détermination contre un ND basé sur la quantité de boisson ou nourriture offerte. Un casse-croûte a un ND de 5, un petit repas ou une boisson a un ND de 10, des repas de tailles moyennes ont un ND de 15, un grand repas a un ND de 20 et un festin a un ND de 25.

Lié à la mer (2PP)

Vous êtes affaibli lorsque vous ne sentez pas les embruns sur votre peau. Quand vous vous trouvez à plus de quinze kilomètres d'une étendue d'eau salée, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction lié à la terre.

Lié à la terre (2PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous ne pouvez fouler la terre ferme. Dès lors que vous vous trouvez sur une étendue d'eau ou dans les airs, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction lié à la mer.

Nocturne (1PP)

Vous avez du mal à agir en plein soleil et lancez en ce cas un dé de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction diurne.

Sensibilité au fer (1PP)

Vous êtes sensible au fer froid, bien qu'à un niveau bien moindre que certains de vos cousins. Le fait d'en toucher à mains nues provoque en vous une

sensation désagréable, sans véritable malus. Si vous êtes frappé par une arme en fer froid, votre adversaire lance un dé supplémentaire lors du jet de dommages. Si ce dernier est équipé d'une arme du clan MacEachern, il lance et garde ce dé supplémentaire.

Taquin (2PP)

Vous ne résistez pas à faire des farces aux gens ou à faire des plaisanteries à leur détriment. Si vous ne faites pas au moins une fois par jour, vous souffrez d'une pénalité cumulative de -1GO par jour sur tous vos jets.

Vulnérabilité au fer (2PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au fer froid. Dès que ce terrible métal entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le restant de la scène. Si vous êtes frappé par une arme de fer froid, votre adversaire lance et garde un dé supplémentaire sur le jet de dommages. Les armes du clan MacEachern vous affectent comme si vous étiez un Sidhe à part entière.

Vulnérabilité au sel (2PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au sel. Dès que cette substance entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le restant de la scène. Vous ne pouvez bien sûr pas prendre la malédiction lié à la mer.

Castille / Eglise Vaticine : faiseur de miracles (variable)

Certains croient que Theus fait des miracles par leurs intermédiaires. Cependant, Theus opère de manière subtile, et les bienfaiteurs de miracles ne peuvent jamais prouver l'intervention divine.

Cet avantage coûte 5PP par dé de miracle. Vous pouvez en acheter jusqu'à trois. Les effets sont décrits ci-dessous.

Les dés de miracles :

Un personnage doté de l'avantage Faiseur de miracles confie ses dés de miracles au MJ au début de chaque histoire. Le MJ décide des moments où, peut être, la magie des dés opérera. Chaque dé est à l'origine d'un miracle. Ces miracles prennent la forme que souhaite le MJ, sachant que

Theus ne laisse jamais derrière lui la moindre preuve physique de son intervention. Vous trouverez ci-dessous plusieurs exemples de miracles. Enfin, un personnage reçoit à la fin de l'histoire 2XP par dé de miracle non dépensé.

Brise sainte :

Le personnage sent une douce brise souffler sur son corps et, soudainement, ses blessures le font moins souffrir.

Deux des blessures graves du personnage sont guéries. Elles ont toujours aussi mauvaise mine, mais l'hémorragie cesse et elles ne le font plus souffrir.

Écu du fidèle :

Lorsqu'il voit le visage de la mort, une brise fraîche souffle sur le personnage et ceux qui l'entourent. Ensuite, un événement miraculeux a lieu qui permet de duper cette triste fin.

Quand le personnage est attaqué par un vilain, le dé de miracle force ce dernier à rater son coup automatiquement. En outre, les actions restant pour ce tour du vilain disparaissent.

Force de Theus :

Lorsque le personnage pense qu'il a épuisé ses dernières forces, une énergie nouvelle s'empare de lui et le pouvoir de la foi lui permet de survivre.

Au moment où le personnage dépense son dernier dé d'héroïsme, le dé de miracle se transforme en deux dés d'héroïsme.

Juste courroux :

Au moment où le personnage est sur le point d'échouer lamentablement, un flot de chaleur l'envahit et lui donne la force de réussir.

Lorsque le personnage rate un jet important, le dé de miracle se transforme en trois dés d'héroïsme qui s'ajoute au jet.

Eisen: homme de volonté (25PP)

Certains des plus grands guerriers parviennent à maîtriser leurs émotions et leur corps. Vous comptez parmi eux. Votre esprit est une forteresse, inébranlable face à l'océan d'émotions qui envahit les autres individus. L'influence de vos pairs, la manipulation mentale et la sorcellerie affectant l'esprit ne vous touchent plus. Vous êtes

inhumainement calme. Ni intrépide ni téméraire, simplement maître de vous. Vous ne pouvez prendre de travers, mais si vous achetez une vertu, elle ne vous coûtera que 5PP. En prenant cet avantage, vous profitez des bénéfices suivants:

Vous êtes immunisés à la magie affectant l'esprit, dont la manipulation Sorte des filaments de coupes et de bâton, les runes affectant les émotions et les effets magiques qui trompent ou séduisent, dont les illusions Sidhes.

Vous êtes immunisés aux effets du système de répartition.

Vous êtes immunisés aux effets de la peur.

Lorsque le nombre de vos blessures graves atteint votre rang de détermination, vous n'êtes victime d'aucune pénalité. Vous ressentez toujours la douleur mais elle ne vous affecte plus.

Vendel : astrologue (10PP)

Vous êtes doué du don inné d'observation des planètes et étoiles et d'interprétation de leur disposition, ce qui vous permet de prédire l'avenir et de saisir le présent. En réussissant un jet d'esprit + astronomie contre un ND de 15, vous pouvez exploiter votre don pour aider ou tourmenter autrui.

Dans ce dernier cas, vous découvrirez des éléments astrologiques qui jouent en sa défaveur. Tout jet que la cible effectue sur la table des conséquences des tours de bataille est réduit de 2 points (minimum 1) pour la durée de l'affrontement, et les ND de tous ses jets sont augmentés de 3 points pour le reste de la scène. En utilisant deux augmentations, vous pouvez faire en sorte que la pénalité dure un acte entier.

Si vous aidez quelqu'un, vous découvrez des éléments astrologiques qui jouent en sa faveur. Tout jet que la cible effectue sur la table des conséquences des tours de bataille est augmenté de deux points pour la durée de l'affrontement, et les ND de tous ses jets sont réduits de 3 points pour le reste de la scène. En utilisant deux augmentations, vous pouvez faire en sorte que ce bonus dure un acte entier.

Un seul astrologue peut influencer un individu à un même moment. Lorsqu'un astrologue tente d'influencer une personne déjà affectée par l'un des ses confrères, il effectue un jet normal mais s'il utilise davantage d'augmentations que l'astrologue

précédent, il prend le pas sur celui-ci. Les augmentations utilisées pour augmenter la durée des effets ne comptent pas dans ce but.

Vesten : bearsark (15PP)

Vous êtes monté sur le toit du monde, où vous avez parlé au Vent du Nord et êtes devenu un berserk intrépide. Désormais, quand vous faites appel à votre don, il vous investit d'une rage meurtrière que nul mortel ne saurait arrêter. Mais il vous fait également vieillir lorsque vous vous en servez.

Vous êtes toujours immunisés aux effets de la peur. Avant une bataille, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour devenir berserk. Dans ce cas, une rage incontrôlable s'empare de vous. Elle dure aussi longtemps qu'il y a des ennemis dans les environs. L'écume vous monte aux lèvres et vous ne ressentez plus la douleur. Quand vous êtes berserk, le fait d'être sonné ne vous affecte pas, mais sombrez normalement dans l'inconscience. Votre rang d'esprit tombe à 0. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 points à tous vos jets de gaillardise (y compris les jets de blessures) et de dommages. En outre, votre niveau de peur (si vous en avez un) augmente du tiers de votre panache (arrondir à l'entier supérieur). Lors d'une bataille, un berserk enragé est toujours en première ligne. Par contre, il lui est difficile de faire la différence entre les amis et les ennemis. Pour distinguer un ami au combat, il faut réussir un jet d'esprit contre un ND de 5 (rappelez-vous de la règle en ce qui concerne les traits au rang 0). En état de berserk, vous attaquez tous ceux que vous n'identifiez pas comme des amis. Enfin, vous vieillissez d'une semaine par tour de combat jusqu'au terme de l'affrontement.

Une fois la bataille terminée, votre esprit redevient normal, vous perdez les bonus de vos jets de gaillardise et de dommages, et votre niveau de peur redescend à son rang habituel. Si vous avez subi suffisamment de dommages et que vous êtes sonné, n'oubliez pas les effets secondaires.

Vesten : guérisseur sympathique (20PP)

Certains Vesten ont le pouvoir de soigner leurs prochains en subissant leurs blessures et maladies. En touchant un individu et en utilisant 1 dé d'héroïsme au titre d'action, vous pouvez tenter de subir les blessures d'autrui. Effectuez un jet de détermination contre un ND de 10. En cas de réussite, vous absorbez toutes les blessures légères

de l'individu en question, plus 1 blessure grave par augmentation utilisée sur le jet. Vous devrez alors sur le champ effectuer un jet de gaillardise pour voir si l'absorption soudaine des blessures légères vous inflige des blessures graves.

Les guérisseurs sympathiques peuvent également prendre en charge les maladies et empoisonnements d'autrui. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet. Le guérisseur se contente de toucher son patient et d'utiliser 1 dé d'héroïsme, puis une dose de poison ou une maladie est transférée du patient au guérisseur, qui en subit immédiatement les effets.

Par désespoir, un guérisseur sympathique peut tenter de transférer des blessures, poisons et maladies à autrui. Pour ce faire, il lui faut toucher la personne en question et utiliser un dé d'héroïsme. S'il souhaite transférer un poison ou une maladie, il doit effectuer un jet de détermination contre un ND de 20. En cas de réussite, une maladie ou une dose de poison est transférée du guérisseur vers le patient. S'il souhaite infliger des blessures à autrui, il doit effectuer un jet de détermination contre un ND de 15. En cas de réussite, il perd 1 blessure grave et inflige 2G2 dés de dommages que l'on considère semblables à ceux provoqués par une arme à feu.

Vodacce: famille gardienne (2PP)

Vous faites parti des familles gardiennes chargées de veiller sur les sorcières de la destinées (voir l'annexe de ce compendium consacré à ces familles).

Vous possédez une plus grande résistance à la sorcellerie Sorte. Tout sort de la sorcellerie Sorte dirigé contre vous voit son niveau de difficulté augmenter de 5 points.

Vodacce : non lié (15 PP)

A chaque génération, une poignée d'hommes vodacci naît hors des toiles du destin. Aucun filament ne va jusqu'à eux, et la sorcellerie Sorte glisse sur eux comme l'eau sur le plumage d'un canard. Tout effort visant à lire leur destin n'a pour résultat qu'une sorte de charabia incompréhensible. Les « non liés », comme les appellent les sorcières de la destinée, constituent quelques uns des plus grands héros de l'histoire de Vodacce, mais également les pires vilains.

Vous êtes immunisés contre toutes les utilisations de sorcellerie Sorte. On considère que tous les filaments qui vous sont attachés sont des têtes, et

ce quelle que soit leur puissance. En outre, lorsque vous affrontez une sorcière de la destinée, vous disposez à son encontre d'un niveau de peur de 2.

Avantages magiques des sociétés secrètes

Collège invisible : alchimiste (10PP)

A l'instar de la foi, la véritable alchimie repose sur l'intime conviction qu'elle fonctionne. C'est pour cette raison que presque tous les amateurs qui s'y livrent ne connaissent que des échecs. Avec le reniement systématique de l'alchimie par certains des plus grands esprits de collège invisible, la pratique de cet art s'est faite plus rare encore.

La fervente pratique de l'alchimie tourne autour de la transformation de l'esprit, une technique qui se développa d'abord par l'intermédiaire de la transformation de la matière. Le véritable alchimiste réalise que le fait de transformer en plomb en or et les autres mythes imputés à cette science sont certainement impossible à réaliser, mais également que le sujet ne tourne de toute façon pas autour de telles transformations. En manipulant son environnement, l'alchimiste espère être également transformé.

Les personnages dotés de l'avantage alchimiste parviendront peut être à réaliser une transformation personnelle. Choisissez un trait à la création du personnage. La limite maximale de ce trait augmente d'un point pour un maximum de 6. En outre, l'alchimie constitue la base de la science bâtarde d'Alvaro Arciniega, la science du sang. Il faut être doté de l'avantage alchimiste pour réussir des extractions et concevoir des formules de science du sang viables. Pour tout savoir sur la science du sang, reportez vous aux pages 94 à 97 du supplément du collège invisible. Des aspects plus traditionnels de l'alchimie sont décrits dans le supplément des chevaliers de la rose et de la croix, ainsi que dans le supplément *ebook* sur le site d'AEG *la guilde des alchimistes*

Eglise Vaticine : ange gardien (4PP)

Que vous croyez en son existence ou pas, un pouvoir céleste invisible semble veiller sur vous, vous protégeant des dangers et des dommages. En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez obliger un adversaire à relancer son jet d'attaque réussi contre vous. Vous pouvez aussi dépenser un dé d'héroïsme pour relancer un jet de défense active contre un guet-apens ou autre danger de l'environnement.

Eglise Vaticine : relique personnelle (3PP)

Le personnage, par héritage ou quête personnelle, a obtenu une sainte relique. Vous pouvez décrire la relique comme vous le souhaitez. Le personnage peut invoquer le pouvoir de la relique pour ajouter +1GO à n'importe quel jet. La relique peut seulement être invoquée une fois par scène, ou deux fois par scène si le personnage a aussi l'avantage Foi. Si le personnage perd la relique, il perd un point de détermination jusqu'à ce que la relique soit reprise ou replacer.

Eglise Vaticine : saint patron (3PP)

Le personnage a un lien avec un des saints de l'église Vaticine. Par les pèlerinages, prières ou donations, il sent une connexion spéciale à un saint, et semble gagner dans une certaine mesure un avantage de cette connexion.

Choisissez un des saints ci-dessous, ou le MJ peut le faire pour vous. Vous gagnez l'avantage indiqué sur la ligne du saint dans le tableau, mais aussi longtemps que vous continuez à honorer le saint par des pèlerinages et des donations à la mémoire du saint. Si vous perdez la faveur d'un saint qui vous réduit le coût de PP, vous devez repayer ces points en équivalent XP aussi tôt que possible.

Saints patrons

Saint	Sphère d'influence	Bénéfice
St Corvus	Voleurs	Une augmentation sur les jets du métier criminel
St Demetrius	Archéologues	Gagnez gratuitement l'avantage sans aiguillés
St Elmo	Marins	Une augmentation sur tous les jets du métier marin
St Georges	Avalon	Une augmentation sur tout jet social en Avalon
St Gregor	Chasseurs de monstres	Une augmentation sur tout jet contre la peur
St Hippocras	Docteurs	Une augmentation sur tout jet du métier médecin
St Hubert	Chasseurs	Une augmentation sur tout jet du métier chasseur
St Jérôme	Érudit	2 augmentations sur les jets de la compétence recherches
St Joaquin, Jaime	Castille	Une augmentation sur tout jet social en Castille
St Kristin	Eisen	Une augmentation sur tout jet social en Eisen
St Kristoff	Voyageurs	Un beau temps sur tout voyage sur la route
Ste Maria	Amants	Recevez 13PP pour le travers amour impossible
St Maurice	Armées	Une augmentation sur tous les jets du métier commandant
St Niklaus	Animaux	Une augmentation sur tout jet en rapport avec les animaux
Ste Philippa	Vodacce	Une augmentation sur tout jet social en Vodacce
St Pierre	Montaigne	Une augmentation sur tout jet social en Montaigne
St Simon	Désespoir	Acheter une vertu pour 7PP
Ste Sonia	Artistes	Une augmentation sur tout jet du métier artiste
St Ursurus	Ussura	Une augmentation sur tout jet social en Ussura

D'autres saints peuvent être créés et ajoutés à cette liste avec l'approbation du MJ.

Fille de Sophie : Baume (variable, minimum 5PP)

Vous avez bu le Baume de Westmoreland et profitez désormais de ses bienfaits. Pour chaque tranche de 5PP investis, vous avez cinquante ans de plus que votre apparence ne semble montrer. Vous n'êtes pas victime des effets de l'âge (cf. page 167 du guide du maître) et êtes immunisé contre les maladies, y compris la peste blanche. En outre, vous recevez gratuitement la spécialisation érudit ainsi que 1PP à dépenser dans l'avantage polyglotte.

Pour chaque tranche supplémentaire de 4PP investis, vous bénéficiez de 2PP à dépenser dans l'avantage polyglotte et de rangs gratuits dans la compétence histoire (rang 5 maximum). Si votre compétence histoire est déjà à 5, vous pouvez ajouter 2 rangs dans une compétence de votre choix relevant d'un métier.

Les effets de la potion se font sentir durant un à trois quarts de siècle à partir du début de la campagne. Les filles n'administrent le Baume qu'en cas exceptionnel aussi le joueur doit il avoir une bonne raison pour que son personnage ait vécu aussi longtemps. En outre, veillez à garder à l'esprit que le Baume ne rend pas son utilisatrice invincible. Le personnage reçoit toujours des dommages et peut donc se faire tuer comme n'importe qui. Ce n'est pas parce qu'on ne vieillit pas qu'on est immortel.

Inquisition : colère vertueuse (5 PP, pnjs seulement)

Les capacités qui suivent représentent quelques-uns des pouvoirs possibles dont peuvent être dotés les chevaliers inquisiteurs. Au maître de jeu de déterminer s'ils existent ou non dans sa campagne, et quelle en est l'origine si tel est le cas. Ils peuvent résulter des croyances fanatiques des inquisiteurs, venir d'une volonté divine ou de Theus, voir être le fruit d'un terrible pacte conclu par les chevaliers inquisiteurs, semblable à celui qui conféra la sorcellerie. Chaque chevalier inquisiteur est différent de son prochain et tous n'affichent pas de tels pouvoirs. A vous de décider s'ils les partagent avec d'autres grands inquisiteurs ou si seuls les chevaliers en sont dotés. En outre, peut être n'existent-ils pas, ce qui obligerait les chevaliers inquisiteurs à utiliser les mêmes méthodes que n'importe quel autre mortel. Leur nature exacte est laissée à votre entière discrétion.

Au début de chaque histoire, l'inquisiteur commence avec 2 dés de miracle. Le vilain peut activer un des dés de miracle pour faire une des capacités ci-dessous, à l'exception d'éclipse, aucune de ces habilités ne peut être utilisé contre un héros possédant l'avantage Foi.

Eclipse

L'inquisiteur peut se fondre dans les ombres en l'espace d'un instant pour échapper à d'éventuels poursuivants. Une fois par acte, lorsque aucun personnage ne le regarde, l'inquisiteur est capable de disparaître sans laisser la moindre trace derrière lui du moment qu'il n'est pas attaché et qu'il dispose d'une voie de fuite non gardée. Les circonstances précises dépendent du maître de jeu, mais faites preuve de bon sens. Nul ne peut véritablement voir l'inquisiteur disparaître. Il tire simplement le meilleur parti possible du décor. Souvent, un inquisiteur doté de ce pouvoir mettra en scène quelque distraction (comme une explosion ou des coups de feu) afin de se donner le moment dont il a besoin pour fuir.

Force fanatique

L'inquisiteur est capable de rassembler des forces incroyables pour frapper les ennemis de l'Eglise. Une fois par acte, l'inquisiteur gagne 3 rangs de gaillardise pour 1 action. Cela peut servir à enfoncer une porte, briser des fers, tordre des barreaux ou tout simplement passer à l'attaque. Ce pouvoir n'est d'aucune utilité si l'inquisiteur s'en prend à un personnage possédant l'avantage foi.

Percer le voile

L'inquisiteur peut activer cette capacité pour automatiquement pénétrer toute tromperie utilisée contre lui. Ils ne peuvent pas nécessairement discerner la vérité, mais ils peuvent percevoir un mensonge comme tel. La tromperie en question doit être spécifiquement dirigée contre l'inquisiteur (il ne peut pas découvrir l'existence de votre sœur jumelle secrète par exemple), et cette capacité marche seulement contre un type de tromperie. Si un héros dans un déguisement raconte à un haut inquisiteur que les prisonniers se sont échappés par cette route, le haut inquisiteur pourra dire que soit le héros est déguisé, soit qu'il ment à propos des prisonniers, mais pas les deux.

Regard abyssal

Ce pouvoir symbolise la crainte quasi surnaturelle qu'éprouvent de nombreux Theans à l'égard de l'inquisition. L'inquisiteur a un regard perçant particulièrement terrifiant. Une fois par acte, il peut plonger son regard dans celui d'autrui puis effectuer un jet d'opposition en détermination, pour lequel il bénéficie de deux augmentations gratuites. S'il emporte l'opposition, le personnage perdant le traite comme s'il avait un niveau de peur à 1 par tranche de 5 points de différence sur le résultat du jet. Ainsi, si l'inquisiteur l'emporte de 15 points, il dispose d'un niveau de peur de 3 face au personnage dont il a croisé le regard. Ce niveau de peur est valable jusqu'à la fin de l'histoire ou jusqu'à ce que le personnage vainque le chevalier inquisiteur en combat.

Réserves inexploitées

Après que le vilain est dépensé son dernier dé d'héroïsme, il peut dépenser un dé de miracle pour le convertir en deux dés d'héroïsme. Ces dés d'héroïsme doivent être utilisés avant la fin de la scène, sinon ils sont perdus.

Voix de miel

L'inquisiteur est doté d'une voix étrangement persuasive. Il peut déclencher une véritable panique au beau milieu d'un village de paysans ou tergiverser pour se laisser le temps de fuir. L'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir une fois par acte pour bénéficier de deux dés lancés et gardés (+2G2) sur n'importe quel jet social. Un inquisiteur se sert souvent de ce talent pour recruter de nouveaux membres ou semer le doute dans l'esprit des personnages.

Kreuzritter : bénédiction (3PP/1PP pour la faction des vieillards)

Le chevalier croit fermement que Théus le protège alors qu'il vaque à ses occupations. Même si seul Théus le sait, cela à l'air vrai dans une certaine mesure.

Tous les dommages que vous recevez sont réduits d'une blessure légère. Cela s'applique à chaque coup. Dans le cas d'une bande de brutes, réduisez les dommages de leurs armes d'un poing par coup.

Note : les personnages disposant de sorcellerie ou de chamanisme ne peuvent choisir cet avantage.

Kreuzritter : Nacht (25PP/23PP pour la faction de la garde fantôme)

Le chevalier a la faculté de passer d'un endroit à un autre en s'enfonçant dans les ombres. Ce pouvoir est semblable à la sorcellerie Porté de Montaigne, mais des différences majeures les séparent. Le chevalier n'a pas besoin d'ouvrir un portail, il fait un pas dans les ombres et y pénètre d'un simple effort de volonté. Pendant un instant, le chevalier semble comme devenir une ombre lui-même, puis il disparaît sans laisser la moindre trace derrière lui, voyageant alors dans les contrées obscures. Même si certains chevaliers sont passés au travers des mailles de cette règle par égard pour des camarades de confiance, chacun prête le serment de tuer tout étranger à la société qui verra une manifestation de cette sorcellerie, sous peine d'être exécuté par l'Ordre.

Pour plus de détails sur le fonctionnement de cette forme de sorcellerie, reportez vous à la description des contrées obscures figurant dans le supplément Kreuzritter. Elle ne fait appel à aucune compétence. Un sorcier qui apprend la magie Nacht perd l'usage de toutes les formes de sorcellerie ou de chamanisme qu'il possédait.

Rilasciare : pacte secret (4PP)

A un moment ou un autre, vous avez appris les détails du pacte des sénateurs et de la création de la sorcellerie. Peut être cette découverte vous a-t-elle rapidement poussé à rechercher les Rilasciare, ou peut être avez vous tout appris après avoir rejoint la société. Quoiqu'il en soit, vous cernez parfaitement le prix terrifiant de la sorcellerie. Aussi pouvez vous résister à ses effets un peu mieux que le commun des mortels. Toute sorcellerie utilisée directement contre vous voit son ND augmenter de 5 si elle veut prendre effet (en plus de tout autre pénalité).

Avantages magiques de l'Archipel de Minuit

Médecine Erego (20 PP; Erego uniquement):

Le pouvoir shamanique d'orani, pratiqué par le peuple Erego de Marcina, peut être utilisé pour accélérer le processus de guérison. Les guérisseurs Erego en appellent aux *Oroi*, ou esprits, et les canalisent vers le blessé ou le malade. Quelques guérisseurs Erego peuvent également appeler les esprits des animaux, ou les esprits de leurs ancêtres. L'Eglise Vaticine condamne ces pratiques, mais elle est si éloignée de Marcina (et parce que l'orani est utilisé pour soulager les souffrances) qu'il y a peu de choses qu'elle puisse faire. Pour le moment.

Quand vous achetez cet Avantage, vous gagnez gratuitement le métier Guérisseur, et gagnez un rang dans chacune de ses compétences avancées. Vous gagnez aussi un rang en Chirurgie, et traitez cette compétence comme s'il s'agissait d'une compétence avancée du métier de Guérisseur. En plus de ces compétences, vous gagnez l'aptitude de parler aux *Oroi* et la compétence appelée Canaliser les *Oroi*, qui vous permet d'accueillir leur essence en vous.

Canaliser les *Oroi* (compétence avancée)

Vous avez appris à canaliser les esprits appelés *Oroi*, et vous pouvez les appeler pour vous aider. Effectuez un jet de Détermination + Canaliser les *Oroi* contre le ND d'un *Oroi*. Si vous réussissez, vous parvenez à canaliser l'*Oroi* et à utiliser son pouvoir.

Types d'*Oroi*

Il existe plusieurs *Oroi*, chacun pouvant être appelé grâce à Canaliser les *Oroi*. Quand vous achetez cet Avantage, vous connaissez un *Oroi* de guérison, un animal, et un ancêtre. Vous pouvez ensuite acheter un nouvel *Oroi* avec 5 Points d'Expérience.

Ci-dessous, vous trouverez des exemples d'*Oroi*, mais cette liste n'est en aucun exhaustive. Le MJ peut créer autant d'*Oroi* équivalents en pouvoir à ceux-ci.

Oroi de guérison:

Chaque *oroi* de guérison est l'esprit d'une plante utilisée dans un but thérapeutique. Quand vous appelez un *oroi* de guérison, chaque Augmentation que vous prenez sur votre jet vous donne une

Augmentation Gratuite sur le jet médical associé comme Premiers Secours, Diagnostic ou Chirurgie. Le jet de soins doit être directement le jet suivant et doit être en rapport avec un *oroi* approprié. Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre jet de Canaliser les *oroi* si vous touchez la plante liée à l'*oroi* que vous appelez. Le ND d'un jet de canalisation d'un *oroi* de guérison est de 15.

Aloès : Cette plante est utilisée pour soigner les brûlures.

Arnica : Cette plante est utilisée pour soigner les contusions, et les blessures dues aux chutes ou aux armes contondantes.

Asclépiade : Cette plante est utilisée pour annuler les effets des maladies.

Hydrastis : Cette plante est utilisée pour soigner les blessures par armes tranchantes.

Jasmin : Cette plante est utile pour traiter les dommages dus aux climats chauds.

Liquidambar : Cette plante est utilisée pour traiter les dégâts des acides.

Lobélie : Cette plante est utilisée pour lutter contre les poisons ingérés.

Oseille : Cette plante est utilisée pour annuler les effets des poisons de contact.

Plantain : Cette plante est utilisée pour contrer les effets de poisons comme ceux des abeilles ou des serpents.

Poivre : Cette plante est utilisée pour dégager poumons et bronches, et pour soigner les effets de fumées toxiques.

Oroi d'animaux:

Un *oroi* animal est l'esprit représentatif d'une espèce. Ils sont plus difficiles à canaliser que les *oroi* de guérison. Quand vous appelez un *oroi* animal, vous pouvez voir par les yeux ou partager tous les autres sens de tout membre de cet espèce (qu'il soit ou non dans votre champ de vision, mais sous réserve que vous connaissiez l'existence de cet animal précis). Le ND pour canaliser un *oroi* animal est de 25. En prenant deux Augmentations sur votre jet, vous gagnez un pouvoir spécial basé sur la nature de l'*oroi* animal que vous appelez. Si vous êtes en vue d'un individu de l'espèce en question, vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite sur

vosre jet de Canaliser les oroi. Les effets de la canalisation dure jusqu'à la fin de la Scène.

Chien de chasse : Vous bénéficiez de 2 Augmentations Gratuites sur tous vos jets de Pister.

Loup : Vos jets de Guet Apens ont un bonus de +1g0.

Mouette : Vos jets de Pêcher sont effectués avec un bonus de +1g0.

Oiseau chanteur : Vous bénéficiez de 2 Augmentations Gratuites sur vos jets de Chant.

Ours : Vous gagnez un rang supplémentaire en Etreinte.

Poisson : Vous gagnez un rang supplémentaire en Natation.

Renard : Les jets pour vous pister ont un malus de -2g0.

Requin : Vous gagnez une attaque par morsure, avec une compétence d'attaque de rang 3, et un jet de dommages de 0g2.

Serpent : Ajoutez 10 à votre Initiative Totale.

Singe : Vous gagnez un rang supplémentaire en Escalade.

Tortue : Vous perdez un rang de Panache, mais tous les dommages qui vous sont infligés sont réduits de 10 Blessures Légères.

Oroi d'ancêtres:

Les oroi d'ancêtres sont les esprits d'anciens des tribus. Ils sont difficiles à canaliser, et ils ne vous transmettent pas leur savoir, mais seulement quelques aspects de leur personnalité. Le ND pour canaliser un tel esprit est de 30, et la canalisation dure jusqu'à la fin de la Scène. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite si vous avez en main quelque chose ayant appartenu à l'ancêtre appelé. Les oroi d'ancêtres sont classés en archétypes pour plus de simplicité. Vous avez la possibilité d'acheter la capacité de canaliser plusieurs oroi d'un même archétype.

Aliéné : Vous gagnez les Travers Présomptueux et Fanatique pour le reste de la Scène.

Amoureux : Vous gagnez le Travers Amour Impossible et la Vertu Passionné pour le reste de la Scène.

Chasseur : Vous gagnez le Travers Dévoué et la Vertu Observateur pour le reste de la Scène.

Chef : Vous gagnez le Travers Critique et la Vertu Confiant pour le reste de la Scène.

Explorateur : Vous gagnez le Travers Curieux et la Vertu Baroudeur pour le reste de la Scène.

Martyr : Vous gagnez le Travers Entier et la Vertu Volontaire pour le reste de la Scène.

Mystique : Vous gagnez le Travers Fanatique et la Vertu Mystérieux pour le reste de la Scène.

Vengeur : Vous gagnez le Travers Impulsif et la Vertu Victorieux pour le reste de la Scène.

Opah (10 PP; Kanu uniquement):

Un Héros maîtrisant l'Opah est appelé *opahkung* - un shaman capable d'appeler l'opah sur un objet. Alors que les bénédictions et malédictions affectent tout objet touché par un opahkung, l'opah est plus efficace sur l'armement.

En combat, quand un opahkung utilise une arme, il doit garder trace du nombre de fois où il touche et où il rate sa cible. Pour chaque 5 touchers sur un ennemi, l'arme reçoit un lan. Pour chaque 5 fois où un ennemi est raté, l'arme perd un lan. Quand une arme n'a plus qu'un lan et qu'elle rate pour la cinquième fois, l'arme perd son lan et gagne un nal. Quand une arme a un nal, elle gagne un nal supplémentaire toutes les cinq fois qu'elle rate sa cible, et perd un nal toutes les cinq fois où elle la touche. Quand une arme n'a plus qu'un nal et qu'elle touche cinq fois, elle perd son nal et gagne un lan.

Les nouvelles armes démarrent avec un lan et doivent toujours avoir au moins un lan ou un nal. Les armes à distance comme les pistolets ou les arcs ne peuvent accumuler de lan ou de nal, mais un projectile comme une flèche ou une lance le peut. Un opahkung (et seulement un opahkung) reçoit les modificateurs suivants en utilisant une arme chargée de lan ou de nal :

Un sorcier (pas un shaman, comme d'autres opahkung) frappé par cette arme perd l'aptitude d'utiliser toute compétence de Sorcellerie pendant une phase par lan ou nal, ou jusqu'à la fin de la Scène. Cela est toujours décompté depuis le dernier toucher, et cela n'est pas cumulatif. Les objets traités par la magie Lærdom, ou d'autres objets magiques comme les Lames épaissies, sont affectées comme s'ils étaient des sorciers quand ils sont touchés par l'arme d'un opahkung. Les armes enchantées par le Lærdom ne peuvent plus utiliser

leurs runes, et toute rune active est annulée. Les Lames épaissies ne peuvent plus utiliser leurs pouvoirs spéciaux. Cet effet sur les armes magiques dure aussi longtemps que si l'arme était un sorcier.

Pour chaque 20 lan de son arme, l'opahkung ajoute 1 à son jet d'attaque. Inversement, pour chaque 20 nal, il retire 1 à son jet. Le modificateur ne peut jamais dépasser le rang de Détermination du personnage.

Pour chaque 50 lan ou nal, le ND pour briser cette arme est augmenté de 5.

Quand il est affecté par la magie alors qu'il tient son arme, le Héros peut dépenser un Dé d'Héroïsme pour résister à la magie. Le rang de la compétence de sorcellerie affectant l'opahkung doit être inférieur ou égal au rang de lan ou de nal accumulés dans cette arme, divisé par 50 (arrondi à l'inférieur).

Pour chaque 100 lan, l'opahkung démarre chaque Histoire avec un Dé d'Héroïsme supplémentaire qui n'est utilisable que lorsque le Héros tient son arme. Pour chaque 100 nal, le MJ commence l'Histoire avec un Dé d'Héroïsme supplémentaire qui n'est utilisable que lorsque le Héros tient son arme. Ce nombre de Dés d'Héroïsme ne peut jamais excéder le nombre de Dés de départ du MJ.

De plus, lorsqu'il tient une arme accumulant des nal ou des lan, le bras et l'arme de l'opahkung sont parcourus de petits éclairs d'énergie montant et descendant, et ses yeux sont brillants de la même énergie. Celle-ci est blanche si l'arme est chargée de lan, et noire s'il s'agit de nal.

Les armes ne sont pas les seuls objets qui exhalent des lan et des nal. Les outils et les ustensiles de cuisine adoptent le même comportement. Ces objets gagnent ou perdent des lan et des nal dans les mêmes circonstances. Ils gagnent un lan ou perdent un nal toutes les 10 minutes où l'opahkung réussit ses jets pour utiliser de tels objets. Ils gagnent un nal ou perdent un lan lorsque ces jets échouent. Le seul bénéfice et le seul défaut de tels objets sont que tous les 20 lan, l'opahkung ajoute 1 à ses jets de compétence impliquant ces objets, et retire 1 tous les 20 nal. Ces modificateurs ne peuvent jamais dépasser son rang de Détermination.

L'héritage impie de l'île de Carlos

Les joueurs ou le MJ peuvent vouloir créer un personnage sorcier né sur l'île de Carlos. Toutefois, ceci peut avoir certains inconvénients. Ces insulaires possèdent une base culturelle extrêmement limitée sans aucun contact avec le monde extérieur. De plus, dès que le monde extérieur aura connaissance de leur existence, ils entreront en contact avec une foule de gens qui n'auront pour eux que haine et dépit simplement pour ce qu'ils sont. **Il est fortement recommandé qu'il soit interdit à un joueur de créer un tel personnage**, mais le MJ pourra le faire en suivant les règles ci-dessous.

Nationalité Carl

Les personnages de Carlos commencent avec l'Épée de Damoclès Pourchassé à 4 (à moins que l'existence de l'île ne soit pas encore connue des Théans dans votre campagne) et parlent le langage Théan. Le coût d'apprentissage d'une autre langue est de 3 PP, avec 2 points supplémentaires pour savoir l'écrire. Le personnage ne reçoit en outre aucun bonus de nationalité sur ses Traits. A la place, le joueur pourra choisir quels héritages de Sorcellerie possède son personnage, dans la limite de 4, parmi Porté, Sorte, Zerstörung et El Fuego Adentro. Avoir plus d'un héritage sorcier provoque des faiblesses génétiques (voir ci-dessous). Le personnage peut alors acheter des Ecoles de Sorcellerie parmi celles dont il possède l'héritage. S'il n'en a qu'un, il peut être Sang pur dans celui-ci, mais s'il en a plusieurs, il peut dépenser 20 PP dans chaque forme de Sorcellerie pour être Demi-sang dans chacune d'entre-elles. Ensuite, dépensez les Points de Sorcellerie entre les compétences de toutes les Sorcelleries choisies. La sorcellerie listée ci-dessous est dite "native de Carlos". De plus, le personnage peut dépenser 3 Points de Sorcellerie pour acheter une compétence unique dépendant de sa lignée spécifique (voir tableau des compétences de Sang-mêlé). Le MJ peut créer de nouvelles compétences de puissance équivalente comme il le souhaite. Ces compétences de Sang-mêlé ne sont pas limitées en Rang par le fait d'être Demi-sang.

Règle optionnelle

A la discrétion du MJ, les personnages Sang-mêlé nés hors de l'île de Carlos et possédant les héritages sorciers adéquats peuvent acheter ces compétences (sans leurs inconvénients); ces

compétences pouvant être augmentée par l'expérience de façon normale.

Compétences des Sang-mêlé :

Porté / Sorte : Visions lointaines

Choisissez un objet commun comme focus (miroir, toile d'araignée, etc.). Le sorcier doit faire un jet de Détermination + Visions lointaines pour voir tout ce qui se passe à moins de cinq mètres d'un autre objet similaire à son focus. Le ND est de 10 + 1 pour chaque tranche de 5 Km entre le sorcier et l'objet à travers lequel il souhaite regarder. La sensation des événements distants est limitée à la vue uniquement, le sorcier peut donc voir, mais pas entendre la scène autour de l'objet cible.

Porté / El Fuego Adentro : Essence ardente

Le sang du sorcier est inflammable s'il est exposé à l'air. Il peut l'utiliser pour brûler des objets inflammables, ou le projeter comme une arme, infligeant des dommages gradués en fonction de son rang dans la compétence. Le sorcier lui-même et les objets qu'il porte sont immunisés à ces effets.

Rang	Dommages
1	1g1
2	2g1
3	2g2
4	3g2
5	3g3

Sorte / El Fuego Adentro : Sentir la chaleur

En effectuant un jet de Panache + Sentir la chaleur, le sorcier peut sentir les variations de température autour de lui. Il peut utiliser cela pour sentir la présence d'êtres vivants, mais il ne peut déterminer leur position précise en dehors d'une direction générale et de leur nombre. Le ND du jet dépend de la distance que le personnage souhaite "sonder".

Distance	ND
Moins de 15 m	10
De 15 à 30 m	15
De 30 à 60 m	20
De 60 à 90 m	25
De 90 à 120 m	30
De 120 à 150 m	35
Au-delà de 150 m	Echec automatique

Porté / Zerstörung ou Sorte / Zerstörung ou Porté / Sorte / Zerstörung : Souffrance distante

Une fois par round, le personnage peut déclencher son pouvoir pour attaquer quelqu'un à distance. La cible doit être dans le champ de vision du sorcier, qui effectue un jet de Détermination + Souffrance distante pour voir si son attaque porte (en utilisant le ND pour être touché de son adversaire). S'il réussit, la cible prend 3g2 blessures légères.

Zerstörung / El Fuego Adentro : Cendres brûlantes

Le personnage peut créer un nuage de cendres brûlantes pour englober une zone. Les cendres causent 1g1 dés de dommages par round pour toute personne se tenant dans le nuage. Celui-ci se diffuse à partir du sorcier dans un rayon de 2 mètres par round, jusqu'à un maximum de 12 mètres. Le sorcier lui-même ne subit aucun dégât, mais doit faire un jet de Détermination + Cendres brûlantes à chaque round pour maintenir le nuage. Le ND est de 10 + 5 pour chaque round consécutif après le premier. Si le jet échoue, le nuage se dissipe immédiatement. Le sorcier ne peut utiliser cette compétence qu'une fois par jour.

Porté / Sorte / El Fuego Adentro ou Porté / Zerstörung / El Fuego Adentro : Pluie de sang

Une fois par jour, le personnage peut provoquer une pluie de sang tombant du ciel, inondant tout dans un rayon de 500 mètres. Ceux qui ne sont pas habitués à un tel événement (les étrangers à l'île de Carlos) traiteront le sorcier et ses alliés comme s'ils avaient un Niveau de Peur égal à son rang dans cette compétence. La Pluie de Sang dure 2g2 fois 5 rounds. Les effets durent aussi longtemps que la pluie elle-même.

Sorte / Zerstörung / El Fuego Adentro : Prix du destin

Le sorcier peut accorder à quelqu'un (y compris lui-même) un Dé d'Héroïsme supplémentaire. Toutefois, quand il l'utilise, son bénéficiaire reçoit un nombre de blessures égal au résultat du Dé; si le Dé est utilisé sans jet (par exemple pour activer le Travers d'un Vilain), le personnage subit 1g1 blessures. A un instant donné, le sorcier peut avoir un nombre de ces Dés "actifs" (accordés et pas encore utilisés) égal à son rang dans cette compétence. Si plusieurs de ces Dés sont lancés en même temps, les dégâts reçus sont traités comme issus d'un seul jet (donc un seul Jet de Blessures). Ces Dés d'Héroïsme disparaissent à la fin de la Scène s'ils n'ont pas été

utilisés, et infligent les dommages à ce moment-là. Ces Dés ne se transforment jamais en Points d'Expérience.

Porté / Sorte / Zerstörung / El Fuego Adentro : Altérer la matière

Choisissez un des éléments suivants : or, bois, plomb, ou verre. Une fois par semaine, le personnage peut changer toute substance inanimée en cet élément. Cela affecte un objet par rang dans la compétence (si l'objet est plus petit que 30 cm

cube) ou 30 cm cube de matériau (si l'objet est plus grand que 30 cm cube, comme un mur par exemple).

Désavantages :

Pour chaque héritage de sorcellerie que possède le personnage au-delà du premier, il gagne une maladie ou une difformité. Effectuez un jet sur la table suivante pour chaque héritage de sorcellerie au-delà du premier. Les personnages n'ayant qu'une seule forme de sorcellerie sont créés comme des sorciers normaux.

Résultat	Désavantage
1	Le personnage a un membre malformé; il perd un point permanent de Dextérité (minimum 1), et ne peut jamais avoir un Rang de Dextérité au-dessus de 3 (ou 2 si ce résultat est tiré deux fois, ou 1 s'il est tiré trois fois).
2	Le personnage a un visage déformé, transpire du sang ou possède une autre caractéristique repoussante. Les gens en dehors de Carlos le trouveront assez repoussant. Le ND de tout jet d'interaction sociale pour le personnage est augmenté de 10.
3	Le personnage a des doigts malformés (peut-être trop ou pas assez), ce qui augmente le ND de tout jet impliquant une manipulation de 5.
4	Les os du personnage sont fragiles, il est hémophile, ou souffre d'une autre maladie affaiblissante. Tout coup le frappant lui inflige 1gO blessures supplémentaires.
5	Le personnage a une vision déficiente, des yeux mal alignés ou toute autre maladie visuelle; il perd un point permanent de Dextérité (minimum 1), et ne peut jamais avoir un Rang de Dextérité au-dessus de 3 (ou 2 si ce résultat est tiré deux fois, ou 1 s'il est tiré trois fois).
6	Le personnage est sensible aux lumières vives; il perd 1gO dé à tout jet effectué à la lumière du soleil.
7	Le personnage est mentalement déficient; il perd un point d'Esprit permanent (minimum 1), et ne peut jamais avoir un Rang d'Esprit au-dessus de 3 (ou 2 si ce résultat est tiré deux fois, ou 1 s'il est tiré trois fois).
8	Le personnage est fou. Il possède un désordre mental, une phobie, une amnésie partielle ou totale, des personnalités multiples ou une psychose.
9	Le personnage ne souffre d'aucun désordre.
10	Refaites deux jets sur cette table.

Avantages magiques de l'Empire du Croissant de Lune

Rimâl (20 PP; Yilan-bazlik uniquement):

Certains membres de la tribu Yilan-bazlik, appelés rimâl, ont le pouvoir magique de manipuler le sable. Les rimâl sont issus de toute catégorie de personne, et il n'y a pas de règle déterminant qui le sera et qui ne le sera pas. Ils servent souvent d'éclaireurs dans le désert.

Si vous maîtrisez le rimâl, le sable ne peut pas vous blesser. Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur dans le sable et ne pas être blessé. Quelque soit le volume de sable déversé sur vous, de n'importe quelle hauteur, vous ne subissez aucun dégât, aussi longtemps que le sable vient directement en contact avec vous et vos biens. Si le sable entre en contact indirect avec vous, vous subirez les dommages normaux. Par exemple, si 20 kg de sable dans un sac vous tombent dessus d'une certaine hauteur, les dégâts seront normaux car le tissu du sac empêche le contact direct avec le sable.

De plus, le sable en suspension ne limite pas votre vision, vous permettant de voir clairement dans une tempête de sable. Le sable n'obstrue pas non plus votre respiration, peu importe combien il y en a autour de vous. Ainsi, vous pouvez être enterré sous quelque masse de sable que ce soit, et continuer à respirer sans difficulté. Le sable vous empêche de bouger normalement quand vous en êtes recouvert, donc être enterré vous bloque toujours, et le sable ne laisse pas non plus passer votre voix comme pour quelqu'un de normal. Vous ne laissez aucune empreinte quand vous marchez dans le sable.

Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour créer une tempête de sable autour de vous, à condition qu'il y en ait suffisamment dans les environs. Faites un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque augmentation, vous faites passer le climat à une catégorie plus dure sur la Table des Conditions Climatiques (voir Guide du Maître). Prenez les dégâts indiqués par cette table, ajoutez 2 dés (+2g0), et infligez ces dommages à toute personne dans la zone au début de la phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la tempête se termine ou que l'individu trouve un abri. Vous pouvez aussi dépenser une action pour que le sable d'une tempête vise une cible en particulier. Faites un jet de Dextérité pour

toucher votre adversaire, qui ne pourra pas utiliser de compétence Parade contre cette attaque (ni pour déterminer sa défense passive, ni pour effectuer une défense active).

Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination, et gardez le plus élevé pour déterminer les dommages réalisés par cette action. La tempête de sable dure un nombre de rounds égal au double de votre Panache, après quoi elle se dissipe, le temps retournant à ce qu'il était avant sa création. Vous pouvez stopper la tempête quand vous le souhaitez, en dépensant une action. Ainsi, un rimâl avec Dextérité 2, Détermination 4, et Panache 3 qui crée une tempête alors que le temps est dans son état par défaut (Og0, 1 jour), et prend 4 augmentations, aura une tempête qui causera 4g2 dés de dommages à tous ceux qui l'entourent et qui durera 6 rounds. S'il essaie de cibler quelqu'un avec une projection de sable issue de la tempête, il lancera 2g2 dés pour son attaque, et 4g1 dés de dommages.

Quand vous créez une tempête de sable, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour lui donner une forme, comme une copie géante de vous-même ou une meute de loups géants faits de sable. Quand vous faites cela, la tempête gagne un +1g0 pour toucher et +0g1 de dommages pour chaque attaque, mais fait -1g0 dés de dommages par round. Ainsi, quand le rimâl de l'exemple précédent utilise un dé d'héroïsme pour donner la forme d'un serpent géant à sa tempête en faisant 4 augmentations, elle fera 3g2 dés de dommages aux présents et durera 6 rounds. S'il tente de cibler une personne, il lancera 3g2 pour attaquer, et 4g2 dés de dégâts.

Ruzgar'canli (10 PP; Ruzgar'hali uniquement):

Les Ruzgar'hali croient que les esprits sont tout autour d'eux, portés par les vents. Les Ruzgar'canli possèdent l'étrange capacité de parler avec ces esprits.

Une fois par Histoire, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme et lancer un jet de Détermination contre un ND de 25 pour poser une question au Vent Fantôme. Cette question doit être une chose à laquelle le Vent peut répondre. Le Vent n'est capable de voir que des choses exposées au vent, donc toute chose située en intérieur ou dans des souterrains est au-delà de sa vision. Le Vent Fantôme a une grande mémoire, et peut répondre à des questions sur le passé, mais il ne connaît rien sur le futur.

Vous avez également la possibilité de faire un jet de Détermination contre un ND de 15 pour que le Vent Fantôme transporte un message pour vous vers une autre personne à sa portée. Le message ne peut comporter qu'un seul mot, plus un autre pour chaque augmentation faite sur le jet. Il sera relayé jusqu'à son destinataire, qui entendra le message comme un murmure surnaturel dans son oreille.

Sharkici (20 PP; Jadur'rihad uniquement):

Les Sharkici, un des ordres de rahib parmi les Jadur'rihad, pratiquent le chant psalmodié pour repousser et combattre les esprits surnaturels.

Vous gagnez le métier Rahib gratuitement, et vous gagnez également un rang dans la compétence Chant. Vous pouvez utiliser votre chant pour affecter toute créature surnaturelle, y compris les Sidhes, les sorciers, et les créatures Syrneath. Cela s'applique aussi aux Opahkung de Kanuba, aux astrologues vendelars, et aux guérisseurs sympathiques vesten, aussi bien qu'aux personnages possédant des avantages similaires issus des autres suppléments. La liste complète des créatures affectées par ce pouvoir est à la discrétion du MJ. Les Sharkici peuvent dépenser un dé d'héroïsme pour faire un jet d'opposition de Détermination + Chant contre la Détermination de sa cible. Celui qui gagne l'opposition inflige un nombre de blessures légères égal à la marge de réussite à son adversaire. Faites un jet de blessure normal. Cette capacité n'a aucun effet sur les objets créés par des forces surnaturelles, comme les armes Sidhes et les Lames d'Ombre.

Sulimaq (10 PP; Yilan-bazlik uniquement):

Le Sulimaq'i est un type particulier de personne sainte parmi les Yilan-bazlik. Ses capacités pour alimenter sa communauté en eau dans le désert sont les grandes raisons pour lesquelles cette tribu a non seulement survécu, mais aussi prospéré. Il ne peut pas seulement trouver l'eau cachée sous le sable, mais il peut aussi, dans les temps de grand besoin, amener une pluie venue de nulle part pour sauver son peuple.

Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour détecter de l'eau. Pour faire cela, vous devez effectuer un jet de Panache contre un ND de 5. Si vous réussissez, vous trouvez un endroit où, en creusant une dizaine de minutes, vous aurez un demi-litre d'eau, plus un autre demi-litre par

augmentation faite sur le jet. Une fois mise au jour, l'eau s'évaporerait rapidement si elle n'est pas récupérée.

Afin d'invoquer la pluie, vous devez dépenser un dé d'héroïsme et faire un jet de Panache + Perception du Temps contre un ND de 30. Si vous réussissez, vous créez une pluie qui tombera sur un demi-centimètre par jour, plus un autre demi-centimètre par augmentation faite sur le jet. Cette pluie durera une journée (24 heures). Cette capacité n'aggravera pas des pluies existantes, et ne causera pas de modification sur la Table de Climat.

Une fois que le Sulimaq'i est venu dans une oasis et a bu de son eau, il reste lié à elle. N'importe quand, vous pouvez faire un jet de Panache + Navigation contre un ND de 20 pour avoir une idée de la distance et de la direction où se trouve l'oasis la plus proche où vous ayez bu. Votre perception de la direction est précise à cinq degrés près, et celle de la distance est limitée à des descriptions telles que les suivantes :

- o Près : à moins d'une dizaine de minutes de marche
- o Assez loin : à moins de deux heures de marche
- o Loin : à moins d'un jour de marche
- o Très loin : à moins d'une semaine de marche
- o Extrêmement loin : à plus d'une semaine de marche

Vous ne savez pas quelle oasis vous détectez, vous décelez seulement la plus proche parmi celles auxquelles vous êtes lié. Cette capacité ne marche qu'avec les oasis naturelles, et ne s'applique pas aux grands lacs, rivières, réservoirs ou puits.

Takim'aldiz (10 PP; Aldiz'ahali uniquement):

Les Aldiz'ahali connaissent mieux que quiconque les voies de cieux. Ils utilisent les étoiles pour déterminer leur calendrier, leur position actuelle, et leur bonne fortune. Le Takim'aldiz est une personne sainte qui médite sur les étoiles jusqu'à ce que sa conscience se fonde avec elles. Il peut voir la position courante des étoiles, même si elles sont invisibles pour les autres personnes. Il peut aussi voir comment les étoiles interagissent avec les gens qui l'entourent. Les perceptions surnaturelles du Takim'aldiz font que son regard semble souvent perdu dans le vide.

Vous pouvez percevoir la position actuelle des étoiles, des planètes, de la lune et du soleil, ainsi que

de tout objet céleste, comme les comètes, même s'ils ne sont pas visibles à cause de facteurs tels que la lumière du jour, le climat, ou tout simplement, en ayant les yeux fermés. Vous pouvez aussi les voir en étant endormi ou aveuglé, mais elles ne vous apportent pas de lumière supplémentaire pour aider votre vue. Vous connaissez aussi de manière innée les relations géométriques qui les relient entre elles. Ainsi, vous pouvez savoir l'heure qu'il est, vos latitude et longitude actuelles, vous apportant deux augmentations gratuites sur vos jets de Navigation. En regardant une personne pendant une phase, en dépensant un dé d'héroïsme et en lançant un jet d'opposition de votre Esprit contre son Esprit, vous pouvez connaître son signe astrologique (cette constellation semble briller plus fort). Si vous réussissez, vous gagnez un Dé d'Etoile, plus un autre Dé d'Etoile pour chaque augmentation que vous faites sur le jet d'opposition. Un Dé d'Etoile peut être utilisé pour augmenter un jet effectué contre l'individu, comme s'il s'agissait d'un dé d'héroïsme. Vous pouvez aussi vous en servir pour activer la vertu ou le travers du personnage étudié. Les Dés d'Etoile ne sont pas des dés d'héroïsme, ne peuvent pas être changés en XP, et disparaissent à la fin de scène s'ils ne sont pas utilisés.

Avantages magiques de Cathay

Huan Shu (35 PP; cathayan uniquement)

Huan Shu ("Illusion") est une forme de magie accessible à tout le monde à travers les Sept Royaumes du Cathay, tant qu'elle n'est pas cumulée avec un autre avantage magique ou avec une forme de sorcellerie. La magie Huan Shu est une aptitude à concentrer le qi en manifestations physiques. Ainsi, il est rare de trouver cette capacité chez quelqu'un qui n'est pas un grand adepte des arts martiaux. Ceux qui pratiquent cette magie sont si gracieux qu'ils peuvent sauter en l'air et sembler léviter, marcher sur les murs et tenir en équilibre au sommet de plants de bambous.

Vous gagnez gratuitement l'entraînement Athlétisme, ainsi que, au choix, soit Arts martiaux offensifs, soit Arts martiaux défensifs. De plus, toutes les compétences avancées de l'entraînement Athlétisme sont considérées comme des compétences de base, vous donnant ainsi un rang gratuit dans celles-ci à la création de votre personnage.

Votre grâce est telle que lorsque vous faites un jet en utilisant l'une des compétences d'Athlétisme, vous lancez et gardez les dés correspondant à votre trait, mais aussi ceux de votre compétence. Ainsi, un jet de Défense Active d'une personne avec un rang d'Esprit de 2, et une compétence de 3 en Jeu de Jambes, lancerait 5g5, mais sa Défense Passive serait tout de même de 20.

Vous pouvez également dépenser des Dés d'Héroïsme sur votre jet d'initiative. Chaque Dé ainsi utilisé compte comme un Dé d'Action pour ce round, mais rejoint comme d'habitude l'escarcelle du MJ (si c'est un PNJ qui utilise cette capacité, le Dé disparaît tout simplement au lieu de revenir au MJ).

Nha Nong (10 PP; Lanna uniquement)

Parmi les paysans du Lanna, certains possèdent une affinité spéciale avec les petites plantes. Chaque buisson, arbuste, fleur, vigne, ou autre plante n'étant pas un arbre, grandira particulièrement bien grâce à leurs soins. Ils refusent toutefois de croire qu'ils ont quelque chose de spécial. Ils attribuent la santé de leurs plantes à leur bonne fortune, et ils se désignent eux-mêmes comme nha nong, ce qui signifie "fermier" dans leur langue natale.

Il y a cependant beaucoup plus de choses chez ces personnes que ce qu'ils veulent bien croire. Ils sont immunisés à tout poison végétal, et ne sont jamais allergiques au pollen.

Bien sûr, ils attribuent cela à la chance, et trouvent cela commun parmi eux. Chaque saison, les plantes dont ils prennent soin produisent 20% de grains ou de fruits de plus que la normale pour chaque rang de Panache du fermier. Ainsi, un Nha Nong avec 2 en Panache permettra à ses plantes de produire 40% de plus que ce qu'elles donneraient normalement. Un Nha Nong bénéficie également de deux augmentations gratuites sur ses jets sous la compétence Jardinier.

Mais la relation entre un Nha Nong et ses plantes ne se limite pas à ça. Les épines ne l'écorche jamais, et les branches se plient devant lui pour éviter de le blesser. S'il est perdu dans la jungle, il peut être assuré de toujours trouver des fruits et des feuilles à manger, et des vignes pour boire, car les plantes ne le laisseront pas mourir de faim.

Aucun Nha Nong qu'il y ai quoi que ce soit d'extraordinaire à cela. Ils pensent tout simplement que c'est grâce à leurs compétences en matière de survie.

Les pouvoirs les plus extrêmes des Nha Nong sont considérés comme une preuve de protection de la part d'esprits gardiens. Un Nha Nong peut faire pousser, mûrir, et mourir une plante, et sous certaines conditions, peut même animer une vigne. Quand le joueur veut que son Nha Nong réalise une de ces choses, il dépense un Dé d'Héroïsme. Une vigne animée a des rangs en Gaillardise, Dextérité, Détermination, Prise, et Etreinte, équivalents au rang de Panache du Nha Nong. Elle possède 1 en Panache et en Esprit, et est considérée comme un Homme de Main.

Tashila (20 PP; Tashil uniquement)

Parmi les saints hommes du Tashil, les Tashila sont un ordre d'ascètes qui s'efforcent d'atteindre leur plein potentiel en acquérant une conscience totale afin d'unifier leur corps, leur esprit et leurs émotions. Ils recherchent cet état à travers les exercices et la méditation. Les Tashila gagnent gratuitement le métier Rahib (voir le supplément Crescent Empire), ainsi qu'un rang gratuit dans la compétence Contorsion considérée comme une nouvelle compétence avancée de ce métier pour eux.

Les exercices physiques pratiqués par les Tashila leur donnent une santé extraordinaire. Un maître Tashila souffre rarement des pénalités de l'âge, et est immunisé aux maladies. Son conditionnement physique lui permet de réduire les blessures légères qu'il a encaissées de son rang en Contorsion à chaque fin de round de combat.

Les exercices spirituels, eux, donnent au Tashila une extrême paix de l'esprit et un état émotionnel parfaitement équilibré. Un Tashila bénéficie d'une augmentation gratuite par rang de Méditation à chacune de ses tentatives de résister à une action de Répartie à son encontre. De même, grâce à son sens suprême de paix intérieure et de calme, un Tashila est affecté par la Peur comme si le Rang de Peur l'influençant était réduit de son rang de Méditation.

Youya Chima Ren (20 PP; Xian Bei uniquement)

Les meilleurs cavaliers du Xian Bei, comme ceux de l'Empire du Croissant, entretiennent une relation particulière avec leur monture, comme si le cavalier et son cheval devenaient plus que la somme des deux. Vous pouvez communiquer verbalement avec votre monture, et faire un jet de Panache sous un ND de 10 pour essayer de la comprendre lorsqu'elle tente de dialoguer avec vous. De plus, votre relation mystique vous permet de vous "fondre" avec votre cheval, devenant ainsi une seule créature. Dans cet état, chaque trait de cet "homme cheval" est égal au plus haut des traits de l'homme ou du cheval.

Cette forme combinée apporte également un bonus sur chaque jet égal au rang le plus bas des deux scores dans le trait utilisé pour ce jet. Les jets de dommages gagnent un bonus à la plus basse des deux Gaillardises, et le Panache le plus bas est ajouté à l'Initiative Totale. Ce sont des bonus ajoutés au résultat du jet, et non des dés supplémentaires à lancer.

Lorsque vous montez votre cheval, vous et lui êtes considérés comme une seule et même créature (et une seule cible). Vous encaissez des dégâts comme une seule créature. A votre descente de monture (ou en étant éjecté), les blessures graves encaissées sont réparties équitablement entre vous. Si vous avez encaissé un nombre impair de blessures graves, vous en recevez une de plus que votre cheval. Le lien ne peut exister qu'entre vous et un seul cheval. Aucun autre type de monture ne peut le remplacer. Il s'agit d'un avantage similaire (mais

plus puissant) au Khêl-kalb croissantin de la tribu Atlar'vahir, qui descend des cavaliers du Xian Bei.

Baofong Xue Wudao (20 PP; Khimal uniquement)

Certains mystiques du royaume de Khimal, appelés les Baofong Xue Wudao ("Les danseurs des tempêtes de neige"), ont la capacité magique de manipuler la glace et la neige. Cette aptitude ne suit pas forcément une lignée, et aucune communauté ne compte plus d'une poignée de ces gens à un moment donné.

Si vous possédez cette magie, vous êtes immunisé aux effets des climats froids. Plus précisément, vous n'en recevez aucun dégât. Vous êtes également immunisé contre la neige et la glace. Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur sur de la neige ou de la glace, vous ne recevrez aucun dommage. Les stalactites ne peuvent pas vous blesser non plus. Peu importe la masse de neige qui vous tombe dessus lors d'une avalanche (ou pour toute autre raison), elle ne vous cause pas de dégât, tant qu'elle vous tombe directement dessus ou sur vos possessions (vêtements, armes, et/ou objets que vous portez).

Si la neige ou la glace tombe sur vous indirectement, vous encaissez des dégâts normaux.

Par exemple, si un sac de glace est lâché à 12 mètres au-dessus de vous, vous serez blessé car le sac empêche le contact direct.

De plus, la neige tombante et les tempêtes de neiges ne bloquent pas votre champ de vision. Neige et glace ne vous empêchant pas non plus de respirer. Elles ne bloquent pas vos mouvements, mais votre voix ne porte pas plus que pour une autre personne. Vous vous déplacez sur la neige sans laisser d'empreintes, et vous ne vous y enfoncez pas en vous déplaçant normalement. S'il y a beaucoup de neige près de vous, vous pouvez invoquer du vent pour créer une tempête de neige centrée sur vous. Effectuez pour cela un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque Augmentation que vous prenez sur ce jet, vous provoquez une tempête d'un rang supérieur (une case vers le haut sur la table du Climat dans le Guide du Maître) ou d'un rang plus froide. Prenez les dommages donnés par la table, ajoutez-y un dé lancé et gardé (+1g1), et infligez ces dégâts à toute personne se trouvant dans la zone au début de la

phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la tempête prenne fin ou qu'elle trouve une protection. La tempête dure un nombre de rounds égal à deux fois votre Panache, après quoi elle se dissipe, et le climat revient à son état précédent. Vous pouvez aussi stopper la tempête quand vous le souhaitez en utilisant une action.

Vous pouvez aussi dépenser une action pour faire que la neige de votre tempête vise une personne en particulier. Faites un jet de Dextérité pour essayer de toucher cette personne, qui ne pourra pas utiliser de compétence de Parade ou de Réception de charge pour se défendre contre votre attaque (ni pour la Défense Passive, ni pour la Défense Active). Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination, et gardez le plus haut pour calculer les dommages infligés.

Plutôt que de créer une tempête de neige, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme supplémentaire pour créer une tempête de glace, donnant +1g0 sur le jet d'attaque et +0g1 aux dommages pour une attaque ciblée, et +1g0 aux dégâts à chaque phase 10, mais ne durant que moitié moins de temps.

Song Hwang Tung (10 PP; Koryo uniquement)

Le peuple de Koryo vénère les arbres, les considérant comme des esprits gardiens.

Quelques saints hommes et femmes, habituellement un ou deux par village, sont capables de transmettre des demandes d'aide aux arbres. Un magicien des arbres de Koryo peut dépenser un Dé d'Héroïsme et faire un jet de Détermination contre un ND de 15 pour faire suffisamment pousser de fruits et de noix sur un arbre pour nourrir un homme par jour, plus un par augmentation prise sur le jet. En temps de guerre, le magicien peut demander une aide spéciale à une forêt ou à une jungle.

En dépensant un Dé d'Héroïsme et en faisant un jet de Détermination contre un ND de 10, le Song Hwang Tung peut, lui et une personne supplémentaire par augmentation, entrer dans une autre dimension connue comme la Forêt des Esprits Sylvains. Là-bas, vous ne pouvez sortir des limites de la forêt, ni boire, ni manger. Vous pouvez voir dans le monde réel, mais ne pouvez pas être ni entendu, ni vu, ni même senti par quiconque se trouvant dans le monde réel. Retourner dans le monde réel depuis la Forêt des Esprits demande un jet de Détermination

du magicien contre un ND de 20. Tous les gens venus avec lui repartent aussi avec lui.

La Forêt des Esprits Sylvains ressemble à la forêt du monde réel, mais les couleurs en sont plus éclatantes, et de petits courants d'air frais la traversent. Les détails des arbres et des plantes sont plus doux, et quelque soit le climat, de la lumière se diffuse partout. Quand vous regardez au-

delà de l'orée des bois, tous les détails après 500 mètres semblent flous et troubles, mais au loin, il semble y avoir une source de lumière. On dit qu'avant la construction du Mur de Feu, il n'y avait aucune lueur à cet endroit.

Magies, sorcelleries, chamanisme

Afa

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune (Qatihl'i seulement)

Compétences : Charme, Constriction, Flexibilité, Occultation, Glisser

Apprenti : Ami des serpents

Adeptes : Saut de la Foi

Maître : Buveur de venin

Ebedi Yilan al'Kadeem a sélectionné les plus loyales familles des Qatihl'i (les lignées qui l'ont le mieux servi depuis des siècles) et leur accorde la sorcellerie appelée Afa. Ceux qui pratiquent l'Afa sont désignés sous le nom Afa'im (Afaï au singulier) et ont le pouvoir d'entrer et de sortir de n'importe quel lieu sans laisser la moindre trace. L'Afa affecte le corps du sorcier, lui donnant divers pouvoirs comme la flexibilité, l'immunité au venin de serpent, et le pouvoir de commander les serpents.

Ce pouvoir n'est pas sans un prix. Un Afaï n'a aucune pilosité corporelle, incluant ses cils et ses sourcils. Beaucoup d'entre eux utilisent divers produits de beauté et des faux cils pour cacher leur véritable apparence. Une autre chose déplaisante que doit supporter l'Afaï est la mue annuelle qui lui perd sa peau. Ce processus peut durer d'un jour à une semaine. Pendant cette période, l'Afaï ne peut rien faire d'autre que de frotter sa peau qui le démange contre des objets tels que des rochers ou des murs rugueux.

Apprenti : L'ami des serpents

En commençant votre apprentissage de cette sorcellerie, vos capacités se manifestent de deux manières simples mais efficaces :

En premier lieu, vous êtes complètement immunisé au venin de n'importe quel serpent même dans une forme concentrée.

En second lieu, vous êtes capable de complètement désarticuler chaque jointure de votre corps, vous permettant de vous faufiler dans les trous et les tunnels qui sont trop petits pour un être humain. Vous devez dépenser un dé d'héroïsme pour activer cette capacité. Réussir cette prouesse requiert 13

actions, moins votre rang dans le trait dextérité, moins votre rang dans la compétence Flexibilité. Par exemple, si vous avez une dextérité de 4 et un rang de Flexibilité de 2, vous pouvez vous glisser dans le trou en 7 actions. La taille minimale dans laquelle vous pouvez vous glisser dépend de votre propre taille. Si vous n'avez pas l'avantage grand ou petit, vous pouvez passer dans un trou rond de 25 cm (ou dans un carré de 20 cm par 20 cm). Si vous avez l'avantage grand, ce diamètre passe à 30 cm (ou un carré de 25 cm par 25 cm). Si vous possédez l'avantage petit, ce diamètre passe à 15 cm (ou un carré de 12 cm par 12 cm).

Adeptes : Le saut de la Foi

Maintenant, vous avez appris à utiliser votre corps flexible pour réussir de plus grandes prouesses. En premier, le diamètre minimum du trou dans lequel vous pouvez vous glisser décroît grâce à votre flexibilité accrue. Vous pouvez maintenant vous glisser dans un trou de 15 cm de diamètre si vous ne possédez pas l'avantage petit ou grand. Si vous avez l'avantage grand, vous pouvez vous glisser dans un trou de 20 cm de diamètre, 10 cm si vous avez l'avantage petit.

En second, vous avez appris à relaxer votre corps pour lui donner une flexibilité surnaturelle capable d'absorber les impacts d'une chute. Vous devez dépenser 1 dé d'héroïsme pour activer cette capacité, soit pour prévenir les dommages d'une chute ou soit pour absorber des dommages de quelque chose tombant sur vous. Il faut réussir un jet d'Esprit + Flexibilité contre un ND de 20 quand vous chutez. Si vous réussissez, vous traitez la chute comme si vous aviez atterri sur une surface molle retirant tout dommage dû à cette chute (quelle que soit la distance de la chute). Si quelque chose tombe sur vous, vous faites un jet de Gaillardise + Flexibilité pour faire votre jet de blessure.

Maître : Buveur de venin

En tant que maître Afaï, vous pouvez vous glisser dans d'incroyables petites ouvertures. Si vous n'êtes ni grand ni petit, vous pouvez vous glisser dans des trous de 10 cm de diamètre. Si vous êtes grand, vous pouvez vous glisser dans un trou de 15

cm de diamètre, et 7,5 cm si vous avez l'avantage petit.

Vous êtes maintenant capable de devenir temporairement plus fort en buvant du venin de serpent. Chaque fois que vous buvez du venin de serpent, déterminez le nombre de blessures graves que vous auriez dû prendre si vous n'étiez pas immunisé. Pour chaque blessure grave prise, vous gagnez un dé de venin qui peut être utilisé comme un dé d'héroïsme pour augmenter le résultat d'un jet de dé, ou pour prévenir l'activation de votre travers, ou activer votre vertu. Chaque dé de venin disparaît à la moitié de la durée d'action du venin ou à sa rapidité d'action en fonction de celui des deux qui à la durée la plus longue. Les dés de venin ne sont pas des dés d'héroïsme et ne peuvent pas se transformer en points d'expérience.

Compétences

Charme

Etre immunisé au venin de serpent ne signifie pas que les serpents n'essaient pas de vous attaquer. Par un jet de Détermination + Charme contre un ND de 10, vous pouvez faire en sorte qu'un serpent, plus un autre par augmentation, ne réagissent pas en votre présence. Non seulement les serpents ne vous attaqueront pas, mais ils vous ignoreront totalement, cela signifie qu'ils ne s'enrouleront pas de façon constrictive autour de vous ou ne signaleront pas leur présence (avec des bruits de sifflements ou de sonnettes suivant le cas) avec une attitude menaçante.

En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez essayer de charmer un nombre de serpents égal à votre niveau de maîtrise. Vous ne pouvez avoir plus de serpents sous votre contrôle que votre niveau de maîtrise. Pour contrôler un serpent, vous devez réussir un jet de Détermination + Charme contre un ND de 20, plus une augmentation pour chaque serpent que vous voulez contrôler en plus du premier. Cela vous permet de donner un ordre, plus un autre ordre par augmentation que l'on fait sur ce jet. Chaque ordre doit être quelque chose de simple tel que « attaque cet homme », ou « attaque cet homme jusqu'à ce qu'il fuit ou soit mis hors de combat », mais pas quelque chose nécessitant plus d'une action à réaliser pour le serpent. « Grimpe ce mur, trouve Feyid ben Ahmad dans le château, et attaque le », sont trois actions distinctes pour le

serpent. « Attaque toutes les personnes dans la pièce » est un ordre valable, quelque soit le nombre de personnes présentes dans la pièce.

Constriction

Quand vous saisissez quelqu'un, vous pouvez plier vos bras et vos jambes entre les jointures et appliquer une pression très importante sur toute la longueur de vos membres. Vous pouvez ajouter deux fois votre rang lorsque vous utiliser la compétence Prise, et vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence multiplié par votre niveau de maîtrise pour les dommages d'une étreinte. Ainsi, un maître a +10 lorsqu'il fait une prise et son étreinte possède un bonus de +15 aux dommages.

Vous pouvez faire un jet d'opposition de votre Gaillardise + Constriction contre (au choix de l'adversaire) la Gaillardise + Se dégager ou Dextérité + Se dégager. Si vous réussissez, vous ne brisez pas votre prise après avoir utilisé la compétence Casser un membre.

Flexibilité

Vous possédez une double jointure pas seulement dans vos doigts, mais sur toutes les jointures de votre corps. Vous pouvez disloquer n'importe quelle jointure de votre corps volontairement et sans aucun inconfort. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence multiplié par votre niveau de maîtrise à toute tentative de dégagement d'une prise, ou vous défaire d'entraves comme des fers ou des chaînes.

Occultation

Une aura surnaturelle de mystère vous entoure. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence à tout jet de Déplacement silencieux, Discrétion, Guet-apens et Filature que vous faites. Si vous avez au moins un rang dans cette compétence, vous êtes invisible à n'importe quelle forme de magie qui peut être utilisée pour vous espionner. Vous êtes immunisé à la clairvoyance de la Mixtio des Filles de Sophie ; elles n'ont pas de prise sur vous. Les stregha qui utiliseront la Sorte pour voir votre arcane verront une vipère Yilan à la place d'une image de carte de tarot. Celles qui veulent voir vos filaments du destin doivent faire un jet d'opposition de leur Esprit plus la compétence appropriée (coupes, bâtons etc..) contre votre Détermination + Occultation. Si elles échouent, elles

ne voient que des serpents à la place des filaments du destin. Vous ne pouvez pas être vu par le Vent fantôme de la tribu des Ruzgar'hala. Vous ne pouvez pas être vu non plus par la rune Fornuft utilisé par les sorciers Laerdom. Les mages Glamour avec la compétence Thomas peuvent détecter l'utilisation de votre sorcellerie quand vous êtes près d'eux.

Glisser

Vous pouvez utiliser cette compétence pour vous déplacer dans un tunnel en glissant et en bougeant tous les muscles de votre buste. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence à la place de la compétence Escalade pour grimper sur un arbre ou un mur. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence à la place de la compétence Course de vitesse dans le cas où cela a lieu sur le sol. Vous pouvez vous déplacer aussi rapidement sur le sol en glissant que si vous utilisiez vos jambes pour marcher ou courir.

Druidisme : l'école des Druides

Pays d'origine : Avalon (20 PP)

Compétences : Printemps, Été, Automne, Hiver, Lune

Apprenti : Auspices

Adepte : Geis mineur

Maître : Geis majeur

Les druides ne possèdent pas de véritable école, mais ils enseignent quand même leurs merveilleuses capacités aux individus qui en sont dignes. Les personnages qui rejoignent leurs rangs apprennent à connaître les mystères révélés par les arbres et les étoiles. Les druides connaissent les secrets que murmurent les vents et étudient des années afin de comprendre l'énigme des gessa : leurs paroles ont force de loi. De fait, les druides des régions rurales peuvent servir de juges et prendre des décisions en cas de querelles, et ils résolvent les problèmes légaux dans les petits villages qui ne disposent pas d'une cour.

Les druides apprentis passent le plus clair de leur temps à raconter des histoires et à chanter. Mais leurs mots contiennent des messages censés apporter la sagesse à qui sait les entendre. La plupart des druides possèdent les métiers de Médecin et de Chasseur, ce qui reflète leurs connaissances des remèdes traditionnels et leurs capacités pragmatiques d'herboristeries. Lorsqu'ils progressent au rang supérieur, ils ont beaucoup

appris du monde qui les entoure. Presque tous les druides possèdent le métier de Barde, présentés à la page 88 du guide d'Avalon. Si tel n'est pas le cas, ils ont intérêt à avoir une bonne raison.

Les druides sont sans conteste capables d'utiliser une certaine forme de magie – qui utilise les mêmes schémas que d'autres formes de sorcellerie – mais il ne s'agit pas de celle des nobles de Théah. Autrement dit, le druidisme est considéré comme une sorte de chamanisme et ignore les effets qui annulent ou altèrent la sorcellerie. Les personnages sorciers ne peuvent ni apprendre ni utiliser la magie des chamans, mais elle les affecte normalement.

L'ascendant

Les druides fondent leur magie sur les saisons autant que sur la présence de la lune, dont le cycle dure vingt-huit jours à Théah. Chacune de leurs cinq compétences est « ascendante » durant un certain temps. Les druides organisent des cérémonies lors de chaque « changement », dont certaines sont toujours interdites aux étrangers. Lorsqu'un druide veut employer sa magie, il doit faire un jet d'Esprit + la compétence actuellement ascendante.

La compétence Printemps est ascendante du 1^{er} quartus au 30 sextus.

La compétence Été du 1^{er} julius au 30 septimus.

La compétence Automne, du 1^{er} octavus au 30 decimus.

La compétence Hiver du 1^{er} primus au 30 tertius.

La compétence Lune est quand à elle ascendante la nuit, à moins que ce ne soit la nouvelle lune. Elle prévaut sur les quatre autres compétences.

Durant la nouvelle lune et la messe du Prophète, aucune des compétences des druides n'est ascendante. Lorsqu'ils se servent de leur magie à cette époque, ils n'utilisent que leur Esprit.

Apprenti : Auspices

Trois fois par histoire, vous pouvez utiliser votre savoir des augures et auspices pour déterminer le moment adéquat pour la réussite d'une action. En terme de jeu, vous pouvez alors ajouter votre rang dans votre compétence ascendante au jet d'un autre personnage dont le joueur a déjà jeté les dés. Par exemple, si un personnage obtient un 18 à un jet

d'attaque en ayant besoin d'un 20 pour toucher, et que vous possédez 2 dans la compétence actuellement ascendante, vous pouvez faire usage de cette capacité pour augmenter le résultat de son jet jusqu'à 20. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jet.

Adeptes (Barde) : Geis mineur

Vous pouvez vous servir de vos connaissances sur les pouvoirs des mots pour lancer des gessa mineurs sur d'autres personnages. Vous ne pouvez avoir plus de trois gessa mineurs actifs à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus de deux gessa mineurs en même temps. Les gessa mineurs sont des restrictions imposées aux personnages et destinées à lui conférer plus de force. Si le personnage viole une de ces restrictions, le geis est brisé et cesse de lui accorder son bénéfice.

Lancer un geis mineur:

Pour lancer un geis mineur, vous devez parler clairement devant le personnage que vous souhaitez affecter, réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 20 et utiliser un certain nombre de dés d'héroïsme dépendant de l'importance des restrictions imposées par le geis. Plus il réduit la marge de manœuvre de la cible, moins il vous coûte de dés d'héroïsme. Les gessa relativement simples, tels que « ne jamais manger de chien », vous coûtent 3 dés d'héroïsme. Les gessa plus difficiles à respecter, tels que « ne jamais se baigner », vous coûtent 2 dés d'héroïsme. Et les gessa vraiment restrictifs, tels que « toujours offrir l'hospitalité aux étrangers », ne vous coûtent qu'un dé d'héroïsme. C'est au MJ de déterminer le coût de lancement d'un geis : vous dépensez vos dés d'héroïsme même si vous ratez votre jet d'Esprit.

Bénéfice d'un geis mineur:

Pour chaque geis mineur qui affecte un personnage à la fin d'une histoire, ce dernier reçoit un XP.

Enfreindre un geis mineur:

Lorsqu'un personnage brise un geis mineur, tout XP qu'il aurait pu recevoir par son biais à la fin de l'histoire en cours est perdu. En outre, il ne peut recevoir de nouveau geis avant le début de l'histoire suivante.

Maître (Ollamh) : Geis majeur

Vous pouvez lancer un geis majeur sur un autre personnage. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un geis majeur actif à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus d'un geis majeur en même temps.

Geis majeur:

Les gessa majeurs sont des restrictions affectant la manière dont un héros (ou un vilain) peut mourir. Le personnage ne peut succomber que si les conditions requises par le geis sont réunies. Dans le cas contraire, le destin sauve toujours la vie du personnage. Bien sûr, il peut toujours endurer les pires souffrances, mais il ne meurt pas.

Lancer un geis majeur:

Pour lancer un geis majeur, vous devez choisir une faiblesse approuvée par votre MJ (consultez la liste ci-dessous qui contient plusieurs exemples), déclarer au personnage que vous souhaitez affecter « Tu ne peux mourir que par <insérer ici la faiblesse> », réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 40 et utiliser trois dés d'Héroïsme. Ces dés sont perdus même si vous ratez votre jet d'Esprit.

Toute faiblesse ne peut être liée qu'à une caractéristique, et une seule. Un homme barbu « est acceptable ». « Un homme barbu, borgne, chauve, qui zézaye et est paralysé d'un doigt » ne l'est pas.

Bénéfices liés à un geis majeur:

Le personnage ne peut pas mourir si les conditions spécifiées par le geis ne sont pas réunies. Il peut toujours être blessé, estropié et assommé normalement, mais pas tué.

Enfreindre un geis majeur:

Dés qu'un personnage est rattrapé par son talon d'Achille, il est dans les ennuis jusqu'au cou. Il peut en effet non seulement être tué normalement, mais il est même pratiquement sans défense. Il ne peut pas dépenser de dé d'héroïsme lorsqu'il est confronté à sa faiblesse, pas plus qu'il ne peut faire usage de sa défense active contre elle. Enfin, si le nombre de ses blessures graves infligées par sa faiblesse atteint deux fois son rang en Détermination, il meurt immédiatement et irrémédiablement (même la sorcellerie est impuissante).

En outre, gardez en tête que le MJ est l'arbitre ultime en ce qui concerne les gessa et leurs faiblesses. Il peut très bien interpréter vos propres paroles contre vous si vous n'y prenez garde. Par exemple, « Tu ne peux être tué que par la main d'un mort » peut être compris comme une personne que tout le monde *croit* morte mais qui vit en secret en attendant le moment idéal pour frapper...

Les druides eux-mêmes – le rang secret au-dessus des *ollamhds* possèdent apparemment des pouvoirs de gessa encore plus puissants. Les histoires abondent à propos de Derwyddon, qui aurait prédit à des hommes que leur fils les trahiraient, et à des amoureux qu'ils finiraient par se retourner l'un contre l'autre et se détruire en même temps que leur amour. Seuls les sept druides ont déjà fait usage d'une telle magie, ce qui explique la crainte qu'ils inspirent en tous lieux.

Exemples de faiblesses de gessa :

Par le feu	Par un pistolet
Par un nouveau-né	Sous la lune
Dans l'obscurité totale	Par un roux
Par une gauchère	Par son propre cheval

Exemples de gessa mineurs :

Ne jamais ôter ses bottes
 Ne jamais ôter son épée
 Toujours avoir le crâne rasé
 Ne jamais se laver
 Ne jamais donner son nom à un étranger
 Toujours insulter quelqu'un lorsqu'il le rencontre pour la première fois
 Ne jamais manger de porc/bœuf/poulet
 Ne jamais manger/boire seul/en public
 Ne jamais demander de récompense et/ou la refuser si on la propose
 Ne jamais utiliser d'épée/pistolet/couteau
 Ne jamais affronter un homme avant midi
 Ne jamais refuser la demande d'un seigneur/dame

Exemple de gessa majeur :

Ne peut être tué que par le feu/une épée/un pistolet
 Ne peut être tué qu'un jour ensoleillé/de pluie
 Ne peut être tué qu'à la lumière de la lune
 Ne peut pas être tué par des armes tranchantes/émoussées/à feu
 Ne peut pas être tué par un barbu/une femme/un chauve

Modificateurs de gessa :

S'il est prononcé à la cour d'Elaine : +2 dés gardés
 S'il est prononcé dans tout autre cour : +1 dé lancé
 Si la Réputation de la cible est supérieure à 50 : +2 dés lancés
 Si la Réputation du lanceur est supérieure à 50 : +1 dé gardé
 Si le lanceur est un barde : +1 dé gardé
 Si le lanceur est un druide : +2 dés gardés

Duman'kir (Kurta-kir)

Pays d'origine : Empire du Croissant

Compétences : Brume, Crocs, Meute, Sens, Silence

Apprenti : Appel de la Brume

Adeptes : Prédateur de la Brume

Maître : Homme de la Brume

Duman'kir est la sorcellerie de la tribu *Kurta-kir*, un héritage de leur descendance de *Durkan*. Cette lignée de sang est connectée magiquement aux loups et au brouillard qu'il en était venu à connaître si bien. Le pouvoir de *Duman'kir* permet au sorcier d'entendre, sentir, courir, et combattre comme un loup sauvage, et de se déplacer avec une horde de loups. Il lui donne aussi la capacité de créer un brouillard, qu'il peut utiliser pour dissimuler ses allées et venues.

Bien que *Duman'kir* ne permette pas au sorcier de se transformer lui-même en loup, de telles rumeurs ont persisté dans le passé, et sont la source de légendes concernant des monstres métamorphes appelés *rakshasas*. Les légendes affirment que ces bêtes n'ont jamais les yeux verts, et ne peuvent donc pas être des sorciers *Pyeryem*. *Khorovo bin Lehena* était un sorcier de sang-mêlé *Pyeryem* et *Duman'kir*. Trois cents ans plus tôt, il a essayé de s'approprier de grands territoires, et est devenu la cause de la plupart de ces légendes, surtout celle de *rakshasas* prenant l'apparence de tigres.

Apprenti : Appel de la Brume

Vous venez à peine de libérer votre réel potentiel magique. Vous savez comment appeler un brouillard. Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme et faire un jet d'Esprit + Brume contre un ND de 20 pour appeler la brume. Si c'est à moins d'une heure de l'aube, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet. Vous pouvez faire des augmentations sur ce jet pour avoir un brouillard plus dense. Cette

brume rend tous les jets de perception basés sur la vue plus difficiles, demandant une augmentation de plus que le nombre d'augmentations faites sur le jet d'invocation. Le brouillard persiste jusqu'à ce que vous le dissipiez ou qu'une heure se soit écoulée. Il n'y a aucun autre effet sur le climat du lieu. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite s'il a plu à cet endroit dans les dernières vingt-quatre heures.

Adeptes : Prédator de la Brume

La compréhension de la connexion magique que vous avez avec la brume se fait plus profonde. Quand vous êtes entouré par le brouillard, votre silhouette semble devenir floue, vous rendant plus difficile à distinguer dans la brume environnante. Tout jet de perception pour vous voir a un ND augmenté de votre rang dans la compétence Brume. Vous gagnez aussi un bonus égal à deux fois votre rang en Brume sur vos jets de Guet-apens.

Vous pouvez aussi tenter de disparaître dans la brume. En dépensant un dé d'héroïsme et en faisant un jet de Détermination + Brume avec un ND de 30, vous pouvez vous déplacer d'un point à un autre du brouillard, distant d'un maximum de 100 mètres. En faisant cela, vous vous déplacez silencieusement, instantanément, et sans traverser l'espace qui sépare vos points de départ et de destination. Toutefois, vous subissez le choc de ce déplacement soudain. Lancez un dé par tranche de 10 mètres (ou fraction de ces 10 mètres), et gardez le plus grand pour déterminer les dégâts que vous encaissez. Par exemple, si vous bougez de 47 mètres, vous recevez 5g1 points de dommages. Vos possessions inertes se déplacent avec vous, mais ni animaux ni d'autres personnes.

Maître : Homme de la Brume

Vous réalisez la pleine étendue de votre pouvoir magique. Vous savez comment vous transformer en nuage de brume. Vous devez dépenser un dé d'héroïsme et réussir un jet de Détermination + Brume avec un ND de 20 pour y parvenir. Vous ne pouvez transformer que votre corps. Les objets que vous portez, y compris les vêtements, les armes, et les déguisements tombent à terre quand votre corps se transforme en vapeur. Sous l'état de brume, vous êtes intangible et ne pouvez avoir aucune interaction physique avec le monde qui vous entoure. Vous ne pouvez pas traverser les objets solides, mais vous pouvez passer à travers n'importe quelle ouverture permettant la circulation

de l'air. Quand vous êtes transformé, vous ne pouvez être atteint par des attaques physiques, mais votre esprit peut toujours être influencé par tout ce qui l'affecte directement (comme les compétences Lærdom jouant sur les émotions). En étant transformé, vous suivez les mêmes règles de déplacement et de poursuite que lorsque vous êtes sous forme normale.

Compétences :

Brume

Cette compétence représente votre connexion magique avec la brume. Elle est utilisée de plusieurs façons, chacune étant décrite sous les degrés d'apprenti, d'adepte, et de maître.

Crocs

Tel un loup, vous avez aussi des crocs. Vos quatre canines sont extensibles, et peuvent avoir le double de la taille de vos autres dents. Vos ongles peuvent aussi grandir pour devenir des griffes. Vous pouvez utiliser vos griffes et vos crocs pour attaquer un ennemi en lançant Dextérité + Crocs. Un coup de griffe inflige Og2 points de dommage, alors que vos crocs en causent 1g1. Quand vous ne souhaitez pas qu'ils sortent, vos crocs et vos griffes se rétractent à leur taille normale. Si vous montrez vos griffes ou vos crocs pour faire une action d'intimidation, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite.

Meute

Votre parenté avec les loups les pousse à vous accepter dans leur meute comme l'un des leurs. Les loups ne vous attaquent pas, à moins que vous ne les provoquiez délibérément. Vous pouvez faire un jet de Charmer (système de répartition) en lançant Esprit + Meute contre un ND égal à 5 fois la détermination d'un loup pour lui donner un ordre à remplir. Ce commandement ne doit pas être quelque chose auquel le loup ne penserait pas lui-même. Ainsi, vous ne pouvez pas lui demander de récupérer une clé ou de retrouver un pistolet, mais vous pouvez lui dire d'attaquer quelqu'un, de hurler, ou de fuir.

Sens

Comme ceux du loup, vos sens de la vue et de l'ouïe sont développés bien au-delà des capacités humaines. Tout jet de perception pour voir ou sentir est effectué avec Esprit + Sens au lieu d'Esprit seul. Vous bénéficiez aussi d'un nombre d'augmentations

gratuites égal à votre rang en Sens sur vos jets de Pister.

Silence

Lorsqu'un loup chasse sa proie, il devient presque impossible à entendre, et vous êtes capable de vous mouvoir aussi silencieusement. Vous bénéficiez d'un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang dans cette compétence sur vos jets de Discrétion et de Déplacement Silencieux. Vous ajoutez aussi votre rang en Silence sur le résultat de vos jets de Guet-apens

El Fuego Adentro

Pays d'origine : Castille

Compétences : Combustion, Concentration, Extinction, Portée, Tour (Jet de flammes, Lame enflammée, etc.)

Apprenti : Le cœur de feu

Adeptes : La main de feu

Maître : L'esprit de feu

Avant d'être chassée, la famille royale de Castille dominait le pouvoir d'El Fuego Adentro, forme de sorcellerie comptant parmi les plus destructrices connues. Les flammes apparaissaient et se mouvaient sur ses ordres, elle se baignait dans le feu des plus formidables volcans, et ses membres les plus puissants étaient même capables de créer des créatures embrasées. Lorsqu'ils faisaient usage de leur magie et prenaient le contrôle de foyers, on reconnaissait ces sorciers aux minuscules flammes qui brûlaient dans leurs yeux.

Même si la famille royale fut chassée de son palais et presque anéantie, quelques-uns de ses membres survécurent. Certains cherchent à racheter l'honneur de leur famille, alors que d'autres se retirèrent en des lieux reculés, attendant une occasion de reprendre le trône à l'Eglise et à son « roi pantin ». Toutefois, nombre craignent de faire usage de leur magie car l'Inquisition punit ce crime de mort.

Les personnages qui choisissent El fuego Adentro viennent généralement du rancho Gallegos. Il s'agit en effet du seul endroit de Théah où l'on puisse développer ses talents en toute sécurité. En outre, ils doivent prendre garde à l'endroit et au moment où ils en font usage, car les représentations publiques ont tendance à attirer le courroux

meurtrier de l'Inquisition (ainsi que celui d'autres factions, comme la Rilasciare ou les Chevaliers de la Rose et de la Croix). Afin de simuler ceci, le MJ pourra exiger d'un personnage qui dispose d'El Fuego Adentro de prendre l'épée de Damoclès Pourchassé, d'une valeur de 3 PP.

Apprenti : Le cœur de feu

En tant qu'apprenti sorcier vous vous êtes emparé feu et en avez fait partie intégrante de votre être. Les dommages basés sur le feu et la chaleur ne vous affectent pas, et l'équipement qui vous colle à la peau (comme les vêtements que vous portez) est également protégé. Vous pourriez par exemple nager dans la lave d'un volcan, cela ressemblerait à un bain chaud relaxant. En outre, vous pouvez diriger le déplacement d'un feu situé dans les 3 mètres. Ce foyer ignorera les vents et traversera les cours d'eau si vous le lui demandez (mais s'éteindra si vous n'utilisez pas la compétence Combustion). Avec les compétences Concentration et Portée, il vous est possible d'affecter plus de foyers, et sur de plus grandes distances.

Adeptes : La main de feu

Les adeptes d'El Fuego Adentro peuvent se saisir de flammes comme s'il s'agissait d'objets solides. Ils sont connus pour escalader de belles flambées comme s'il s'agissait d'échelles et pour ramasser des poignées de flammes qu'ils jettent ensuite à leurs adversaires. Les rumeurs affirment même qu'ils sont capables de faire danser des flammes sur la lame de leur épée (cf. les compétences de Tours, page 100 de *Guide de Castille*).

Maître : L'esprit du feu

Les maîtres d'El Fuego Adentro gagnent la faculté de donner vie aux flammes. Ils peuvent envoyer des oiseaux de feu sur les toits de chaume lors des sièges, et créer des serpents enflammés qui ramperont sur le dos de prisonniers, ce qui s'avère bien plus douloureux que n'importe quel coup de fouet (cf. les compétences de Tours, page 100 du *Guide de Castille*).

Les limites d'El Fuego Adentro

Le déplacement des flammes :

Bien qu'un foyer contrôlé par un sorcier puisse défier vents et marées, il lui est impossible de se déplacer

rapidement. Un feu dirigé par un sorcier ne peut se déplacer que de 1 pouce (2,5 cm) sur le plan de situation, plus 2 pouce par niveau de maîtrise atteint (apprenti = 1, adepte = 2, maître = 3). Parfois, mieux vaut laisser faire le vent.

L'étincelle :

Les sorciers d'El Fuego Adentro ne sont pas capables de créer des flammes, tout comme ils ne peuvent accroître la taille d'un feu sans l'alimenter avec de l'amadou et autres combustibles, à l'instar de n'importe qui. Chaque fois que le feu n'est plus en contact avec une source d'alimentation, il faut utiliser la compétence Combustion pour l'empêcher de s'éteindre.

Les compétences

Combustion :

Grâce à l'utilisation de cette compétence (nulle action n'est requise), le sorcier est capable d'alimenter un feu sans le moindre combustible. Sans elle, dès qu'il dirige un foyer hors de sa source de combustion, il s'éteint. Toutefois, cette compétence exige de lui qu'il puise dans ses propres forces pour alimenter le foyer. La compétence Combustion permet au feu de ne pas s'atténuer avant la phase suivante, mais pour chaque dé de dommage que ce foyer aurait dû perdre (tous les dés de dommages s'il était censé s'éteindre complètement, comme dans le cas d'un immersion dans l'eau), le sorcier reçoit 2 blessures légères. Les dommages sont réduits de 1 blessures par rang de compétence Combustion. Dès lors qu'il reçoit au moins 1 blessure légère, le sorcier doit effectuer un jet de blessure à la fin de chaque phase.

Exemple : un sorcier disposant de 3 rangs dans cette compétence décide d'entretenir un feu d'une valeur de six dés. Cela lui inflige 6 blessures légères par phase, mais comme il dispose de 3 rangs dans la compétence Combustion, il ne subit que 3 blessures légères par phase. Toutefois, si un événement quelconque avait dû éteindre les flammes (l'individu en feu saute dans l'eau), il aurait subi 12 blessures légères par phase, réduites à 9 grâce à son rang de compétence.

Concentration :

Cette compétence permet au sorcier de contrôler plus d'un foyer à la fois. Pour chaque rang de compétence Concentration qu'il possède, le personnage est capable de contrôler un foyer supplémentaire en plus du premier.

Extinction :

Cette compétence permet au sorcier d'éteindre des flammes par la pensée. En dépensant une action, le sorcier peut réduire les dommages infligés par un feu d'un nombre de dés égal à son rang de compétence Extinction. (Voir la page 186 du *Guide du Maître* pour les règles sur le feu). Si cela amène le feu à 0 dé, il est totalement éteint. Cela affecte 3 mètres x 3 mètres de superficie par rang de compétence Extinction. Toutefois, un autre sorcier peut utiliser la compétence Combustion pour contrecarrer cette action.

Portée :

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la portée d'utilisation de ses pouvoirs. Sans cette compétence, un sorcier ne peut affecter qu'un feu situé dans les 3 mètres. Cependant, grâce à elle, il est capable d'affecter les deux jusqu'à 12 mètres par rang de compétence Portée (soit un maximum de 60 mètres au rang 5).

Tours :

Chaque compétence Tour qu'achète un sorcier lui permet de réaliser des exploits particuliers, comme combattre avec une lame embrasée par exemple. Chaque compétence Tour doit être achetée et évolue distinctement des autres. En outre, un personnage ne peut acheter une compétence Tour si son niveau de maîtrise ne correspond pas au moins à celui requis.

Allumer un feu (Apprenti)

Grâce à cette compétence, le sorcier est capable d'allumer un feu dans des conditions défavorables en utilisant les techniques d'allumage classiques (pierre à feu, etc.). Toutefois, il reçoit à chaque fois 1 blessure légère. La rudesse des conditions est limitée par le rang du sorcier, comme suit.

Rang 1 : amadou humide ou vent fort.

Rang 2 : amadou mouillé ou pluie légère.

Rang 3 : amadou imbibé d'eau ou pluie moyenne.

Rang 4 : amadou incombustible ou pluie forte.

Rang 5 : tout matériel ou toutes conditions météorologiques.

Lame enflammée (Apprenti)

Le sorcier plonge sa lame dans un feu utilisant sa magie pour protéger le métal de la chaleur et pour entretenir la combustion de la flamme. Cela permet à l'épée d'ajouter le niveau de maîtrise du sorcier multiplié par son rang de compétence aux dommages.

Par exemple : Un adepte disposant de 4 rangs dans cette compétence qui obtient un 17 aux dommages avec une Lame enflammée ajoutera 8 au résultat du jet, le faisant ainsi passer à 25.

Cette compétence inflige au sorcier 6 blessures légères au début de chaque tour mais il peut en annuler les effets à tout moment. La compétence Combustion permet d'absorber une partie de ces dommages (voir plus haut).

Jet de flammes (Adepté)

Le sorcier dépense une action pour plonger ses mains dans les flammes, en ramasse une poignée et la jette à son adversaire dans l'espoir qu'il prenne feu. La portée de cette attaque est de 5 + (Gaillardise x 2) mètres, sans pénalité pour toucher, et le personnage effectue un jet de Dextérité + Jet

de flammes en guise de jet d'attaque. S'il touche, l'attaque inflige 1 dé de dommages, plus 1 par niveau de maîtrise du sorcier, mais le feu s'éteint sur le coup (même la compétence Combustion ne permet pas aux flammes de continuer de brûler). Cette compétence inflige au sorcier 2 blessures légères à chaque fois qu'il y a recours, mais la compétence Combustion permet d'absorber ces dommages (voir plus haut).

Lucioles (Maître)

Le sorcier dépense trois actions et subit 1 blessure légère pour créer à partir d'une flamme d'au moins un dé une nuée de « lucioles » de 3 mètres sur 3 (réduisant immédiatement la taille du feu d'un dé ; voir page 186 du *Guide du Maître* pour plus de détails). La blessure légère reçue à la création des lucioles ne disparaît pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'elles ne soient immergées dans l'eau ou dissipées par leur créateur, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Ces créatures sont sous le contrôle du sorcier qui les crée et ressemblent à des braises enflammées flottant dans les airs. Il n'est pas nécessaire d'user de la compétence Combustion pour les entretenir. Toute créature prise dans la nuée subit 1 blessure légère par phase, sauf si elle porte des vêtements épais ou quelque autre forme de protection. Les lucioles peuvent se déplacer de 3 pouces (7,5cm) ou d'un niveau par phase sur le plan de situation. Un sorcier peut donner vie à une nuée par rang de compétence Lucioles.

Serpent de feu (Maître)

Le sorcier dépense cinq actions et subit 3 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins deux dés un serpent de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de deux dés). Les blessures légères reçues à la création du serpent ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Le créateur du serpent n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. Le serpent dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. Quand il touche, la cible reçoit 1 dé de dommages par rang de compétence du créateur à l'apparition du serpent. Ces dommages sont diminués d'un dé chaque fois que le serpent touche, et ce jusqu'à ce qu'ils tombent à 0 dé, auquel moment il ne s'agit plus que d'une minuscule flammèche qui fuit pour

recupérer (ce qui exige la présence d'une flamme dans laquelle il plongera, récupérant ainsi un dé par tour d'immolation par le feu, jusqu'à concurrence de son maximum originel). Un sorcier peut donner vie à une créature par rang de compétence Serpent de feu.

Oiseau de feu (Maître)

Le sorcier dépense dix actions et subit 5 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins quatre dés un gigantesque et magnifique oiseau de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de quatre dés). Les blessures légères reçues à la création de l'oiseau ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. L'envergure de l'oiseau de feu est d'environ 12 mètres. Son créateur n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. L'oiseau dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. A l'origine, les sorciers castillians se servaient d'oiseaux de feu comme destriers, qui les transportaient de 80 kilomètres par jour par rang de compétence à la création. Il est également possible d'embarquer un passager par range de compétence. Le contact de l'oiseau de feu ne brûle pas, mais il peut exploser en une gigantesque boule de feu (explosion de rang 4) si le créateur le souhaite. Dans ce cas, il est totalement anéanti et disparaît.

Fu

Dans les temps anciens, les dieux montrèrent au peuple comment puiser dans la magie du monde autour d'eux, et comment canaliser son pouvoir en employant des combinaisons de lignes brisées ou continues inscrites sur des Talismans. Aucun Pacte n'est en jeu - les dieux donnèrent librement cette connaissance aux humains pour les protéger de races surnaturelles plus anciennes comme les Sidhes.

La magie des Talismans est basée sur les principes du Feng Shui, et les sorciers doivent avoir les éléments appropriés à leur disposition pour créer des Talismans. Le Huo Qiang (Mur de Feu) est, bien sûr, l'exemple ultime de ce pouvoir. Bien que les étudiants viennent de tout le Cathay, la plupart des écoles de la sorcellerie Fu sont situées au Han Hua, et la plus grande se trouve à Jing Du. Aucune école n'admettra de non cathayan en son sein.

Un objet devant être transformé en Talisman doit avoir été fabriqué récemment, car les objets usagés ne sont pas assez résistants pour absorber un tel pouvoir. Tout objet inanimé peut faire l'affaire dans la mesure où il ne sera pas détruit lorsque les lignes des Trigrammes seront gravées, taillées, et/ou inscrites dessus. Il existe des règles spécifiques pour utiliser des parties du corps ou des animaux morts, comme précisé plus bas. La chose importante est que le personnage ne doit pas forcément être un maître dans un quelconque art, mais simplement qu'il ait une compétence minimum pour fabriquer quelque chose. Le pré requis pourrait aussi être un élément de roleplay plutôt qu'une simple statistique. Les professions suggérées incluent Forgeron, Calligraphe, Charpentier, Céramiste, Constructeur de navire, Cordonnier, Fileur, Joaillier, Maçon, Papetier, Sculpteur, Souffleur de verre, Tailleur, Tonnelier.

Il n'est pas nécessaire d'être Feng Shui Shi pour devenir un sorcier Fu. Il est attendu de ceux qui le deviendront qu'ils traitent leurs professeurs avec grand respect, quelque soit leur propre niveau de connaissance et d'aptitude en géomancie.

Bien que l'aptitude à fabriquer des Talismans ne soit pas héréditaire, il existe plusieurs degrés dans ces capacités parmi les sorciers Fu. Acheter cette sorcellerie ne vous donne pas de réduction sur le coût de l'Avantage Noble. La sorcellerie Fu peut être prise à 20 PP (Quelques capacités) ou à 40 PP

(Capacités complètes). Vous ne pouvez pas être de Sang Mêlé avec cette sorcellerie et une autre. Les règles pour créer un sorcier avec Quelques capacités ou des Capacités complètes sont les mêmes que pour créer respectivement un sorcier de Demi-sang ou de Sang pur.

Les voies de la sorcellerie Fu

Cette sorcellerie fonctionne différemment des autres magies théanes. Elle comprend huit compétences de base, équivalente entre elles et correspondant à des éléments naturels.

Quand un étudiant poursuit son éducation, il se révélera plus apte pour un aspect particulier et pourra choisir de se concentrer sur celui-ci. Les compétences de base sont Ch'ien (Créatif/Paradis), K'un (Réceptif/Terre), Chen (Émergeant/Tonnerre), Sun (Vent/Bois), Kan (Abysses/Eau), Li (Feu), Ken (Tranquillité/Montagne), et Tui (Joie/Lac).

Les Trigrammes

Fu Xi, le premier des San Huang ou Trois Nobles Empereurs, était un dieu de grand pouvoir et de grande compréhension. À travers son étude des secrets de la vie, il détermina que toute chose dans l'univers était régit par un ensemble de lois de base. Après avoir observé des marques sur un dragon jaune émergeant du Huang He, il créa huit Trigrammes ou ensembles de trois traits représentant les éléments de base influençant les changements de la nature.

Voir la liste des trigrammes en annexe.

Les Hexagrammes

À travers de recherches approfondies, l'Empereur Fu Xi détermina qu'il existait des subtilités et des cycles dans les changements. En combinant deux ensembles de Trigrammes, il créa 64 Hexagrammes qu'il appela I Ching ou Changements. Son étude patiente le conduisit à développer la philosophie du Feng Shui, qui permet aux hommes de vivre en harmonie avec la nature. Basé sur le principe de la balance dans la nature (yin et yang), le Feng Shui étudie les effets et les interactions des cinq éléments : bois, feu, terre, métal, et eau (voir la table des Hexagrammes).

Voir la liste des hexagrammes en annexe.

Apprenti : Créer des Talismans avec les Trigrammes

Comme Apprenti, vous pouvez choisir l'un des huit Trigrammes comme le centre de vos études.

Pour créer un Talisman pour ce Trigramme, vous dépensez un Dé d'Héroïsme et lancez Esprit + la compétence pour l'effet que vous tentez de produire (voir la table des Trigrammes pour le ND du jet).

Les Talismans créés par un Apprenti conservent leurs capacités magiques tant qu'il vit (ou tant que le Talisman ou l'objet créé existe). Ils perdent leur pouvoir magique à l'instant où le sorcier décède.

À ce niveau de vos études, vous devez créer le Talisman marqué (1) en premier (voir la table).

Adeptes : Créer des Talismans avec les Hexagrammes

Quand vous devenez Adeptes, vous choisissez l'un des huit Trigrammes. Vous savez maintenant comment utiliser les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de celui que vous avez appris en tant qu'Apprenti. Si vous le désirez, vous pouvez choisir le même Trigramme, et ainsi bénéficier de deux Augmentations Gratuites sur vos jets utilisant les capacités de ce Trigramme.

À ce niveau de maîtrise, vous pouvez créer un Talisman possédant l'une des deux capacités des Trigrammes. Pour fabriquer un Talisman à Hexagramme, vous devez dépenser un Dé d'Héroïsme et effectuer deux jets pour utiliser les enchantements de Trigrammes qui se combinent pour composer l'Hexagramme. Lancez Esprit + compétence du premier Trigramme impliqué, puis Esprit + compétence du second Trigramme utilisé. Les ND pour ces jets sont les mêmes que pour des jets d'utilisation de Trigrammes seuls, hormis que le second jet est à faire avec deux Augmentations. Si vous vous échouez sur l'un des deux jets, le Talisman est détruit.

Un Talisman à Trigramme créé par un Adeptes conserve son pouvoir magique aussi longtemps que l'objet existe. Un Talisman à Hexagramme créé par un Adeptes garde sa magie tant que le sorcier qui l'a fabriqué vit, et la perd aussitôt que celui-ci périt.

Maître : Créer des Talismans avec des Efforts Harmonieux

En devenant Maître Fu, vous choisissez à nouveau un Trigramme. Vous connaissez maintenant les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de ceux que vous avez appris comme Apprenti et comme Adeptes. Vous pouvez choisir l'un des deux Trigrammes que vous connaissez déjà, gagnant ainsi deux Augmentations Gratuites sur les jets utilisant les capacités de ce Trigramme. Si vous souhaitez vous spécialiser et si vous avez déjà choisi le même Trigramme deux fois, vous pouvez le choisir à nouveau. Bien que cela ne vous apporte pas d'Augmentations Gratuites supplémentaires, ce choix vous donne tout de même un bénéfice spécial. Quand vous dépensez un Dé d'Héroïsme pour créer un Talisman utilisant uniquement les pouvoirs de ce Trigramme (même s'il utilise ce Trigramme deux fois pour créer un enchantement d'Hexagramme, mais pas pour améliorer votre jet), lancez ce Dé d'Héroïsme. Si son résultat est pair, vous conservez votre Dé; sinon, il est dépensé et perdu comme d'habitude.

Un Talisman créé par un Maître conserve sa magie aussi longtemps que l'objet existe, que ce soit un Talisman à Trigramme ou à Hexagramme.

A ce niveau de maîtrise, vous pouvez travailler avec d'autres Maîtres pour créer des Talismans portant plus d'un Hexagramme. Chaque Maître contribue avec les capacités magiques d'un simple Trigramme ou d'un Hexagramme qu'il donne au Talisman. Pour réaliser cela, chaque Maître doit dépenser deux Dé d'Héroïsme : un pour créer les effets magiques de son Trigramme ou Hexagramme, et un autre pour joindre son pouvoir avec la magie des autres Maître. Le Maître lance alors un jet de Détermination contre un ND de 25 pour se concentrer sur l'effort. Un échec d'un seul participant suffit pour ruiner la création du Talisman. Si tous les participants maintiennent leur concentration, chacun doit réussir un jet pour créer les effets d'un Hexagramme ou d'un Trigramme comme décrit pour les Apprentis et les Adeptes.

Plusieurs Maîtres peuvent donner le même Trigramme ou Hexagramme au Talisman, mais chacun doit lui donner un effet magique différent.

Malédiction sur les Talismans

Parce que les Talismans sont puissants, leurs créateurs placent souvent des malédictions sur eux

pour éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Les Talismans maudits sont considérés comme porteurs de l'Épée de Damoclès Maudit. Le rang de cette Épée peut varier de 1 à 4, bien qu'il dépasse rarement 3. Vous ne pouvez pas créer de Talismans portant un rang de malédiction pour haut que votre niveau de maîtrise en Fu + 1. Ainsi, un Apprenti peut créer un Talisman avec une Malédiction de 1 ou 2, un Adeptes de 3, et de 4 pour un Maître uniquement.

Pour imprégner un Talisman d'une Malédiction, dépensez un Dé d'Héroïsme pour chaque rang d'Épée de Damoclès Maudit que vous voulez lui donner, puis lancez Détermination + Malédiction contre un ND de 5 + 10 par rang de Malédiction à donner. Si vous échouez, vous gagnez l'Épée de Damoclès que vous souhaitiez placer sur le Talisman.

Glamour

Pays d'origine : Avalon

Compétences : Anne du vent, Bonnet Rouge, Dame du Lac, Isaac Snaggs, Jack, Jack O'Bannon le Fou, Jeremiah Berek, La reine des cieux, L'homme vert, Le chasseur cornu, Le chevalier de pierre, Le roi cornu, Le roi Elilodd, Le roi Robert le Noir, Meg de fer, Reine Maab, Robin des bois, St Rogers, Sombrecape, Thomas

Apprenti : La bénédiction de renom

Adeptes : La bénédiction de bonne fortune

Maître : La bénédiction de puissance

En terre d'Avalon, les légendes folkloriques sont revenues à la vie. Les sorciers d'Avalon canalisent l'énergie des croyances populaires et la manipulent afin d'accomplir de miraculeuses démonstrations de force, de ruse ou d'habileté. Cette faculté est connue sous le nom de Glamour. Elle fut enseignée aux Avaloniens par les Sidhe, qui leur offrirent aussi la puissante relique magique connue sous le nom de Graal. Si le Graal venait à être perdu, les sorciers d'Avalon perdraient leurs pouvoirs jusqu'à son retour.

Contrairement aux sidhes, un humain ne peut avoir plus d'une légende glamour dans un trait. Cependant, pour chaque point au dessus de 5 dans un trait, le personnage gagne une légende supplémentaire dans ce trait.

Cependant, la puissante magie glamour a des conséquences pour son utilisateur. A chaque fois que le mage glamour fait appel au pouvoir d'une légende, le MJ lance 1G1 (2G2 pour les légendes désignées dans l'intitulé comme du glamour sidhe). Si le résultat est 20 ou plus, le mage glamour attirera l'attention et la curiosité de la légende elle-même....

Apprenti : La bénédiction de renom

A ce niveau de maîtrise, vous bénéficiez de deux avantages. Premièrement, tous vos dés de Réputation sont considérés comme des dés de Glamour. Deuxièmement, vous pouvez utiliser la capacité d'apprenti de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Les dés de Glamour

Les dés de Glamour s'utilisent de la même façon que les dés d'héroïsme à deux exceptions près. Premièrement, vous ne pouvez pas les utiliser pour activer (ou empêcher l'activation) d'un arcane. Deuxièmement, ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une histoire. Les dés de Glamour peuvent être utilisés afin d'activer les compétences de Glamour, tout comme les dés d'héroïsme.

Adeptes : La bénédiction de bonne fortune

Au début d'une séance de jeu, le nombre de dés d'héroïsme de départ de votre MJ est réduit de votre trait le plus faible, pour un minimum égal au nombre de joueurs. Ainsi, si votre trait le plus faible s'élève à 2 et s'il y a cinq joueurs à la table, le MJ aura 2 dés d'héroïsme de moins, pour un minimum de cinq, au début de chaque histoire. Ce niveau d'initiation vous permet également d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Maître : La bénédiction de puissance

Le nombre de vos dés d'héroïsme dépend désormais de votre trait le plus élevé, pas du plus faible. En outre, vous pouvez utiliser la capacité de maître de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs compétences de Glamour auxquelles les sorciers peuvent faire appel en utilisant leur héritage Glamour. En évoquant un personnage donné, le sorcier puise dans les croyances populaires liées à ce personnage, ce qui lui permet d'utiliser certains des pouvoirs qui lui sont traditionnellement attribués. Vous remarquerez que chaque compétence de Glamour est basée sur un trait spécifique (indiqué entre parenthèse à la suite du nom de la compétence). Vous ne pouvez pas choisir plus d'une compétence associée à un même trait. D'autres compétences de Glamour sont décrites dans le guide d'Avalon.

Les compétences

Anne du vent (Dextérité)

Anne du vent était une femme légendaire qui fit la course avec les quatre vents et l'emporta. Elle fut récompensée d'une coupe toujours pleine de vin, d'une marmite toujours pleine de ragoût et d'un sac toujours plein de pain. Cela tombait bien, car la course lui avait donné tellement faim qu'elle dut manger pendant trois mois sans interruption pour récupérer.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre total d'initiative jusqu'à la fin du tour.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre rang dans la compétence Course de vitesse jusqu'à la fin du tour.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, dépenser immédiatement toutes vos actions pour le tour en cours, en ignorant les règles des interruptions. Vous pouvez ainsi agir au début du tour, une fois que chacun a déterminé son initiative. Si plus d'un mage Glamour souhaite faire usage de cette capacité, celui ayant le plus haut total d'initiative commence.

Bonnet rouge (Dextérité) – Glamour sidhe

Bonnet rouge est un des plus sanglants et vicieux des sidhes des ombres. Se délectant de la torture et de la mort, il trempe son bonnet dans le sang de ses victimes et laisse ruisseler ce sang sur son visage.

Apprenti : Bonnet rouge est connu pour s'amuser avec ses proies, et il aime les observer depuis un lieu caché. Ce pouvoir donne à l'apprenti +1g1 par niveau de maîtrise aux jets liés aux déplacements silencieux et de provocation (système de répartition) pendant 5 minutes par rang dans cette compétence.

Adeptes : invoquer ce pouvoir permet à l'adepte de gagner une partie des prouesses de combat de Bonnet rouge. Ses mains s'allongent et se dotent de griffes qui lui donnent +1g1 à ses jets d'attaque et de dommages à mains nues. De plus, il n'y a aucune pénalité pour les personnages ne possédant aucune compétence dans le combat à mains nues. Ce pouvoir reste actif pendant un nombre de rounds égal au double du niveau de maîtrise du mage.

Maître : en invoquant ce pouvoir, le visage du mage glamour s'allonge et se change en un hideux visage, alors que son torse se rétrécit et que ses jambes grandissent. Du sang frais ruisselle de ses cheveux. La transformation est terrifiante à voir et le mage gagne un niveau de peur de 3 pour un nombre de minutes égal au rang dans cette compétence.

Dame du lac (Esprit) – Glamour sidhe

La Reine de la Terre veille sur toute l'Avalon et sur Bryn Bresail, et les guide chacun avec douceur vers le futur.

Apprenti : l'apprenti peut activer ce pouvoir pour automatiquement réussir un jet de Perception.

Adeptes : l'adepte a des visions du futur et de ses conséquences probables permettant de le guider dans ses actes. Il peut activer ce pouvoir après un jet pour immédiatement le relancer. Vous pouvez activer ce pouvoir un nombre de fois égal à votre niveau de maîtrise par acte.

Maître : le mage glamour peut activer ce pouvoir pour regarder dans n'importe quel corps d'eau pour y voir les événements se passant à portée de vue de n'importe quel autre corps d'eau. Il peut voir les événements qui se sont déroulés dans le passé ou le futur. Cependant, un jet de perception ND 30 est nécessaire pour choisir le bon corps d'eau et le moment propice. Seul le mage glamour peut voir ces événements et ces images sur une période de 5 minutes par niveau de maîtrise.

L'homme vert (Détermination)

Les légendes évoquent le jour où l'homme vert mit au défi un chevalier de le décapiter avec une hache. Une fois la tête tranchée, il la ramassa calmement puis la reposa sur ses épaules. Malheureusement pour lui, le chevalier ne survécut pas à la contre-attaque de l'homme vert.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme, puis lancez un dé non explosif par rang que vous possédez dans cette compétence pour n'en garder qu'un. Donnez maintenant ce dé à un autre joueur, qui bénéficiera d'un bonus égal à ce résultat à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène. Ainsi, si vous obtenez un 6, il ajoutera 6 à tous ses jets jusqu'au terme de la scène. Toutefois, les restrictions suivantes s'appliquent :

1) Nul ne peut bénéficier de plus d'un dé de ce type à la fois.

2) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur vous-même.

3) Vous ne pouvez pas affecter plus de personnes en même temps que vous n'avez de rangs dans cette compétence.

4) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur un personnage qui ne désire pas être affecté.

Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le personnage qui bénéficiait de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé (arrondissez à l'entier supérieur). Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, il subirait deux blessures graves à la fin de la scène.

Adeptes : utilisez un dé d'héroïsme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le vôtre). La prochaine blessure grave qu'il subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'aura reçue. Ce pouvoir permet de sortir de l'Inconscience, mais pas de revenir d'entre les morts.

Maître : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'adepte sur autrui, l'individu affecté peut en payer le dé d'héroïsme d'activation à votre place.

Isaac Snaggs (Esprit)

Isaac Snaggs est célèbre pour ses mains rapides comme l'éclair. Il servait dans l'armée avalonienne lorsque son unité manqua de flèches pour ses arcs longs. Isaac se mit alors à courir devant les lignes ennemies, attrapa chaque flèche qui lui fut tirée dessus et les rapporta à ses hommes qui purent ainsi reconstituer leurs réserves. Grâce à ses efforts, ils vainquirent l'armée montagnaise.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et après avoir tenté une défense active, ajouter au total le double de votre rang dans cette compétence. Par conséquent, si vous obtenez 22 et que vous possédez 3 rangs dans cette compétence, votre total sera alors de 28.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper un projectile dont vous êtes la cible. Ce qui inclut les couteaux, les haches et même les flèches. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez alors aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper la balle d'un pistolet ou d'un

mousquet lorsque l'on vous tire dessus. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez alors aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

Jack (Esprit)

Les légendes content les mille et une ruses et astuces de Jack. Les victimes de ses tours pendables (généralement des géants) ne réalisèrent souvent que bien trop tard ce qui leur arrivait. Presque plus impressionnant encore, Jack était presque invincible lorsqu'il se trouvait chez lui.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme pour transformer un petit objet (moins de 30 cm³) en l'un des objets indiqués ci-dessous, jusqu'au prochain lever de soleil (ou jusqu'à ce que vous décidiez d'interrompre l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation, tous les débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminé au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée.

Un couteau

Un morceau de fromage de la taille du poing : s'il est mangé, l'objet d'origine est détruit.

Un oiseau : s'il est tué, l'objet d'origine est détruit.

Une pierre : vous pouvez transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup.

Deux dés

Une carte à jouer ordinaire ou une carte Sorte : vous pouvez transformer jusqu'à cinq petites objets d'un coup.

Guilder : vous pouvez transformer jusqu'à (rang de compétence x 5) petits objets d'un coup.

Une bobine de fil de six mètres de long

Un bouton

Adeptes : vous apprenez à prendre l'apparence de l'un des cinq formes suivantes par rang que vous possédez dans cette compétence. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour adopter l'une des formes que vous connaissez jusqu'au lever de soleil suivant. Vous pouvez également utiliser deux dés d'héroïsme pour transformer, jusqu'au lever de soleil suivant, une personne volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas) dans l'un des formes que vous connaissez.

L'enfant : la personne affectée rajeunit temporairement. S'il s'agit d'une personne vieille ou d'âge mûr, elle devient jeune (cf. les règles

concernant l'âge dans le Guide du Maître). Si elle est plus jeune que cela, il ne se passe rien. Si le MJ applique les pénalités dues à l'âge, il est possible de les annuler en adoptant cette forme. Il n'y a aucun autre effet technique. Un vieux cheval affecté par cette forme regagnera temporairement sa prime jeunesse.

Le noble : la personne affectée devient bien plus belle et séduisante. Cela se traduit par un bonus de +1 dé lancé sur tous ses jets sociaux. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

L'ogre : l'aspect physique de la personne est légèrement transformé et la rend bien plus intimidante. Que ses dents soient plus pointues ou que son regard s'embrace d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les individus qui la voient. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux, à l'exception de ceux faisant appel à la compétence Interrogatoire ou à la faculté d'intimidation du système de répartition, qui bénéficient d'un bonus de +2 dés lancés. Sous cette forme, un cheval sera plus effrayant. Il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges incandescents.

Le paysan : la personne affectée prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Cela se traduit par un bonus de +2 dés lancés sur tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein.

La sorcière : la personne affectée paraît bien plus vieille et décrépée qu'elle ne l'est réellement. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux mais il est impossible de la reconnaître. Ni ses traits ni ses spécialisations ne sont affectés par la transformation. Sous cette forme, un cheval est simplement bien moins beau.

Maître : vous pouvez enchanter un bâtiment de 1200 m² maximum grâce à l'essence du Glamour. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de Sidhe. Une fois l'enchantement terminé, vous devez choisir trois principes parmi ceux qui suivent. Ils produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer temporairement (comme la compétence Thomas). Vous ne pouvez disposer que

d'un seul bâtiment enchanté à la fois, mais pouvez y mettre un terme pour en enchanter un autre (ce qui demande un autre mois et une nouvelle larme de Sidhe).

- 1) Je ne peux pas mourir dans ma demeure.
- 2) Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.
- 3) Je sais toujours où se trouvent les choses (et les personnes) dans ma demeure.
- 4) Nul ne peut entrer dans ma demeure sans ma permission.
- 5) Nul ne vieillit dans ma demeure.
- 6) Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boisson et de nourriture.
- 7) Je peux modifier l'agencement intérieur de ma demeure d'une simple pensée.
- 8) Il est impossible d'infliger le moindre dommage à ma demeure.
- 9) L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.
- 10) Nul ne peut trouver le chemin de ma demeure si elle ne l'y autorise pas.

Jack O'Bannon le Fou (Gaillardise)

Le roi d'Inismore est toujours un sujet apprécié des mythes et légendes. Certains contes parlent de ses nombreux tours – disparaître derrière de petits objets, apparaître à des endroits inattendus, et même s'ôter la vie... pour réapparaître le lendemain matin comme si de rien n'était.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître complètement lorsque vous vous tenez derrière un objet vous dissimulant au moins partiellement. Personne ne vous verra tant que vous ne bougerez pas. Mais on vous entendra, et si vous vous penchez pour voir ce qui se passe, la moitié de votre corps sera visible

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître derrière un objet et apparaître derrière un autre objet situé au plus à 30 mètres par rang dans cette compétence du premier objet.

Maître : votre personnage peut utiliser trois dés d'héroïsme lorsqu'il se fait tuer. À l'aube du lendemain, il revient à la vie, ses blessures soignées et son corps purgé de toute substance nocive. Sa Gaillardise est toutefois réduite de 2 rangs en

raison du stress lié au trépas, et si son score en Gaillardise devait être inférieur à 0, toute magie serait alors impuissante et il mourrait pour de bon. Bien sûr, même si la magie fait effet, il a peut-être déjà été enterré...

Jeremiah Berek (Panache)

Jeremiah Berek est une légende vivante. Il est devenu si célèbre que les mages Glamour ont commencé à utiliser le pouvoir de sa renommée (et de son incroyable chance). Il est connu pour se sortir régulièrement de situations désespérées, et les causes apparemment perdues sont son lot quotidien.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter deux fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet. Par conséquent, si vous avez 3 rangs dans cette compétence et que vous obtenez un 22, votre total final sera de 28.

Adeptes : utilisez un dé d'héroïsme avant d'effectuer un jet. Pour chaque dé qui « explose » lors de ce jet, vous pouvez relancer et garder non pas un, mais deux dés supplémentaires.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme après avoir raté un jet. Vous pouvez le recommencer immédiatement. Mais si vous échouez une seconde fois, le résultat est inévitable. Vous ne pouvez vous servir de ce pouvoir plus d'une fois par jet, pas plus qu'il n'est cumulable avec un autre pouvoir permettant de tenter de nouveau un jet.

Reine des Cieux (Panache) – Glamour sidhe

La Reine des Cieux agit comme le seul monarque des Sidhes. Bien que ses soeurs puissent être en désaccord sur l'étendue de son domaine, elles ne lui disputent pas son pouvoir publiquement à cause de son attitude hargneuse et sa capacité à lentement drainer les pouvoirs.

Apprenti : l'apprenti peut activer ce pouvoir pour augmenter sa stature et son aura. Cela permet d'obtenir +1q1 à tous les jets sociaux pendant un nombre d'heures égal au rang de cette compétence.

Adeptes : l'adepte peut invoquer un vent pour désorienter et accabler ses adversaires. En activant ce pouvoir, l'adepte cause un vent tournoyant autour d'une personne ou d'une zone à portée de vue. Cela ne cause aucun dommage, mais cela réduit tous les jets de la cible d'un nombre de dés gardés égal au niveau de maîtrise du mage glamour.

Maître : le mage glamour peut activer ce pouvoir en ciblant une personne à portée de vue et choisir un trait. La cible perd un point dans ce trait (celle-ci aura toujours au minimum 1) jusqu'à l'aube du jour suivant.

Le chasseur cornu (Gaillardise)

Les légendes décrivent le chasseur cornu comme un guerrier d'une force et d'une endurance phénoménale, capable de franchir d'impressionnantes distances en sautant, de lancer d'énormes rochers et de survivre à des coups qui couperaient en deux un homme normal.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet. Cette capacité ne peut être utilisée pour effectuer un jet d'opposition, un jet de blessure ou un jet de dommages.

Adeptes : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de blessure.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de dommages ou d'opposition (comme l'utilisation de la compétence Désarmer).

Le chevalier de pierre (Détermination)

Le chevalier de pierre est devenu une figure de courage légendaire. Après avoir appelé des renforts avec tant de force qu'on l'entendit sur une centaine de kilomètres, il défendit seul un col étroit contre une armée d'invasion pendant une nuit et un jour avant l'arrivée de ses compagnons. Mais dès qu'il les vit à ses côtés, il tomba raide mort sous le coup de la fatigue.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide. Vous pouvez choisir un nombre d'amis égal à votre rang dans cette compétence. Ils vous entendront tous, quelle que soit la distance vous séparant et sauront immédiatement où vous vous trouvez (ou au moins l'endroit d'où vous avez appelé).

Adeptes : vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour ignorer un niveau de peur inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence jusqu'à la fin de la scène.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, choisir un bout de terrain (ou un pont, etc.) dont la

longueur et la largeur ne sont pas supérieures à 3 mètres. Tant que vous ne quittez pas le lieu choisi, vous ne pouvez mourir ou sombrer dans l'inconscience, jusqu'à ce que le soleil se soit levé et couché une fois. Vous subissez des blessures graves, mais elles restent sans effets tant que la magie est active. Si vous quittez le lieu choisi, les effets cessent immédiatement. A l'expiration du Glamour, si vous avez subi trois fois ou plus votre Détermination en blessures graves, vous succombez immédiatement.

Le Roi Cornu (Gaillardise) – Glamour sidhe

Le Roi cornu est l'incarnation de la masculinité et de la puissance parmi les Sidhes. Aucune femme, humain ou sidhe, ne peut résister à son étreinte et elles seraient mêmes enclines à être étreintes par le Roi cornu à la simple vue de sa magnifique forme. (note: le Roi cornu est un pouvoir primaire. Il n'y a rien de romantique dans la rencontre avec celui-ci. Le MJ peut adapter l'utilisation de ce personnage aux sensibilités de ses joueurs).

Apprenti : l'apprenti peut activer ce pouvoir pour obtenir +1g1 sur tous ses jets de séduction et jets sociaux face aux membres du sexe opposé.

Adeptes : l'adepte peut activer ce pouvoir pour se déplacer d'une forêt à une autre dans un rayon de 150 kilomètres. Cependant, il ne peut pas contrôler exactement où il va arriver dans cette forêt.

Maître : le maître mage glamour peut assumer la forme de n'importe quelle créature mâle de la taille d'un ours ou plus petit jusqu'à l'aube du jour suivant, mais prendre la forme d'un être spécifique n'est pas possible. Le mage glamour gagne le travers libertin pendant tout le temps où il est transformé.

Le roi Elilodd (Esprit)

Selon la légende, le roi Elilodd forgea une amitié durable avec les Sidhe, amitié qui fut source de tout le Glamour. De nombreuses années durant, il resta fort apprécié des Flamboyants.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre jet lorsque vous vous servez du système de répartition contre un Sidhe. Seul le charme et autres effets bénéfiques similaires permettent de vous faire bénéficier de ce bonus contre un Flamboyant, alors que seule l'intimidation et autres effets

négatifs similaires vous confèrent ce bonus contre une Ombre.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide le Sidhe le plus proche. Effectuez un jet de Détermination + Roi Elilodd contre un ND de 30. Si vous réussissez, un Flamboyant répond à votre appel et vous aide du mieux qu'il le peut (pour un certain prix, naturellement). Si le résultat de votre jet est de 10 ou moins, c'est une Ombre qui se présente, et le prix de son assistance (en partant du principe qu'elle ne vous tue pas sur-le-champ) sera beaucoup, beaucoup plus lourd.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, créer autour de vous un cercle de 3 mètres de diamètre que les Ombres ne peuvent pénétrer. Elles sont projetées au loin si elles se trouvent dans le cercle au moment de son apparition et ne peuvent utiliser contre vous leur magie tant qu'en durent les effets. Ces derniers perdurent tant que vous êtes éveillé (vous devez chaque matin réussir un jet de Détermination contre un ND de 10 multiplié par le nombre de jours passés sans sommeil, ou vous endormir). Si vous quittez le cercle, il cesse de faire effet. En outre, toute personne qui en sort est immédiatement vulnérable aux Ombres.

Le roi Robert le Noir (Détermination)

Robert unifia les clans des Marches des Highlands grâce à sa forte personnalité, ce qui lui valut immédiatement une place dans les légendes de ce pays. Avec le temps, on a associé à son nom de grandes victoires et coups d'Etat militaires, de sorte que même aujourd'hui, on dit d'un chef particulièrement habile qu'il a reçu la « Bénédiction de Robert ».

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence au jet de Stratégie de votre général à ce tour. Trois mages Glamour maximum peuvent contribuer ainsi au succès de leur armée, voire cinq si le général est un MacLeod.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre jet personnel durant un combat de masse.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le double de votre rang en Commander au prochain jet de jusqu'à cinq personnes de votre choix (vous y compris). Vous ne pouvez choisir la même

personne plus d'une fois. Il faut se servir de ce bonus avant la fin de la scène, sans quoi il disparaît.

Meg de fer (Gaillardise)

On raconte que Meg de fer fut la femme la plus forte à avoir jamais vécu. Elle doit son nom à son habitude de manger des clous au déjeuner et des épées au souper. Selon la légende, elle parvint une fois à attraper un boulet de canon et à le mordre avant d'en avaler un morceau alors qu'il était encore brûlant, uniquement pour se moquer des artilleurs qui l'avaient tiré.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, vous soigner instantanément de 5 blessures légères pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence.

Adepté : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, annuler les effets d'un type de poison agissant dans votre organisme.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réussir automatiquement un jet de blessure dont le ND n'est pas supérieur à 100.

Reine Maab (Détermination) – Glamour sidhe

La Reine de la Mer contrôle et commande tous les êtres sous les vagues excepté sa rivale, la Sirène Noire, qui n'est autre que la Reine des sirènes, et ses rejetons. Maab est une sidhe rancunière qui n'hésite pas à réprimer toute insulte ou offense à son égard. Ses pouvoirs sous les vagues n'ont pas d'égal.

Apprenti : l'apprenti peut dialoguer avec toutes les créatures aquatiques. Cela n'implique pas que la créature concernée sera forcément amicale. Ce pouvoir reste actif pendant 5 minutes par rang dans cette compétence.

Adepté : l'adepte peut survivre sans respirer et s'adapter aux conditions aquatiques pour les 6 prochaines heures. Cela permet aussi de survivre dans d'autres situations comme être enterré vivant, être étranglé ou être entouré de gaz empoisonné.

Maître : le mage glamour peut activer ce pouvoir seulement s'il a au moins un pied dans de l'eau de mer. Pour un nombre de round égal au niveau de maîtrise de mage, le personnage gagne +2g2 sur tous les jets et un niveau de peur de 2.

Robin des bois (Dextérité)

Les légendes content l'extraordinaire archer qu'était Robin des bois. Il pouvait toucher une cible à des distances incroyables, planter un trait dans l'œil d'un homme et même couper une flèche dans le sens de la longueur.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme pour diminuer la portée effective de votre prochaine attaque à l'arc de 1,50 mètre par rang dans cette compétence.

Adepté : utilisez un dé d'héroïsme pour effectuer le jet de dommages de votre prochaine attaque à l'arc en lançant un dé supplémentaire par rang dans cette compétence.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme pour diminuer le ND de votre prochain jet d'attaque à l'arc de 5 par rang dans cette compétence.

St Rogers (Panache)

La capitaine Rogers fut le tout premier pirate. On raconte que son bateau faisait partie de lui – deux proches amis naviguant ensemble sur les vagues. Aucun homme ou femme ne parvint à les séparer, et lorsque Rogers disparut, une tempête se leva rapidement et emporta son bateau. Ils se sont peut-être retrouvés au fond de la mer, qui sait ?

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter trois fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet d'une compétence du métier de Marin. Par conséquent, si votre rang est de 4 et que vous obtenez un 18, le résultat final est de 30.

Adepté : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer un dégât grave d'un navire que vous touchez.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ne faire qu'un avec le navire dont vous tenez le gouvernail. Tous deux devenez alors une seule et même entité. Lorsque vous devez effectuer un jet pour l'un ou l'autre, utilisez le trait le plus haut des deux (le vôtre ou celui du navire). Toutefois, ce pouvoir prend fin dès l'instant où vous lâchez la barre. En outre, lorsque vous subissez une blessure grave, le navire subit immédiatement un dégât grave, et vice versa.

Outre ce pouvoir, un maître de St Rogers peut (une seule et unique fois dans toute sa vie) attribuer l'une des trois capacités suivantes à un navire.

La possibilité pour un navire d'acquérir de la Réputation et d'utiliser, tel un mage Glamour, des dés de Réputation comme des dés d'héroïsme.

Le navire reçoit un nombre de dés de Réputation égal à la somme de la Réputation de tous les membres de son équipage divisée par 10 (arrondie à l'inférieur). Par exemple, si l'équipage possède un total de 23 points de Réputation, la navire reçoit alors 2 dés de Réputation.

Un bonus permanent de +2 à l'un des traits du navire, en ne tenant aucun compte des limites maximales.

La capacité de choisir seul son cap. A moins que le barreur ne dirige volontairement le navire vers un obstacle ou vers le rivage, le vaisseau évitera ce genre d'écueils, indépendamment des limitations s'appliquant aux navires normaux.

Sombrecape (Dextérité)

Sombrecape fut le plus grand voleur de toute l'histoire d'Avalon. On raconte qu'il pouvait escalader tous les murs et crocheter toutes les serrures, et qu'il ne laissait jamais la moindre trace de son passage.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer les traces de votre passage pour le reste de la scène. Le ND de toutes les tentatives visant à vous suivre à la trace sont augmentés de 5 pour chacun de vos rangs dans cette compétence.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet d'Escalade de 10 fois votre rang dans cette compétence.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet de Crochetage de 10 fois votre rang dans cette compétence.

Thomas (Panache)

Les légendes racontent le voyage de Thomas jusqu'à la cour des Sidhes et comment il y apprit à sentir et à résister à la sorcellerie. Lorsqu'il revint à Théah, il élimina de nombreux sorciers malfaisants, ce qui le rendit célèbre.

Apprenti : lorsque quelqu'un (ou quelque chose) doté d'une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres de vous, votre pouce gauche est animé de picotements, jusqu'à ce que la chose (ou la personne) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'une personne utilise

directement la sorcellerie à votre rencontre, vous le sentez immédiatement et pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour résister à cette magie. Ce pouvoir ne permet pas d'éviter un coup porté par un change forme d'Ussura car la magie à l'œuvre affecte le sorcier, pas vous. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée à votre rencontre doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

Adeptes : lorsque quelqu'un use de sorcellerie à moins de dix mètres de vous, vous le détectez immédiatement. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de dix mètres de vous. Cela peut annuler la bénédiction d'une sorcière de la destinée, forcer un sorcier ussuran à reprendre forme humaine ou empêcher un mage montagnois de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour de vous pendant un nombre de tours égal à votre rang dans cette compétence. Tout effet magique actif pénétrant dans cette zone est immédiatement annulé.

Lærdom

Pays d'origine : Vestenmannavnjar

Compétences : Bevegelse, Ensomhet, Fjell, Fornutf, Grenseløs, Herje, Høst, Kjøløg, Kjøt, Krieg, Kyndighet, Lidenskap, Nød, Reise, Sinne, Stans, Sterk, Storsæd, Styrke, Tungsinn, Uvitenhet, Varsel, Velstand, Villskap.

Apprenti : Invoquer

Adepte : Inscrire

Maître : Devenir

Lærdom [*lair-dom*] est une forme de sorcellerie basée sur l'étude de certains mots considérés comme les « noms véritables » de concepts métaphysiques fondamentaux aux yeux des Vesten. Si l'on en croit les skjæren [*sky-air-en*] (les graveurs de runes), ce sont ces vingt-quatre mots que prononcèrent leurs ancêtres tribaux, avant de devenir les dieux du panthéon vesten. Chacun de ces mots représente une caractéristique physique ou émotionnelle personnifiée par le dieu qui a, le premier, gravé la rune correspondante. De nos jours, les skjæren sont capable de puiser dans les forces primordiales du monde par le biais de l'utilisation de lærds [*lair̄s*] (runes).

Les runes sont inscrites, forgées ou gravées sur des objets afin de faire bénéficier ces derniers du pouvoir associé au dieu correspondant. Prononcer le mot ne suffit pas ; il faut l'amener dans ce monde en l'invoquant au moyen d'un rituel que seul les skjæren savent accomplir.

Le pouvoir invoqué par la lærd dépend du niveau de maîtrise du skjæren. Les apprentis ne comprennent que la nature physique des runes, le pouvoir qui irradie à leur surface. Les adeptes connaissent les secrets plus profondément enfouis dans ces runes et sont capables de les inscrire sur des objets. Les maîtres, eux, ont découvert le dernier secret – l'Ultime Sagesse – et sont capables d'invoquer le pouvoir des lærds en eux-mêmes. Mais ils bénéficient d'un autre avantage. Ils peuvent également percevoir le Valhalla – le Mythe Vivant – tout autour d'eux, sous la forme d'un lieu fantomatique. Ils peuvent entendre les échos étouffés des voix de leurs ancêtres entonnant le Chant du Monde tandis qu'ils chevauchent pour aller au combat. La plupart du temps, cela n'a pas d'effet direct sur le jeu, mais des maîtres skjæren pourront de temps à autre

recevoir des conseils utiles de leurs ancêtres ou percevoir d'importants présages inaccessibles à leurs compagnons d'armes (à la discrétion du MJ).

Apprenti : Le découvreur de secrets

A ce niveau de maîtrise, vous pouvez invoquer de manière temporaire une infime portion du pouvoir des runes. Puiser dans le pouvoir d'une rune, c'est comme toucher un fil électrique – l'instinct hurle de ne pas le faire. Après tout, il s'agit de mots prononcés à la création, et un tel pouvoir pourrait parfaitement consumer celui qui se monte imprudent. La plupart des apprentis utilisent du papier et de l'encre pour invoquer les mots de pouvoir, mais on peut aussi les écrire dans le sable, sur du bois, du verre ou toute autre surface.

Adepte : Le gardien des secrets

Au deuxième niveau d'initiation, vous êtes capable de contenir le pouvoir des runes un peu plus longtemps – suffisamment pour inscrire votre marque sur un objet, en gravant la rune sur sa surface (on trouve des runes sur des épées, des armures, des portes, des voûtes et même des gobelets). Les runes gravées sur des objets ne sont pas permanentes et doivent donc être renouvelées une fois par an, sous peine de voir l'objet perdre le pouvoir correspondant. Selon la sagesse populaire vendelare, les lærds renouvelées le jour anniversaire de leur première inscription acquièrent des pouvoirs supplémentaires, permettant même au skjæren d'entrer temporairement en contact avec ses dieux.

Maître : Le cœur des secrets

Au niveau de maîtrise final, le skjæren est capable de toucher le cœur de Lærdom, il devient les runes qu'il invoque. Les lærds sont gravées au fer rouge dans la chair du skjæren, devenant à jamais partie intégrante de lui-même.

Note: les vendelars par leur manque de foi ne pourront jamais atteindre ce niveau de maîtrise.

Technique de jeu

La plupart des runes permettent de bénéficier de dés de bonus à des actions spécifiques ou de contrôler le temps qu'il fait. Leurs effets sont décrits ci-dessous. Pour chaque rune sont indiqués trois ND, correspondant aux trois pouvoirs de la sorcellerie Lærdom : Invoquer, Inscrire et Devenir cette rune (respectivement).

Les dés de bonus

Invoquer

Pour invoquer une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser une action et effectuer un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez des effets de la rune durant 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation utilisée.

Inscrire

Pour inscrire une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser cinq actions (cela n'est généralement pas possible durant un combat), puis effectuer un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. En outre, vous devez donner un nom à l'objet sur lequel la rune est gravée (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'augmentations utilisées lors de ce jet. S'il est réussi, la rune restera inscrite durant une année – jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), vous pourrez relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet a été gravé d'une rune, il ne peut plus jamais en recevoir d'autre. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom est affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation utilisée lors de la première inscription. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune.

Devenir

Pour devenir une rune conférant des dés de bonus, vous devez la marquer au fer rouge ou la graver de manière permanente sur votre corps. Le rituel nécessite dix actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Vous effectuez ensuite un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND correspondant. Si vous réussissez votre jet, la rune fait désormais partie intégrante de votre corps et vous bénéficiez de ses pouvoirs aussi longtemps que vous vivrez. Vous subissez 2g2 dés de dommages lors du rituel. Cette rune ne compte pas dans la limite du nombre de runes pouvant vous affecter un même moment (cf. *Limitation*, plus loin), elle n'a pas à être renouvelée et la seule façon de la détruire

consistera à vous tuer. Si la cérémonie échoue, vous subissez les dommages indiqués et ne pourrez recommencer avant une semaine, le temps que la rune ratée disparaisse.

Les runes du temps

Les runes du temps ont des effets puissants. En utilisant plusieurs runes à la fois, il est possible de provoquer des typhons, des sécheresses ou des blizzards. La zone affectée est de 1,5 km² pour un apprenti, de 4,5 km² pour un adepte et de 15 km² pour un maître. La durée d'effet du pouvoir d'une rune est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître (si aucun autre sorcier ne tente de modifier lui aussi le temps dans la même zone). Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes utilisées quand vous le désirez.

C'est le MJ qui a le dernier mot s'agissant des conséquences pratiques de l'invocation des pouvoirs d'une rune sur le temps. Une mousson ou un tremblement de terre peuvent tuer des gens, mais le skjæren qui les a provoqués ne contrôle pas leurs effets. Un jet réussi sans utiliser d'augmentation permet juste d'obtenir les effets météorologiques de base (tels qu'ils sont détaillés dans la description de la rune). Les augmentations permettent d'amplifier ou de diminuer certains des effets obtenus normalement. Le skjæren décrit la modification souhaitée et le MJ assigne au jet un nombre d'augmentations pour y parvenir, comme pour n'importe quelle autre action. D'ordinaire, le MJ utilisera les règles concernant les conditions climatiques qui figurent dans le guide qui lui est consacré.

Invoquer

Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez-vous aux descriptions, plus loin). Vous devez être en plein air pour invoquer une rune du temps.

Inscrire

Pour inscrire une rune du temps, utilisez cinq actions et effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Donnez un nom à l'objet ainsi gravé et notez le

nombre d'augmentations utilisées. Si vous réussissez votre jet, la rune est inscrite et pourra être utilisée une seule fois. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom est affecté par le pouvoir de la rune correspondante, comme s'il était le sorcier qui l'a inscrite.

Le personnage qui active la rune subit immédiatement 1g1 dé de dommages. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite. Le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune. Les runes de temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes dont un sorcier peut disposer en même temps. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

Devenir

Le processus est le même ici que pour les runes qui font bénéficier de dés de bonus. Ce rituel vous permet d'utiliser le pouvoir de la rune correspondante à volonté.

Limitations

Limitations générales

Manipuler les runes est dangereux. Si vous surestimez vos capacités, leur pouvoir pourrait bien vous consumer. Quand vous ratez un jet d'Invoquer, d'Inscrire ou de Devenir, vous subissez 1g1 dé de dommages par tranche de 5 points (arrondis à l'entier supérieur) manquant pour atteindre le ND. Ainsi, si vous obtenez un résultat de 7 points inférieure au ND du jet correspondant, vous subirez 2g2 dés de dommages.

Un skjæren ne peut pas contrôler à un même moment plus de runes qu'il n'a de rang de Gaillardise. Un skjæren doté d'une Gaillardise de 3, par exemple, ne pourra pas utiliser plus de trois runes à la fois. Toutefois, on peut augmenter ce total en utilisant des augmentations (une augmentation par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées avec cette rune). Si vous ratez un jet de compétence en Lærdom alors que vous utilisez plus de runes que vous n'avez de rangs de Gaillardise, le pouvoir qui vous investit est tellement puissant que votre corps ne pourra le canaliser et vous subirez 1g1 dé de dommages par rune que vous étiez en train d'utiliser. Toutes les runes cessent alors aussitôt de produire leurs

effets. Plus important encore, nul ne peut être affecté plus d'une fois par la même rune à un même moment.

Limitations concernant le pouvoir Invoquer

Vous ne pouvez pas tenter d'invoquer plus de runes que vous n'avez de rang d'Esprit par jour. Les tentatives infructueuses et les invocations multiples de la même rune comptent dans ce total.

Limitations concernant le pouvoir Inscrire

Les runes ne peuvent pas être inscrites sur un être vivant autre qu'un skjæren.

Un même objet ne peut être marqué que d'une seule et unique rune, à jamais (c'est-à-dire qu'une épée marquée de la rune Kjæt ne pourra pas être marquée par la rune Sterk une fois que le pouvoir de la première ne fera plus effet).

Un sorcier ne peut contrôler en même temps plus de runes inscrites qu'il n'a de rang de Gaillardise (c'est-à-dire qu'un skjæren ne peut inscrire de runes sur plus d'objets qu'il n'a de rangs de Gaillardise). S'il dépasse cette limite, toutes les runes maintenues perdront leur pouvoir, abîmant en même temps les objets sur lesquels elles étaient inscrites. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés d'une rune.

Une rune inscrite ne peut être activée qu'un nombre de fois par jour égal à l'Esprit de celui qui l'a gravée.

Limitations concernant le pouvoir Devenir

Vous ne pourrez jamais devenir qu'une seule et unique rune, la même jusqu'à la fin de vos jours.

Objets runiques permanents

Les maîtres Lærdom sont capables de recouvrir un objet de runes afin que l'enchantement devienne permanent plutôt qu'il ne dure un an. Il n'existe dans ce cas qu'une seule condition : le skjæren ne peut graver de manière permanente une lærd qu'il n'est pas devenu.

Le mécanisme est semblable à celui consistant à graver une rune, sauf que vous effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND de Devenir plutôt que le ND d'Inscrire. En outre, il faut utiliser 10 actions, pas 5. Durant le processus, le skjæren doit imprégner la rune de son sang (qui en réalité le sang de la lærd qu'il est devenu), subissant ainsi 2g2 dés de dommages. Il donne ensuite un nom

à l'objet. S'il l'emporte, la rune ne disparaîtra pas, à moins que l'objet ne soit détruit. Si le rituel échoue, le skjæren subit les blessures et l'objet est détruit.

Quand on se sert d'un objet enchanté avec une rune conférant des dés, l'effet est activé et désactivé en prononçant le nom de l'objet alors qu'on le tient. La rune compte dans la limite normale de runes pouvant vous affecter, mais pas dans celle que vous pouvez contrôler.

Lorsqu'on utilise un objet enchanté de manière permanente sur lequel est inscrite une rune de temps, il suffit de tenir l'objet et d'en prononcer le nom pour activer sa magie. La personne qui l'active reçoit sur le champ 2g1 dés de dommages alors qu'elle nourrit la rune. On effectue simplement un jet quand on inscrit la rune permanente, pas quand on l'emploie. Ces runes ne comptent pas dans le total habituel de runes qu'un sorcier peut contrôler et elles ne servent qu'en extérieur. L'enchantement de l'objet peut de nouveau servir après un nombre de phases égal à 10 moins le nombre d'augmentations utilisées lors de l'inscription de la rune (minimum 1). Par exemple, si vous utilisez 4 augmentations lorsque vous inscrivez la rune et que vous l'employez en phase 7 du tour en cours, vous pourrez la réutiliser 6 phases plus tard (10 - 4 = 6), à savoir en phase 3 du tour suivant.

Descriptions des runes

Dans les descriptions suivantes, et sauf précision contraire, les effets liés à une tentative pour Invoquer, Inscrire ou Devenir une rune ne varieront jamais. Les ND indiqués concernent respectivement au jet : Invoquer / Inscrire / Devenir.

1) Kjøt (« Chair ») – ND 15 / 25 / 40

La première rune est celle du moi. « Connais-toi toi-même, chante-t-elle. Telle est la première leçon, la première vérité... »

La rune de Chair exige du sorcier qu'il soit honnête vis-à-vis de lui-même. On dit que le dieu qui personnifie cette rune fut le plus mystérieux des Vesten à avoir foulé le sol de Théah et qu'il n'a jamais parlé à personne d'autre qu'à Harmonie (cf. rune n°2) après que celle-ci eut réussi à résoudre l'Enigme de Chair.

Effet : effectuez vos jets visant à résister à une tentative de tromperie ou de séduction, que ce soit

par des moyens classiques ou magiques, en lançant deux dés supplémentaires.

2) Bevegelse (« Harmonie ») – ND 20 / 30 / 40

Au-delà du moi se trouve le monde extérieur, où les autres se mêlent en une unité cohérente (bien que chaotique). Harmonie est le premier pas logique après Chair, la rune de l'union du moi et du monde extérieur. On raconte que la déesse qui personnifie Harmonie apprit à Chair à se comprendre lui-même, ce qui lui permet de devenir la plus forte des deux, même si Solitude (cf. rune n°4) contesta ce fait en affirmant que « le Deuxième ne pourrait survivre sans le Premier ».

Effet : effectuez tous vos jets liés à une interaction sociale en lançant deux dés supplémentaires.

3) Varsel (« Présage ») – ND 15 / 25 / 40

La troisième rune est celle du messenger des dieux, l'être magique qui envoie des présages et de subtils avertissements. Bien que Présage ait été accusé de n'être pas juste, de créer des augures trop compliqués pour que les hommes puissent les comprendre, il a toujours prétendu que « seuls ceux qui sont prêts à écouter méritent d'entendre... »

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les skjæren qui choisissent cette rune.

Effet d'Invoquer/Inscrire : s'il réussit son jet, le skjæren peut parler à d'autres personnes en secret (tous les individus présent que le skjæren décide d'ignorer n'entendent qu'un étrange langage, vraisemblablement étranger). Les utilisateurs de la rune Chair (cf. rune n°1) sont insensibles au pouvoir de cette rune.

Effet de Devenir : le skjæren peut utiliser l'effet Invoquer/Inscrire à volonté et sans avoir à effectuer de jet de dés.

4) Ensomhet (« Solitude ») – ND 15 / 25 / 40

La quatrième rune est celle qui libère du passé, qui n'est qu'un lien empêchant d'aller de l'avant. Cette rune permet au skjæren de se libérer de ses colères, de ses peurs et de ses obsessions afin de se concentrer sur le présent. Tel est le devoir du véritable héros : celui qui comprend que le futur n'attend pas. Solitude fut le premier à accepter ce don, le premier à l'utiliser et le premier à périr en sauvant son foyer.

Effet : vous effectuez tous vos jets de Détermination en lançant deux dés supplémentaires.

5) Styrke (« Force ») – ND 15 / 25 / 40

La cinquième rune est celle de la Force. Elle est en lutte contre Chair pour le contrôle du corps humain. Le dieu qui la personnifie était un guerrier, de cœur et de corps. Il avait l'âme d'un démon et la puissance du plus sauvage des taureaux. Son courage légendaire est bien connu en Vendel. Un sport contemporain (le « jet de tronc »), qui consiste à soulever un tronc et à le lancer en le tenant par une extrémité, trouve son origine dans la légende qui raconte que Force déracina le plus grand arbre de tout Théah en guise de défi à Légion. En agissant ainsi, il traça la frontière entre ce monde et celui des démons. Cette légende est restée particulièrement populaire chez les Vesten de nos jours.

Effet : vous effectuez tous vos jets de dommages en lançant un dé supplémentaire.

6) Uzitenhet (« Mystère ») – ND 20 / 30 / 40

La sixième rune est celle qui dissimule la vérité. C'est Mystère. Ce qui était clair est dissimulé, ce qui était connu est oublié. Lorsque le skjæren prend l'aspect de Mystère, il est impossible de percer à jour ses mensonges et ses tromperies, même en faisant appel au pouvoir de la rune Portail (cf. rune n°21). D'aucuns prétendent que ceux qui inscrivent cette rune ont tendance à se détacher d'eux-mêmes et à devenir de plus en plus étrangers à ce qu'ils étaient auparavant. Et comme pour confirmer ces allégations, ceux qui ont fusionné avec Mystère (qui sont devenus la rune) ont coupé de manière permanente tous les liens qu'ils entretenaient avec leur entourage, consacrant le reste de leur vie à l'étude et à la compréhension de la nature profonde de tout ce qu'ils peuvent rencontrer.

Effet : vous effectuez tous vos jets visant à tromper quelqu'un ou à contre le pouvoir de la rune Portail en lançant deux dés supplémentaires.

7) Stans (« Calme ») – ND 10 / 20 / 35

La septième rune est Calme, également connue sous le nom de Chagrin, car pour les marins il n'y a pas de plus grande tragédie qu'une mer d'huile. Sur ordre du skjæren, les vents cessent de souffler, l'air devient silencieux et la malédiction du grand calme s'abat sur la mer. Le dieu Calme observa le moment de

grand calme qui suivit la chute de Légion dans les Abysses, à la fin de la guerre pour la conquête de Vendel, et observe depuis les mêmes moments de calme entre chaque grand âge.

Note : lors de la création d'un personnage utilisant cette rune il vous faut choisir l'un de ses deux aspects: le temps ou les émotions. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faut que le personnage obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur ne pourra plus revenir sur sa décision et le personnage développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet de temps : cette rune apaise le temps qu'il fait dans sa zone d'effet (déterminée conformément aux règles sur les runes du temps décrites plus haut). Son pouvoir transforme les rafales de vent en brises légères et les blizzards en douces chutes de neige. Il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (la pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

Effet émotionnel : vous effectuez tous vos jets visant à calmer un personnage ou à réprimer son agressivité en lançant deux dés supplémentaires.

8) Storsæd (« Grandeur ») – ND 15 / 25 / 40

Tout comme le Mat des arcanes majeurs, Grandeur représente le héros en devenir, le jeune prodige inexpérimenté attendant de parfaire ses aptitudes. Mais le dieu qui personnifie cette rune est également bien plus que cela. Grandeur est un encouragement pour les autres comme pour soi-même, il reflète ce qu'il y a de meilleur chez les gens qui le rencontre. La première personne à avoir rempli ce rôle était un écuyer de Styrke, l'homme qui deviendra Force (cf. rune n°5). Bien qu'apparemment faible et toujours protégé par d'autres, Storsæd prouva qu'il pouvait être le plus vaillant de tous. Il ne fléchit jamais tout au long des Mauvais Jours et s'avéra rapidement être un exemple de ce pour quoi tous se battaient.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les skjæren qui choisissent cette rune.

Effet d'Invoquer/Inscrire : on active le pouvoir de la rune de Grandeur comme tout autre rune conférant des dés de bonus. Durant toute son utilisation et après avoir réussi une action, le skjæren peut distribuer les augmentations utilisées sur cette

réussite aux personnages qui ont été spectateurs de cette action (à un seul personnage ou réparties entre plusieurs). Ces augmentations sont considérées comme des augmentations gratuites et doivent être appliquées par celui qui en bénéficie lors de sa prochaine action (quelle qu'elle soit). Un skjæren ne peut distribuer plus d'augmentations qu'il n'a de rangs dans son trait le plus faible (par exemple, si son trait le plus bas s'élève à 2, il ne pourra distribuer plus de deux augmentations, les autres seront perdues).

Effet de Devenir : au début de chaque scène, le maître skjæren bénéficie d'une réserve d'augmentations gratuites égale à son trait le plus bas. Il peut les utiliser pour lui-même ou en faire profiter d'autres personnages présents à n'importe quel moment de la scène. Toutes les augmentations qui n'auront pas été utilisées à la fin de la scène seront perdues (on n peut donc pas les accumuler d'une scène à l'autre).

9) Kyndighet (« Compétence ») – ND 15 / 25 / 40

Si l'ont en croit les légendes vesten, Kyndighet était le vaillant et sage mentor du groupe qui sauva le monde. Il savait que la victoire ne pourrait venir qu'en apprenant la patience, que la vaillance ne serait utile que si elle venait au moment opportun. Il leur enseigna longuement les vertus de la patience, du choix du bon moment. Puis, il leur montra ce qu'était le triomphe. Sa rune est devenue le symbole de l'habileté et de l'enseignement.

Effet : le pouvoir de cette rune permet de relancer un dé par tour de combat. Tous les paramètres d'utilisation des runes conférant des dés de bonus s'appliquent ici.

10) Sterk (« Tout ») – ND 20 / 30 / 40

Selon un adage vesten attribué à Sterk, le chef de guerre qui ne fut jamais défait, « Comprendre ses propres faiblesses est plus important que connaître celles de son ennemi ». Son style de combat était purement défensif. Il se concentrait sur sa propre protection plutôt que sur la destruction de son adversaire. Il remporta la plupart de ses batailles en parvenant à repousser l'agresseur, jusqu'à ce qu'il puisse lui porter un seul coup, mais décisif. C'était un compagnon de Kyndighet (cf. rune n°9), dont il écouta avec attention les enseignements. Les skjæren qui le vénèrent par l'intermédiaire de sa rune sont dotés de l'incroyable faculté d'ignorer les

coups. Ils peuvent même esquiver des carreaux d'arbalètes tirés à courte portée.

Effet : ajoutez 5 au ND pour être touché du skjæren. Tous les paramètres d'utilisation des runes conférant des dés de bonus s'appliquent ici.

11) Velstand (« Fortune ») – ND 10 / 20 / 35

A en croire les conteurs vesten, Velstand l'indigent était l'homme le plus riche du monde. Son altruisme fut peut-être la plus pure des valeurs portées par les dieux lorsqu'ils descendirent parmi les Vesten, il y a plus de mille ans de cela. Velstand venait d'une terre étrangère. Ses traits étaient étonnants, le ton de sa voix semblait se mêler au bruit des vagues de l'océan et il était sage comme aucun autre homme de son âge. Sa terre natale avait été détruite par Légion avant le début de la Guerre et il était venu en Vendel afin de protéger ce qu'il estimait être « une culture innocente, vierge de la culpabilité et la luxure qui lentement se répandaient de par le monde ».

Sa rune est devenue Fortune en l'absence de termes plus précis permettant de la décrire. C'est un puit sans fond d'idées, comme si l'esprit du graveur de runes s'emplissait des pensées de tous ceux qui ont vécu avant lui. Les premiers skjæren firent très attention de ne pas dévoiler les secrets de cette rune à n'importe qui car ils étaient parfaitement conscients des risques en cas de mésusage de son pouvoir. Mais la plupart d'entre eux vivent désormais avec leur temps. La Vendel est un pays moderne et ils se désintéressent des mauvais usages de cette rune. Fortune est en train de devenir rapidement la rune la plus appréciée parmi les skjæren, particulièrement au sein de la classe marchande.

Note : lors de la création d'un personnage utilisant cette rune il vous faut choisir l'un de ses deux aspects – richesse ou sagesse. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faut que le personnage obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur ne pourra plus revenir sur sa décision et le personnage développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet de richesse : après un jet de compétence réussi (conformément aux règles relatives aux runes conférant des dés de bonus décrites plus haut), le skjæren double la somme d'argent qu'il pourra

acquérir par d'autres moyens que ses revenus réguliers tant que cette rune est en activité.

Effet de sagesse : après un jet de compétence réussi (conformément aux règles relatives aux runes conférant des dés de bonus décrites plus haut), le skjæren peut puiser dans sa mémoire héréditaire et poser au MJ une question concernant sa situation présente. La réponse prendra la forme d'un bref flash-back dans la vie d'un ancien skjæren dévoué à la rune Fortune, lui livrant des informations utiles en rapport avec sa situation actuelle. Au joueur de déterminer la pertinence de ce flash-back.

12) Fjell (« Montagne ») – ND 15 / 30 / 45

La douzième rune est autant celle du sacrifice héroïque que celle de l'absence de souffrance. Les skjæren qui utilisent cette rune peuvent ignorer de terribles blessures. Elle soulage les douleurs, allège les souffrances et libère l'esprit du skjæren, lui permettant de « vivre l'instant présent ».

Fjell, l'homme qui devint cette rune au nom de son peuple, était un guérisseur. Durant les dernières heures des Mauvais Jours, lorsque le puissant Krieg (cf. rune n°15) tomba devant Légion, il subit les blessures du guerrier, lui sauvant ainsi la vie en faisant le sacrifice de la sienne. Refusant la défaite, Krieg défia le Négociateur qui leur avait offert leur dons et s'aventura jusque dans sa demeure, au cœur de la grande montagne Tårn, afin d'y trouver un moyen de ramener le guérisseur à la vie. Il revint en possession de cette rune, dont le nom sauva le guérisseur.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les skjæren qui choisissent cette rune.

Effet d'Invoquer/Inscrire : lorsqu'il utilise cette rune, et tant que son pouvoir fait effet (conformément aux règles relatives aux runes conférant des dés de bonus décrites plus haut), le skjæren peut ignorer les conséquences de l'une de ses blessures graves, aussi bien en ce qui concerne les pénalités qu'elle pourrait infliger que pour son seuil d'Inconscience.

Effet de Devenir : le skjæren peut subir une blessure grave de plus avant de sombrer dans l'Inconscience et peut ignorer toutes les pénalités dues à l'une de ses blessures graves (à choisir lorsque la blessure est infligée, mais il peut en choisir une autre, une fois que la première est guérie).

13) Høst (« Moisson ») – ND 20 / 30 / 40

La treizième rune symbolise l'abondance, la Moisson. Il n'y a pas de famine durant les moissons et la faim de l'hiver est vite oubliée. C'est la saison des réjouissances car les fruits du labeur des hommes attendent d'être récoltés. Mais Moisson représente aussi un enseignement – rien ne peut être gagné sans travail et opiniâtreté, il faut planter avant de récolter, la persévérance offre la plus précieuse des récompenses.

L'homme connu sous le nom de Høst fut le seul skjæren à rester au pays durant les Mauvais Jours. Il s'occupa des fermes et des champs vesten durant l'assaut de Légion, puis il rallia le peuple et parvint à le convaincre de le suivre dans sa voie. Les terres et les demeures du peuple vesten furent sauvées. Le premier repas préparé avec la moisson de l'année est l'occasion de se souvenir des efforts déployés par Høst, même pour ceux qui considèrent que Lærdom est une corruption qui souille la nation.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les skjæren qui choisissent cette rune.

Effet d'Invoquer/Inscrire : avant le début de toute nouvelle histoire, le skjæren peut volontairement réduire l'une de ses compétences d'un rang. S'il réussit son jet visant à utiliser cette rune, ce rang est « mis en réserve » durant toute l'aventure, empêchant ainsi d'utiliser le dé correspondant. A la fin de l'aventure, le skjæren récupère son rang, ainsi que 2 points d'expérience qu'il ne pourra utiliser que dans cette compétence.

Effet de Devenir : le skjæren peut utiliser l'effet Invoquer/Inscrire une fois par histoire sans avoir à effectuer de jet.

14) Grenseløs (« Liberté ») – ND 15 / 25 / 40

La voie est ouverte par la quatorzième rune. Tout ce qui pourrait retenir le skjæren est défait. Et même si des portes verrouillées peuvent toujours se dresser sur son chemin, les menottes et les liens glissent sur lui sans pouvoir trouver de prise. Grenseløs, le premier à avoir développé cette capacité, fut la seule personne qui parvint à s'échapper du grand donjon de Krigsfang, dont on dit qu'il parvint même à retenir prisonnier Légion.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les skjæren qui choisissent cette rune.

Effet d'invoquer/inscrire : lorsque cette rune est active, les liens, entraves et chaînes glissent sur le sorcier.

Effet de Devenir : les liens, entraves et chaînes glissent sur le sorcier lorsqu'il le désire.

15) Krieg (« Guerrier ») – ND 15 / 25 / 40

La quinzième rune, le guerrier, est celle de la victoire au combat. La flèche trouve sa cible plus facilement et la hache semble avide de sang. Les Fils du Nord vénèrent cette rune, et nombreux sont ceux qui se rappellent les temps anciens, lorsque Krieg l'inhumain ravageait les côtes à la tête d'une armée de suivants marqués de sa rune.

Effet : vous effectuez tous vos jets d'attaque en lançant un dé supplémentaire.

16) Nød (« Violence ») – ND 15 / 24 / 40

La seizième rune est Violence, celle qui s'oppose diamétralement à Calme (cf. rune n°7). Selon les légendes, ils étaient époux avant la venue des Mauvais Jours et furent séparés par leurs différences après que chacun eut reçu sa rune. Violence est tout ce qui est rageur, agressif, à l'état brut. Elle (ainsi que sa rune), est la terreur des marins, presque autant que son ancien époux. Elle hurle des vents sauvages, bouillonne sous les vagues roulantes et crève les yeux de ceux qui osent regarder sa colère en face.

Note : lors de la création d'un personnage utilisant cette rune il vous faut choisir l'un de ses deux aspects : le temps ou les émotions. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faut que le personnage obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur ne pourra plus revenir sur sa décision et le personnage développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet de temps : cette rune aggrave les conditions climatiques dans sa zone d'effet (déterminée conformément aux règles sur les runes du temps décrites plus haut). Son pouvoir peut transformer une pluie fine en mousson et une chute de neige en blizzard. Il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

Effet émotionnel : vous effectuez tous vos jets visant à attiser la colère ou les émotions violentes d'un personnage en lançant deux dés supplémentaires.

17) Sinne (« Colère ») – ND 15 / 25 / 40

La dix-septième rune est celle des coups de vent violents et soudains. Colère guette haut dans le ciel jusqu'à ce que sa rage accumulée se déverse sous la forme de violentes bourrasques de vent. Comme un enfant, elle est incontrôlable et infatigable. Sinne était l'incarnation de cette fureur, une beauté que nul ne pouvait posséder ou contrôler. Personne n'était non plus capable de retenir son attention bien longtemps. Elle reste encore aujourd'hui l'une des divinités les plus vénérées du panthéon vesten.

Effet : vous effectuez tous vos jets basés sur la Gaillardise en lançant deux dés supplémentaires.

18) Tungsinn (« Obscurité ») – ND 15 / 25 / 40

La dix-huitième rune apporte les froides pluies du matin. Obscurité absorbe la vie de tout ce qui l'entoure, plongeant le monde dans un univers sans vie fait d'ombre grisâtres, avant de le couvrir d'une pluie de larmes silencieuses et d'absorber le courage des héros. Cette rune évoque le souvenir des échecs et balaye tous les autres. Tungsinn était l'incarnation vivante de cette rune, un esprit critique et nihiliste persuadé, encore bien longtemps après qu'elle eut pris fin, que les Vesten ne pouvaient que perdre la guerre. Il est en grande partie oublié, tant les gens ont d'autres choses à faire que de se plaindre et de se terrorer de peur.

Effet : vous effectuez tous vos jets visant à déprimer un individu ou à faire naître la peur en lançant deux dés supplémentaires.

19) Herje (« Ruine ») – ND 20 / 30 / 40

La dix-neuvième rune est celle de la rupture, celle des forces destructrices de la nature. Ruine vient sans qu'on s'y attende, réveillant brutalement ceux qu'elle touche, les précipitant dans un désespéré combat pour leur survie. Herje était l'incarnation vivante de ce pouvoir dévastateur, un homme affligé de la pire malchance qui ait jamais frappé un être humain. Comme de nombreux autres dieux ancestraux, Herje quitta sa terre natale après les Mauvais Jours et presque toutes ses représentations (excepté celles portées par les skjæren qui le vénèrent pour la puissance de sa

rune) furent brûlées dans l'espoir qu'il ne revienne jamais.

Effet : ajoutez votre rang dans cette rune au ND de la prochaine action entreprise par la cible de cet effet. Le pouvoir de cette rune cesse de faire effet immédiatement après.

20) Reise (« Voyage ») – ND 15 / 25 / 40

La vingtième rune est le preste voyage. Même si la bataille se déroule à des kilomètres de là, les Fils du Nord qui entendent l'appel de Voyage se précipiteront afin d'y répondre, leur sang bouillonnant dans leurs veines. C'est le chemin suivi qui est important, pas le but, car ils ont appris à comprendre l'importance de chaque expérience faite le long de la route. On pourrait même dire qu'ils sont tristes à l'idée d'approcher du terme du voyage (particulièrement du voyage de la vie), mais des années consacrées au voyage et à la réflexion les ont préparés à transmettre le manteau de leurs dieux aux générations suivantes lorsque le temps en sera venu. Le dieu qui personnifie cette rune a peut-être été le premier à gagner ce titre, mais il ne sera pas le dernier – le nom Reise est devenu de plus en plus populaire au Vestenmannavnjar ces dernières années.

Effet : vous effectuez tous vos jets de Perception en lançant deux dés supplémentaires.

21) Fornuft (« Portail ») – ND 20 / 30 / 40

La vingt-et-unième rune est Portail. Des images apparaissent dans les pièces d'eau frôlées par les doigts du skjæren. Grâce à cette rune, les Fils du Nord peuvent espionner leurs ennemis et découvrir leurs plans. Le pouvoir de la rune Mystère (cf. rune n°6) constitue la seule protection sûr contre Portail. Les graveurs de runes qui ont appris les secrets de cette rune sont particulièrement recherchés en Vendel (notamment par les guildes marchandes qui louent leurs services pour accroître leurs profits). Le premier porteur de cette rune, Fornuft, était un artiste vieillissant devenu aveugle en voulant peindre le soleil. Il finit par recevoir une inspiration divine, et commença à créer des œuvres d'art basées sur les exploits des autres dieux vesten. Durant les Mauvais Jours, il comprit que ses visions étaient en train de se réaliser tandis que la guerre faisait rage sous les cieux assombris. A partir de cet instant, ses œuvres et ses idées furent considérées avec le plus grand respect. Et il

finit par rejoindre le panthéon qu'il avait aidé à de nombreuses reprises.

Effet général : le skjæren peut tenter d'avoir des visions d'autres lieux, mais le pouvoir de la rune Mystère empêche de voir au-delà de quinze mètres, ne laissant distinguer qu'un brouillard gris. Lorsqu'il tente d'avoir une vision, le sorcier doit fermer les yeux et il ne peut pas parler.

Effet d'Invoquer : le skjæren peut distinguer des événements se déroulant dans un endroit qui lui est familier, pour une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation.

Effet d'Inscrire : lorsqu'un objet portant cette rune est activé, il peut montrer pendant une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation des événements se déroulant dans un endroit que l'utilisateur doit déjà avoir vu. L'objet doit impérativement être muni d'une surface réfléchissante.

Effet de Devenir : le skjæren peut tenter d'avoir des visions de n'importe quel endroit au monde dans lequel il est déjà allé et peut les maintenir pour une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation. Lorsqu'il tente d'obtenir une vision, il doit fermer les yeux et il ne peut parler. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour uniquement.

22) Lidenskap (« Passion ») – ND 15 / 25 / 40

La vingt-deuxième est Passion, aussi appelée jour. Les nuages se dissipent, la pluie cesse et le ciel s'éclaircit. Le brouillard, lui aussi, est dissipé par le pouvoir de cette rune. Grâce à l'utilisation combinée des runes Passion et Haine, toutes les journées peuvent devenir agréables. Lidenskap était un homme fougueux dont les accès de colère étaient aussi connus que sa redoutable maîtrise de l'épée.

Effet : cette rune permet d'augmenter la température dans la zone délimitée selon les règles applicables aux runes du temps (cf. plus haut). Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de violentes rafales de chaleur, d'une sécheresse ou de tout autre effet basé sur la chaleur.

23) Kjølilig (« Haine ») – ND 15 / 25 / 40

La vingt-troisième rune est Haine, aussi appelée nuit. Les nuages s'amoncellent, la lune a un rictus blafard et l'air devient plus frais. Kjølilig était un ange dont la forme sombre se découpait sur les nuages éclairés par la lune, lors des nuits claires de cet âge héroïques. Les corps de ceux qui sentirent ses

baisers acides sont éparpillés au nord de la montagne Tårn.

Effet : cette rune permet de faire baisser la température dans la zone délimitée selon les règles applicables aux runes du temps (cf. plus haut). Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de nuits glaciales, de chutes de neige ou de tout autre effet basé sur le froid.

24) Villskap (« Fureur ») – ND 15 / 25 / 40

La vingt-quatrième rune est Fureur, aussi appelée éclair. Le tonnerre grondant sous les cieux sonne le glas des ennemis du Vestenmannavnjar. Villskap combattit aux côtés de Styrke et de Krieg durant les Mauvais Jours, projetant des éclairs du haut de la montagne Tårn. Lorsque Krieg devint fou après la bataille, ce fut Villskap qui le tua, mais seulement après que Krieg, dominé par sa folie, eut étranglé Styrke.

Effet : cette rune vous permet de faire jaillir un éclair de vos mains. Cette action est considérée comme une attaque à distance classique. Cet éclair a une portée maximale de 25 fois votre niveau de maîtrise en mètres. Le jet d'attaque et le jet de dommages sont déterminés selon la formule suivante : niveau de maîtrise + compétence Villskap. Vous gardez donc un nombre de dés égal à votre niveau de maîtrise.

L'art perdu de Mirage

Sur Théah, les miroirs ont du pouvoir. Un sorcier de Mirage a appris à tirer parti de ce pouvoir. Personne ne sait d'où cette sorcellerie est originaire. On présume que c'est un des arts hérité du pacte avec les négociateurs, et donc qu'elle est aussi corrompue que la Porté et la Sorte. Cependant, la lignée qui s'attache à cette sorcellerie reste un mystère. On trouve le plus souvent cette sorcellerie en Avalon et en Montaigne, et occasionnellement en Vodacce. Aucun autre sang n'a produit de sorcier Mirage pour le moment. La sélectivité de la lignée a donné lieu à différentes théories sur les origines de ce pouvoir. Beaucoup d'avaloniens pensent que ce pouvoir tire sa source du Glamour et du peuple féérique. Après tout, les sidhes sont connus dans les légendes pour utiliser des miroirs pour leur magie. Cependant, les pouvoirs de Mirage possèdent plus de similarité avec la Porté, laissant sous entendre une origine montaginoise. Quelques personnes suggèrent que les montaginois ont gagné ce pouvoir, il y a des années, uniquement par leur vanité et ont vendu leurs âmes aux miroirs. La dernière théorie laisse à penser que cette capacité est probablement un don pour les enfants des sorciers qui ont abandonné leurs âmes aux miroirs, et sont nés avec une partie de leurs âmes portant l'essence inconnue de ce qui se trouve de l'autre côté du miroir.

La sorcellerie Mirage est comme toute autre sorcellerie. Elle ne tire aucun pouvoir d'esprits comme le font le Glamour ou le Pyeryem, et fonctionne comme la Porté et la Sorte. Dans tous les cas, vous avez besoin de miroirs ou de surfaces réfléchissantes pour utiliser cette sorcellerie. Il existe une autre raison pour que les sorciers Mirage restent discrets. La façon la plus simple de défaire un tel sorcier est de briser tous les miroirs qui se présentent à vous. Les sorciers Mirage ont travaillé durement pour que leur art soit effacé de l'histoire. Même si ce pouvoir se partage avec des sorciers d'autres nationalités, seuls les sang-mêlé peuvent avoir ce pouvoir combiné à un autre. Il n'existe pas de sorcier au sang pur de sorcellerie à la fois de Porté et de Mirage. Tout ce que pouvez obtenir est un sorcier de sang-mêlé de Mirage et Porté, mais seulement avec du sang montaginois.

Comme toutes les sorcelleries, Mirage a trois niveaux de maîtrise et diverses compétences. Les

règles de la création de sorciers de Mirage suivent les règles habituelles. Cette sorcellerie étant extrêmement rare, il est conseillé de laisser cette sorcellerie dans les mains des PNJ (imaginez une noble dame vicieuse manipulant ses amis à la cour par cette sorcellerie). Toutefois, le MJ reste le seul juge de l'accès ou pas de cette sorcellerie pour ses PJ.

Il convient de remarquer que le reflet des sorciers change au fur et à mesure que leur pouvoir grandit. Un apprenti a un reflet étrange, comme si son reflet était seulement en deux dimensions. Dans beaucoup de cas, le reflet semble bien plus beau qu'il ne le devrait, telle une verrue qui n'est plus présente sur le reflet. Pour un adepte, le changement est plus visible. Il apparaît comme transparent avec une apparence fantomatique, facilement perceptible pour cette étrangeté. Un maître n'a plus de reflet du tout, bien qu'il puisse voir son reflet dans le verre, de l'autre côté du miroir.

Source : Noblesse Oblige (ebook d'AEG disponible sur le site officiel en VO).

Compétences : briser le reflet, contrôler le reflet, observer, scruter l'avenir, scruter le passé, vol de l'âme.

Apprenti

L'apprenti apprend comment atteindre des choses de l'autre côté du miroir. Ils peuvent passer le bras à travers le verre du miroir et y déposer toute chose qu'ils sont capables de transporter sur eux. Ils peuvent laisser ces objets dans le miroir d'une telle façon que ceux-ci ne peuvent être aperçus par aucune personne regardant le miroir.

Adepte

L'adepte a appris comment passer complètement de l'autre côté du miroir. Cependant, pour ce faire ils doivent être capables de passer à travers le cadre du miroir ; ils ne rapetissent pas. Si le miroir se brise, ils sont piégés à moins qu'un maître de cette sorcellerie puisse les faire revenir. Ils ne peuvent pas quitter la pièce que le miroir réfléchit, les portes et les fenêtres ne s'ouvriront pas. À l'extérieur, la réalité semble juste un peu floue et évanescence là où le miroir ne réfléchit pas le monde réel. La pièce apparaît comme elle le serait dans le monde réel. Les sorciers peuvent se cacher dans le miroir, et être simplement vus quand ils le désirent, ou par un

autre sorcier de mirage d'un niveau de maîtrise équivalent ou supérieur. En utilisant ce pouvoir, ils peuvent toucher un spectateur hors du miroir, ou attaquer leur reflet à l'intérieur du miroir.

Maître

Un maître a appris à voyager dans l'espace entre les miroirs. Il peut passer à travers un miroir et voyager jusqu'au reflet de tout miroir qu'il connaît. Là, il peut sortir du miroir ou attaquer toute personne regardant ce miroir. La restriction est de trouver le bon miroir qui peut leur permettre d'agir, il doit être capable de se représenter se qui s'y réfléchi. Dans ce cas, un tel miroir est considéré comme « connu » par le sorcier. Si le miroir a été déplacé, depuis la dernière fois que le sorcier l'a vu de plus de 6 mètres, ou déplacé dans une autre pièce, il ne peut l'atteindre. Du moins tant qu'il n'aperçoit pas le miroir dans son nouvel emplacement pour le « connaître » de nouveau.

Compétences :

Briser le reflet

Cette compétence peut seulement être apprise au niveau adepte. Ce terrifiant pouvoir permet au sorcier mirage de blesser quelqu'un en s'en prenant à son reflet à l'intérieur d'un miroir. Le sorcier apparaît comme attaquant le reflet de la cible, la blessant alors que celle-ci ne peut rien faire d'autre que d'assister à ce spectacle. Le sorcier fait un jet de cette compétence contre la détermination de la cible X 5. Chaque point d'ombre réduit la détermination effective de ce jet de 1 (donc baisse le ND de 5). Si le jet du sorcier est réussi, la victime ne peut pas détourner ses yeux du miroir. Le sorcier est alors libre d'attaquer son reflet comme s'il était physiquement présent. La victime ne peut que regarder avec horreur l'étranger s'approcher de son reflet à l'intérieur du miroir, et mettre un pistolet contre sa tempe. Après l'attaque, l'emprise sur la victime cesse. Ce pouvoir crée une terrible fissure sur le verre. Il y a 40% de chance que le miroir se brise à la mort de la victime, ce qui est une assez mauvaise nouvelle pour un adepte.

Contrôler le reflet

Cette compétence permet au sorcier Mirage de changer l'image réfléchi dans le miroir qu'il touche. Cela peut être de façon subtile (la couleur des rideaux) ou grossière (toutes les personnes sont

rendues hideuses). L'effet restera jusqu'à ce que le sorcier touche à nouveau ce miroir. La difficulté dépend du degré de changement, et la taille du groupe ciblé. Le MJ détermine la difficulté, mais la liste suivante fournit une ligne directrice. Beaucoup de sorciers Mirage utilisent ce pouvoir pour se créer des reflets.

ND Situations

5	Tout le monde a une couleur d'yeux différente
10	Toutes les dames voient leur pire défaut physique légèrement amplifié
15	Les hommes du château sembleront tous avoir des barbes et des vêtements de femmes
25	Lord Mortimer se verra horriblement défiguré

Observer

Cette compétence permet à son utilisateur de voir à l'intérieur d'un miroir le reflet de n'importe quel autre miroir qu'il connaît. La difficulté dépend de la distance à laquelle se trouve ce miroir.

ND Lieu

5	La pièce voisine
10	Le village voisin
15	La ville voisine
25	Le pays voisin

Scruter l'avenir

Cette compétence permet au sorcier de regarder dans le futur qui sera réfléchi par le miroir. Vous devez regarder dans un miroir qui un jour aura le reflet que vous voulez voir. Cependant, si vous ne possédez pas le miroir en question, mais que vous savez où il se trouve, vous pouvez vous connecter à ce miroir en utilisant la compétence Observer en premier. Le problème de ce pouvoir est qu'il ne donne aucune garantie que le miroir en question produira le reflet du futur que vous recherchez. Si vous le déplacez après l'avoir utilisé, vous n'obtiendrez pas le résultat désiré. La difficulté dépend de la distance dans le temps du reflet que vous voulez voir.

ND Distance temporelle

10	Demain
15	La semaine suivante
25	L'année suivante
40	Les 100 prochaines années

Scruter le passé

Cette compétence permet à son utilisateur de voir les reflets du passé de n'importe quel miroir qu'il

connaît. Les mêmes règles que la compétence Scruter l'avenir s'appliquent à cette compétence, sauf que c'est pour observer le passé et non l'avenir. Avec la scrutation du passé, vous pouvez simplement voir ce que le miroir a une fois réfléchi. Ce n'est pas important que le miroir ait été déplacé puisque les reflets sont déjà stockés dedans. Cependant, il peut être frustrant d'oublier que ce miroir était dans un autre endroit quand vous voulez observer ce qui s'est passé dans le lieu où il est en ce moment.

ND Distance temporelle

10	Hier
15	La semaine passée
25	L'année dernière
40	Les 100 dernières années

Vol de l'âme

Avec cette compétence, le sorcier peut drainer les sentiments et l'âme d'une personne dans un miroir, rendant celle-ci sensible aux ordres du sorcier. Le sorcier mirage doit être en contact avec la personne quand celle-ci regarde le miroir ou quand le sorcier la regarde depuis le miroir. Aussi longtemps que ces conditions sont assurées, le miroir n'a pas besoin d'être toujours le même. Beaucoup de personnes ont succombé à ce pouvoir en croyant qu'il suffisait de détruire un seul miroir pour se libérer.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour. Le sorcier doit réussir un jet de détermination contre la détermination X 5 de la cible. Si le sorcier réussit ce jet, la victime gagne un point d'ombre. Si le sorcier rate ce jet, la victime sent que quelque chose ne va pas. A chaque jour que la victime évite de regarder dans tout miroir, elle perd 1 point d'ombre. Cependant, passer devant un miroir et ne pas regarder son reflet demande un jet d'esprit contre un ND égal au total de points d'ombre accumulés X 5.

Les points d'ombre sont bons et mauvais pour le sorcier. La victime est extrêmement sensible à l'influence du sorcier. La victime obéit à tout ordre ou demande qu'elle reçoit du sorcier, à moins qu'elle ne réussisse un jet de détermination contre un ND égal au total des points d'ombre X 5, qu'elle soit consciente ou pas de cet ensorcellement. Cependant, la victime bénéficie d'un bonus de + 5 à son jet si elle a conscience d'être ensorcelée. Malheureusement, plus la victime a de points d'ombre (maximum 5), plus elle devient morose et

dépressive. Chaque jour, la victime doit faire un jet d'esprit contre un ND égal au total des points d'ombre X 5. Si la victime rate ce jet, elle tente de se suicider de la manière la plus expéditive. Une fois que la victime a raté ce jet, elle échouera automatiquement le prochain jet qu'elle devra faire, en supposant qu'elle soit encore en vie, à moins d'avoir perdu un point d'ombre. Cependant, si la victime a toujours tous ses points d'ombre, elle devra recommencer le jet le lendemain. Le sorcier ne peut avoir qu'une seule victime à la fois.

Secrets du MJ

Même la majorité des maîtres de la sorcellerie Mirage ne connaît pas l'origine de leur sorcellerie. La lignée de Mirage a souffert de sectes prédatrices et anti-sorciers comme la Rilasciare. Comme les sorciers Mirage ne savent pas protéger leur propre lignée, ils restent très discrets.

En fait, l'initiateur de ce pouvoir était un des frères de Montanus. Il s'appelait Estrenius. Comme Montanus, Estrenius était aussi un sénateur, mais c'est là que s'arrêtent les similitudes. Estrenius était un dandy et un faible. Il avait été placé au sénat pour garantir une seconde voix à son frère. Il était d'accord avec tout ce que voulait Montanus, et en retour il était autorisé à se pomponner autant qu'il le désirait. Il a rejoint Montanus lorsqu'il a conclu le pacte avec les Synchrones, mais il est resté tout le temps blotti auprès de lui. Quand le pacte fut conclu, malgré tous ses nouveaux pouvoirs, il ne restait guère plus qu'un outil pour son frère. Tant et si bien que tous les pouvoirs d'Estrenius furent historiquement attribués à Montanus. Quand le danger que représentait la nouvelle église vaticine devint évident, Estrenius fut le premier sénateur à quitter Numa, et il s'établit avec sa famille dans le pays qui sera plus tard connu comme la Montaigne. Depuis leur nouveau pays, Estrenius utilisa son pouvoir pour soutenir la famille de son frère et fit de son mieux pour se retirer du devant de la scène publique. Cependant, il ne se passa pas longtemps avant qu'un de ses descendants ne se satisfasse pas de jouer les seconds rôles auprès des descendants de Montanus. Durant le règne de Carleman, la famille tenta de prendre le peu de pouvoir qui restait aux descendants de Montanus, pensant qu'ils seraient une cible facile.

Malheureusement, la famille Estrenius sous-estima la famille Montanus, et son désir de conserver ce qui

lui restait. Après un bref affrontement, la famille Estrenius fût forcée de s'enfuir pour garder la vie sauve. La sorcellerie était une marque de noblesse et de pouvoir, et la famille Montanus savait qu'une autre famille de sorciers pouvait les menacer à moins de les écraser. Ils chassèrent autant de personnes de la famille d'Estrenius qu'ils le purent, les forçant à entrer dans la clandestinité lors de la formation de la nation de Montaigne. Quelques-uns prirent la mer pour s'établir en Avalon. Ils coupèrent tout contact entre eux pour leur propre sécurité et disparurent silencieusement. Satisfaite qu'ils ne constituent plus une menace, la famille Montanus les laissa tranquilles. Avec une lignée qui faisait de son mieux pour se fondre parmi le peuple où ils vivaient, la sorcellerie de Mirage se dilua en Montaigne et en Avalon. Les sorciers de sang pur sont rares, mais il est connu que de tels individus voient le jour presque par hasard.

Comme toutes les sorcelleries du pacte avec les négociateurs, Mirage a un effet sur la grande barrière. Chaque utilisation de mirage permet aux autres races de regarder à travers la barrière. À travers Mirage, les Synchrones regardent avec envie les pathétiques singes qui ont volé leurs terres...

Mixtio (Filles de Sophie uniquement)

Compétences (femmes) : Fausse potion, Hydromancie, Potions (Baume guérisseur, Philtre d'invisibilité, Philtre de Force, etc.)

Apprenti (femmes) : Clairvoyante

Adeptes (femmes) : Médium

Maître (femmes) : Devineresse

Compétences (hommes) : Agilité, Force, Perception, Rapidité, Résistance

Apprenti (hommes) : Endurance

Adeptes (hommes) : Guérison

Maître (hommes) : Force intérieure

Le sang qu'ont en commun les descendants de la Dame du Lac véhicule un type de sorcellerie unique en son genre, appelé *Mixtio*. Il tire ses pouvoirs des eaux mystiques de Bryn Bresail, les rivières, les lacs et tous les cours d'eau appartenant à la Dame du Lac.

Les mages *Mixtio* ont pour habitude d'utiliser l'eau à des fins de clairvoyance, de mixtion des potions et élixirs, ou d'amélioration de sa force physique. Tout cela puise son origine dans les eaux de Bryn Bresail, des eaux qui coulent dans les veines des descendants de la Dame.

En général, les femmes ont les dons de mixtion et de clairvoyance, et les hommes celui d'atteindre la perfection physique. Parfois, un mage *Mixtio* (un sur cent environ) affiche la forme de sorcellerie associée au sexe opposé. L'enfant d'un sorcier né avec le don peut avoir une forme ou l'autre. De toute façon, chacune est une face de la même pièce. Par contre, un sang-mêlé n'a pas le droit de choisir l'une ou l'autre forme de *Mixtio*.

Les deux versions affichent certains points communs, ce qui s'explique par leur même origine. Tous les mages *Mixtio* sont capables de respirer sous l'eau. Bien que leur magie soit d'origine Sidhe, le fait d'acheter la magie *Mixtio* n'offre pas à votre personnage l'avantage Sang Sidhe. La magie *Mixtio* se manifeste tout simplement autrement que par cet avantage. Par contre, les mages *Mixtio* peuvent parfaitement acheter l'avantage Sang Sidhe.

Mixtio (femmes)**Apprenti : Clairvoyante**

Vous savez mixtionner des potions spéciales qui produisent un effet temporaire sur les personnes qui les ingurgitent. Quand vous mixtionnez une potion, vous êtes capable d'en créer un nombre de doses égal à votre niveau de maîtrise. Vous pouvez également user d'hydromancie, contempler un bassin d'eau et distinguer des visions dans le temps comme dans l'espace.

En qualité d'apprentie, votre hydromancie est limitée au présent. En outre, vous ne pouvez entendre et voir se dérouler à proximité d'un lieu, d'un individu ou d'un objet qui vous est familier. Vous pouvez tenter de voir et d'entendre quelque chose dont vous avez entendu parler, mais votre ND augmentera alors de 10. Si vous n'avez vu l'objet de votre hydromancie qu'une fois ou deux, votre ND augmentera seulement de 5. Il n'y a aucune portée maximale pour ce pouvoir. Par exemple, si vous souhaitez observer un ami vivant dans l'Empire du Croissant alors que vous êtes en Avalon, vous ne subissez pas la moindre pénalité.

En outre, une apprentie respire sous l'eau et est capable de dire si un individu est bon ou mauvais. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous savez instinctivement (aucun jet à effectuer) s'il s'agit d'un héros, d'un vilain ou d'un scélérat, quelle que soit sa Réputation actuelle. Quand vous êtes plongée dans l'eau, vous ne tombez pas sous le coup des règles de la noyade. Par contre, celles-ci s'applique s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution comportant moins de trois quarts d'eau. Enfin, vous êtes particulièrement séduisante. Vous gagnez l'avantage Séduisante (Plus que la moyenne) ou bénéficiez si vous le souhaitez d'une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisante (Eblouissante), Séduisante (Intimidante) ou Séduisante (Beauté divine).

Adeptes : Médium

Alors que vous affilez vos talents, la puissance de vos potions et votre hydromancie croissent. Vous pouvez désormais, dans certaines limites, voir et entendre dans le passé ou le futur. Vous ne pouvez rien voir de ce qui a pu arriver avant votre naissance et il vous est impossible de prédire l'avenir au-delà d'un an. Chaque semaine dans l'avenir augmente

votre ND de 1. Pour chaque tranche de deux années dans le passé, le ND augmente de 1.

En outre, vous acquérez le pouvoir de vous rendre à Bryn Bresail par le biais de bassins magiques dispersés et cachés à travers tout Théah. Pour ce faire, le personnage doit s'immerger dans le bassin et faire appel à son pouvoir. Un tel moyen de transport est désorientant, semblable au mal du passage (en moindre) dont sont victimes les sorciers Portés. Pour utiliser un tel bassin, effectuez un jet d'Esprit + Hydromancie ND 20. Pour chaque passager que vous emmenez, augmentez votre ND de 10. En outre, toute personne qui vous accompagne doit lancer un dé (non-explosif) auquel elle soustrait sa Détermination. Elle est victime de désorientation durant autant de tours que le résultat du jet. Le ND de toutes les actions de la personne désorientée augmente de 10.

Maître : Devineresse

Lorsque vous devenez une maîtresse, vos talents d'hydromancie sont à leur apogée et vos potions sont plus puissantes encore que celles des adeptes. Vous n'êtes plus limitée à votre naissance pour voir dans le passé. En outre, vous n'avez plus de limite pour prédire l'avenir. Ainsi, vous ne devez plus tenir compte des malus aux ND propres aux adeptes.

Par contre, pour chaque tranche de cinq années dans le passé ou l'avenir, le ND augmente de 1.

Compétences

Fausse potion

Parfois, il s'avère utile de confier à quelqu'un quelque chose qui ressemble à une potion mais qui n'en est pas une. Lorsque vous souhaitez obtenir un produit ayant l'apparence, le goût, l'odeur et la consistance d'une autre potion, ajoutez votre rang de Potion en question à celui de Fausse potion de diviser le résultat par deux (en arrondissant à l'entier inférieur). Utilisez ensuite ce rang à la place de votre compétence Potion. Exemple : si vous souhaitez faire une Fausse potion de guérison et que vous possédez 1 et 3 dans les deux compétences concernées, vous effectuez votre action en lançant (rang d'Esprit + 2) dés.

Il est impossible de distinguer une Fausse potion d'une vraie, sauf qu'elle ne produit pas les effets attendus. Par contre, les Fausses potions ne comptent pas le nombre maximum de potions

pouvant affecter une personne à un même moment. Pour créer une Fausse potion, il faut tenir compte des mêmes ingrédients et modificateurs au ND que la potion normale.

Hydromancie

Grâce à un bassin d'eau douce, vous pouvez voir et entendre ce qu'il se passe dans un autre lieu. Pour ce faire, vous devez utiliser un dé d'héroïsme et effectuez un jet de (niveau de maîtrise +1) + Hydromancie contre un ND de 20, en tenant compte des éventuels modificateurs liés à votre niveau de maîtrise. Par exemple, si une adepte disposant de 4 rangs en Hydromancie tente d'observer un individu qu'elle connaît bien, elle lance 7g3. L'utilisation de cette compétence demande plusieurs minutes et son ND de 10 si l'hydromancienne est perturbée (combat, etc.). Toute personne située près du bassin peut voir et entendre la scène qu'il dépeint.

Dés que votre niveau de maîtrise augmente, vous pouvez distinguer le passé et l'avenir. Lorsqu'on observe le passé, les images sont couvertes d'une sorte de brume jaune, semblable à la couleur d'un vieux parchemin. Cela cache certains détails de l'événement mais, généralement, sans incidence. Quand on s'attache au futur, les images sont floues et les sons on davantage l'air de chuchotements. Cela ne fait bien sûr qu'empirer lorsque l'on tente de prédire un futur lointain.

Quand une sorcière utilise la compétence Hydromancie pour tenter de voir quelque chose, le MJ a le droit d'utiliser un dé d'héroïsme pour remplacer la vision par autre chose. C'est une excellente manière de livrer un indice ou d'ajouter une intrigue à l'histoire. Les visions du MJ n'ont pas de limite en termes de temps et d'espace. Les hydromanciennes les appellent les « Courants du Destin » et les considèrent comme des bénédictions. Cela permet également d'empêcher les personnages d'obtenir certaines informations trop rapidement mais n'abusez jamais de cette alternative.

Potions

Bien que chaque potion constitue une compétence différente, elles ont certains traits communs, décrits ci-dessous. Lorsque vous mixtionner une potion, vous devez effectuer un jet d'Esprit + rang de compétence contre le ND de la potion. Si la potion affiche d'autres ingrédients que de l'eau, vous pouvez tenter de la mixtionner en omettant certains de ses composants. Pour chaque ingrédient

manquant, le ND de votre jet augmente de 10. Quand on mixtionne une potion, les ingrédients sont détruits. Plusieurs potions peuvent affecter une personne à un même moment, mais ce nombre ne saurait excéder son rang de Gaillardise (minimum 1). En outre, il n'est pas possible d'être sous l'effet de deux potions de même type (philtre, huile, etc.). Quand quelqu'un prend une potion de trop, la première ingérée est annulée et la nouvelle prend effet. A moins que le contraire ne soit précisé, les effets d'une potion durent un acte. Il faut une demi-heure pour mixtionner une potion.

Il est nécessaire de préciser que certaines potions modifient les traits et les compétences. On ne peut jamais dépasser le rang 7 ou descendre sous le rang 0. Exemple : si un personnage disposant d'une Gaillardise de 5 avale une potion augmentant sa Gaillardise de 3 rangs, il passe à 7, pas à 8. On ne peut modifier un rang que jusqu'à concurrence de son niveau de maîtrise. En outre, pour chaque niveau d'altération au-delà du premier, votre ND augmente de 5. Exemple : si vous êtes une maîtresse et si vous augmentez la Gaillardise d'autrui de 3, votre ND augmente de 10.

Les potions prennent diverses apparences et leur utilisation tombe sous le sens. Les élixirs et philtres sont avalés, les fumées et vapeurs sont inhalées, les baumes, poussières, huile et poudres sont appliquées sur le corps. Chaque potion constitue une compétence différente. Transformer une potion d'un type en une autre (une huile en philtre, par exemple) augmente de 5 le ND visant à la créer.

Compétences Potions

Il s'agit là d'un recueil de toutes les potions couramment mixtionnées. Cela ne constitue donc pas une liste exhaustive de toutes les potions créées par les hydromanciennes au fil de leur histoire. Si vous souhaitez concevoir une nouvelle potion, décrivez-en ses effets à votre MJ. S'il approuve cette nouvelle potion (peut-être en modifiant ses effets), il lui assignera un ou plusieurs ingrédients et un ND.

En plus des ingrédients précisés, une bouteille d'eau douce entre dans la composition de toutes les potions. L'hydromancienne doit l'obtenir d'un point naturel (ruisseau, lac, source, etc.). A la discrétion du MJ et selon son origine, l'eau issue des sources d'Avalon peut réduire le ND de 5.

Baume de guérison

ND de base : 15

Ingrédients : une croûte d corps du mixtionneur

Appliquer ce baume à votre patient et celui-ci va vite guérir. Cette potion vous débarrasse de toutes vos blessures légères et d'une blessure grave.

Baume rafraichissant

ND de base : 15

Ingrédients : une feuille de chêne fraîche

Quand ce baume est appliqué sur le corps de quelqu'un, il immunise cette personne contre les dommages provoqués par un climat brûlant, comme celui du désert par exemple. En ce qui concerne la table des effets climatiques (c. page 179 du Guide du Maître), le personnage subit des dommages normaux face à un temps froid et déchaîné. Mais du côté le plus chaud de la carte, la valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne. Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case. Ainsi, quand un personnage doit normalement subir 4g2/1 heure, il n'est victime que de 1g1/1 heure.

Eau de verre (Baume)

ND de base : 30

Ingrédients : une mue de serpent

Ce baume modèle la chair de l'utilisateur comme celui-ci le désire, lui permettant de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Pendant toute sa durée d'effet, il peut atténuer ou annuler les avantages Séduisant ou Expression inquiétante, mais il lui est impossible de les acquérir s'il ne les possède pas déjà. Le baume n'accorde pas non plus les avantages Grand et Petit.

Les vêtements et l'équipement ne sont pas affectés.

Élixir de chaleur

ND de base : 20

Ingrédients : une pincée de cendres blanches tirées d'un feu vieux d'un jour au plus

Cette potion garde celui qui la boit au chaud, même dans les pires conditions de froid. Ce personnage est immunisé contre les effets du froid. En ce qui concerne la table des effets climatiques (c. page 179 du Guide du Maître), le personnage subit des dommages normaux face à un temps chaud et déchaîné. Mais du côté le plus froid de la carte, la

valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne.

Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case. Ainsi, quand un personnage doit normalement subir 5g5/1 heure, il n'est victime que de 2g2/1 heure. De même, quand il nage en eau froide ou glacée, considérez qu'il s'agit d'une eau tiède (cf. *Température de l'eau*, page 140 du *Guide du Maître*).

Elixir de chance

ND de base : 30

Ingrédients : une patte de lapin

Lorsqu'on avale cette potion, on devient particulièrement chanceux. Vous gagnez un nombre de dés de chance égal au niveau de maîtrise du mixtionneur de la potion. Les dés de chance servent de la même façon que les dés d'héroïsme pour modifier le résultat d'un jet. Mais contrairement aux dés d'héroïsme, on ne peut les employer à autre chose et ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin de l'histoire. Les dés de chance restant disparaissent une fois l'effet de la potion arrivé à son terme.

Elixir de langues

ND de base : 25

Ingrédients : -

Le buveur de cette potion comprend et parle toutes les langues humaines jusqu'à ce que ses effets s'estompent. En revanche, il ne peut pas lire les langues qu'il ne connaît pas déjà.

Elixir de Velme

ND de base : 15

Ingrédients : une plume d'oiseau chanteur

Quiconque boit cette potion se sent d'humeur à mener des relations amoureuses. Toute tentative de séduction ou de charme réalisée par un membre du sexe opposé bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

Elixir du vol d'aigle

ND de base : 30

Ingrédients : deux plumes d'aigle

Quiconque boit cet élixir est capable de voler, même si cela n'affecte pas sa vitesse habituelle. Cela ôte simplement les restrictions de relief.

Fumée du sommeil

ND de base : 20

Ingrédients : une pincée de sable

Toute personne inhalant de la Fumée de sommeil doit effectuer un jet de Détermination en opposition contre l'Esprit + Fumée de sommeil du mixtionneur. Si ce dernier emporte l'opposition, la victime sombre dans un sommeil profond dont elle ne peut sortir avant l'expiration de la potion.

Huile d'amour parfumée

ND de base : 20

Ingrédients : une douzaine de roses rouges

Toute personne enduite de cette huile semble très séduisante pour les membres du sexe opposé. Toute tentative de séduction ou de charme à l'égard d'un membre du sexe opposé à même de sentir son parfum bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

Huile de bêtise

ND de base : 15

Ingrédients : un sabot de mule réduit en poudre et trois fourmis ouvrières

Un individu enduit de cette potion paraît moins intelligent jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Huile de débilité

ND de base : 25

Ingrédients : un ver de terre et une toile d'araignée

Un individu enduit de cette potion paraît plus faible jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Huile de faiblesse

ND de base : 25

Ingrédients : une queue de souris et trois coquilles d'œufs

Un individu enduit de cette potion paraît moins résistant jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Huile de maladresse

ND de base : 25

Ingrédients : une patte d'albatros et un duvet de jeune faucon

Un individu enduit de cette potion paraît moins gracieux jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Dextérité de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Huile de paresse

ND de base : 25

Ingrédients : une poignée de mousse et une coquille de palourde réduite en poussière

Un individu enduit de cette potion paraît moins rapide jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits. Si le rang de Panache tombe à 0, voici les règles à suivre pour calculer son initiative : il a une action par tour, qui se déroule toujours en phase 10, et son initiative totale est égale à 0.

Murmure de Gilead (Elixir)

ND de base : 25

Ingrédients : un gant de soie blanche

Cette potion camoufle tous les signes de sorcellerie qu'affiche celui qui la boit. Des mains couvertes de sang à cause du Porté auront l'air normales, les yeux verts propres au Pyeryem adopteront une couleur classique et même les marques de Lærdom prennent l'apparence de chair ordinaire.

Cela s'applique à toutes les formes de sorcellerie, même celles comme Nacht et Zerstückung. Par contre, cela ne s'applique pas au chamanisme. Le

bénéfice de cette potion, est perdu si celui qui la boit use de sorcellerie avant son terme.

Philtre antidote

ND de base : 20

Ingrédients : une araignée

En ingurgitant cette potion, l'individu annule totalement les effets de tout poison présent dans son organisme.

Philtre de force

ND de base : 25

Ingrédients : une corne de taureau réduite en poudre et une griffe d'ours

Un individu buvant cette potion est bien plus fort jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Philtre de grâce

ND de base : 25

Ingrédients : une plume de moineau et une dent de serpent

Un individu buvant cette potion est davantage agile jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Dextérité de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Philtre de rapidité

ND de base : 25

Ingrédients : une écaille de poisson et une patte avant de mante religieuse

Un individu buvant cette potion réagit plus rapidement jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Philtre de résistance

ND de base : 25

Ingrédients : un bout de racine d'un vieil arbre et une carapace de tortue terrestre

Un individu buvant cette potion est bien plus robuste jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Philtre des champions

ND de base : 25

Ingrédients : un gant d'escrime usé

Quand on boit cette potion, on devient bien meilleur spadassin. Les compétences Attaque (Escrime) et Parade (Escrime) de celui qui la boit augmentent d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion. Cela prend effet même si le buveur ne connaît pas la spécialisation Escrime. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des compétences.

Philtre d'intelligence

ND de base : 25

Ingrédients : une plume de hibou et une poignée de poils de renard

Un individu buvant cette potion est davantage perceptif et intelligent jusqu'au terme de l'effet. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

Philtre d'invisibilité

ND de base : 30

Ingrédients : un diamant

Quand il boit cette potion grasse, l'utilisateur devient invisible, même de celles qui usent d'hydromancie. Cela affecte également ses vêtements, armes personnelles et autres possessions, en fait tous les objets qu'il peut porter. Ses jets de Déplacement silencieux et de Filature bénéficient de quatre augmentations gratuites.

Poudre du bouffon

ND de base : 25

Ingrédients : une poignée de terre

Un individu aspergé de cette poudre devient un bien piètre spadassin.

Les compétences Attaque (Escrime) et Parade (Escrime) de celui qui la boit diminuent d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion (minimum 0).

Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des compétences.

Poussière de pétrification

ND de base : 40

Ingrédients : une pierre de rivière

Toute personne aspergée par ce fard prend l'apparence de la pierre. Sa peau s'épaissit et devient aussi dure que le roc. L'utilisateur bénéficie de trois dés supplémentaires à lancer (+3g0) sur tous ses jets de blessure mais tous ses dés d'actions augmentent de 2 (maximum 10).

Poussière d'irritation

ND de base : 15

Ingrédients : une pincée de poivre

Quand ce fard est jeté ou soufflé sur quelqu'un, la victime est prise de démangeaisons sérieuses et de crises d'éternuements. Cette distraction augmente le ND de toutes ses actions de 5.

Vapeur d'oubli

ND de base : 20

Ingrédients : les restes d'une toile d'araignée

Quand elle inhale cette vapeur, la victime doit effectuer un jet d'opposition de Détermination contre Esprit + Vapeur d'oubli du mixtionneur. S'il rate le jet, il oublie tous les événements liés à la scène actuelle. Si le mixtionneur obtient quatre augmentations, le trou de mémoire dure jusqu'à la fin de la vue de la victime. Bien entendu, on peut l'informer de ce qui est arrivé mais il ne se rappellera en rien des événements liés à la scène.

Note

Vous aurez noté qu'il n'y a aucune règle de création du Baume de Westmoreland. En fait, seule l'Oracle a le pouvoir de mixtionner cette potion. Pour ce faire, il lui faut des larmes de la Dame du Lac, un élément que peu d'individus peuvent s'offrir. Pour l'anecdote, le Baume enrayer le processus de vieillissement de soixante-quinze à cent cinquante années, après lesquelles le sujet vieillit de nouveau normalement. Cette potion n'affiche pas le moindre effet secondaire.

Selon les filles, le Baume ne fonctionne que sur les femmes descendant de la Dame du Lac et n'a marché qu'une seule fois sur un homme. En effet, les hommes qui l'avalent meurent sur-le-champ. Il n'existe alors aucun moyen de survivre et l'avantage Immunité au poison n'est d'aucun secours.

Mixtio (hommes)

Apprenti : Endurance

Vous êtes un homme parfait. Vous êtes particulièrement séduisant, jamais vous n'avez été malade et vos blessures cicatrisent à une vitesse stupéfiante. Vous gagnez l'avantage Séduisant (Plus que la moyenne) ou bénéficiez si vous le souhaitez d'une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisant (Eblouissant), Séduisant (Intimidant) ou Séduisant (Beauté divine). On considère que vous avez la moitié de votre âge actuel quand on doit déterminer les effets du vieillissement, sauf si vous êtes jeune ou dans la force de l'âge. Vous êtes immunisé contre toutes les maladies. A la fin de chaque scène, vous pouvez effectuer un jet de Gaillardise ND 30 pour guérir l'une de vos blessures graves.

Comme vous êtes un descendant de la Dame du Lac, vous êtes capable de dire si un individu est bon ou mauvais et pouvez respirez sous l'eau. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous savez instinctivement (aucun jet à effectuer) s'il s'agit d'un héros, d'un vilain ou d'un scélérat, quelle que soit sa Réputation actuelle. Quand vous êtes plongé dans l'eau, vous ne tombez pas sous le coup des règles de la noyade. Par contre, celles-ci s'applique s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution comportant moins de trois quarts d'eau.

Adeptes : Guérison

Votre forme physique est plus grande que jamais. Vous résistez très bien à la douleur et lorsque vous recevez des dommages, vos blessures se referment beaucoup plus rapidement que celles de vos compagnons. Votre carapace vous offre un bonus de +5 à votre ND de base pour être touché, ND qui s'élève donc désormais à 10 + (compétence de défense x 5).

Exemple : si vous possédez la compétence Parade (Escrime) à 1, votre ND passe de 25 à 30 tant que vous avez une épée en main. Mais quelqu'un vous désarme, votre ND sera de 10 au lieu de 5. A

n'importe quel moment, il vous est possible d'utiliser un dé d'héroïsme pour guérir une blessure grave.

Maître : Force intérieure

Vous concentrez désormais toute votre puissance pour résister aux dommages. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour réussir automatiquement un jet de blessure, quel que soit son ND. Votre ND de base pour être touché profite encore d'un bonus de +5. Votre ND pour être touché est donc maintenant de 15 + (compétence de défense x 5).

Compétences :

Agilité

Vous êtes particulièrement gracieux. Tous vos jets de Dextérité profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

Force

Vous êtes doté d'une force incroyable. Vous pouvez soulever des charges totalement inhabituelles. Tous vos jets de Gaillardise profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence. Cela s'applique également aux jets de blessure. En outre, vous bénéficiez d'un bonus égal à ce rang de compétence lorsque vous utilisez une arme bénéficiant des habituels bonus de Gaillardise en termes de dommages. Exemple : Vous ajoutez ce bonus lorsque vous maniez une épée mais pas lorsque vous tirez au pistolet ou à l'arc (sauf s'il s'agit d'un arc spécial, comme ceux qu'utilisent les élèves de l'école de Robin des bois).

Perception

Vous êtes attentif et vigilant. Vous prêtez toujours attention aux moindres détails. Tous vos jets d'Esprit profitent d'un bonus de +2 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

Rapidité

Vos mains sont si rapides que nul ne saurait suivre leurs mouvements du regard. Tous vos jets de Panache profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence. Ce bonus s'applique aussi à l'initiative totale, pas aux dés d'action.

Résistance

Vous êtes inébranlable. Vous pouvez endurer des choses qui viendraient à bout du plus grand des hommes. Tous vos jets de Détermination profitent

d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

Porté

Pays d'origine : Montaigne

Compétences : Atteindre, Attirer, Attraper, Ensanglanter, Harmonisation, Poche.

Degré d'apprenti : Objets

Degré d'adepte : Soi

Degré de maître : Les autres

Description : Le plus fameux des héritages magiques (peut-être en raison de l'aspect si spectaculaire de ses effets) est celui de Montaigne. La magie des portails (nommée Porté par ceux qui la pratiquent) permet au sorcier de créer des brèches dans le canevas sur lequel est construit l'univers, de les emprunter et de ressortir ailleurs. Non seulement il semblerait que les portails ainsi créés « saignent », mais certains prétendent aussi avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture de portails, comme des cris de douleur étouffés. Il s'avère que le « sang » du portail n'est pas le seul élément nécessaire à cet héritage, celui du sorcier montagnais l'est tout autant.

Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le « passage », un endroit qui est aussi mortel et mystérieux que la 7^{ème} mer elle-même. Nul ne sait quels êtres le hantent, mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder.

Apprenti

Au début de son apprentissage, le PJ apprend à créer de petits portails, juste assez larges pour laisser passer une main. Puis, on lui enseigne à utiliser le sang. La technique consiste pour le PJ à marquer un petit objet, comme un miroir, un couteau ou une tabatière, avec son sang. Il est ensuite emmené dans une autre pièce où on lui demande de se concentrer sur l'objet en question. Lorsqu'il se sent prêt, il crée une brèche dans le voile de la réalité puis y passe la main pour atteindre l'objet marqué. Lorsque le PJ le sent, il ne lui reste plus qu'à le rapporter par le portail.

Adepte

À ce degré de maîtrise, le PJ a appris à rejoindre les objets marqués de son sang. Là, il se concentre sur l'objet, crée une large brèche dans le voile de la réalité, puis franchit le portail. Lorsque le PJ sent qu'il a rejoint l'objet marqué, il l'attrapa et se retrouve avec l'objet à l'endroit où il l'avait laissé.

Les sorciers apprennent à ne jamais ouvrir les yeux lorsqu'ils sont dans le passage. On raconte que ceux qui ont osé violer cette règle s'y sont perdus à jamais. Bien sûr, nul ne peut prouver cette théorie car la plupart des sorciers sont trop...sages pour ouvrir les yeux lorsqu'ils traversent un portail. Il est probable que ceux qui ne sont jamais arrivés au terme de leur voyage sont les mêmes qui ont décidé d'ignorer les conseils de leur maître.

En outre, le PJ est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1.80m et 100kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le PJ doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est à dire capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique.

Maître

Finalement, le PJ a appris à déplacer des éléments plus grands que lui, notamment d'autres personnes. Les Personnages qui franchissent un portail souffrent du mal du passage, sans parler même du risque, toujours présent, que ceux qui empruntent le passage ouvrent les yeux.

Le PJ ne peut faire passer plus de (rang Détermination) personnages, qui devront toujours s'accrocher à lui. Bien sûr, ceux qui lâcheront prise, dans le maelström séparant deux portails (jet de Gaillardise contre un ND 10, mais seulement lorsque les vents sont vraiment violents), se perdront à jamais.

Les limites de Porté

Le mal du passage

Tout être humain qui franchit un portail, y compris le sorcier qui l'a ouvert, subit le mal du passage. Les symptômes sont proches du mal de mer, mais sont bien plus violents : les nausées et les étourdissements sont fréquents et le malaise peut perdurer des heures.

Lorsqu'un sorcier franchit un portail, le joueur qui l'incarne lance un dé et soustrait le rang de Détermination de son PJ au résultat : le résultat final indique le nombre de tours pendant lequel il souffrira du mal du passage. Jusqu'à ce qu'il soit remis, il fera tous ses jets correspondants à des actions en lançant deux dés de moins. Pour tous les personnages qui ne savent pas (ou ne peuvent pas) utiliser la magie Porté et qui franchissent un portail ensanglanté, le joueur détermine la durée du malaise en lançant un dé sans soustraire le rang de Détermination de son PJ.

Franchir un portail

Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir le portail pour aller jusqu'à un objet ensanglanté. Il n'existe aucune connexion physique entre les deux portails. En d'autres termes, si un héros fait tomber une broche marquée de son sang dans les eaux de l'océan et ouvre un portail jusqu'à cette broche, l'eau ne passera pas par le portail. Mais lorsqu'il la tirera de l'océan, la broche sera mouillée.

De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage...Une bien désagréable option. Par exemple, un héros a laissé une broche ensanglantée dans la chambre d'une dame, qui l'a rangée dans une boîte à bijoux : le héros sera incapable d'accéder à la boîte à bijoux, mais il pourra attirer la broche à lui sans endommager la boîte.

Si un héros a franchi un portail et a rejoint un objet marqué pour finalement découvrir qu'il ne peut pas passer et qu'il n'a aucun autre objet marqué lui permettant de se guider, alors il restera piégé dans le passage à jamais, ou jusqu'à ce que quelque chose le trouve.

L'ancre

Lorsqu'un PJ franchit un portail ou rapporte un objet, il doit y avoir un objet ensanglanté de l'autre côté, une « ancre », et ce que le PJ attire l'objet à lui ou qu'il aille le chercher. Sans cette ancre, la magie ne peut fonctionner.

Amortir une chute

Un adepte ou maître Porté peut tenter d'éviter tous les désagréments liés à une chute en pénétrant un portail entre ciel et terre. Il doit effectuer un jet de Détermination + Atteindre contre un ND dépendant de la hauteur dont il tombe (voir table ci-dessous). Veuillez noter qu'une fois le portail franchi, il doit Marcher jusqu'à un objet Ensanglanté, comme d'ordinaire.

Niveaux de chute ND

1.....	30
2.....	25
3.....	20
4.....	15
5.....	10
6+.....	5

Créer un passage Porté permanent

Pour créer un passage Porté permanent, il ne faut pas moins de cinq maîtres de lignées différentes (c'est à dire qui auraient un ND de 30 pour se transmettre des objets). Il faut construire sur chaque site qu'est censé relier le passage une arche de pierre d'une valeur d'au moins 1000 guilders. Ensuite, les sorciers doivent se rendre sur chaque emplacement et les ensanglanter lors d'un rituel qui dure trois mois (donc six mois pour les deux lieux). Enfin, les sorciers doivent sacrifier de manière permanente 1 rang de Détermination. Cela diminue également le maximum que peut atteindre leur rang de Détermination. En outre, si la détermination de l'un des sorciers tombe en dessous de 0, il meurt lors de la tentative (la création du passage prendra tout de même effet si au moins un sorcier survit). Vu le coût élevé de création de passages, ces derniers restent assez rares à Théah. Ils relient généralement les capitales et autres lieux importants.

Emprunter un passage Porté permanent

Tout le monde peut emprunter un passage Porté permanent. L'utilisateur entre les yeux fermés et marche jusqu'à ce qu'il ressente une secousse, ce qui signifie qu'il est arrivé au terme de son voyage. Une fois l'arche d'arrivée franchie, il subit une blessure grave car le portail lui dérobe une partie de son énergie vitale pour demeurer opérationnel. Les passages qui restent inutilisés pendant plusieurs siècles perdent leur teinte jaune pour prendre une couleur rouge sang. Le premier être qui franchit le

seuil d'un tel portail est totalement consommé pour revitaliser l'énergie du passage. Après cela, le portail fonctionne de nouveau normalement et reprend sa coloration jaunâtre.

Transmettre un objet

Un sorcier Porté peut passer l'un de ses objets Ensanglantés à un autre sorcier Porté en effectuant un jet de Détermination + attirer. Le premier sorcier commence à envoyer l'objet et l'autre ressent un picotement l'informant de l'expédition. Chaque sorcier doit utiliser une action pour mener l'échange à son terme. Plus les sorciers entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé.

Relation entre les sorciers	ND
Jumeaux	5
Père, fils, mère, fille	10
Frère, sœur	15
Oncle, tante, neveu, nièce	20
Cousin germain	25
Autre (dont sans lien de parenté)	30

Compétences

Atteindre

Lorsqu'un héros désire atteindre un objet marqué, où qu'il se trouve, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Atteindre. Le ND de base est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Si un héros désire emmener un autre héros avec lui, cela augmente de 10 le ND. Et pour chaque personnage supplémentaire, il en sera de même (+10). Il faut deux actions pour ouvrir un portail permettant à un homme de passer, et cinq actions pour atteindre le portail suivant. Le temps de voyage diminue d'une action pour deux augmentations réussies lors du jet.

Chaque personnage supplémentaire augmente le temps d'ouverture d'une action et la durée du voyage de deux actions.

Attirer

Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Attirer. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Il

faut une action pour ouvrir un petit portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté.

Attraper

Le Sorcier Porté maîtrise l'art d'ouvrir rapidement de petits portails afin d'attraper balles et autres projectiles et donc de ne pas être touché. En termes de jeu, il s'agit d'une compétence de défense que l'on utilise comme une défense active contre les armes à feu et de jet en général. En outre, lorsqu'il s'en sert au titre de défense active contre des projectiles plus lents (flèches, carreaux, armes de jet, etc.), le sorcier bénéficie d'une augmentation gratuite. Tout ce qui est ainsi « attrapé » finit au travers du portail et est perdu, sans doute à jamais. Cette compétence ne peut pas servir de défense passive et s'avère inutile contre les armes de mêlée.

Ensangler

Lorsqu'un héros désire ensangler un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Ensangler contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le PJ est parvenu à marquer l'objet, ce qui signifie qu'il pourra le localiser et ouvrir un portail à l'endroit où il se trouve. Pour chaque augmentation utilisée lors de ce jet, le ND pour ouvrir un portail à l'endroit où se trouve cet objet sera réduit de 5. Un apprenti peut posséder jusqu'à trois objets ensanglantés à la fois, un adepte six et un maître neuf. Il est possible de détruire le lien avec un objet à n'importe quel moment, mais il faudra l'ensangler à nouveau pour pouvoir rétablir un lien. Le rituel permettant d'ensangler un objet demande 10 actions, mais les traces de sang pourront être nettoyées par une personne suffisamment observatrice pour les avoir remarquées au premier coup d'œil.

Harmonisation

Cette compétence permet au PJ de percevoir, en gros, où se trouvent par rapport à lui-même les objets qu'il a ensanglantés. Chaque rang dans cette compétence permet de percevoir des objets de plus en plus éloignés.

- Rang 1 : jusqu'à 3.5 m
- Rang 2 : jusqu'à 35m
- Rang 3 : jusqu'à 1.5 km
- Rang 4 : jusqu'à 8 km
- Rang 5 : jusqu'à 15 km

Poche

Le héros s'est approprié une petite « poche » dans le passage, où il peut stocker des objets. Ces objets n'ont pas besoin d'être ensanglantés, mais ils doivent respecter certaines conditions :

- Il ne peut s'agir de créatures vivantes, qui ne peuvent tout simplement pas y entrer ;
- Le PJ peut stocker jusqu'à (rang de compétence) x 5 kg d'objets : s'il dépasse cette limite, la poche répandra son contenu sur le passage, où il sera définitivement perdu ;
- Il y a un risque, faible mais il existe, que des objets puissent disparaître de la poche dans laquelle ils ont été placés ; ce n'est donc pas une très bonne idée que d'y laisser des objets uniques ou de très grande valeur. Les sorciers ne savent pas à quoi sont dues ces disparitions, mais selon certaines théories ces objets seraient dérobés (par quelque chose ou quelqu'un) ;
- Un objet placé dans la poche doit avoir une forme propre. Ainsi, des liquides ne peuvent pas être stockés, à moins qu'ils ne soient dans un récipient. Si l'on tente de verser du liquide dans la poche, il glissera sur le portail sans y entrer.

Il faut une action pour atteindre et retirer un objet spécifique de la poche.

Rang 1 : 5 kg de capacité

Rang 2 : 10 kg de capacité

Rang 3 : 15 kg de capacité

Rang 4 : 20 kg de capacité

Rang 5 : 25 kg de capacité

Pyeryem

Pays d'origine: Ussura

Compétences : Forme animale (Autour, Chat, Hibou, Lapin, Léopard des neiges, Loup, Loutre, Ours kodiak, Renard, Souris, etc. Chaque forme est une compétence différente), Homme, Parler

Apprenti : Transformation totale

Adeptes : Transformation partielle

Maître : Transformation spirituelle

Pyeryem est la forme la plus étonnante des arts mystiques, dans le sens où ce n'est pas exactement une forme de sorcellerie. La capacité à adopter une forme animale est plus un acte religieux qu'un pouvoir de sorcellerie, un don né de la relation spirituelle entre les Ussurans et Matushka. C'est aussi elle qui octroie le don de parler aux animaux.

Ceux qui sont dotés de ces capacités considèrent ces dons avec respect. Ils ne doivent pas être utilisés de manière frivoles ou pour le plaisir du spectacle. Ces dons peuvent être retirés si le sorcier en abuse.

L'art de Pyeryem est transmis à l'enfant par sa mère. Une fois ceci fait, un animal viendra jusqu'à l'enfant et lui fera don de son « enveloppe spirituelle », ce qui lui permettra de prendre la forme de l'animal en question en recouvrant toutes les parties de son corps de cette enveloppe spirituelle. L'enfant ne pourra adopter une forme animale ou parler aux animaux avant d'avoir appris à parler aux humains.

Le sorcier doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme animale, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi longtemps que l'homme auquel il a donné cette permission. En revanche, si l'animal venait à mourir, la capacité de changer de forme persisterait. Dans ce cas, l'Ussuran doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes.

Apprenti : La forme de la bête

A ce niveau de maîtrise, vous découvrez seulement le potentiel de votre pouvoir, mais pouvez vous transformer de façon rudimentaire. Vous êtes capable d'adopter une forme animale, ce qui vous permet d'acquérir les capacités de l'animal en

question pour toute la durée de la transformation (qui peut être aussi longue que vous le désirez). Sous votre forme animale, vous pouvez aussi parler aux animaux (ainsi qu'aux possesseurs de ce don), mais pas à des humains ne connaissant pas l'art Pyeryem.

Pour vous transformer, vous devez utiliser une action et un dé d'héroïsme, puis effectuer un jet de Détermination + compétence de la forme animale choisie contre le ND correspondant. Le dé d'héroïsme permet de tenter cette transformation, mais il ne donne aucun autre avantage. Si vous rater votre jet, l'action et le dé d'héroïsme sont perdus. Si vous obtenez un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), vous êtes prisonnier de votre forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil. Vous utilisez la compétence Homme pour reprendre votre forme d'origine (ND 15) de la même manière, mais vous n'avez pas à utiliser d dé d'héroïsme.

Vous pouvez parler à n'importe quel type d'animal vivant en Ussura. Ailleurs, votre MJ déterminera le ND du jet. Il vous faudra alors effectuer un jet de Détermination + Parler. Plus, vous vous éloignez de l'Ussura ou moins l'animal est sauvage, plus la difficulté augmente.

Adeptes : Le cœur de la bête

Vous êtes désormais familier du processus de transformation. Vous le contrôlez mieux et pouvez ne vous transformer que partiellement si vous le souhaitez. Vous choisissez une capacité liée à une forme animale que vous connaissez (même un défaut si vous le désirez) et effectuez ensuite votre jet de transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé d'héroïsme). Si vous réussissez votre jet, seule la partie de votre corps concernée par la capacité animale se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si vous utilisez ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de votre forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de vos yeux et votre nez aura tendance à être très crochu.

Vous ne pouvez faire appel en même temps à deux capacités manifestement ou physiquement incompatibles. Cela recouvre les capacités dont les effets sont antagonistes, ainsi que celles qui affectent la même partie du corps (le MJ a le dernier mot en la matière). Enfin, vous ne pouvez

faire appel à plus d'une capacité d'un même animal à la fois. Vous pourrez ainsi utiliser la capacité de vision nocturne de votre forme de hibou et celle de vol de votre forme d'autour, mais ne pourrez jamais faire appel aux deux capacités avec la forme hibou.

Activer chaque capacité requiert une action car un tel effet demande une concentration bien plus grande qu'une transformation totale. Vous devez toujours utiliser la compétence Homme pour retrouver votre forme d'origine (ND 15) et si vous obtenez un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), vous restez là encore prisonnier de votre forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître : L'esprit de la bête

A ce niveau de maîtrise, vous avez enfin percé l'ultime vérité de la Vénérable Grand-Mère. La forme n'a aucune importance, seul compte l'esprit. Vous pouvez désormais, par l'intermédiaire d'une technique appelée « conjuration de l'esprit », utiliser les capacités des formes animales que vous connaissez sans avoir à vous transformer. Vous pouvez, en une action et en utilisant un dé d'héroïsme, faire appel à autant de capacités d'une même forme animale que vous le souhaitez. Vous ne pouvez cependant faire appel aux capacités que d'une seule espèce lorsque vous utilisez ce pouvoir. En outre, vous n'avez plus besoin d'utiliser la compétence Homme pour reprendre votre forme d'origine puisque vous n'avez subi aucune transformation physique. Les effets de la conjuration s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou avant si le sorcier a décidé de les interrompre.

Les différentes formes animales

Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes formes animales que peuvent choisir les sorciers Pyeryem, ainsi que les capacités correspondantes. Celles marquées d'un astérisque (*) requièrent l'approbation du MJ. Théoriquement, elles appartiennent à certains Knias et le MJ peut les interdire s'il pense qu'elles déséquilibrent le jeu.

Asproie (ND : 20)

Capacités : Attaque (Morsure Og2), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Pas de prise, Vitesse, Voler

Notes : Esquive et Gaillardise -1 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de prise et Voler.

Autour (ND : 15)

Capacités : Attaque (Serres Og2), Gaillardise -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Voler, Vue perçante

Notes : Gaillardise -2 et Vitesse ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de manipulation fine et Voler.

Biche (ND : 35)

Capacités : Attaque (Cornes Og2), Dextérité +3, Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de prise, Sauter, Vitesse

Notes : Dextérité +3 et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Boca (ND : 10)

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Sauter

Notes : Esquive et Gaillardise -1 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de manipulation fine et Sauter.

Canard (ND : 15)

Capacités : Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Voler

Notes : Pas de prise et Voler ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Chat (ND : 15)

Capacités : Chute, Dextérité +1, Gaillardise -2, Grimper, Ouïe fine, Pas de prise, Silence, Vision nocturne

Notes : Dextérité +1 et Gaillardise -2 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de

transformation partielle, tout comme Pas de prise et Silence.

Cheval (ND : 15)

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +2, Pas de prise, Vitesse

Notes : Gaillardise +2 et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Chèvre (ND : 10)

Capacités : Attaque (Cornes Og2), Gaillardise +2, Pas de prise

Notes : Gaillardise +2 et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Corbeau (ND : 15)

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Voler

Notes : Pas de manipulation fine et Voler ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Drache (ND : 45)

Capacités : Attaque (Griffes Og2), Attaque (Morsure Og3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +3

Grenouille (ND : 15)

Capacités : Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sauter

Notes : Nager et Pas de manipulation fine ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Hibou (ND : 10)

Capacités : Dextérité -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne, Voler

Notes : Pas de manipulation fine et Voler ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Homme (ND : 15)

Notes : cette compétence permet au sorcier Pyeryem de retrouver sa forme d'origine en dissipant les effets de l'enveloppe spirituelle de l'animal dont il

a adopté la forme. Cette compétence ne requiert pas l'utilisation d'un dé d'héroïsme.

Lapin (ND : 15)

Capacités : Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue perçante

Notes : Esquive et Gaillardise -2 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de prise et Vitesse.

Léopard des neiges (ND : 35)

Capacités : Attaque (Griffes Og2), Attaque (Morsure Og2), Chaleur naturelle, Gaillardise +2, Grimper, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue faible

Notes : Attaque (Griffes) et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Loup (ND : 25)

Capacités : Attaque (Morsure Og2), Gaillardise +1, Hurllement, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence

Notes : Gaillardise +1 et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Loutre (ND : 15)

Capacités : Gaillardise -1, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle

Notes : Gaillardise -1 et Nager ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Oiseau chanteur (ND : 15)

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Dextérité +2, Gaillardise -3, Pas de manipulation fine, Voler

Notes : Esquive et Gaillardise -3 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de manipulation fine et Voler.

Ours kodiak (ND : 35)

Capacités : Attaque (Griffes Og3), Attaque (Morsure Og2), Chaleur naturelle, Dextérité -2,

Gaillardise +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

Notes : Dextérité -2 et Gaillardise +3 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine.

Phénix*(ND : 30)

Capacités : Attaque (Morsure Og3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Voler

Notes : Pas de manipulation fine et Voler ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Poisson (ND : 10)

Capacités : Nager, Pas de prise, Respiration aquatique

Notes : Nager et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Renard (ND : 15)

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Hurllement, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Silence

Notes : Esquive et Gaillardise -1 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de prise et Silence.

Renne (ND : 10)

Capacités : Attaque (Cornes Og2), Chaleur naturelle, Dextérité +1, Pas de prise

Notes : Dextérité +1 et Pas de prise ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Sanglier (ND : 15)

Capacités : Attaque (Cornes Og3), Gaillardise +1, Pas de prise, Vitesse

Notes : Pas de prise et Vitesse ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Serpent (ND : 20)

Capacités : Attaque (Morsure Og2), Creuser, Dextérité +1, Pas de prise, Grimper, Mauvaise ouïe, Silence, Vitesse

Notes : Attaque et Mauvaise ouïe ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de prise et Vitesse.

Singe (ND : 20)

Capacités : Chuter, Dextérité +1, Grimper

Souris (ND : 15)

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -3, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne

Notes : Esquive et Gaillardise -3 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Tortue (ND : 15)

Capacités : Dextérité -1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Retenir son souffle

Notes : Dextérité -1 et Esquive ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Nager et Pas de prise.

Explications des capacités

Note : les effets d'une capacité ne s'appliquent que lorsque cette capacité est active.

Attaque (Griffes, Morsure, etc.) :

Vous pouvez utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, serres, etc.) comme arme. La valeur de dommages, est généralement de Oq2 ou de Oq3. Son rang d'attaque est égal à son rang dans la compétence Forme animale en question.

Si un animale n'a pas de compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de Oq1. Vous utilisez alors la compétence Forme animale en question comme compétence d'attaque. Lorsqu'une capacité « morsure » est active, vous ne pouvez pas parler à d'autres personnages, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers Pyeryem.

Chaleur naturelle :

Vous ne subissez pas les effets des froids extrêmes, mais les chaleurs extrêmes (pas le feu) vous affectent deux fois plus intensément que la normale.

Chute :

On considère que vous avez un rang de plus dans la compétence Amortir une chute (rang 1 si vous ne la maîtrisez pas).

Creuser :

Vous pouvez creuser un tunnel suffisamment grand pour vous y faufiler sous votre forme actuelle. Vous creusez d'un nombre de centimètres par tour égal à votre Dextérité x 5.

Dextérité :

Votre rang de Dextérité est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale

Esquive :

Votre ND pour être touché est augmenté de la valeur indiquée dans la description de la forme animale. Cette capacité représente la difficulté à vous infliger des dommages en raison de votre rapidité, de votre taille, etc.

Gaillardise :

Votre rang de Gaillardise est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale

Grimper :

Vous effectuez tous vos jets d'Escalade en lançant trois dés supplémentaires.

Hurllement :

Vous pouvez communiquer avec d'autres animaux et des sorciers Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

Nager :

Votre vitesse de déplacement n'est pas modifiée lorsque vous nagez.

Odorat développé :

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'odorat et de pistage en lançant trois dés supplémentaires.

Ouïe fine :

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'ouïe en lançant trois dés supplémentaires.

Ouïe mauvaise :

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'ouïe en lançant deux dés moins.

Pas de manipulation fine :

Vous ne tenez pas compte du résultat de votre meilleur dé lorsque vous essayez de manipuler des objets avec vos griffes, serres, etc.

Pas de prise :

Vous ne pouvez pas tenir ou manipuler quoi que ce soit, sauf peut-être – et avec difficulté – dans votre bouche, gueule, etc.

Respiration aquatique :

Vous respirez dans l'eau comme s'il s'agissait d'air. Vous n'êtes donc pas victime des effets de la noyade dans l'eau, mais hors de l'eau.

Retenir son souffle :

On considère que vous avez trois rangs de plus en Détermination que sous forme actuelle lorsqu'on utilise les règles de noyade qui figurent dans le *Guide du Maître*.

Sauter :

Vous effectuez tous vos jets de Sauter en lançant trois dés supplémentaires.

Silence :

Vous effectuez tous vos jets de Déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires.

Vision nocturne :

Vous voyez, même dans une obscurité presque totale. Les sources de lumière violente vous forcent à effectuer tous vos jets d'action en lançant un dé de moins.

Vitesse :

Vous disposez d'un dé d'action supplémentaire à chaque tour.

Voler :

Vous pouvez voler.

Vue faible :

Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant deux dés de moins.

Vue perçante :

Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires.

Création de nouvelles compétences animales

A un moment ou un autre, un pratiquant Pyeryem souhaitera peut-être adopter l'enveloppe d'un animal qui n'apparaît ni dans cette liste ni dans un autre supplément. Lorsque vous devez créer une telle compétence animale, utilisez les règles suivantes.

Pour créer une compétence animale, choisissez d'abord la créature concernée puis, en compagnie de votre MJ, déterminer quelles capacités elle devra conférer. Les capacités négatives doivent faire la paire avec les capacités positives. Ainsi, une capacité purement nuisible, comme Gaillardise -1, Pas de prise ou Vue faible, doit faire la paire avec une capacité avantageuse, comme Gaillardise +2 ou Voler. Cette paire ne forme qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Une fois les capacités choisies, vous devez calculer le ND de la compétence. Celui-ci est égal à 5 plus le total des modificateurs dus aux capacités choisies. Reportez-vous à la table qui suit pour déterminer les modificateurs des compétences.

Table des capacités de Pyeryem	Modificateur
Attaque (Og2/Og3)	+5/+10
Chaleur naturelle	+5
Chuter	+5
Creuser	+5
Dextérité	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Esquive (+5/+10)	+5/+10
Gaillardise	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Grimper	+5
Hurler	+5
Nager	+5
Odorat développé	+5
Ouïe fine	+5
Ouïe mauvaise	-5
Pas de manipulation fine	-5
Pas de prise	-10
Respiration aquatique	+10
Retenir son souffle	+5
Sauter	+5
Silence	+5
Vision nocturne	+5
Vitesse	+5
Voler	+10
Vue faible	-5
Vue perçante	+5

Le personnage souhaitant faire l'acquisition de la nouvelle compétence doit partir à la recherche de l'animal du type désiré et marchander la compétence (cf. page 216 du *Guide du Joueur*). Il faut effectuer des recherches poussées en ce qui concerne les créatures particulièrement rares ou puissantes, y consacrer même une aventure entière. Le MJ peut exercer un droit de veto en ce qui concerne tous les animaux qui ne lui paraissent pas opportuns (dinosaures, méduse, etc.). Les animaux qui ressemblent à ceux déjà décrits (par exemple, le chien est apparenté au loup) doivent coller autant que possible à la créature qui les inspire.

Sorte

Pays d'origine : Vodacce

Compétences : Arcane, Bâton, Coupes, Deniers, Épées

Apprenti : Sentir les Filaments, bénédiction et malédictions

Adepte : Tendre les filaments

Maître : Tisser et détruire les filaments

La magie de la destinée est la voie de sorcellerie la plus rare de Théah. Elle n'est pratiquée qu'en Vodacce et cet héritage magique n'est présent que dans le sang des femmes. Ceux qui sont réceptifs aux pouvoirs de Sorte peuvent distinguer la toile de la destinée et les liens de ses filaments avec toutes les choses. En approfondissant ses aptitudes, la *strega del sorte* (sorcière de la destinée) peut aussi apprendre à reconnaître les différents types de filaments. Enfin, les plus grandes sorcières (appelées *nonna* par les sorcières de moindre niveau) peuvent tisser ou détruire des filaments de destinée, un pouvoir particulièrement dangereux.

Les filaments de la destinée

Lorsqu'une sorcière de la destinée débute son apprentissage, elle apprend à observer les filaments en utilisant un jeu de cartes divinatoires. Ce jeu comporte 78 cartes, qui se répartissent entre arcanes majeurs et mineurs. Les arcanes mineurs (56) sont divisés en quatre séries : bâtons, coupes, deniers et épées. Chaque série comporte quatorze lames, dont quatre têtes (roi, reine, cavalier et valet) et dix lames numérotées de 1 à 10. Les arcanes majeurs (22) sont différents : ils ne se répartissent pas en série et sont juste numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait référence lorsqu'on parle tout simplement des « arcanes ».

La sorcière de la destinée apprend à distinguer les filaments du destin en découvrant les relations existant entre les arcanes mineurs. Elle lit les motifs compliqués dessinés par les filaments de la destinée en mélangeant, distribuant et observant les cartes. Chaque suite de cartes correspond à un filament spécifique. Une fois qu'elle est parvenue à comprendre la signification symbolique des différentes suites, elle peut alors aussi comprendre la signification du filament.

Les arcanes majeurs révèlent les forces et les faiblesses qui se cachent dans le cœur de chaque homme. Si la sorcière de la destinée ne peut jamais modifier un arcane, elle peut utiliser ses connaissances pour jouer sur les faiblesses qu'elle a pu découvrir.

Sens des arcanes mineurs

Bâtons

Les bâtons sont les filaments verts qui représentent l'autorité. Un filament de bâton reliant deux personnes indique une relation basée sur le statut social ou le respect (forcé ou naturel), plutôt que sur les émotions ou le commerce.

Coupes

Les coupes sont les filaments bleus qui représentent les passions. Un filament de coupe indique un lien émotionnel entre deux individus.

Deniers

Les deniers sont les filaments jaunes qui représentent le commerce. Un filament de denier reliant deux personnes indique une forme de relation d'affaire ou une relation basée sur une question financière.

Épées

Les épées sont des filaments rouges qui représentent le conflit. Un filament d'épée indique un certain niveau de conflit (émotionnel ou physique) entre deux individus.

Filaments noirs

Dans la tradition des sorcières de la destinée, le filament noir est synonyme de mort imminente. Néanmoins, il n'apparaît pas toujours avant la mort d'une personne, aussi existe-t-il probablement une autre condition liée à sa formation. On ne peut étirer, tendre, créer ou couper les filaments noirs. Cependant, les sorcières de la destinée qui apprennent cette compétence voient les filaments noirs lorsqu'ils se forment et restent parfois plus jeunes que la nature ne le permet normalement (voir la main noire, ci-dessous). Seules les adeptes et les maîtresses sont capables d'apprendre cette compétence.

Sens des arcanes majeurs

Il existe vingt-deux arcanes majeurs dans un jeu divinatoire Sorte. Contemplées toutes ensemble, par ordre numérique, ces cartes forment ce que les *streghe del sorte* appellent « la Grande Histoire ».

Les arcanes majeurs prennent la forme d'images fantomatiques flottant au-dessus des personnes qu'ils accompagnent. Ces images peuvent apparaître dans le bon sens, leur aspect positif, ou dans le sens inverse, leur aspect négatif. La forme positive d'un arcane indique normalement une certaine forme de force, tandis que la forme inversée d'un arcane indique une faiblesse. La seule exception à cette règle concerne la carte Légion, dont l'aspect positif est lié à la forme inversée et l'aspect négatif à la forme normale.

Arcanes des héros		
Arcane	Travers	Vertu
0 Le Mat	Curieux	Béni des dieux
1 Le Bateleur	Ambitieux	Volontaire
2 La Papesse	Hédoniste	Intuitif
3 L'Impératrice	Libertin	Rassurant
4 L'Imperator	Impulsif	Confiant
5 Le Hiérophante	Naïf	Inspiré
6 L'Amoureux	Amour impossible	Passionné
7 Le Chariot	Présomptueux	Victorieux
8 La Justice	Critique	Exemplaire
9 L'Hermite	Entier	Concentré
10 La Roue de la Fortune	Malchanceux	Chanceux
11 La Force	Couard	Courageux
12 Le Pendu	Indécis	Altruiste
13 La Mort	Téméraire	Impassible
14 La Tempérance	Envieux	Maître de soi
15 Légion	Dévoué	Perspicace
16 La Maison Dieu	Arrogant	Mystérieux
17 L'Etoile	Borné	Charismatique
18 La Lune	Distrait	Observateur
19 Le Soleil	Fier	Amical
20 Le Jugement	Fanatisme	Psychologue
21 Le Monde	Cupide	Baroudeur

Apprentie : toucher les filaments

L'apprentie sorcière Sorte (appelée *clotho* par ses sœurs) apprend d'abord à sentir les filaments de destinée. Puis, au fur et à mesure qu'elle progresse, elle apprend à distinguer les liens qu'ils tissent entre les individus. Rapidement, elle apprend alors à déterminer la nature de ces liens. Une *clotho* pourra, par exemple, voir des filaments de coupe entre deux amants secrets, ainsi qu'un filament d'épée en train de se former entre l'amant et le mari trompé.

Adepte : Tendre et étire les filaments

L'adepte de la sorcellerie Sorte (appelée *lachesis* par ses sœurs) a la faculté de « tirer » sur les filaments qu'elle a appris à percevoir. Elle peut aussi tendre certains filaments pour influencer sur les personnes auxquels ils sont attachés. Ainsi, si un individu éprouve une loyauté plus forte à l'égard de sa mère que de son père, la *lachesis* peut, durant une courte période de temps, tendre le filament de bâton le plus faible afin de le rendre plus important que le filament liant le personnage à sa mère.

La *lachesis* peut également étirer un filament au lieu de la tendre, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite ou d'échec de la personne visée.

Les sorcières de la destinée ne font pas appel à ce pouvoir inconsidérément. Car, même si elles savent qu'elles obtiendront l'effet désiré en utilisant leurs pouvoirs magiques, elles ne peuvent jamais être sûres de la manière dont la magie accomplira cet effet, et la sorcellerie Sorte est souvent perverse dans l'interprétation des souhaits des sorcières de la destinée.

Maître : Couper les filaments

A ce niveau de maîtrise, la sorcière de la destinée (appelée *nonna astropos* par ses sœurs) a appris à faire appel au plus puissant des pouvoirs de cette sorcellerie : tisser et détruire des filaments du destin. Encore une fois, la sorcière obtiendra l'effet voulu, mais elle ne peut que tenter de deviner la manière dont ce nouveau destin s'accomplira.

Tisser et détruire des filaments de la destinée est une activité extrêmement dangereuse. Elle altère la trame de la réalité, une trame très souple, et les sorcières qui s'y essaient doivent être prêtes à en subir le contrecoup.

Technique de jeu

Sentir les filaments

Une sorcière de la destinée peut faire deux choses lorsqu'elle tente de percevoir les filaments : soit sentir les filaments les plus importants liés à une personne, soit tenter de chercher un filament spécifique liant deux individus.

Une sorcière de la destinée voit automatiquement les filaments les plus importants attachés à une personne : une apprentie peut voir le filament le plus important. Une adepte, les deux filaments les plus importants. Une maîtresse, les trois filaments les plus importants. Une sorcière de la destinée n'a pas besoin de maîtriser les compétences spécifiques à chaque série de filaments pour les voir, elle en a uniquement besoin pour les manipuler.

Une sorcière de la destinée peut aussi tenter de voir un filament spécifique unissant deux personnes. Elle doit effectuer un jet d'Esprit + compétence correspondant à la série du filament contre un ND de 15. Si elle réussit son jet, la sorcière obtient toutes les informations décrites dans l'encadré *Composition d'un filament de la destinée*. Si elle rate, elle est incapable de trouver ce filament particulier.

Composition d'un filament de la destinée

Effiloché : si le filament est en train de s'affaiblir, la sorcière de la destinée pourra le voir s'effiloche.

Epaissi : si le filament est en train de devenir plus solide, la sorcière de la destinée pourra le voir s'enrouler sur lui-même.

Extrémités : la sorcière de la destinée peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment que cette extrémité est rattachée à une personne à portée de vue. Si ce n'est pas le cas, elle peut toute de même voir la direction approximative dans laquelle se tend le filament.

Force : les filaments ont une force de 1 à 10, 10 représentant les plus solides. Plus la force est élevée, plus le lien est important.

Restes : la sorcière de la destinée peut voir les restes d'un filament qui a été détruit. A moins qu'elle n'en recrée un nouveau, elle ne peut plus le manipuler.

Série : la sorcière de la destinée perçoit toujours la série du filament. Lorsqu'elle manipule les filaments,

la compétence utilisée est toujours celle correspondant à la série du lien. Ainsi, une sorcière de la destinée qui tente de manipuler un lien de coupe, utilisera sa compétence Coupes.

Têtes : les quatre cas particuliers dans lesquels les sorcières de la destinée ne peuvent manipuler un filament sont indiqués par les quatre « têtes » du jeu divinatoire Sorte. Il existe une suite de têtes pour chaque série : le valet, le cavalier, la reine et le roi. Le valet est le « découvreur de la série », ce qui signifie que le filament est trop récent et trop instable pour pouvoir être manipulé. Le cavalier est le « défenseur de la série », ce qui signifie que le filament est simplement trop puissant pour être manipulé.

La reine est la « mère de la série », ce qui indique que le filament est en train de se scinder en deux, ou en train de créer un nouveau filament, et qu'il ne peut donc pas être manipulé avant que cette scission soit achevée. Le roi est le « seigneur de la série », ce qui signifie que le filament est trop ancien et trop stable pour être manipulé.

Bénédictions et malédictions

Les hommes vodacci sont réputés pour l'exceptionnel intérêt que semble leur porter dame chance, que ce soit en bien ou en mal. Les femmes vodacci sont encore plus réputées pour leurs bénédictions et leurs malédictions. Les Vodacci sont tellement liés aux éléments qui composent la trame de la destinée qu'ils peuvent tenter de forcer leur chance. Le coût est élevé, mais bien souvent le jeu en vaut la chandelle. Sur leur lit de mort, de nombreuses mères vodacci appellent leurs enfants pour les bénir une dernière fois. De la même manière, elles bénissent souvent leurs enfants juste après leur naissance.

Les ennemis de la Vodacce prennent soin de ne jamais croiser le regard d'une femme vodacci, histoire ne de pas tenter le sort. Il ne faut jamais sous-estimer la violence de la colère d'une sorcière de la destinée. Et de fait, la plupart des grandes tragédies historiques et littéraires de Théah ont pour point de départ une malédiction vodacci.

Les femmes vodacci qui souhaitent lancer une bénédiction ou une malédiction le font au risque de grandement endommager leur propre destinée. Le rituel est particulièrement simple : la sorcière regarde sa cible dans les yeux et prononce trois fois

son nom, puis l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la malédiction ou la bénédiction échoue.

Lorsque le rituel est achevé, la sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée. La cible gagne un dé de bénédiction ou de malédiction par tranche de 15 points obtenus. Mais la sorcière gagne aussi un dé de malédiction par tranche de 10 points obtenus.

Dés de bénédiction et de malédiction

Si un personnage reçoit un **dé de bénédiction**, il effectue tous ses jets liés au filament approprié en lançant et gardant un dé supplémentaire. Toutefois, ces dés ne peuvent pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épée octroiera au personnage des dés supplémentaires pour tous les jets liés à des conflits. Dès qu'un de ces dés donne un 1, il disparaît.

Exemple : Antonio a reçu une bénédiction de coupe d'un dé. Lorsqu'il effectue des jets liés à la passion, l'amour ou aux émotions, il ajoute le résultat de son dé de bénédiction au résultat des dés qu'il garde. Dans des circonstances ordinaires, il ne peut garder qu'un nombre de dés égal à son trait, mais le dé de bénédiction ne compte pas dans ce total.

Lorsque le dé de bénédiction d'Antonio donnera un résultat de 1, il l'ajoutera au résultat de son jet, puis ce dé de bénédiction disparaîtra définitivement.

Les **dés de malédiction** fonctionnent selon le même mécanisme, mais au lieu d'ajouter leur résultat aux jets, il faut le soustraire. Dès qu'un de ces dés donne un 10, il disparaît.

Exemple : en plus de son dé de bénédiction, Antonio a aussi un dé de malédiction d'épée. Lorsqu'il effectue un jet en rapport avec un conflit, il doit lancer son dé de malédiction et le soustraire au résultat de son jet. Lorsque le dé de malédiction d'Antonio donnera un 10, il sera alors soustrait au résultat, puis disparaîtra définitivement.

Une sorcière de la destinée ne peut tendre d'un filament qu'elle a réussi à percevoir : elle doit être en mesure de voir le filament qu'elle manipule. Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Les filaments définis par une « tête » ne peuvent pas être manipulés.

Pour renforcer ou affaiblir un filament, la sorcière effectue un jet simple de Détermination + compétence correspondant à la série du filament

contre un ND égale à 10 par point de force qu'elle souhaite ôter ou ajouter à la force du filament. Ainsi, si elle tente de faire passer la force d'un filament de 10 à 8, son ND sera de 20. Ce changement sera effectif durant autant de jours qu'elle a de rangs dans la compétence.

Les effets de ce pouvoir ne sont pas soudains, pas plus qu'ils ne sont spectaculaires. Techniquement, la sorcière a fait en sorte qu'un élément vienne interférer dans la relation. Si elle a affaibli un filament de passion, alors peut-être les deux amants se querelleront-ils le soir même. Peut-être la jeune femme remarquera-t-elle le regard que son amant lancera à la jeune beauté castilliane de la soirée. Peut-être sera-t-il envoyé à la guerre et leur relation s'affaiblira avec la distance. Quelle qu'en soit la raison, la relation en souffrira, au moins jusqu'à ce que le pouvoir cesse de produire ses effets.

Etirer un filament

Une sorcière de la destinée ne peut pas étirer un filament défini par une « tête ».

Il s'agit de la méthode de magie de destinée la plus simple pour augmenter ou diminuer le nombre de dés utilisés sur une action (en manipulant le filament du succès). La sorcière doit effectuer un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND égal à 15 fois le nombre de dés lancés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action. Elle doit maîtriser une compétence qui correspond au filament manipulé, ainsi la compétence Coupes ne peut pas augmenter les chances de Marchandage d'un personnage. Par exemple, si une sorcière de la destinée désire ajouter (ou retrancher) deux dés lancés au jet d'attaque d'un personnage engagé contre un adversaire, elle doit effectuer un jet de Détermination + Epées contre un ND de 30.

Détruire les filaments

Bien qu'il soit particulièrement difficile de détruire un filament de la destinée, c'est toujours moins difficile que d'en créer un. Il est plus facile de détruire quelque chose qui a déjà été créé que de construire quelque chose à partir de rien.

Détruire un filament revient à déchirer une toile d'araignée. Tous les filaments sont aussi importants à l'équilibre de la structure et plus le filament est fort, plus il est vital à la stabilité de la

structure. Une sorcière de la destinée ne peut pas détruire un filament identifié par une « tête ».

Afin de détruire un filament de destinée, la sorcière doit effectuer un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 40. Si elle réussit son jet, le filament rompt. Les effets sont toujours dramatiques : des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus aucun lien émotionnel. Ainsi, un accident tragique peut séparer à jamais un père et son fils.

Il s'agit du pouvoir le plus dangereux de la magie Sorte car la sorcière de la destinée est inévitablement prise dans les effets de son acte. Tous les filaments attachés aux cibles de la sorcière sont altérés par cette destruction, or la sorcière est liée aux deux cibles, même si ce n'est qu'un lien temporaire. C'est pourquoi peu de sorcières sont prêtes – si elles en sont capables – à détruire des filaments. Les conséquences en sont tout simplement trop graves.

Créer des filaments

La création d'un nouveau filament provoque de terribles tensions dans la toile de la destinée, et donc des contrecoups imprévisibles. Pour créer un filament, la sorcière de la destinée effectue un jet simple de Détermination + compétence approprié contre un ND de 50. Tout comme pour la destruction d'un lien, la sorcière subira les répercussions de cette création.

Mais les effets de la création d'un filament sont généralement moins terribles que ceux liés à la destruction, bien qu'ils soient tout autant imprévisibles. Créer une nouvelle relation politique entre deux souverains peut mener à un accord mutuel, mais aussi à une guerre si le filament n'est pas manipulé correctement. Idem dans le cas d'une relation amoureuse : une sorcière qui s'arrange pour qu'un homme tombe amoureux d'elle court au désastre si elle ne fait pas très attention en choisissant cet homme. Elle peut ainsi se retrouver avec un amant passionné qui refusera de la quitter. Il lui faudra alors résister à la tentation de couper court – au propre comme au figuré – à toute relation avec cet homme... Il lui faudra alors faire face aux conséquences métaphysiques d'une telle décision.

Les femmes vodacci doivent se montrer prudentes quand elles font appel à leurs pouvoirs. La sorcellerie

Sorte est l'une des plus versatiles au monde. Mais elle peut aussi devenir l'une des plus dangereuses pour la sorcière si elle est mal utilisée.

L'arcane

Lorsque la sorcière de la destinée désire voir si un personnage est doté d'un arcane, elle effectue un jet contre un ND de 15. Si elle le réussit, elle sait si le personnage en question a un arcane et, surtout, lequel. En termes de jeu, cela lui permet de connaître le travers ou la vertu d'un personnage.

Brûlure de la destinée

Il est possible qu'une sorcière modifie trop la trame de la destinée. Marrieta « la Reine Folle » en est un exemple. Elle descendit un jour jusqu'à un petit village, accompagnée de la garde personnelle de son époux, puis elle fit venir tous les villageois afin de pouvoir les regarder dans les yeux et les maudire les uns après les autres.

Des années durant, elle s'assura que les paysans qui servaient son époux restaient sous le joug de son pouvoir. Mais, tandis que les années s'écoulaient, de douloureuses cicatrices rouges et suintantes commencèrent à apparaître sur sa délicate peau blanche. Chaque filament de la destinée qu'elle avait tordu et brisé avait fini par revenir la fouetter, lui laissant chaque fois une marque aussi bien physique que spirituelle. Finalement, elle devint complètement folle. Elle tua son époux et ses enfants avant que sa propre mère ne finisse par l'égorger.

Une sorcière acquiert une brûlure de la destinée lorsque l'un de ses dés lancés dans le cadre de n'importe quel jet lié à la magie Sorte expose au moins deux fois. Elle reçoit donc une brûlure de la destinée chaque fois qu'un de ses dés donne au moins 20. Elle peut néanmoins choisir ne pas relancer ses 10. Toute brûlure de la destinée qu'elle reçoit n'est donc que le résultat de ses propres ambitions.

Chaque brûlure de la destinée fait immédiatement perdre trois dés d'héroïsme à la sorcière. Si elle n'a plus assez de dés, la sorcière subit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices restent visibles durant trois mois. Il n'y a pas d'autre pénalité en termes de jeu.

Le Sorte et la musique

Certaines sorcières de la destinée ont appris à tisser les filaments du destin pour en faire des compositions musicales, imprégnant les notes et tempos de leur puissante magie. Si elles sont correctement exécutées, de telles œuvres permettent à l'auditeur de vivre des émotions inédites. Evidemment, peu de sorcières de la destinée peuvent s'attribuer le mérite de leurs compositions puisque les plus brillants compositeurs sont des hommes.

Si le MJ le souhaite, il peut permettre aux personnages qui sont des sorcières de la destinée d'affecter leur compétence Composition grâce à la magie Sorte. Pour chaque niveau de maîtrise Sorte, il leur est possible de lancer 1 dé supplémentaire lors de tout jet de compétence Composition. Ce bonus n'est applicable que si le rang de la compétence est de 3 au moins. En ce qui concerne les compositions particulièrement difficiles, il faudra peut-être dépenser 1 dé d'héroïsme pour profiter du bonus (à la discrétion du MJ).

Les mains de cartes

Les sorcières de la destinée sont capables d'accomplir de complexes rituels magiques en se servant d'un jeu de Sorte comme d'une mire mentale. La sorcière de la destinée doit évidemment disposer du niveau de maîtrise précisé entre parenthèses, après le nom de la main. Ensuite, il lui faut un jeu de Sorte et dix minutes de concentration ininterrompues. Puis, elle dispose les cartes selon la configuration adéquate et suit les règles précisées sous le nom de la main en question. Gardez à l'esprit le fait que les mains peuvent être à l'origine de brûlures de la destinée, comme d'accoutumée pour une *strega del sorte*. Utilisez un jeu de tarots plutôt que de lancer des dés rendra l'ensemble bien plus agréable.

La main de deniers (apprentie)

La main de deniers est l'une des plus simples que puisse réaliser une sorcière de la destinée. Elle sort simplement toutes les cartes de deniers de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sur celles-ci. Elle espère ainsi porter chance au consultant et accroître de manière temporaire ses revenus. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 1

dé d'héroïsme ou que le consultant en dépense 2. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Deniers (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme ainsi obtenue aux prochains revenus mensuels du consultant. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

La main de coupes (apprentie)

La main de coupes est aussi facilement réalisable. Elle sort simplement toutes les cartes de coupes de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sous celles-ci. Elle espère ainsi accroître l'attraction d'une personne pour le consultant et donc créer une sorte de charme d'amour temporaire. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 2 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 4. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Coupes (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le consultant lance 1 dé supplémentaire s'il tente de charmer (via le système de répartition) sa cible dans le mois qui suit. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

La main de bâtons (adepte)

La main de bâtons est bien plus compliquée que celles de deniers et de coupes – pas dans son déroulement, mais dans la puissance Sorte exigée de la sorcière de la destinée. A l'instar des mains précédentes, elle sort simplement toutes les cartes de bâtons de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à gauche de celles-ci. Elle espère ainsi accroître de manière temporaire la célébrité et l'influence du consultant. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 3 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 6. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Bâtons (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme obtenue à la Réputation du consultant pour le mois. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

La main d'épées (adepte)

La main d'épées est l'une des plus précieuses que puisse réaliser une sorcière de la destinée adepte. En effet, elle lui permet d'instiller une puissante destinée à une arme utilisable par autrui. Pour la réaliser, elle sort simplement toutes les cartes d'épées de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à droite de celles-ci. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 4 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 8. Cela confère 1 dé de destinée à l'arme, comme cela est décrit à l'avantage Lame épaissie (page 98 de l'Encyclopédie des nations de Théah : tome V : Vodacce). L'arme enchantée doit être tout ce qu'il y a de plus ordinaire – les Lames du mystère de Montaigne, les épées en Dracheneisen, etc. y sont immunisées. Il est possible d'user de cette aussi souvent qu'on peut en payer le prix, mais le nombre de dés de destinée ainsi octroyés par la sorcière de la destinée ne peut dépasser son rang de compétence Épées. Une strega del sorte peut annuler quand elle le souhaite tout dé de la destinée qu'elle a octroyé.

La main noire (maîtresse)

La main noire est en apparence très simple à exécuter, mais seules les plus puissantes sorcières de la destinée s'y frottent, et uniquement pour leur propre compte. Pour la réaliser, la sorcière utilise une main de cartes spéciale appelée la suite du crâne. On la voit rarement à Théah, mais elle inclut les dix premières cartes ainsi que les têtes. Toutefois, on ajoute la maison de dieu, prise dans les arcanes majeurs. La sorcière de la destinée mélange toutes ces cartes, se bande les yeux et en choisit deux au hasard, en les posant l'une sur l'autre. L'objet de ce rituel secret est d'entretenir la jeunesse de la sorcière de la destinée. Cela n'augmente en rien sa longévité, mais il lui est possible d'avoir l'air d'une jeune femme jusqu'au jour où elle mourra. Cependant, si jamais elle tire la maison de dieu, les effets de toutes ses mains noires précédentes disparaissent. Pour exécuter cette main, la sorcière de la destinée doit dépenser 5 dés d'héroïsme. Elle lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Filament noir (ou tire autant de cartes, en considérant les têtes comme des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le consultant ajoute 1 an à ses catégories

« mûr » et « vieux » (voir « Âge », page 167 du *Guide du Maître*). Ainsi, en ajoutant 1 an, une sorcière de la destinée sera « mûre » entre 27 et 41 ans. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix mais si in dé inflige une brûlure de la destinée à la sorcière, toutes ses catégories d'âge redeviennent normales, comme cela est précisé dans le *Guide du Maître*.

La main d'arcane (maîtresse)

Enfin, la main d'arcane est le plus puissant pouvoir de Sorte que connaissent généralement les sorcières de la destinée. Toutefois, plutôt que d'étaler une main de cartes, la *strega del sorte* tisse une tapisserie dans laquelle elle incorpore des filaments de la destinée. La sorcière choisit un arcane majeur dans son jeu de Sorte et tisse une tapisserie représentant sa cible, en la symbolisant devant la carte. L'effet est si puissant qu'il peut temporairement modifier la personnalité de la cible, faisant d'un lâche un brave, ou d'un saint un homme cupide. La personnalité d'origine finit par reprendre ses droits, mais le plus souvent après que l'irréparable soit fait. Tisser la tapisserie prend deux mois de travail ininterrompu et coûte 50 guilders de tissus. Une fois l'ouvrage tissé, la sorcière de la destinée doit dépenser 10 dés d'héroïsme pour y inclure les filaments, conférant à la cible l'arcane de son choix (un travers ou une vertu pour les héros, un défaut ou un don pour les vilains) pour une durée de 10 mois, moins 1 mois par rang de Détermination du sujet. Pendant toute la durée du sort, cela remplace tout autre arcane habituel du personnage. Il est possible d'user de cette main aussi souvent que possible, mais une sorcière de la destinée ne peut avoir que trois tapisseries actives en même temps.

Taramonde : la magie de Sange Tara

La magie de Sange Tara provient de sa relation avec ses dieux, et des *vévés* (symboles linéaires) qui sont imprégnés de leur pouvoir. En ce sens, elle est vaguement similaire au Lærdorn, utilisant des icônes pour invoquer ses pouvoirs spirituels. Gravé sur une pierre, tracé avec un baton sur le sol, ou marqué à la craie, avec de la poudre ou de la peinture sur une surface, un *vévé* peut accomplir différentes tâches en fonction du nombre et de la combinaison inscrite. La spécialisation utilisée pour inscrire un *vévé* est Taramonde, qui est seulement connue des tarans. L'endroit où est inscrit un *vévé* est appelé *bonnage*. Le *bonnage* doit être tracé sur une surface continue comme de la pierre, la terre, le pont d'un navire ou même un mur. Les *vévés* multiples doivent être inscrits sur le même *bonnage*, leurs tracés s'entremêlant pour accroître le potentiel de leur magie. Plusieurs personnes peuvent créer un *bonnage* ensemble, mais ne peuvent pas tracer un même *vévé*. Les dieux de Sange Tara peuvent tracer des *bonnages*, qui sont alors considérés comme inviolable par des mortels.

Taramonde (nouveau métier) :

Taramonde est considérée comme un métier spécial, utilisant chaque type de *vévé* comme une compétence à part entière. Les trois types de *vévés* sont *kinso* (protéger), *brito* (identifier) et *viso* (affecter). Habituellement, ils doivent travailler en conjonction pour fonctionner correctement. Créer un *vévé* nécessite un jet de Détermination avec la compétence appropriée. Le ND est indiqué par la compétence utilisée. Un *vévé* créé par les dieux (ou par ceux possédés par les dieux) sont placés uniquement par le MJ et ne peuvent être détruits à sa seule discrétion. Tracer un *vévé* prend au moins dix minutes.

Pré-requis : Vous devez avoir le métier Guérisseur, avec au moins deux compétences au rang 4 avant de pouvoir acquérir Taramonde. L'une de ces compétences doit être Connaissances religieuses (Sange Tara). Pour le moment, seuls les natifs de Sange Tara connaissent ce métier; des personnages souhaitant l'apprendre doivent soit être des natifs, soit se le faire enseigner par des natifs.

Compétences de base : Dessin

Compétences avancées : Brito, Kinso, Viso

Dessin

Vous n'avez besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence permet de recopier à l'identique d'antiques runes et gravures ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Brito

Brito identifie des créatures, des gens, des esprits ou des dieux, et est ajouté au kinso pour que l'emprisonnement ou la barrière sache quoi retenir ou repousser. Brito a besoin d'un nom pour identifier le kinso. Cela peut être un nom précis ("James Smith") ou une espèce ("les tigres"). Les gens ou les esprits nécessitent un nom précis; les animaux et les monstres inconscient ne demandent que le nom de leur espèce. Plusieurs noms peuvent être combinés pour spécifier plus de gibier. Le ND de base pour créer un brito est de 10. Pour chaque nom supplémentaire ajouté au brito, le ND est augmenté de +5.

De plus, si le brito d'un esprit Sange Taran ou d'un dieu est inscrit dans un *bonnage*, il apparaîtra dans le *bonnage* à moins de battre le ND des kinso additionnés en utilisant sa Détermination (la Détermination de Lesha est 5, celle de Baneeer est de 4, 4 pour Mama Hadoo, et 5 pour Whotan. Baron Sange ne peut pas être extrait de son corps, et ne peut donc être lié de cette manière). Ceci n'affecte pas les autres dieux ou les êtres semi-divins comme Matuschka ou les Sidhes. Brito ne peut affecter les objets inertes.

Kinso

Ce *vévé* est utilisé pour capturer ou pour créer une barrière. Les Kinso sont créés par groupes de trois ou plus pour mettre en place des zones protégées. Le *vévé* Kinso peut être dessiné de deux manières : la première ("Emprisonner") laisse quelque chose entrer mais pas sortir, la seconde ("Barrière") inverse le kinso et repousse toute chose essayant d'entrer. Dessiner un kinso demande un jet de Détermination + Kinso avec un ND de 5 + 5 pour chaque kinso successif après le premier. Un minimum de trois kinso doit être tracé pour fonctionner; cela crée une zone à trois dimensions affectées par la magie. Le *vévé* Kinso ne peut être dessiné à plus de 3 mètres du précédent; sinon, ils ne fonctionneront pas. Les êtres prisonniers de la zone sont libres de s'y déplacer, mais pas d'en sortir. Les êtres ne

peuvent pas creuser le sol ni être soulevés hors de la zone. Le Kinso doit être utilisé en conjonction avec Brito pour marcher correctement.

Viso

Viso renforce ou affaiblit un *vévé* existant. Pour chaque viso ajouté au *bonnage*, on peut ajouter ou retirer un dé gardé sur la Gaillardise de l'entité spécifiée. Pour les kinso d'emprisonnement, cela affecte les entités prisonnières à l'intérieur de la zone. Pour les kinso de barrière, cela affecte les jets effectués pour tenter de pénétrer dans la zone protégée ou pour viser des gens ou des objets situés dans cette même zone. Le *vévé* commence à un ND de 15, puis le ND s'accroît de +5 pour chaque viso supplémentaire.

Rompre ou détruire un *vévé*

Une créature affectée qui veut traverser un *vévé* doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 fois le nombre de *vévés* du *bonnage* concerné. Si, par exemple, un *bonnage* comprend quatre kinso, un brito et un viso, le ND pour le traverser serait de 30. Les *vévés* tracés par un dieu ont un ND de 50, y compris pour les autres dieux. Un *vévé* peut être effacé ou détruit simplement : brouiller le dessin (effacer la craie, défigurer le tracé avec un couteau, etc.) est suffisant pour annuler le *vévé*. Toutefois, ceux qui sont affectés par les liens d'un *vévé* ne peuvent toucher ou agir sur le *vévé* par eux-mêmes. S'ils veulent s'échapper, ils doivent convaincre quelqu'un d'autre de détruire le *bonnage*.

Quelques exemples de *bonnage* :

Un piège à ours : 3 kinso "Emprisonner" (ND de 15 pour leur création) avec un brito (ND 10) pour les ours, et un viso (ND 15) pour l'affaiblir.

Une protection contre Baron Sange : 5 kinso "Barrière" (ND de 25 pour leur création) avec un brito pour Baron Sange (ND 10).

Un piège pour deux personnes précises, Michael Goodman et Marian Foster : 4 kinso "Emprisonner" (ND de 20 pour leur création) avec un brito pour Michael Goodman et un brito pour Marian Foster (ND 15), et deux visos pour les affaiblir tous les deux (ND 20).

Une protection contre les zombies : 4 kinso "Barrière" (ND de 20 pour leur création) avec un brito pour les zombies (ND 10).

Possession

Les dieux de Sange Tara ont le pouvoir de posséder des personnes sans que celles-ci ne se doutent de rien.

Règles de possession :

Les personnes ayant l'Avantage Foi ne peuvent pas être possédées par des dieux. Si un autre personnage souhaite être possédé par un dieu, il doit simplement demander à participer à une cérémonie d'invocation du Dieu et de lui demander d'entrer en lui. Cette cérémonie requière la présence d'au moins dix Sange Tarans, elle doit durer au moins une demi-heure et doit avoir lieu entre le coucher et le lever du soleil. Au plus fort de la cérémonie, le personnage doit faire un jet de Détermination + Taramonde avec un ND de 25. S'il réussit, le dieu prend corps dans le personnage. Bien que seuls des volontaires puissent être possédés, Baron Sange, lui en est capable, selon les règles données ci-dessous. Quand un personnage est possédé, il prend les pouvoirs du dieu : augmentation de la Gaillardise de +2, de la Dextérité de +2, de la Détermination de +1 et du Panache de +2. Il aura accès à toutes ses compétences et capacités normales, et aura toutes ses compétences de Taramonde à 5. Les autres pouvoirs dépendent du dieu (voir ci-dessous).

Un Héros possédé est toujours sous le contrôle du joueur, bien que le MJ puisse le prendre quand il le souhaite (et les personnages possédés par Baron Sange sont toujours sous le contrôle du MJ). Si un dieu ne quitte pas un personnage de son propre fait, il le quitte de toute façon au prochain lever de soleil. Un dieu ne peut habiter un même personnage qu'une fois par mois. Le MJ a le droit d'interdire la possession quand il le veut.

Lesha : Dieu des Portails

Lesha permet au personnage d'ouvrir des portails vers des lieux familiers et de s'y rendre. (Note : Les Tarans n'ont jamais quitté leur île car elle seule leur est familière.) Ceci fonctionne comme le pouvoir de sorcellerie Porté avec la compétence Marcher à 4. Le nombre de personnes pouvant traverser le portail (y compris le personnage possédé) est égal à la Détermination du personnage. La destination doit être connue du possédé : sa maison, son école, etc. Après que le portail ait été ouvert et que les personnages l'aient traversé, Lesha quittera le

corps du possédé. Tant que le personnage est possédé, il paraîtra érudit et pressera ses mains ensemble devant lui avec les doigts pointés vers le sol.

Mama Hadoo : Déesse des Visions

Mama peut voir le passé, le futur, et tout ce qu'il y a entre les deux. En invoquant Mama Hadoo, un personnage peut jeter un regard dans le passé ou dans le futur, et peut poser une question, à laquelle le MJ doit répondre par la vérité. Toutefois, si le personnage veut connaître un événement futur, il restera gravé dans le marbre et ne pourra être changé (les sorcières Maîtresses Sorte ou Mixtio sont capables de le défaire, à la discrétion du MJ). Mama Hadoo préviendra le personnage de ce fait avant qu'il ne regarde dans le futur. Après que la réponse ait été donnée, la déesse quittera le corps du possédé. Tant qu'il est possédé, le personnage marchera à quatre pattes, fera claquer sa langue quand il ne parle pas, tandis que sa tête se balancera sans cesse.

Baneer : Dieu de la Musique et de la Renaissance

Baneer peut se revigorer et se renforcer lui-même ainsi que d'autres personnages proches. Si le personnage possédé le permet, il pourra transférer ses bonus de Gaillardise et de Dextérité à un autre personnage se trouvant près de lui. Les bonus peuvent être divisés entre plusieurs personnages. Le dieu ne permettra de faire ce don qu'une seule fois par possession, mais ne quittera pas le corps du personnage après l'avoir fait. Quand Baneer habite un corps, il se montrera plein d'entrain et fera rimer ses phrases.

Whotan : Dieu des Tempêtes

Whotan est le seul dieu qui ne permet pas au personnage d'utiliser automatiquement ses pouvoirs. Le personnage doit faire un jet de Détermination (en tenant compte du bonus de possession) contre un ND de 10 pour utiliser une capacité de Whotan une fois. Chaque fois que le personnage utilise avec succès un pouvoir de Whotan, le ND pour l'utiliser à nouveau augmente de 5. Si le jet échoue, le personnage entend un rire tonitruant, et Whotan quitte son corps. Ses pouvoirs incluent la capacité d'affecter le temps, comme avec les runes Stans, Nød, et Villskap comme si elles étaient lancées par un Adepté avec un rang de 4 dans la compétence appropriée. Quand

Whotan habite un corps, il sourit tout le temps en se tenant le menton.

Baron Sange : Dieu de la Mort et de la Terre

Les Sange Tarans n'appellent jamais Baron Sange, mais il pourra essayer de posséder un personnage s'il le souhaite (à la discrétion du MJ). Le personnage visé doit faire un jet de Détermination contre un ND de 20. S'il échoue, le Baron (et le MJ) prend le contrôle du personnage (avec les bonus cités plus haut) pendant 1q1 minutes. Il ne pourra utiliser aucune autre capacité, mais fera tout ce qu'il peut pour causer autant de mal et de dégâts que possible. Il ne peut le faire qu'une fois par jour et par personnage, et seulement entre le coucher et le lever du soleil.

Zerstörung

Pays d'origine : Eisen

Compétences : Apposition rapide, Contact à distance, Contact indirect, Désintégration, Effet cible

Apprenti : Bois et papier

Adepte : Métal

Maître : Chair

De tous les Dons des Négociateurs, nul n'était aussi terrifiant que *Zerstörung*, le pouvoir de corroder la matière. Ses utilisateurs furent les individus les plus craints de tous les temps. Ils fuirent le Vieil Empire bien avant sa chute car éconduits par des sorciers rivaux. Au début du dixième siècle, ils ne constituaient plus qu'une grande famille occupant une petite région d'Eisen. Les Rilasciare rendirent au monde un grand service en anéantissant leur lignée.

Toutefois, il est possible que quelques utilisateurs de *Zerstörung* aient survécu. Dissimulés dans les plus sombres recoins d'une nation en ruines, peut-être quelques membres de la lignée von Drachen ont-ils traversé les siècles. Une minuscule poignée de sorciers – sans doute pas plus de dix – arpentent vraisemblablement le pays, entretenant la flamme de leurs noirs pouvoirs.

Le MJ a bien entendu le dernier mot en ce qui concerne l'existence ou non de *Zerstörung* dans sa campagne. Les personnages ne devraient normalement pas y avoir accès (à moins qu'indicibles secrets et persécutions acharnées soient votre truc). Nous vous présentons ici les règles dans un souci historique et pour les plus étranges PNJ (vilain ou innocent persécuté ?) qui se livrent encore à cet art noir.

Zerstörung accélère principalement les ravages du temps, corrodant les matériaux qui tombent ainsi en miettes en quelques secondes. L'objet affecté pourrait littéralement sous les yeux du sorcier, s'asséchant, se plissant et se desséchant comme si le fil des siècles le rattrapait. Il ne s'agit pas de vieillissement (un bébé ne deviendra pas un homme), mais d'une accélération de l'entropie naturelle qui engendre dégradation et décomposition. A bas niveau, cela affecte le papier, le bois et les autres objets périssables. A plus haut niveau, il est possible d'affecter le métal, les armes, et même la chair. Sur les êtres vivants, les effets sont dévastateurs. A

l'apogée de leur pouvoir, les von Drachen étaient capables de faire d'un enfant de douze ans une momie desséchée, simplement en lui effleurant la joue.

Seuls les personnages eisenörs peuvent pratiquer *Zerstörung*. Ils trouvent obligatoirement leurs origines dans le sud du pays et grandirent sans doute loin de la civilisation. La plupart ont appris à dissimuler leurs pouvoirs aux yeux du reste de la société. Vous trouverez plus d'information sur *Zerstörung* dans le chapitre I, page 16 et suivantes du *Guide de la Rilasciare*.

Apprenti

Au début, l'apprenti affecte les objets aisément périssables – papier, nourriture et autres. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier rend fragile et inutilisable un objet pas plus dur que le bois ou pas plus grand qu'un homme. Il faut trois actions de contact pour que la corrosion prenne effet. En outre, on peut utiliser des augmentations pour affecter des objets supplémentaires : un par augmentation jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de *Zerstörung* du sorcier.

Adeptes

L'adepte comprend suffisamment l'école pour affecter des choses au caractère plus permanent – le métal, la pierre et la terre. Les sorciers les plus malins s'en servent pour émietter les fondations d'un château ou rouiller une armure complète. En utilisant un dé d'héroïsme, il est possible d'affecter un cube de trente centimètres de côté, ou encore un objet qui ne fait pas plus d'un mètre de long, afin qu'il soit piqué et rouillé. On ne peut ainsi affecter qu'un élément d'armure (une cuirasse, un panzerfaust, etc.). Chaque augmentation permet de corroder un volume ou un objet supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de *Zerstörung* du sorcier.

Maître

La dernière étape de *Zerstörung* ouvre l'essence même de la vie au contact corrosif. Il devient ainsi possible de vieillir arbres, animaux et êtres humains. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier inflige une blessure grave à la cible. Chaque tranche de deux augmentations permet au sorcier de dépenser un autre dé d'héroïsme et d'infliger une blessure grave supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de

maîtrise de *Zerstörung* du sorcier. Il faut trois actions de contact continu pour que le pouvoir fonctionne. La cible ne ressentira rien jusqu'à ce que la corrosion prenne effet mais le contact doit être maintenu durant trois actions au moins. Pour plus de détails, reportez-vous aux « limitations » figurant ci-dessous.

Les effets visibles consistent en un dessèchement de la peau, une perte de graisse, une augmentation des rides et une apparence squelettique. Il faut un mois de repos complet (cloué au lit et sans aventure) pour soigner une blessure grave ainsi infligée. Les effets apparents disparaissent durant ce laps de temps mais la victime ressentira toujours une certaine raideur au niveau des jointures.

Zerstörung ne peut affecter une créature plus grande qu'un cheval. Drachen, Léviathan et créatures du même acabit ont une masse trop importante pour que la magie les affecte.

Limitations

Zerstörung exige du sorcier qu'il touche sa cible pour que la magie prenne effet – sa peau doit entrer en contact avec l'objet en question. En outre, il est nécessaire d'établir ainsi le contact pendant trois actions continues. Si le contact est brisé pour une raison ou une autre, le sorcier doit tout recommencer.

Si le sorcier souhaite affecter un objet en mouvement (comme un attelage ou un être humain), il doit effectuer un jet d'Attaque (Pugilat ou Combat de rue) ou de Prise (compétence de la spécialisation Lutte). S'il l'emporte, il ne cause aucun dommage mais affecte l'objet comme voulu – pourvu qu'il parvienne à maintenir le contact durant trois actions ou qu'il possède la compétence *Zerstörung* Apposition rapide.

Le dracheneisen, les artefacts surnaturels et les objets sidhe restent immunisés à *Zerstörung*. L'eau n'est pas non plus affectée, et les monstres surnaturels et immortels (fantôme, Sidhe, etc.) ignorent totalement cette forme de sorcellerie. La légendaire potion d'immortalité des Filles de Sophie offre vraisemblablement à ceux qui la boivent une immunité aux pouvoirs *Zerstörung*.

Compétences :**Apposition rapide**

Pour fonctionner, *Zerstörung* exige du temps – trois actions de contact continu, ce qui se révèle parfois difficile. Cependant, les sorciers qui disposent de l'Apposition rapide apprennent à déclencher leur pouvoir bien plus vite. Un simple contact – une action – leur suffit pour utiliser leur pouvoir, ce qui se révèle bien pratique en situation de combat ou lorsque le temps est compté. En cas de succès au jet, une seule action est nécessaire ; en cas d'échec, le sorcier doit maintenir le contact durant deux actions de plus (bien qu'il puisse refaire une tentative lors de l'action qui suit). Le ND du jet dépend du rang d'Apposition rapide de l'utilisateur.

Rang 1	ND 25
Rang 2	ND 20
Rang 3	ND 15
Rang 4	ND 10
Rang 5	ND 5

Contact à distance

Vous devez posséder la compétence Contact indirect pour prendre Contact à distance. Votre rang en Contact à distance ne pourra jamais excéder votre rang en Contact indirect. Cette technique permet au sorcier de corroder les objets à distance, sans les toucher donc. Pour chaque rang de Contact à distance que vous possédez, il vous est possible d'affecter des objets chaque fois un peu plus éloignés.

Rang 1	30 cm
Rang 2	60 cm
Rang 3	1,5 m
Rang 4	3 m
Rang 5	6 m

Contact indirect

La plupart du temps, le sorcier doit établir un contact entre sa peau et l'objet qu'il souhaite affecter. Toutefois, avec le temps, il apprend à corroder ce qu'il ne touche pas – la chair via une chemise, ou une table via le sol sur laquelle elle repose. Le sorcier effectue un jet de Détermination + Contact indirect. Le ND de base est égal à 10, plus 5 par matériau qui sépare la peau du sorcier de la cible. En cas de matériau vraiment épais (murs, sols, etc.), ajoutez 5 au ND par mètre cinquante de matière solide qui sépare la peau du sorcier de la cible.

Désintégration

Zerstörung tend à laisser des marques dans son sillage – les restes piqués d'une armure, une momie squelettique, etc. Mais les maîtres parviennent à corroder un objet jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien si ce n'est un peu de poussière. Pour chaque rang qu'il possède en Désintégration, l'utilisateur peut réduire en poussière une cible de trente centimètres de côté qui s'envolera alors au premier petit coup de vent. Les maîtres (rang 5) peuvent Désintégrer tout ce qu'ils corrodent, quelque soit la taille de l'objet affecté.

Effet ciblé

L'effet ciblé permet au sorcier de ne corroder qu'une partie de l'objet affecté – une page d'un ouvrage, ou encore la main d'un homme plutôt que tout son corps. Le sorcier doit rassembler toutes les conditions normales de corrosion, puis effectuer un jet simple de Détermination pour limiter les effets à l'endroit désiré. Le ND dépend du rang d'effet ciblé du sorcier. En cas de succès, seule la partie désirée est affectée. En cas d'échec, l'objet se corrodé dans son intégralité, comme d'ordinaire.

Rang 1	ND 25
Rang 2	ND 20
Rang 3	ND 15
Rang 4	ND 10
Rang 5	ND 5

Avantages armes magiques

Artefact syrnych (variable)

Le héros commence le jeu avec un artefact syrnych. Il est possible d'acheter cet avantage plusieurs fois. Le joueur doit choisir un objet dans la liste suivante.

Bille d'or (2PP)

Vous avez trouvé cette bille dans un champ près de la maison de votre enfance. Vous avez accidentellement découvert que si vous lui donniez un petit coup d'ongle, l'emmeniez autre part et la laissez tomber sur le sol, elle commençait à rouler en direction de l'endroit où vous l'aviez tapoté la première fois. Elle ne « se souvient » que du dernier endroit où elle a pris un petit coup et « n'oublie » jamais un lieu tant que l'on ne l'active pas de nouveau. Dès qu'elle roule, elle parcourt en sens inverse le chemin qu'on lui a fait faire depuis, à la vitesse d'un marcheur lent. Il est possible de ramasser la bille pendant qu'elle retrace le parcours, de faire une halte, puis de la laisser reprendre son voyage plus tard. Si la bille atteint un point d'eau, elle s'arrête à bord, et reprend son chemin si on la dépose de l'autre côté.

Boite argentée (3PP)

La première fois que vous avez ramassé cette boîte, elle s'est ouverte à votre contact. Depuis, vous avez été la seule personne à pouvoir l'ouvrir. La boîte s'est révélée invulnérable à toute tentative classique pour la forcer ou la détruire, bien qu'il soit possible qu'un autre artefact syrnych puisse accomplir une telle tâche. L'intérieur de la boîte mesure 10 X 5 X 2,5cm, ce qui fait que vous n'y déposez que vos biens les plus précieux.

Bracelet vert (3PP)

Vous avez trouvé ce bracelet dans vos filets alors que vous étiez en train de pêcher. Vous l'avez mis et, plus tard, alors que vous étiez en train d'éviscérer un poisson, votre couteau a glissé et vous vous êtes ouvert la main. Le bracelet a émis une pâle lueur verte et la blessure s'est refermée toute seule. Une fois par scène, ce bracelet soigne son porteur de 10 blessures légères. Il s'agit toujours des premières blessures infligées au porteur au cours de cette scène : elles se referment instantanément et on ne

les prend donc pas en compte lors du jet de blessure.

Brassard grimaçant (2PP)

Ce large brassard doré est incrusté d'un petit crâne d'animal en argent. Vous l'avez acheté à un vieux marin ratatiné qui affirmait qu'il avait autrefois appartenu au capitaine Rogers lui-même. Quand vous le portez et raidissez rapidement le bras deux fois de suite, les mâchoires du crâne s'entrouvrent et une main squelettique en est éjectée, entraînant un fin câble en argent. La main peut atteindre un point situé jusqu'à une quinzaine de mètres et s'agrippe fermement à ce qu'elle touche. Une fois que la main a une prise solide, la câble se rétracte, vous entraînant à sa suite jusqu'au point où la main est accrochée. Le brassard fonctionne comme un pistolet à grappin, hormis le fait qu'il est plus simple d'utilisation (ND 10 au lieu de 15) et que vous ne risquez ni de glisser ni de lâcher la corde.

Ceinture étincelante (1PP)

Une fois attachée autour de votre taille, cette ceinture segmentée émet une pâle lumière blanche qui éclaire à six mètres dans toutes les directions, tout en vous laissant donc les mains libres. Une fois la ceinture attachée, seul le porteur peut l'ôter. La ceinture s'arrête de luire si on l'expose à la lumière du soleil ou si on la détache.

Chope et cannelle ternies (2PP)

Vous avez acquis ces objets auprès d'un marchand itinérant qui n'en réalisait pas la valeur. La cannelle est le genre de robinet qu'on utilise pour percer les tonnelets de bière. La chope est un récipient haut et étroit, muni d'une poignée bien trop épaisse pour assurer une prise adaptée à des mains humaines. Les deux objets semblent invulnérables aux dommages classiques. Quand la cannelle est placée sur un baril ou un tonneau et qu'on ouvre, rien n'en sort. Cependant, si quelqu'un tente de boire à la chope, du liquide provenant du tonneau y apparaît. Le liquide ne coule que si quelqu'un boit à la chope : il ne peut se répandre au dehors. La cannelle ne fonctionne que si on l'a insérée dans un tonneau. La jeter dans un lac ne garantirait en aucun cas des réserves infinies en eau potable.

Coutelas (2PP)

Vous avez acheté cet étrange couteau gris à un individu louche, dans une ruelle sombre. Vous avez découvert que les blessures qu'il inflige sont plus profondes et plus longues à guérir. Le couteau inflige 3 blessures légères supplémentaires à chaque fois qu'il touche.

Gant ouvragé et couteau de lancer (5PP)

Vous avez reçu cette paire d'objets en cadeau d'un de vos amis archéologues. Le gant au filigrane d'argent dissimule un fourreau contenant un couteau bleuté, équilibré pour le lancer. Dès que vous faites un mouvement de votre main gantée, comme si vous vous apprêtiez à lancer un couteau, la dague apparaît dans votre main. Vous pouvez lancer la dague une fois par phase uniquement. Dans le cas contraire, elle revient dans votre main avant de toucher sa cible. De plus, il faut laisser le couteau dans son fourreau au moins deux heures chaque jour, sans quoi il perd sa capacité à revenir. Le gant lui-même semble tenir son énergie du simple fait qu'on le porte. Vous devez le porter au moins dix heures par jour, sans quoi la dague cesse de revenir avant qu'il ait été porté pendant dix heures consécutives.

Main mécanique (2PP)

Cette main est composée d'un étrange métal aux reflets rouges. Quand vous l'avez découverte, vous veniez de perdre votre propre main gauche (si vous êtes droitier) au cours d'un combat. Avec curiosité, vous l'avez placée contre le moignon et elle s'est fixée dessus. Il s'est avéré qu'elle n'est ni plus forte ni plus habile que votre main perdue, mais elle ne fatigue jamais. Elle peut être endommagée aussi facilement qu'une main normale mais se répare elle-même en quelques jours. En outre, si elle est tranchée, il est possible de la fixer à nouveau.

Sabre d'abordage rougeâtre (2PP)

La marée a rejeté ce sabre sur une plage. Remarquant sa forme inhabituelle, vous en avez déduit qu'il s'agissait d'un artefact syrneath et l'avez conservé. La lame semble capable de dupliquer une attaque portée contre un adversaire. Une fois par scène, dès que vous avez touché et infligé des dommages à un ennemi à l'aide de cette arme, vous pouvez consacrer votre action suivante (une fois que la phase se présente) à l'activation du pouvoir du

sabre, et ce en utilisant un dé d'héroïsme. Ce dernier reproduit alors la précédente attaque à la perfection, ce qui inclut les résultats du jet d'attaque et du jet de dommages (dès lors que le jet d'attaque de la phase en cours permet de toucher l'adversaire).

Avalon : armes sidhes (variable)

Certains personnages ont eu la chance de recevoir un jour une arme des sidhes. Les personnages possédant l'avantage sang sidhe avec la bénédiction Bonne réputation peuvent acheter une arme Sidhe pour 1PP de moins que le coût indiqué.

Arc et flèches Sidhe (3PP)

Les arcs et flèches sont des armes particulières. Un arc Sidhe ne peut jamais se briser et on peut toujours récupérer les six flèches qui l'accompagnent après qu'elles aient été décochées. Toute personne tuée par une telle flèche tombe en réalité dans un sommeil magique qui dure aussi longtemps que le MJ l'estime nécessaire (une simple nuit est courant, mais il est arrivé que ce sommeil dure jusqu'à cent ans).

Dague Sidhe (2PP)

Une dague Sidhe peut être aussi mortelle qu'une épée. Elle inflige des dommages de 2G2 (1G2 ailleurs qu'en Avalon) et possède les mêmes qualités qu'une épée Sidhe, y compris le bonus d'initiative.

Épée Sidhe (4PP)

Une épée Sidhe est aussi légère que la fumée et aussi mortelle que le feu. N'importe quel personnage possédant les spécialisations escrime ou armes lourdes peut manier de telles épées. Elles infligent des dommages de 4G2 dans les trois royaumes et de 3G2 ailleurs. Lorsque vous déterminez l'initiative, leur utilisateur peut réduire de 1 l'un de ses dés d'action au début du tour.

Lance Sidhe (5PP)

Une lance Sidhe est aussi mortelle qu'une épée Sidhe. Il est nécessaire de posséder l'entraînement armes d'hast pour la manier. La lance Sidhe inflige 6G2 de dommages dans les trois royaumes et 5G2 ailleurs. Enfin, le porteur de cette arme lance plus 2G1 pour le jet d'initiative.

Avalon : arme du clan MacEachern (5PP)

Bien que vous ne sachiez pas d'où elle provient, vous êtes en possession d'une arme du clan MacEachern. Cette arme de fer froid fut forgée au moyen des techniques secrètes du clan MacEachern, et il peut s'agir de n'importe quelle type de lame, d'un couteau à une claymore.

Si une telle arme frappe un sidhe, faites un jet de dommages de dommages comme d'habitude. En revanche; le sidhe n'effectue pas de jet de blessure. Au lieu de cela, divisez le nombre total de blessures par 5. Le résultat est le nombre de blessures graves infligées au sidhe. Bien qu'il ressente la douleur avec une intensité dépassant la limite de l'imagination humaine, ce dernier ne souffre d'aucune pénalité. Vous pouvez posséder autant d'armes du clan MacEachern que vous le désirez. Toutefois, si le groupe auquel votre personnage appartient détient plus d'une, les sidhes pourront vous détecter où que vous alliez...et vous écraser à leur guise tel un insecte. Une seule arme par groupe est le meilleur moyen de ne pas avoir d'accident.

De plus, le porteur d'une telle arme gagne +1GO pour résister à la magie du Glamour.

Eisen : Dracheneisen (10,20 ou 40PP)

Vous devez choisir entre la haute noblesse et la petite noblesse. La catégorie à 10PP correspond à la noblesse mineure. Ces trois catégories s'appliquent à la réduction du coût de l'avantage noble.

Haute noblesse (40PP): 16 points à dépenser sur la table d'équipement en Dracheneisen et en modifications de panzerfaust.

Petite noblesse (20PP) : 6 points à dépenser sur la table d'équipement en Dracheneisen et en modifications de panzerfaust.

Noblesse mineures (10PP) : 3 points à dépenser sur la table d'équipement en Dracheneisen et en modifications de panzerfaust (en partant du principe que vous vous êtes débrouillé pour en trouver un).

Une fois le nombre de points d'armure déterminé (en additionnant la valeur de tous les éléments achetés avec vos PP de Dracheneisen), reportez vous à la table ci-dessous pour découvrir le bonus à votre ND pour être touché et le malus aux jets de dommages de vos adversaires.

Table des modificateurs d'armures en Dracheneisen

Pts d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dommages
1 – 6	Aucun	L'attaquant garde 1 dé de moins (min 0)
7 – 12	+ 5	L'attaquant garde 1 dé de moins (min 0)
13 – 18	+ 5	L'attaquant garde 2 dés de moins (min 0)
19 – 24	+ 10	L'attaquant garde 2 dés de moins (min 0)

Ces bonus ne sont pas cumulatifs, il faut simplement calculer le total. Les bonus au ND acquis grâce au Dracheneisen ne peuvent normalement pas être annulés, aussi un Eisenor surpris ou à terre bénéficiant d'un bonus de + 5 aura malgré tout un ND pour être touché de 10.

Equipement en Dracheneisen

Nom*	Coût	Effets
Eléments d'armure		
Bouclier (1)	4	1G1 de dommages, +1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec les compétences de la spécialisation bouclier
Brassard (2)	2	Armure**
Cuirasse (1)	6	Armure
Cuissard (2)	2	Armure
Gantelet (1)	2	Armure
Heaume (1)	3	Armure
Jambières (2)	1	Armure
Panzerfaust (1)	6	+1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec les compétences de la spécialisation Panzerfaust, armure (3 points d'armure)
Armes		
Arbalète	4	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmenté de 20 mètres
Arme d'escrime	3	2G2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation escrime
Arme d'hast	5	3G2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation armes d'hast
Armes lourdes	4	3G2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation armes lourdes
Mousquet	7	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres
Pistolet	5	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres
Poignard	2	1G2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec les compétences de la spécialisation couteau
Zweihander	6	3G3 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation armes lourdes
Divers		
Cadenas	2	Un cadenas incassable
Dracheneisen brut	2	3 unités de Dracheneisen (voir l'avantage Nibelungen du supplément Eisen)
* le chiffre entre parenthèses indique le nombre d'objets du même type qu'il est possible d'acheter		
** un élément d'armure offre un nombre de points d'armure égal à son coût, à l'exception du panzerfaust qui ne confère que 3 points d'armure (pour un total maximum de 24)		

Modifications de Panzerfaust

Note : Vous devez avoir acheté un panzerfaust en Dracheneisen pour choisir l'une de ces modifications. On ne peut s'offrir qu'une modification par panzerfaust.

Arbalète montée (4 points) :

Une arbalète infligeant 1G3 dommages a été installée sur votre panzerfaust. Hormis les dommages qu'elle inflige et sa petite taille, elle a tout d'une arbalète normale.

Articulations lestées (1 point) :

Le panzerfaust a été fondu pour prendre l'apparence d'un poing fermé et présente de lourdes

articulations lestées. Cela accroît les dommages qu'il inflige à 2G2, mais il ne sert à rien d'autre qu'à donner des coups de poing. Il ne permet donc pas l'utilisation des compétences désarmer (panzerfaust) et lier (panzerfaust). Cependant, le MJ pourra autoriser certaines actions avec cette modification.

Pistolet incorporé (5 points) :

Un pistolet est incorporé dans le panzerfaust. Lorsqu'il est chargé (ce qui nécessite 20 actions), un coup part dès que l'utilisateur réussit une attaque avec la compétence attaque (panzerfaust), infligeant alors 4G3 dommages, +1 dé lancé par rang de gaillardise du porteur.

Pointes (2 points) :

Le panzerfaust est recouvert de pointes, ce qui accroît ses dommages à 2G2.

Prise de blocage (3 points) :

Lorsque vous utilisez la compétence lier (panzerfaust), votre adversaire ne peut briser votre étreinte, et il vous est possible de vous servir de votre compétence désarmer (panzerfaust) ou de votre capacité de compagnon de l'école Eisenfaust. Il vous faut une clef et trois actions pour relâcher votre poigne. Dans l'attente, votre main non directrice ne vous sert à rien d'autre.

Kreuzritter : lame d'ombre (6PP/4PP pour la faction des assassins)

Une année, on décida de vous confier le gant Noir, qui vous offre la possibilité de créer un poignard d'ombre qui ne laisse aucune blessure visible sur ceux que vous frappez avec. Du coup, vous avez au milieu de la paume de la main une marque noire d'environ un centimètre de diamètre.

Vous pouvez, dès que vous le souhaitez, faire sortir une « lame d'ombre » de votre main, sans dépenser une action. Une telle lame est un stylet (couteau OG2 de dommages, +1 dé lancé sur tous les jets d'attaque) composé d'ombre qui inflige des dommages normaux. Toutefois, il ne laisse derrière lui aucune blessure visible et vous pouvez, le dissiper quand vous le souhaitez, sans dépenser d'action. La lame d'ombre traverse les objets non vivants. Cela signifie qu'une armure n'est d'aucune utilité et qu'on ne peut la parer. Cependant, cela signifie également qu'il est impossible de parer avec une lame d'ombre. La lame d'ombre disparaît et ne peut être rappelée pendant une heure si on en expose ne serait-ce qu'un centimètre à la lumière du soleil.

Note: Tout ce qui révoque la sorcellerie est à même d'affecter cet avantage. Lorsqu'il acquiert cet avantage, un sorcier perd tous ses pouvoirs magiques (à l'exception de ceux de nacht). Il est impossible de lancer une lame d'ombre comme un poignard ordinaire.

Montagne : lames de mystère (variable)

Si un personnage montagnois possède une lame de mystère, déterminez en la nature exacte en effectuant quelques jets sur les tables qui suivent. Vous en découvrirez le coût en PP au fur et à mesure

de vos jets. Les personnages originaires des provinces occidentales (Verrier, Villoile, Martise, Rachecourt, Torignon et la Mothe) soustraient 1 point sur tous leurs jets effectués sur les tables des lames de mystère. Les personnages originaires des provinces septentrionales (Douard, Crieux, Aury et Arrange) ajoutent 1 point sur tous leurs jets effectués sur les tables des lames de mystère. Les personnages originaires des provinces méridionales (Sicée, Charousse, Pourcy, Glavène et Surly) ne font l'objet d'aucun modificateur.

Jet	Résultat
0-5	Lancez un dé sur la table des lames de mystère de Renart. Payez 2PP
6-11	Lancez un dé sur la table des lames de mystère d'Isengrin. Payez 2PP

Règles générales concernant les lames du mystère

Nombre de lames du mystère disposent de boutons cachés, crans dissimulés, etc. Ces mécanismes secrets font l'objet des règles suivantes :

Il faut effectuer un jet d'esprit contre une difficulté de 30 pour les découvrir, sauf lorsque l'utilisateur les connaît déjà.

Il n'est nul besoin d'utiliser quelque action pour enfoncer un bouton, libérer un cran de sûreté, etc., du moment que l'individu en question tient l'épée à la main.

Nombre de lames du mystère disposent de parties détachables comme des dards, réservoirs d'huile, etc. Oter ou vider l'un d'eux affecte l'équilibre fragile de l'épée. Lorsqu'une lame du mystère est mal équilibrée, son utilisateur souffre d'une pénalité d'un dé (à lancer et à garder) sur tous ses jets d'attaque et de défense active effectués à l'aide de l'épée.

Lames du mystère de Renart**0 : Garrot**

La garde de l'épée dissimule un garrot. En cas d'attaque de dos, la victime est incapable d'émettre le moindre son et commence à suffoquer (reportez vous alors aux règles de la noyade). La victime est considérée comme prise (voir la compétence de base de la spécialisation lutte) et peut tenter de se libérer normalement.

I : poignée ouvragée

La poignée particulièrement bien réalisée de l'épée permet à son utilisateur de se livrer à quelques feintes osées. Ajoutez 5 au ND de quiconque effectue une défense active contre une telle attaque.

2 : fourreau maillé

L'épée ressemble à une canne lorsqu'elle est dans son fourreau. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites dès lors qu'il s'agit de la dissimuler.

3 : Bien équilibrée

L'équilibre de l'épée est tel que lorsque vous l'utilisez, vous ajoutez un point à tous vos jets d'attaque (un 19 passera ainsi à 20).

4 : entrave

Les détails de la garde de l'épée entravent les attaques. Elle augmente ainsi la défense active de son utilisateur de 2 points (un 19 passera donc à 21).

5-6 : effectuer un nouveau jet sur cette table

Ignorer tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3PP et effectuez un jet sur la table des lames rares (voir plus bas).

7 : bonne allonge

L'utilisateur ajoute toujours 5 points de plus à son initiative totale.

8 : garde de serrurier

La poignée de l'épée dissimule un jeu d'outils de crochetage (jet d'esprit contre un ND de 40 pour les découvrir). Ces outils sont de si bonnes qualités qu'ils donnent toujours une augmentation gratuite lorsque l'utilisateur souhaite user de sa compétence de crochetage.

9 : compartiment secret

Le pommeau de l'épée s'ouvre sur un tout petit compartiment secret. On peut y dissimuler messages, bijoux et autres petits objets utiles qu'il ne sera alors possible de trouver qu'en effectuant un jet d'esprit contre un ND de 40.

10 : antirouille

L'épée est immunisée aux effets de l'âge et du temps. Elle ne rouille pas, ne se ternit pas et n'est aucunement sujette à la corrosion.

II : fourreau de sûreté

Il y a sur le fourreau un cran de sûreté qui garde l'épée en place tant qu'on ne la débloque pas. Il est impossible de l'en ôter sans une gaillardise de 6 au moins. Libérer ainsi de force l'épée brisera au passage le fourreau.

Lames du mystère d'Isengrin**0 : lame en dent de scie**

La lame de cette épée est conçue pour infliger de vilaines et douloureuses entailles. Lorsque l'utilisateur parvient à obtenir une augmentation sur son ND pour toucher, le jet de dommage qui suit augmente de 2 points (ainsi un 18 passera à 20) par augmentation (en plus de tous les dés de dommages normaux supplémentaires).

1 : flamberge

Lorsqu'il effectue un jet de dommage pour des blessures infligées à l'aide de cette épée, l'utilisateur relance tous les 1 jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

2 : lame légère

Cette épée est extrêmement légère. Lorsque vous faites une riposte, vous recevez une augmentation gratuite sur tous vos jets d'attaque (en partant du principe que vous avez réussi votre défense active).

3 : indestructible

Il est impossible de briser cette épée. En outre, elle se redresse toute seule quand on la tort.

4 : garde barbelée

La garde de l'épée est parcourue de filigranes conçus pour coincer les lames. L'utilisateur bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il tente de désarmer un adversaire.

5-6 : effectuez un nouveau jet sur cette table

Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3PP et effectuez un jet sur la table des lames rares.

7 : fil tranchant

Le fil de l'épée est si tranchant qu'il augmente les jets de dommages de son utilisateur d'un point (un 19 passera ainsi à 20).

8 : garde pointue

La garde de l'épée est décorée de plusieurs pointes aiguisées. Les coups de pommeau infligés à l'aide de cette épée infligent 2G2 de dommages plutôt que 0G2.

9 : jamais émoussée

Cette épée ne perd jamais son fil tranchant. Il n'est jamais nécessaire de l'aiguiser ou de l'entretenir. Il est néanmoins possible qu'elle rouille ou qu'elle se brise.

10 : lame lourde

Cette épée est particulièrement lourde et offre deux augmentations gratuites à son utilisateur lorsqu'il se sert de la compétence coup puissant.

11 : dague

Une dague sort du pommeau de l'épée quand on enfonce un bouton caché. Cela permet à l'utilisateur de se servir de sa compétence attaque (couteau) lorsque son adversaire lie son épée. A l'instar d'un poignard classique, la dague inflige 1G2 dommages et brise automatiquement le lien de l'adversaire quand elle inflige des dommages.

Table des armes rares

Jet	Résultat
0-5	Lancez un dé sur la table des lames du mystère de Bonnegrâce
6-11	Lancez un dé sur la table des lames du mystère de Malemort

Lames du mystère de Bonnegrâce**0 : nuage de fumée**

L'épée diffuse un nuage de fumée sur 3 mètres quand on enfonce un bouton caché, plongeant ainsi la zone dans le noir complet pendant 10 phases (voir les règles pour combattre dans le noir). L'épée renferme suffisamment de fumée pour une utilisation, suite à quoi il faut la recharger avec un mélange d'huile et d'herbes assez courantes (1 quilder), ce qui nécessite 5 actions. Quand le

réservoir est vide, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

1 : poignée articulée

La poignée de l'épée s'adapte particulièrement bien à la paume de son utilisateur. L'épéiste peut utiliser un dé d'action pour parer comme s'il était une phase avant (un dé d'action utilisable en phase 5 permettra de parer en phase 4).

2 : queue de lézard

L'épée dispose d'une fausse pointe dont elle peut se séparer. Quand l'adversaire réussit une parade, la pointe tombe. Il lui faut alors refaire son jet de parade. S'il l'emporte une seconde fois, l'attaque est bloquée ; autrement, la ruse fonctionne et l'attaque finit par passer. Il faut 5 actions pour refixer correctement la pointe ; sans elle, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

3 : garde serpentine

A moins qu'il ne relâche la cran de sûreté, la garde de l'épée se referme soudainement sur la main de son utilisateur une phase après qu'il s'en soit emparé. Libérer la main de la victime exige une gaillardise de 5 une fois que la garde s'est refermée. La victime doit lancer un dé et obtenir moins que son rang de détermination ou avoir la main brisée pendant un mois (période pendant laquelle elle aura -1 en dextérité). La garde s'ouvre en appuyant sur le bouton.

4 : garde serrée

La garde de l'épée est d'une conception telle qu'elle s'enroule autour de la main de son porteur lorsqu'il s'en saisit. Cela présente deux avantages. Premièrement, il n'est pas possible de désarmer l'utilisateur. Deuxièmement, le cran qui permet de relâcher la garde est dissimulée, ce qui signifie qu'un utilisateur étranger aura la main piégée comme dans un étau.

5-6 : effectuez de nouveau un jet sur cette table

Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5PP et effectuez un jet sur la table des lames de Lemaître (voir plus bas).

7 : garde réglable

La garde de cette épée peut être raccourcie ou allongée en dépensant une action. Elle devient alors une épée d'escrime (2G2) ou une arme lourde (3G2). L'utiliser comme une arme lourde nécessite les deux mains, alors que l'utiliser comme une arme d'escrime ne demande l'usage que d'une seule.

8 : garde à grappin

La garde de l'épée peut faire office de pistolet à grappin. Elle dispose d'une solide corde de six mètres de long et il faut dix actions pour la rembobiner. Si l'on se bat avec pendant que la corde est déroulée, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

9 : propriété curatives

Au contact d'un bouton dissimulé, l'épée injecte au porteur un liquide qui le soigne de 15 blessures légères. La formule de ce liquide est connue du porteur et coûte 5 guilders la dose mais n'est efficace qu'injectée. Une seule dose marchera chaque jour sur un même individu, et le réservoir de l'épée ne peut en contenir qu'une. Ensuite, il faut le recharger, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

10 : garde loyale

Une aiguille empoisonnée pique le pouce du porteur une phase après qu'il se soit saisi de l'épée, sauf si un minuscule verrou dissimulé est débloqué. Le poison peut être de l'arsenic comme un soporifique, à la discrétion du propriétaire de l'épée. Un lourd gantelet ou un panzerfaust viendront à bout de cette mesure de sécurité. Il faut remplir le réservoir après chaque utilisation, mais il n'est pas assez grand pour affecter l'équilibre de l'épée.

II : brise lames

Il s'agit d'un objet conçu pour frapper la lame de l'adversaire en un point fragile afin de la briser. Cela n'est utile que lorsqu'un adversaire vient de parer la lame du mystère. Le porteur appuie alors sur un bouton caché, et une partie de la garde de l'épée surgit brutalement, tentant de briser l'autre lame. Cela fonctionne sur le même modèle que la technique de compagnon de l'école d'escrime d'Eisenfaust, l'épée disposant dans ce but d'une gaillardise de 4. Une fois déclenché, il faut remonter le mécanisme

avant de pouvoir l'exploiter de nouveau, ce qui prend dix actions. Dans l'attente, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

Lames du mystère de Malemort

O : poignée pistolet

Il y a dans la poignée de l'épée un pistolet à un coup dissimulé dont on peut se servir en appuyant sur un bouton. Si l'utilisateur appuie sur le bouton au moment même où il cause des dommages à son adversaire, le pistolet touche automatiquement au but, infligeant des dégâts normaux (4G3). Autrement, le porteur doit réussir un jet d'attaque (arme à feu) avec une augmentation pour toucher.

I : cracheuse de feu

Lorsque l'on brandit l'épée et que l'on appuie sur un bouton dissimulé, elle vaporise de l'huile qu'elle enflamme à l'aide d'un silex incorporé. Le résultat produit un arc de feu qui part de l'extrémité de l'épée. La cible peut éviter l'arc en effectuant un jet de dextérité + roulé boulé contre un ND de 20 (sans dépenser d'action). Utilisez les règles traitant des corps enflammés du guide du maître. L'épée renferme suffisamment d'huile pour une utilisation et doit ensuite être rechargée, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

2 : jet aveuglant

L'épée dispose d'un réservoir de liquide qu'il est possible de pulvériser au visage de son adversaire par simple pression sur un bouton caché. Cela nécessite un jet d'attaque réussi accompagné de deux augmentations. Plutôt que de subir des dommages, la victime est aveuglée (comme si elle était dans le noir complet ; voir les règles du combat dans le noir) jusqu'à ce qu'elle se rince les yeux ou qu'une heure se soit écoulée. L'épée renferme suffisamment de liquide pour une utilisation et il faut 5 actions pour la remplir (avec de l'eau et des herbes pour une valeur de 50 cents). Quand le réservoir de l'épée est vide, celle-ci est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

3 : poignée dard

L'épée peut projeter une petite fléchette. Celle-ci sort du pommeau et va jusqu'à 3 mètres quand on appuie sur un bouton. Pour toucher, il faut réussir un jet d'attaque accompagné de trois augmentations. On enduit généralement le dard de poisons mortels et autres soporifiques. Si la fléchette est perdue, un forgeron qualifié (au moins 4 rangs dans la compétence du même nom) la remplacera contre 10 guilders. Sans le dard, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

4 : métal étrange

L'épée est faite d'un métal si léger que le porteur peut diminuer l'un de ses dés d'action d'une phase ou bénéficier de +10 à son initiative totale lors de la phase 1.

5-6 : effectuez un nouveau jet sur cette table

Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5PP et effectuez un jet sur la table des lames de Lemaître ci-dessous.

7 : double lame

Cette épée est dotée d'un puissant ressort qui se trouve entre deux moitiés de lame. Lorsqu'on enfonce un bouton caché, les deux moitiés de l'épée se séparent. Cela cause souvent des fractures de côtes et autres blessures horribles. En termes de jeu, lorsqu'une attaque est couronnée de succès, le personnage peut activer cette capacité pour infliger deux dés de blessures supplémentaires (appliqués séparément après les dommages normaux de l'épée). Toutefois, le ND pour être brisée de l'épée est réduit de 5 points. En outre, une fois qu'elle est activée, elle est inutile tant que 10 actions n'ont pas été utilisées pour la remettre en place.

8 : réserve de poison

Il y a un petit compartiment étanche dans la poignée de l'épée. Lorsque l'on tortille une certaine décoration du pommeau, cela ouvre le compartiment, ce qui permet au liquide qui est à l'intérieur de s'écouler. Si on tient l'épée la pointe vers le bas quand on l'ouvre, le liquide coule le long, enduisant ainsi la lame. Cela prend une action. Cependant, le liquide reste collé à l'épée jusqu'à la fin du tour et s'infiltre dans toute blessure qu'elle inflige. Généralement, on met dans le réservoir des poisons

mortels et autres soporifiques. L'épée renferme suffisamment de poison pour une utilisation et la recharger nécessite 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée (voir les règles générales concernant les lames du mystère).

9 : garde fragile

Si l'on dégainé l'épée sans enfoncer un cran de sûreté, lancez un dé. Autant de phases plus tard, l'épée tombe en morceaux dans les mains du porteur. Il faut (10 - esprit) actions pour la rassembler.

10 : métal souillé

Lorsqu'un adversaire rate son jet de blessure après avoir été frappé par cette épée, il ne peut effacer qu'un nombre de blessures légères égal à son jet de blessure. Par exemple, si l'adversaire a 87 blessures légères et qu'il obtient 42 sur son jet de blessures, il subit 3 blessures graves (1 + 2 pour avoir raté de plus de 40) et a toujours 45 blessures légères (87 - 42).

II : rasoir

Pour chaque 10 que garde le porteur lorsqu'il effectue des dommages avec l'épée, il inflige automatiquement une blessure grave à la cible. Les 10 n'explodent pas et ne comptent pas dans le total du jet de dommage, mais ils ne font pas non plus disparaître les blessures légères. Par exemple, si le porteur a obtenu un 9 et un 10 sur son jet de dommage, la victime subit une blessure grave, ajoute neuf blessures légères à son total actuel et effectue un jet de gaillardise contre son nouveau total.

Lames du mystère de Lemaître**0-1 : la lame passionnée**

Cette épée peut instantanément bondir dans la main de son propriétaire, quand il le souhaite et qu'elle que soit la distance qui les sépare. Si jamais il la tend à autrui garde en avant ; l'épée obéira aux ordres de ce nouvel individu. Si le propriétaire meurt, la première personne qui touche l'épée en devient nouveau maître.

2-3 : la lame fantomatique

Hormis son propriétaire, nul ne peut se saisir de cette épée. Quand son propriétaire s'en empare, l'épée est tangible et n'importe qui peut la toucher

(il en va de même pour elle), mais dès qu'il la lâche, elle reprend son apparence fantomatique. Si jamais il la tend à autrui garde en avant, l'épée n'autorisera plus que ce nouvel individu à s'en saisir. Si le propriétaire meurt, l'épée devient intangible et le premier individu à la toucher en devient nouveau maître.

4-5 : la lame aigre

Une fois par acte, l'épée peut attaquer à de vastes distances. Si le porteur est en mesure de voir sa cible, il peut l'attaquer avec l'épée, où qu'elle se trouve : la lame se volatilise et apparaît près de la cible. Cette dernière peut toujours utiliser ses défenses active et passive, comme d'ordinaire. Il faut évidemment effectuer un jet de surprise (le porteur reçoit deux augmentations gratuites) pour déterminer si la cible est consciente ou non du porteur.

6-7 : la lame chatoyante

Une fois par acte, cette épée peut chatoyer. Elle commence à trembloter comme un mirage, et jusqu'à la fin du tour suivant, elle ignore toutes formes d'armures et de protection, et ne peut être parée (qu'il s'agisse d'une défense active ou passive).

8-9 : la lame cupide

Le porteur de cette épée peut utiliser une action pour ouvrir une brèche dans les airs à l'aide de son arme et y plonger son autre main. Cela permet au porteur d'agir comme s'il disposait de 3 rangs dans la compétence porté « poche », sauf que les objets qui se trouvent à l'intérieur ne disparaissent jamais.

10-11 : la lame assoiffée

Une fois par acte, cette épée peut dérober du sang à l'adversaire de son porteur. Le porteur déclare qu'il souhaite activer l'épée avant de faire son jet de dommage. Il peut alors doubler la valeur d'un dé de dommage gardé. Ainsi, si l'un des dés explose et fait 15, il peut utiliser cette capacité pour le transformer en 30, en plus de tous les autres dés qu'il garde pour la résolution des dommages.

Vendel : arme achetée (variable)

Les vendelars ne disposent d'aucune arme natale particulière. En fait, ils en achètent, échangent ou dérobent à d'autres nations. Les armes sidhe

d'avalon, les épées du mystère de Montaigne, l'acier de castille, les lames épaissies de Vodacce et même les armes runiques du vestenmannavjar sont disponibles aux vendelars. Par contre, le Dracheneisen et les curiosités usuranes ne le sont pas. Les vendelars peuvent faire l'acquisition de telles armes en dépensant 2 PP de plus que ne coûterait l'avantage en question pour un natif du pays concerné.

Par exemple, un personnage vendelar qui souhaite disposer d'une lame Soldano doit payer 8 PP.

Vesten : arme runique (variable)

Vous possédez une arme ou quelque autre objet sur lequel est inscrite une rune. Il peut s'agir de n'importe laquelle runes décrites dans la section du laerdom du compendium. Le coût de cet avantage dépend du genre de rune qui y est inscrite. Les runes du temps coûtent 1 PP, plus 1 PP par augmentation utilisée, jusqu'à un maximum de trois augmentations. Les runes qui confèrent des dés de bonus coûtent 4 PP. Une rune permanente coûte deux fois plus cher qu'une rune ordinaire du même type.

Vodacce : lame épaissie (variable)

Les sorcières vodacci fixent parfois des filaments du destin aux armes nouvellement forgées pour en accroître la force. Ces lames épaissies sont très recherchées au sein de la noblesse du pays. Même si les sorcières « épaississent » généralement des épées, elles peuvent exercer leur influence sur des poignards, pistolets et autres armes de leur choix.

Pour chaque tranche de 2PP que vous dépensez dans cet avantage, votre arme dispose d'un dé du destin. Il vous est possible de dépenser ces dés avant d'effectuer un jet lié à votre arme (jet d'attaque et de dommages, compétences de spadassins, défense active etc.). Chaque dé ainsi dépensé ajoute 1G1 au jet. Vos dés du destin reviennent au début de chaque acte.

Les sorcières de la destinée incarnées par des joueurs sont donc capables d'épaissir une arme. Pour de plus amples informations reportez vous à la section consacrée à la sorcellerie Sorte.

Annexe

Qui surveille les sorcières ?

En Vodacce, les dames de noble extraction bénies de la sorcellerie Sorte sont considérées comme un précieux atout. Comme n'importe quel membre de la noblesse, elles ont de besoins de gardes et de protecteurs. Beaucoup de personnes haïssent et ont peur de leurs pouvoirs, et ne souhaiteraient pas mieux que de voir ces femmes mortes. Cela est encore plus vrai pour les rares fois où une sorcière de la destinée quitte sa demeure. Un noble ne peut pas assigner n'importe qui pour garder son épouse de peur qu'elle prenne offense et attire toute sorte de désastre contre lui. Souvent on donne cette tâche aux jeunes hommes proches de la famille, mais ils ont la fâcheuse tendance à s'écarter de cette tâche pour s'adonner au grand jeu. Très peu de personnes souhaitent se languir dans les quartiers de la dame avec une bande de femmes qui les tiens hors du grand jeu.

Il y a aussi la possibilité qu'une sorcière puisse manipuler n'importe quel homme qui reste en leur présence pour leur propre dessein tortueux. Après tout elles sont Vodacce. Aucun père ne voudrait voir son fils devenir un jouet pour son épouse et ses filles. Techniquement, une personne pourrait faire en sorte que les femmes se concentrent plus sur elles mêmes. Cependant, l'idée d'une Stregha armée d'acier et de sorcellerie garde un homme éveillé toute la nuit.

Les Vodacci ne sont rien, s'ils ne sont pas intelligents. Chaque grande famille a choisi une famille mineure de la noblesse ou des membres de la bourgeoisie pour être les gardiens de leur Stegha. Ces gardes sont entraînés depuis la naissance à remplir cette tâche, et imbus d'une absolue loyauté envers la famille qu'ils servent. En retour, ils vivent comme des nobles, et quelques un se sont même mariés aux Senzavista quand ils les ont servis avec un grand mérite. On a jamais entendu le fait qu'un membre de la famille gardienne aurait trahi ses bienfaiteurs (ou alors aucun n'a survécu pour raconter sa trahison. En Vodacce, tout le monde reconnaît le danger d'un ennemi qui a de puissants amis). Ces familles ont été choisies pour leur loyauté et leur sens du devoir, mais aussi parce qu'elles montraient une certaine résistance à la sorcellerie

Sorte. Au fur et à mesure, les Princes ont « encouragé » cette résistance jusqu'à ce qu'elle devienne le trait commun des familles gardiennes. Peu sont vraiment non lié, mais la plupart possède une forme particulière de résistance et la plupart de ces familles gardiennes ont un avantage particulier noté ci-dessous :

Bernoulli : la famille Corattzi

Cette famille fut choisie pour sa dévotion envers la religion de l'Église Vaticine. Ils considèrent leur tâche comme un devoir sacré. Ils ont aussi un peu de sang croissantin mélangé à leur lignage ce qui leur permet d'être d'agiles cavaliers et souvent bilingue.

Caligari : la famille Demara

Cette famille descend partiellement de la lignée Delaga, comme les Caligari. Ils ont été choisis parce qu'eux aussi possèdent une grande haine envers la famille Villanova. De nos jours, ils sont aussi entraînés dans les connaissances des syrneths afin qu'ils puissent acquérir de tels articles en les faisant venir à la famille Caligari pendant leurs tâches de protection des stregha.

Falisci : la famille Caralli

Il est connu que la famille Falisci a donné cette tâche à la famille Caralli pour les écarter de leurs fêtes. La famille Caralli est connue pour prendre les choses bien trop sérieusement. Ils s'occupent de leur tâche avec un stoïcisme typiquement eisenör. Peu d'entre eux aiment les fêtes, mais tous aiment jouer. Cependant, cela ne les empêchent pas d'accomplir leurs tâches avec une ferme détermination.

Lucani : la famille Brevalli

Les gardiens des stregha de la famille Lucani sont d'excellents auditeurs et de charmants compagnons. La famille Lucani sait très bien que leurs stregha sont destinées à utiliser leur pouvoir d'autres familles que la leur, ces stregha sont souvent envoyées dans d'autres familles ou nations pour seller les mariages arrangés. La famille Brevalli voyage avec elles, les yeux et les oreilles ouvertes dans le but de ramener autant de secrets possibles à la famille lucani. Alors que tout le monde ne prête

attention qu'à la sorcière, son garde collecte discrètement des informations. Quelques uns restent dans leur fonction même après le mariage de la streggha qu'ils gardent comme une sorte de cadeau de mariage, cela permet à la famille Lucani de placer des espions dans les autres courts.

Mondavi : la famille Grimanci

Le choix de la famille Grimanci fut fait avec la méthode typique des Mondavi. Les Mondavi ont organisé des tests parmi leur plus loyaux serviteurs et la famille Grimanci s'est montré être les meilleurs duellistes et combattants. Cela peut sans doute s'expliquer par la présence de sang eisenör dans leurs veines. La famille Grimanci a des liens avec des familles d'Eisen et un talent certain pour les tactiques de petits groupes de combats. Comme leurs protecteurs, ils sont plus lent à se mettre en colère que la plupart des vodacce, mais ils n'oublient jamais une insulte.

Vestini : la famille Masanda

La famille Masanda est peut être la famille la moins attirante de la Vodacce, mais cela constitue un avantage étant donné qu'ils protègent les plus belles femmes de la Vodacce. Le prince qui les a choisis s'est assuré que les femmes qu'ils protègent ne seront pas attirées par leurs gardes et inversement. Cette famille a ainsi peu de désirs pour la société préférant se concentrer sur leur tâche. Cependant, ils ne sont pas démoralisés ou cyniques, au contraire ils montrent toutes les passions communes des Vodacce, toujours prêt à venger toute insulte sur leur apparence avec une terrible force.

Villanova : la famille Scrivelli

Quand la famille Villanova voulu trouver une famille pour remplir la tâche de gardien, ils ont simplement fait afficher publiquement une liste. Chaque famille présente sur la liste compris que seul la famille survivante serait choisie. La famille Scrivelli fut la famille survivante. Ils émergèrent après 6 mois de bains de sang et d'assassinats qui fit disparaître 5 autres familles. Ils sont connus pour être des assassins et des meurtriers, qui n'ont aucune limite pour impressionner les Villanova. Peu de personnes s'en prennent à la vie de leurs streggha à cause de la réputation des Scrivelli pour la boucherie.

Runes Laerdom



Trigrammes de la sorcellerie Fu

CH'IEN (Le Créatif)

Attribut : Créativité

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Vous imprégnez l'objet d'un charme de bienveillance pour la création d'inventions. L'utilisateur gagne un dé supplémentaire lancé et gardé (+1g1) sur ses jets de Bricoleur (ND 30).
- (2) Le Talisman inspire son utilisateur des stratégies créatives. L'utilisateur pourra modifier le résultat de son jet personnel (+1/-1) dans les situations de Combat de Masse (ND 35).

Animal : Cheval

Composant physique : la représentation d'un cheval sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

- (1) Le Talisman se transforme en un cheval vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35). Note : le Talisman ne peut pas devenir un Poney des Steppes.
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chevaux. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque cheval que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Tête

Composant physique : la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. (Une vraie tête coupée ne peut pas être utilisée)

- (1) Le Talisman protège la tête de son porteur, doublant le nombre d'Augmentations nécessaires pour la frapper (ND 30).
- (2) Le Talisman donne une étincelle d'inspiration par Scénario. Traitez cela comme si le porteur possédait la Vertu Inspiré (ND 45).

Direction : Sud

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud (ND 30).

K'UN (Le Réceptif)**Attribut : Réceptivité**

Composant physique : une graine, une tige, une souche, ou une autre partie de ce qu'il faut faire pousser.

- (1) Le Talisman permet à l'utilisateur de faire pousser une récolte même dans un sol peu fertile ou rocheux, comme si c'était la meilleure terre qui soit (ND 25).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur d'apprendre plus vite par l'exemple. A la fin de chaque Scénario, il gagne un Point d'Expérience supplémentaire qui peut être utilisé pour apprendre ou améliorer toute compétence ou spécialisation qu'il a vu employée par quelqu'un durant l'histoire (ND 35).

Animal : Bœuf

Composant physique : la représentation d'un bœuf sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Les sabots ou les cornes d'un animal pourront être utilisés.

- (1) Le Talisman se transforme en un bœuf vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 30).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les bœufs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque bœuf que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Ventre

Composant physique : un bol de riz fait de n'importe quelle matière. (Les entrailles humaines ne peuvent pas être utilisées)

- (1) Le Talisman créé suffisamment de nourriture pour remplir le ventre de son utilisateur trois fois par jour (ND 30).
- (2) Le Talisman rend son porteur immunisé contre tout poison ingéré, y compris l'alcool et l'afyam (ND 40). Ce Talisman ne peut pas contrer l'addiction à l'afyam.

Direction : Nord

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord (ND 30).

CHEN (L'Émergeant)**Attribut : Mouvement**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permettra, une fois par Acte, à son porteur de lancer et garder un Dé d'Action supplémentaire (ND 40).
- (2) Le Talisman donne un bonus de un dé gardé (+1g1) à tout jet effectué par son porteur lors d'une poursuite (ND 35).

Animal : Dragon

Composant physique : la représentation d'un dragon sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

- (1) Le Talisman se transforme en une statue vivante de dragon de taille normale. Si elle est détruite, le Talisman est détruit aussi, et vice versa. Vous devez spécifier le type de dragon quand vous créez le Talisman (ND 55). (Voir les Rêves de Dragon). Le dragon peut faire de petits mouvements comme battre des ailes, mais ne pourra pas se déplacer.
- (2) Le Talisman empêche les rêves de son porteur d'être envahis par les dragons. Quand il utilise le Talisman, il doit faire un jet de Panache contre un ND égal à dix fois son rang dans l'Épée de Damoclès Rêves de dragon. S'il réussit, il n'a aucun rêve de dragon cette nuit-là (ND 30).

Partie du corps : Pied

Composant physique : la représentation d'un pied humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Un vrai pied coupé ne peut pas être utilisé)

- (1) Le Talisman donne à son porteur un +0g1 à tous ses jets de Jeu de jambes, Course de vitesse, Pas de côté, ou Coup de pied (ND 25).
- (2) Le Talisman donne à son utilisateur un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il utilise Jeu de jambes comme compétence de défense (ND 35).

Direction : Nord-est

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-est (ND 30).

SUN (Le Vent)**Attribut : Régénération**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman guérira, une fois par Scène et par personne, toutes les blessures légères du personnage (ND 30).
- (2) Le Talisman retirera, une fois par Scénario, tout poison et toute maladie du corps de son utilisateur. Note : La troisième fois que vous fabriquez un tel Talisman, il peut régénérer un membre externe coupé (ND 60).

Animal : Coq

Composant physique : la représentation d'un coq sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un coq mort peut être utilisé s'il a été tué dans l'heure passée. Un coq sans tête ne peut servir en aucun cas.

- (1) Le Talisman se transforme en un coq vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les coqs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque coq que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Cuisse

Composant physique : la représentation d'une jambe humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Une vraie jambe coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de *jiang* (gingembre) ou de *ren shen* (ginseng) peut être utilisée si elle a cinq ramifications.

- (1) Le Talisman donne à l'utilisateur un bonus de +0g1 à tous ses jets de Course d'endurance, Soulever ou Sauter (ND 20).
- (2) Le Talisman permettra, une fois par jour, à son porteur de ne recevoir qu'une seule Blessure Grave, quelque soit la marge de son échec sur son Jet de Blessure (ND 40).

Direction : Sud-ouest

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-ouest (ND 30).

KAN (L'Abysses)**Attribut : Eau**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman vous permet de respirer sous l'eau (ND 25).
- (2) Une fois par jour, le Talisman crée suffisamment d'eau pour qu'une personne puisse boire pendant vingt-quatre heures (ND 20).

Animal : Sanglier

Composant physique : la représentation d'un sanglier sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un sanglier rôti ne peut pas être utilisé; toutefois, un sanglier tué depuis moins d'une heure peut convenir. Une tête de sanglier peut aussi être utilisée, mais pas un corps de sanglier sans tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un sanglier vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les sangliers. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque sanglier que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Oreille

Composant physique : la représentation d'une oreille humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Une vraie oreille coupée ne peut pas être utilisée)

- (1) Le Talisman donne au porteur un bonus de +2g0 à tout jet de Perception impliquant l'ouïe (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme une oreille, permettant à son utilisateur d'entendre à travers lui. Bien que la distance ne soit pas importante, l'endroit qu'il veut entendre doit lui être familier ou spécifique (i.e. à un coin de rue ou à travers une porte). Si l'endroit a été assourdi magiquement, l'utilisateur ne peut rien y entendre (ND 35).

Direction : Ouest

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Ouest (ND 30).

LI (Le Feu)**Attribut : Feu**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman peut être commandé pour enflammer tout objet le touchant, provoquant 1g1 dés de dommages (ND 30).
- (2) Le Talisman rend son porteur totalement immunisé aux feux naturels (ND 40).

Animal : Faisan

Composant physique : la représentation d'un faisan sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un faisan cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un oiseau venant d'être tué dans l'heure peut convenir, pour autant qu'il ait toujours sa tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un faisan vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les faisans. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque faisan que vous voulez commander (ND 15).

Partie du corps : Œil

Composant physique : la représentation d'un œil humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture, ou même une pierre semi-précieuse comme une agate semblant avoir comme un œil. Un œil préservé (humain ou autre) peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman donne à son porteur un bonus équivalent à l'Avantage Sens Aiguës (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme un œil pour son utilisateur, lui permettant de voir à travers comme si c'était son propre œil (ND 35) à moins que l'endroit ait été assombri magiquement.

Direction : Est

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Est (ND 30).

KEN (La Montagne)**Attribut : Tranquillité**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dormir confortablement, peu importe la dureté du lit ou du sol sur lequel il s'allonge (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de paralyser une personne ou une chose de sa place actuelle pendant 1g1 phases, une fois par Scénario. L'entité paralysée ne peut pas bouger ou être déplacée ni même endommagée de quelque manière que ce soit. La cible doit être dans le champ de vision de l'utilisateur. Note : l'utilisateur peut utiliser cet effet sur lui (ND 45).

Animal : Chien

Composant physique : la représentation d'un chien sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Le Talisman ne peut pas faire revivre un animal mort.

- (1) Le Talisman se transforme en un chien vivant de taille normale, et d'une race spécifiée à la création du Talisman. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chiens. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque chien que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Main

Composant physique : la représentation d'une main humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie main coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de *jiang* (gingembre) ou de *ren seng* (ginseng) à cinq ramifications peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman aidera la main du porteur pour agripper des choses. Quand le pouvoir du Talisman est actif, son utilisateur est considéré comme ayant l'Avantage Poigne de Fer (voir *Swordsman's Guild*) (ND 30).
- (2) Le Talisman peut tenir des choses pour l'utilisateur, gardant une prise aussi ferme que s'il possédait l'Avantage Poigne de Fer (ND 20).

Direction : Nord-ouest

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-ouest (ND 30).

TUI (Le Joyeux)**Attribut : Plaisir**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dégager de la joie et du contentement, ce qui lui fait gagner un bonus de +1g0 sur tous ses jets de Séduction (ND 20).
- (2) Le Talisman fait que la maison dans laquelle il se trouve soit remplie de joie. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur bénéficient d'un +1g1 sur leurs jets de Séduction (ND 35).

Animal : Mouton

Composant physique : la représentation d'un mouton sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un mouton ou un yack cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un mouton ou un yack tué depuis moins d'une heure peut faire l'affaire, tant qu'il a toujours sa tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un mouton vivant de taille normale. Si le sorcier est originaire du Xian Bei, cela peut devenir un yack. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Toutefois, l'utilisateur peut tondre le mouton ou recueillir le lait d'une femelle sans que le Talisman soit altéré (ND 30).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les moutons. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque mouton que vous voulez commander (ND 15).

Partie du corps : Bouche

Composant physique : la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie langue coupée ne peut pas être utilisée.

- (1) Le Talisman amplifie le volume de la voix du porteur, pouvant augmenter sa portée jusqu'à un kilomètre (toute personne à moins d'un kilomètre sera capable de l'entendre, que l'utilisateur le veuille ou non) (ND 20).
- (2) Le Talisman agit comme une bouche suppléant celle du porteur, lui permettant de parler par elle depuis n'importe quelle distance (ND 30).

Direction : Sud-est

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-est (ND 30).

Hexagrammes de la sorcellerie Fu

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
a	Ch'ien	Le Créatif : Ch'ien (Paradis) / Ch'ien (Paradis) <i>En avançant avec persévérance, l'homme supérieur se fait plus fort et infatigable</i>	Ajoutez +5 à votre ND pour être touché
w	P'i	Stagnation : Ch'ien (Paradis) / K'un (Terre) <i>L'immobilité aide le grand homme à atteindre le succès</i>	Si vous échouez sur une Défense Active, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour relancer votre jet. Vous ne pouvez relancer qu'une fois votre jet, et seul le second compte, mais s'il est raté
i	Wu Wang	Innocence / Inattendu : Ch'ien (Paradis) / Chen (Tonnerre) <i>Si quelqu'un n'est pas comme il devrait être, il est malchanceux</i>	Vous lancez un dé supplémentaire non gardé (+1g0) sur vos jets de Déguisement
b	Kou	Venir rencontrer : Ch'ien (Paradis) / Sun (Vent) <i>Ainsi agit le Prince lorsqu'il diffuse ses ordres</i>	Vous lancez un dé supplémentaire non gardé (+1g0) sur vos jets d'Etiquette
m	Sung	Conflit : Ch'ien (Paradis) / Kan (Eau) <i>Aller de l'avant apporte bonne fortune</i>	Une fois par Scénario, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tout jet d'Attaque lors d'une action d'abordage
c	Tung Jen	Amitié des hommes : Ch'ien (Paradis) / Li (Feu) <i>Ainsi l'homme supérieur organise les clans et distingue les choses</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Lire sur les lèvres
h	Tun	Retraite : Ch'ien (Paradis) / Ken (Montagne) <i>La retraite volontaire apporte bonne fortune à l'homme supérieur</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Jeu de jambes
d	Lu	Marche : Ch'ien (Paradis) / Tui (Lac) <i>En marchant sur la queue d'un tigre, lequel ne mord pas l'homme</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Dressage
z	T'ai	Paix : K'un (Terre) / Ch'ien (Paradis) <i>Il perpétue et cultive les dons du ciel et de la terre, et ainsi aide le peuple</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Théologie
@	K'un	Le Réceptif : K'un (Terre) / K'un (Terre) <i>Suivre donne la direction</i>	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Obligation (3) reflétant une promesse faite à votre mentor
6	Fu	Point de retour : K'un (Terre) / Chen (Tonnerre) <i>Le succès entrant et sortant sans erreur</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Navigation
Z	Sheng	Pousser plus haut : K'un (Terre) / Sun (Vent/Bois) <i>L'homme supérieur empile de petites choses pour accomplir quelque chose de grand</i>	Chaque mois, vous gagnez +2g1 qian supplémentaires de revenu (faites un jet au début de chaque mois)
7	Shih	L'Armée : K'un (Terre) / Kan (Eau) <i>Toute armée doit avancer en bon ordre</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous jets d'Attaque, tant que vous êtes dans une situation de Combat de Masse
U	Ming I	Obscurcissement : K'un (Terre) / Li (Feu) <i>Il voile sa lumière, elle brille encore</i>	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Véritable Identité (3) gratuitement
8	Ch'ien	Modestie : K'un (Terre) / Ken (Montagne) <i>Modération – réduire ce qui est trop, augmenter ce qui est trop peu</i>	Une fois et une seule durant la vie du personnage, vous pouvez soustraire 1 dans n'importe lequel de ses traits, et l'ajouter à un autre trait inférieur à celui duquel il a été pris (ajustez toutes les valeurs en conséquence)
S	Lin	Approche : K'un (Terre) / Tui (Lac) <i>L'homme supérieur est sans limite en tolérance et en protégeant le peuple</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Diplomatie
I	Ta Chuang	Pouvoir du Grand : Chen (Tonnerre) / Ch'ien (Paradis) <i>L'homme supérieur ne parcourt pas de chemin en désaccord avec l'ordre établi</i>	Une fois par Scénario, vous pouvez réduire de 1 le rang de Feng Shui de l'endroit où vous vous trouvez. Il revient à la normale après votre départ

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
9	Yu	Enthousiasme : Chen (Tonnerre) / K'un (Terre) <i>L'homme progresse en installant des assistants et en faisant avancer des armées</i>	Vous gagnez gratuitement 3 points dans l'Avantage Domestiques
W	Chen	Eveil : Chen (Tonnerre) / Chen (Tonnerre) <i>Un choc apporte ruine et regard terrifié</i>	Quelque chose dans votre attitude peut choquer votre adversaire. Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Intimidation
K	Heng	Durée : Chen (Tonnerre) / Sun (Vent) <i>Ainsi l'homme supérieur tient bon et ne change pas de direction</i>	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Serment (3)
H	Hsieh	Délivrance : Chen (Tonnerre) / Kan (Eau) <i>Qui tue trois renards dans les champs reçoit une flèche jaune</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Attaque (Arc)
H	Feng	Abondance : Chen (Tonnerre) / Li (Feu) <i>L'homme supérieur décide d'un procès et applique le châtement</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Lire sur les lèvres
1	Hsiao Kuo	Prépondérance du Petit : Chen (Tonnerre) / Ken (Montagne) <i>Il est bon de rester dessous</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Déplacement silencieux
C	Kuei Mei	La vierge mariée : Chen (Tonnerre) / Tui (Lac) <i>L'homme supérieur comprend le changement à la lumière de l'éternité</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Augures
e	Hsiao Ch'u	Dompter le pouvoir du Petit : Sun (Vent) / Ch'ien (Paradis) <i>La pluie vient, voici le repos</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Charme dans le système de Répartie
Q	Kuan	Contemplation : Sun (Vent) / K'un (Terre) <i>Pleins de confiance ils regardent vers lui</i>	Vous gagnez l'Avantage Réflexes de combat
R	I	Augmentation : Sun (Vent) / Chen (Tonnerre) <i>Si l'homme supérieur voit le bien, il l'imite; s'il commet des fautes, il s'en débarrasse</i>	Une fois par Scénario, vous pouvez éliminer l'un de vos modificateurs négatifs pour un jet
q	Sun	Le Gentil : Sun (Vent) / Sun (Vent) <i>Dans la vie, la pénétrante clarté de jugement dévoile tous les motifs cachés</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Comportementalisme
A	Huan	Dispersion : Sun (Vent) / Kan (Eau) <i>Il apporte de l'aide avec la force du cheval</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Equitation
n	Chia Jen	Famille (Clan) : Sun (Vent) / Li (Feu) <i>L'homme supérieur a du sens dans ses paroles, et de la durée dans son style de vie</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Eloquence
D	Chien	Progrès : Sun (Vent) / Ken (Montagne) <i>Ainsi l'homme supérieur demeure digne et vertueux pour améliorer les mœurs</i>	Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence Théologie
j	Chung Fu	Vérité intérieure : Sun (Vent) / Tui (Lac) <i>Ainsi l'homme supérieur étudie les affaires criminelles pour retarder les exécutions</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Droit lorsque vous défendez un accusé
P	Hsu	Attente : Kan (Eau) / Ch'ien (Paradis) <i>Cela fait avancer de croiser de grandes eaux</i>	Vous gagnez gratuitement le métier Marin
O	Pi	Tenir ensemble (Union) : Kan (Eau) / K'un (Terre) <i>Ceux qui sont incertains s'unissent</i>	Vous gagnez gratuitement l'Epée de Damoclès Romance (3)
Y	Chun	La Difficulté des Débuts : Kan (Eau) / Chen (Tonnerre) <i>Les difficultés des débuts construisent un succès suprême</i>	Une fois par Scénario, sur le jet de qui que ce soit, vous pouvez appeler un nombre quelconque d'Augmentations; toutefois, vous ne recevez aucun autre effet. Pour chaque paire d'Augmentation, vous gagnez un Dé de Chun. Les Dés de Chun sont utilisés comme des Dés d'Héroïsme, mais ne peuvent pas être transformés en

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
			Points d'Expérience
N	Ching	Le Puit : Kan (Eau) / Sun (Vent) <i>Ils vont et viennent et tirent l'eau du puit</i>	Une fois par Scénario, vous pouvez relancer un jet
3	K'an	Sans fond : Kan (Eau) / Kan (Eau) <i>L'homme supérieur marche sur le chemin de la vertu durable</i>	Réduisez toute perte de Réputation de 1 (minimum de 1)
0	Chi Chi	Après l'achèvement : Kan (Eau) / Li (Feu) <i>L'homme supérieur pense au mauvais sort et s'arme contre lui à l'avance</i>	A la fin de chaque Scénario, vous gagnez un Point d'Expérience supplémentaire
4	Chien	Obstruction : Kan (Eau) / Ken (Montagne) <i>On avance en voyant le grand homme. L'homme supérieur tourne son attention vers lui-même et modèle son caractère</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Sincérité
F	Chieh	Limitation : Kan (Eau) / Tui (Lac) <i>L'homme supérieur crée nombre et mesure, et examine la nature de la vertu et de la bonne conduite</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Etiquette
f	Ta Yu	Possession à Grande Echelle : Li (Feu) / Ch'ien (Paradis) <i>Feu dans les cieux, l'homme supérieur freine le mal et répand le bien</i>	Une fois par Scénario, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour augmenter le rang de Feng Shui de +1 jusqu'à ce que vous quittiez la région. Le MJ récupère le Dé d'Héroïsme comme pour une utilisation normale
X	Chin	Progrès : Li (Feu) / Kun (Terre) <i>Le puissant prince est honoré avec de nombreux chevaux</i>	Vous gagnez l'Avantage Poney des Steppes
E	Shih Ho	Mordre dedans : Li (Feu) / Chen (Tonnerre) <i>On progresse en étant conscient des difficultés et en persévérant</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de dégâts une fois que vous avez encaissé au moins une Blessure Grave dans le combat actuel
W	Ting	Chaudron : Li (Feu) / Sun (Vent) <i>Bonne fortune suprême</i>	Une fois par Scénario, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour relancer un jet râté. Le MJ récupère le Dé comme sur un jet normal
P	Wei Chi	Avant l'achèvement : Li (Feu) / Kan (Eau) <i>L'homme supérieur fait attention à distinguer les choses, que chacune ait sa place</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Escalade
r	Li	Attachant : Li (Feu) / Li (Feu) <i>Ainsi le grand homme, en perpétuant son éclat, éclaire les quatre coins du monde</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets dans l'une de vos compétences des métiers d'Artiste ou de Bateleur
l	Lu	L'Aventurier : Li (Feu) / Ken (Montagne) <i>Succès par la petitesse; l'homme supérieur est clairvoyant et précautionneux en imposant des pénalités et en ne déclenchant pas de procès</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Droit
o	K'uei	Opposition : Li (Feu) / Tui (Lac) <i>Dans chaque amitié, l'homme supérieur conserve son individualité</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets pour éviter d'être intimidé
k	Ta Ch'u	Dompter le Pouvoir du Grand : Ken (Montagne) / Ch'ien (Paradis) <i>Quand il y a une grande réserve d'énergie, tout dépend du pouvoir de la personnalité</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Charme
l	Po	Séparation : Ken (Montagne) / K'un (Terre) <i>Le maison de l'homme inférieur est divisée</i>	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Amour Perdu (3)
x	l	Les Coins de la Bouche : Ken (Montagne) / Chen (Tonnerre) <i>Prenez garde à l'approvisionnement en nourriture</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Cuisinier
G	Ku	Décadence : Ken (Montagne) / Sun (Vent)	Vous avez une famille disloquée. Vous gagnez l'Epée de Damoclès Parent perdu (3)

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
		<i>Travailler sur ce qui a été spolié mène au succès suprême</i>	
T	Meng	Folie Juvénile : Ken (Montagne) / Kan (Eau) <i>La folie juvénile a de la réussite</i>	Au début de chaque histoire, vous et le MJ bénéficiez d'un Dé d'Héroïsme supplémentaire chacun
B	Pi	Grâce : Ken (Montagne) / Li (Feu) <i>La grâce a de la réussite dans les petites affaires, pas dans les grandes</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque, tant que vous n'êtes pas engagé dans une situation de Combat de Masse
V	Ken	Demeurer : Ken (Montagne) / Ken (Montagne) <i>Ainsi l'homme supérieur ne permet pas à ses pensées d'aller au-delà de sa situation</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Détermination pour maintenir votre concentration
y	Sun	Réduction : Ken (Montagne) / Tui (Lac) <i>L'homme supérieur diffuse ses ordres et mène à bien ses entreprises</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Commander
g	Kuai	Résolution : Tui (Lac) / Ch'ien (Paradis) <i>L'homme supérieur distribue ses richesses et ne se repose pas sur sa vertu</i>	Vous démarrez le jeu avec +1g1 en Réputation car vous avez été généreux avec votre argent. Vous démarrez avec seulement 90% de votre fortune
2	Ts'ui	Se Rassembler : Tui (Lac) / K'un (Terre) <i>Ainsi l'homme supérieur renouvelle ses armes pour rencontrer l'imprévu</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets pour éviter d'être surpris ou pris dans une embuscade
J	Sui	Suivre : Tui (Lac) / Chen (Tonnerre) <i>L'homme supérieur rentre à la tombée de la nuit pour se reposer et récupérer</i>	Après une pleine nuit de repos, vous guérissez d'une Blessure Grave
v	Ta Kuo	Prépondérance du Grand : Tui (Lac) / Sun (Vent) <i>Ainsi l'homme supérieur, quand il est seul, est sans soucis</i>	Lorsque vous êtes surpassé en nombre dans un combat, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque et de Défense Active
M	K'un	Oppression : Tui (Lac) / Kan (Eau) <i>Ainsi l'homme supérieur jalonne sa vie en suivant sa volonté</i>	Vous gagnez l'Avantage Volonté indomptable
u	Ko	Révolution : Tui (Lac) / Li (Feu) <i>Changer la forme de gouvernement amène bonne fortune</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Galvaniser
L	Hsien	Influence : Tui (Lac) / Ken (Montagne) <i>Prendre une vierge pour femme apporte bonne fortune</i>	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Fiancé (2)
s	Tui	Joyeux : Tui (Lac) / Tui (Lac) <i>L'homme supérieur rejoint ses amis pour discussion et entraînement</i>	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets sociaux