

BRIGANDYNE

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER



LIVRE PREMIER

JAMES TORNADE

BRIGANDYNE

LIVRE PREMIER

CRÉDITS

Textes et mise en page

James Tornade

Textes additionnels

Roy D. Astie

Relecture, corrections

Thierry Carteado
& les courageux premiers lecteurs
de la version bêta du livre

Cartographie

Jody Aucouturier

Illustrations

Banques d'images, peintres très doués
et décédés depuis bien longtemps,
Daniel Comerci, Felipe Gaona,
Fat Goblin, Kellin Wheeler, Kimagu,
Colin Throm

Remerciements

Cette seconde édition n'aurait pas été
la même sans les nombreux
participants du financement
participatif.
Merci à vous de m'avoir fait confiance
pour mener à bien ce projet.





SOMMAIRE

INTRODUCTION

Carte de Thalios	6
Introduction	8

PERSONNAGES

En équipe	14
Premiers pas	16
Créer son personnage	20
<i>Création rapide</i>	20
<i>Création complète</i>	22
Origines	28
Archétypes	36
<i>Choisir rapidement son archétype</i>	38
Vices & vertus	48
Carrières	54
<i>Agents, domestiques & fidèles</i>	58
<i>Aristocrates, nobles & seigneurs</i>	62
<i>Artisans, commerçants & manœuvres</i>	66
<i>Bandits, brigands & coupe-jarrets</i>	70
<i>Bateleurs, artistes & saltimbanques</i>	74
<i>Erudits, doctes & lettrés</i>	78
<i>Filous, roubleurs & malandrins</i>	82
<i>Guerriers, bretteurs & spadassins</i>	86
<i>Hommes d'armes, soldats & cavaliers</i>	90
<i>Magiciens, sorciers & thaumaturges</i>	94
<i>Parias, gueux & traîne-misères</i>	98
<i>Paysans, marins & forestiers</i>	102
<i>Religieux, dévots & moines</i>	106
Atouts	110
<i>Résumé des Talents</i>	120
Motivations	122
Niveau de vie	124

RÈGLES

Système de jeu	125
<i>Test de base</i>	128
<i>Difficulté du test</i>	128
<i>Avantages, Désavantages</i>	130
<i>Réussir</i>	130
<i>Échouer</i>	131
<i>Oppositions</i>	132
<i>Actions longues</i>	134
<i>Coopérations</i>	134
Dangers	135
<i>Sources de dégâts</i>	135
<i>Handicaps</i>	136
<i>Peur</i>	136
<i>Dangers et péripéties</i>	137
<i>Maladies & poisons</i>	138
<i>Guérison</i>	140
Sang-froid	142
Destin	146
Expérience	148

COMBATS

Combats	156
<i>Découpages du temps</i>	157
<i>Initiative</i>	157
<i>Agir en combat</i>	158
<i>Combat au contact</i>	159
<i>Gagner le round</i>	160
<i>Dommages</i>	160
<i>Égalités : le doublé</i>	161
<i>Avantages</i>	162
<i>Tailles & gabarits</i>	163
<i>Cas particuliers</i>	164

<i>Combat à distance</i>	166
<i>Portées</i>	167
<i>Fin du round</i>	167
<i>Défaite des personnages</i>	167

RÈGLES AVANCÉES

Options de jeu	170
Folie	174
Combats avancés	178
<i>Gagner le round</i>	178
<i>Tactiques de combat</i>	180
<i>Armes de mêlée</i>	181
<i>Armes de tir</i>	188
<i>Armures</i>	192
<i>Combat et séquelles</i>	196
<i>Exemple de combat</i>	197

MAGIE

Mages	202
<i>Généralités</i>	202
<i>Magie et société</i>	204
<i>Devenir mage</i>	206
<i>Grimoires</i>	207
<i>Détection de la magie</i>	207
Jeter un sort	208
<i>Tours, sortilèges, rituels</i>	208
<i>Présentation</i>	209
<i>Limite</i>	209
<i>Augmenter ses chances</i>	210
<i>Réussir son sortilège</i>	211
<i>Échouer</i>	212
<i>Résister à la magie</i>	213
<i>Dissipation de la magie</i>	213
<i>Complications</i>	213
Domaines magiques	216
Grimoire	224
Objets magiques	254
Familiers	260
Certamen	264

ANNEXES

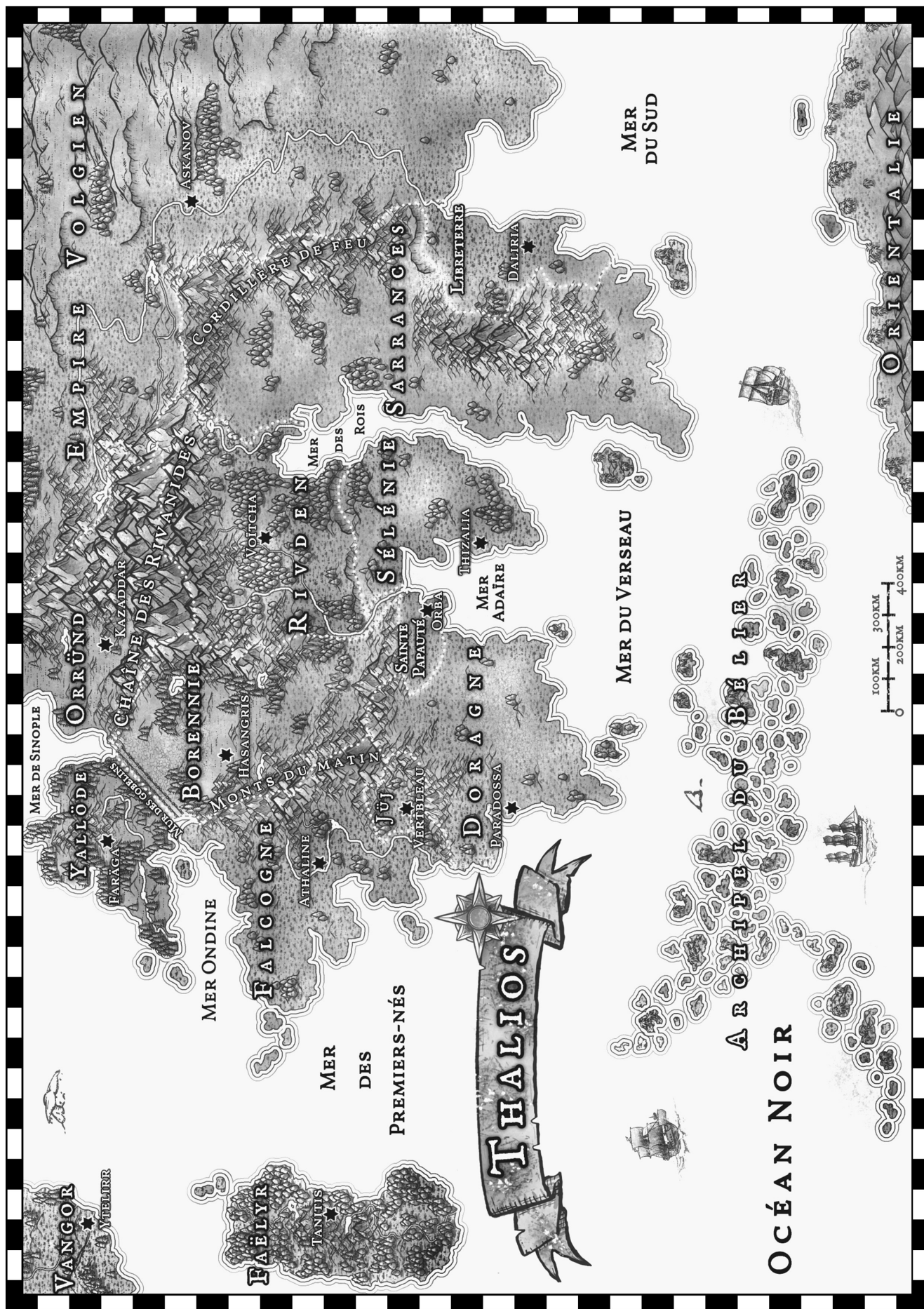
Coût de la vie	268
Encombrement	271
Noms courants	272
Galerie de PNJ	274
Feuille de personnage	277







INTRODUCTION



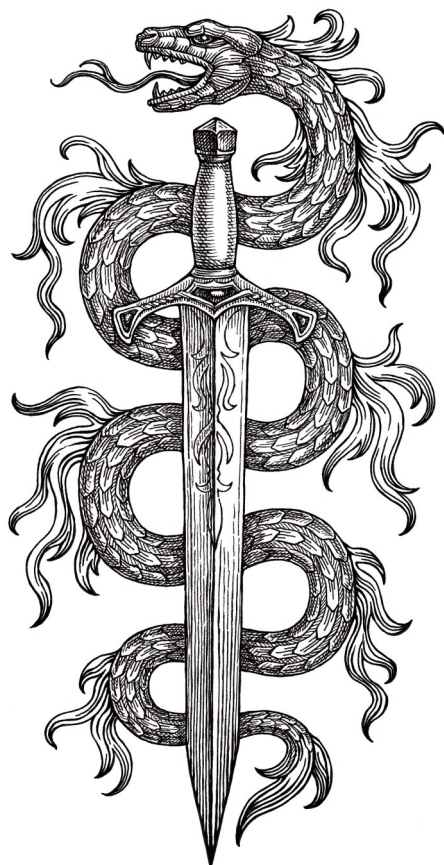
*Treize royaumes, un Empire
Des humains par millions
S'affrontent et se déchirent
Sous le rire des démons*

*Elles vont de ville en ville
Qui sont ces silhouettes ?
Des crapules les plus viles,
Prêtes à tuer pour des miettes*

*La complainte des brigands
(extrait)*



INTRODUCTION



BRIGANDYNE est un jeu de rôle de dark fantasy, ancré dans une atmosphère « chair et sang », c'est-à-dire rude, sanglante, où l'on ne fait pas de cadeau. L'action se déroule sur Thalios, un vaste continent aux multiples facettes, peuplé en majorité d'humains qui ne brillent ni par leur bonté ni par leur ouverture d'esprit. Partout on lutte pour le pouvoir et l'argent, et dans les salons feutrés de l'aristocratie se décide le sort des soldats pataugeant dans la boue des champs de bataille. Certains individus plus malins que les autres y voient des opportunités pour gagner leur vie autrement que par le labeur : des spadassins orgueilleux, des roublards à la langue bien pendue, des mercemages aux dons étranges, des chasseurs venus du froid ou même des moines défroqués. Ce sont les personnages que vont principalement interpréter les joueurs : des voyageurs, des aventuriers, des lames à louer.

INSPIRATIONS

Warhammer 1 et 2, Terres de Légende, Donjons & Dragons, Légendes des Contrées Oubliées, Mutant Chronicles, Tranchons & Traquons, Te Deum pour un massacre, Striscia, Pendragon, Sombre, Savage Worlds, Zweihänder, les livres dont vous êtes le héros (Épée de Légende, Défis Fantastiques et Dragon d'Or), beaucoup de livres d'Histoire, toutes les incarnations du magazine Casus Belli, Wikipédia, Game of Thrones, Gagner la Guerre de Jean-Philippe Jaworski, le dictionnaire des synonymes du CRISCO, différents dictionnaires de rimes, Les fables de La Fontaine, le forum Casus NO

NOTE D'INTENTION

BRIGANDYNE est sorti pour sa première édition en décembre 2014, une époque où l'autoédition de jeux de rôles prenait de l'ampleur. C'était alors une simple mise à l'écrit du système de jeu que j'utilisais pour mes parties, et le monde n'y était présenté qu'en filigrane, à travers des descriptions de personnages ou de créatures monstrueuses. J'ai eu la chance de recevoir beaucoup d'avis positifs et de nombreuses tables ont joué à Brigandyne, dans des univers à licence ou des univers « maison » créés pour l'occasion. Tout cela m'a poussé à publier plusieurs suppléments dans les années qui ont suivi tel que *L'Écran du Meneur de Jeu*, *Le Compagnon*, *Le Bestiaire* et la campagne *Rêves de Gloire*.

La seconde édition que vous avez sous les yeux est bien plus qu'une compilation des livres parus à ce jour. C'est une refonte complète des règles, plus équilibrées et logiques, mais aussi plus fournies, avec une création de personnages qui offre davantage de possibilités aux joueurs, ainsi qu'un vaste panel de carrières pour qu'aucun personnage ne se ressemble. Enfin, le plus gros du travail fut de planter le décor et d'écrire l'univers du jeu, un monde médiéval-fantastique qui fait ses premiers pas dans la Renaissance, dans lequel la magie, les monstres et les démons ne sont jamais loin.

A QUI S'ADRESSE CE JEU ?

Brigandyne d'adresse à ceux qui recherchent :

- ◆ Un système de jeu intuitif et facile à expliquer.
- ◆ Des personnages d'*anti-héros* toujours dans les mauvais coups.
- ◆ Des combats rapides, violents et sans impression de « à toi à moi ».
- ◆ Une multitude de personnages possibles, allant du mendiant à l'aristocrate.
- ◆ Un jeu jouable sur le long terme, taillé pour les campagnes.
- ◆ Une magie sans niveau utilisant des formules magiques immersives.
- ◆ Un univers médiéval gangréné par les démons.

POURCENTAGES ET D100

J'ai toujours aimé les systèmes de jeux utilisant des pourcentages pour évaluer les capacités des personnages. C'est pour moi la chose la plus simple à assimiler pour des joueurs autour de la table, pour comprendre et estimer tout de suite les points forts et les faiblesses de leur alter-ego.

Le d100 se compose de deux dés à 10 faces : un pour les dizaines, l'autre pour les unités. Les deux dés donnent alors un résultat allant de 01 à 00 (100). C'est l'unique dé utilisé dans Brigandyne.

Exemple : Le Meneur de Jeu demande aux joueurs de lancer chacun un d100 pour voir si leurs personnages réussissent ou non à récolter des renseignements dans la ville. Les joueurs lancent alors chacun deux dés (un dé noir pour les dizaines, un dé blanc les unités) et obtiennent :



Soit un résultat de 30, 82 et 24.

DES ANTI-HÉROS

La faiblesse des scores des personnages au début de leurs aventures est tout à fait voulue, et contribue à l'atmosphère d'anti-héros que je souhaite instaurer côté joueurs. Ce système est conçu pour que les personnages « en bavent » lors des aventures, et en viennent à grappiller et négocier des bonus avec le Meneur de Jeu. Ainsi, la compétence moyenne d'un personnage débutant est de 35%. C'est peu, mais il faut garder en tête que la difficulté des tests par défaut (0) est considérée comme « assez difficile ». Le MJ est donc invité à donner des bonus en cas de bon roleplay, ou si les personnages ont pris des précautions. De plus, ces scores permettent une bonne progression des compétences de séance en séance.

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

MJ : Meneur de Jeu. Conteur et arbitre de la partie.

PJ : Personnage-Joueur. Le personnage incarné par un joueur autour de la table.

PNJ : Personnage-Non-Joueur. Personnage du MJ.

D100 : Dé à cent faces. Deux dés à dix faces, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités.

R+ : Réussite supérieure (réussite majeure ou critique).

E+ : Échec supérieur (échec majeur ou critique).

RU : Résultat des unités (lors d'un jet de D100).

PV : Points de Vitalité.

SF : Sang-froid.

XXX : Indice de compétence. Par exemple *FOR* est l'indice de Force. C'est le chiffre des dizaines de cette compétence.

MOD0 : Modificateur d'Opposition. C'est un bonus ou un malus pour le personnage-joueur.

UN JEU DE RÔLE

LE JEU DE RÔLE (abrégié « JDR ») est un jeu qui a un but très simple : **raconter une histoire**. Il n'y a pas de gagnant : on joue pour se plonger dans un univers imaginaire et vivre des aventures. Comme pour n'importe quel film ou roman, l'histoire peut être sombre, comique, aventureuse, romantique... Tout dépend du scénario. Et tout cela est habillé de règles de jeu, pour rendre la chose ludique.

PARTICIPANTS

Un **Meneur de Jeu (MJ)** base son histoire sur un scénario. Il décrit aux autres joueurs le monde dans lequel les héros évoluent, ainsi que les situations, les personnages ou les créatures qu'ils rencontrent. Les joueurs, à leur tour, indiquent au MJ ce que font ou ce que disent leurs personnages (appelés aussi **personnages-joueurs : PJ**). Ils dialoguent aussi entre eux, car le JDR est **un jeu d'équipe et de dialogue**. Leur objectif sera souvent de résoudre une énigme, d'accomplir une mission, de mener à bien une enquête, de vaincre un ennemi...

Parmi les participants, il faut désigner un **Meneur**. Les autres seront les joueurs. Il n'y a pas de maximum de joueurs établi, mais à partir de cinq joueurs, la partie peut s'avérer difficile, surtout pour un MJ débutant. **Le nombre de joueurs idéal pour débuter est de deux à quatre** (en plus du MJ). Si c'est votre première partie, **trois** joueurs est un bon compromis : il y aura du dialogue, et de la place pour chaque héros dans l'aventure.

LE MENEUR DE JEU

Généralement, le MJ est celui qui a acheté le jeu. Il a pris le temps de lire les règles, le contexte, les adversaires, les aventures... Mais on peut aussi confier cette tâche à quelqu'un de plus expérimenté ou motivé. Le rôle du MJ est très important : il est à la fois conteur et arbitre.

Conteur

Le MJ décrit le monde aux joueurs. Où se trouvent les personnages ? Qui est avec eux ? Quel temps fait-il ? Qui propose une mission aux joueurs ? Lorsqu'un affrontement éclate, il décrit l'allure des adversaires, leurs coups, leurs armes... Il est aussi comédien : il interprète les Personnages Non Joueurs (PNJ) c'est-à-dire tous les autres personnages du récit en dehors de ceux des joueurs (PJ). Il peut prendre des accents, des intonations, et ainsi rendre son récit vivant.

Arbitre

Le MJ doit **connaître les règles** de base de ce livre. Il fixe en toute logique et en faisant preuve de bon sens, les épreuves que devront surmonter les aventuriers. Les joueurs doivent lui faire confiance et en cas de litige, il a toujours le dernier mot. Mais comme tout bon arbitre, il doit être **impartial**. Un MJ s'acharnant sur un joueur éteindrait toute envie de rejouer avec lui. De même, une aventure trop facile enlèverait beaucoup de sel au jeu.

LES JOUEURS

Le rôle des joueurs est d'interpréter leur personnage dans l'histoire. Ils prennent des décisions, dialoguent avec les autres personnages (PJ ou PNJ), résolvent des énigmes, décrivent le comportement de leur alter-ego. **Chaque joueur ne s'occupe que de son personnage**. Ils n'ont pas à décrire la réaction des PNJ ou des monstres. Ils n'ont pas non plus à décrire l'environnement ou l'histoire du monde dans lequel leur personnage évolue.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à Brigandine, vous aurez besoin de :

- ♦ Un exemplaire de ce livre.
- ♦ Une **feuille de personnage** par joueur. Les joueurs y notent tout ce qui concerne leur personnage : nom, profession, qualités, défauts, équipement...
- ♦ Des crayons de papier et une gomme, car les scores changent au cours de l'aventure.
- ♦ Des **dés à dix faces**, trouvables en boutiques de jeux ou très facilement sur internet.

ET CONCRÈTEMENT ?

Eh bien, c'est assez simple. La plupart du temps, on joue autour d'une table. Le Meneur d'un côté, cache ses notes, son scénario, derrière un paravent pour ne pas laisser des joueurs trop curieux y jeter un œil. Il raconte une scène de départ, celle qui rassemble les personnages (ont-ils été embauchés par un noble ? Sauvés d'une attaque de monstres ? Etc.). Les joueurs écoutent la situation et réagissent en toute liberté. C'est le principal atout du JDR par rapport aux jeux de société ou aux jeux vidéo : vous avez ici la liberté dont vous disposez tous les jours. Votre personnage peut parler à tous les personnages non-joueurs (PNJ), se déplacer où il le souhaite, se battre contre n'importe qui, échafauder un plan tordu pour arriver à ses fins, etc. Vous avez carte blanche.

On ne fait appel aux règles que lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue est incertaine. On lance alors des dés.

Exemple : Vous êtes MJ et vous avez rassemblé quatre joueurs, qui ont chacun leur feuille de personnage devant eux, qui donnent des renseignements sur leurs alter-ego : nom, origine, carrière, caractère, forces et faiblesses. Vous vous raclez la gorge et vous commencez : « Vous êtes attablés dans une auberge-relais perdue au fin fond du Vieux Royaume de Rivden. C'est l'hiver, il a plu pendant des heures, et vous avez marché toute la journée pour atteindre ce taudis. La soupe est tiède, sans viande et le pain rassis. Même la serveuse est boiteuse. Ce n'est pas votre jour de chance. Pourtant, on vous a dit qu'on recherchait ici des mercenaires qui n'ont pas froid aux yeux et qui savent tenir leur langue pour un travail qui peut rapporter gros. Un vieux chevalier au fond de la pièce vous fait signe. Qu'est-ce que vous faites ? »

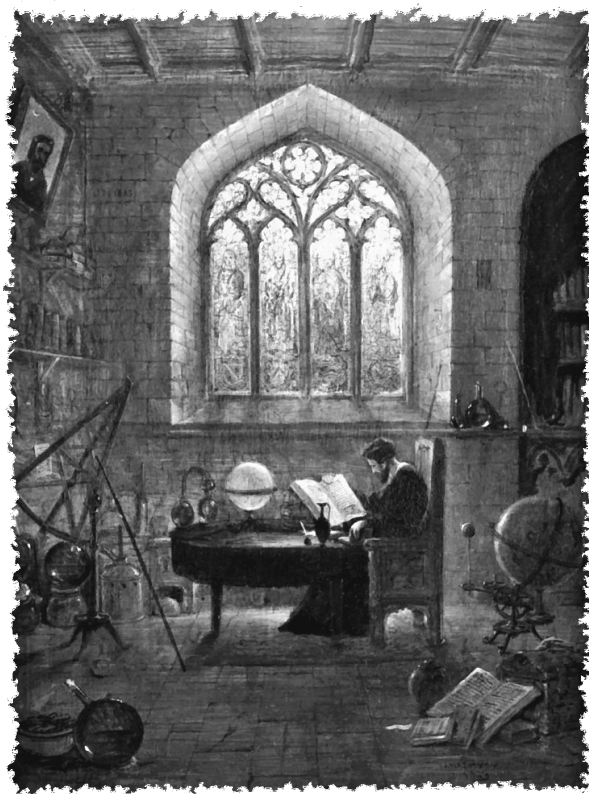
Généralement, une partie dure entre 2 et 5 heures (au-delà, la majorité des joueurs décrochent). Cela peut sembler long, mais vu que le jeu de rôle se compose principalement de dialogues, ce temps passe aussi vite qu'une soirée entre amis. **Alors ne stressiez pas, et lancez-vous !**

PAR OÙ COMMENCER ?

UN LIVRE DE JEU DE RÔLE ne se lit pas comme un roman. C'est avant tout un guide que vous pouvez picorer au gré de vos envies. Vous pouvez d'abord commencer par lire les premières pages de la création de personnages, quelques archétypes de personnalité et quelques carrières, puis les règles de base pour vous familiariser avec le système de jeu, et enfin lire les principes de base du combat et de la magie.

FAUT-IL TOUT LIRE AVANT DE JOUER ?

Certainement pas ! Je crois n'avoir jamais lu un livre de jeu de rôle de A à Z. Il faut simplement connaître les bases du jeu avant de lancer sa première partie. En effet, Brigandine se veut très complet, foisonnant même, et le matériel proposé peut impressionner à première vue les MJ habitués à des jeux aux possibilités plus restreintes.



Voici donc les chapitres importants, avec pour chacun quelques conseils :

La **création de personnages** : lisez les différentes méthodes de création et fixez-vous sur votre préférée. Le reste est facultatif : inutile de lire tous les archétypes de personnalité, les carrières ou les talents. Vous pourrez même les découvrir au moment du choix des joueurs.

Les **règles de base** : savoir comment réussir une action et déterminer la qualité de celle-ci est primordial. Vous pouvez également lire des passages qui collent aux péripéties de votre scénario : par exemple, si votre scénario comporte un risque d'empoisonnement, une rapide lecture de la section sur les poisons sera utile.

Le **combat** : Brigandine est un jeu où les combats sont rapides et dangereux et bien en maîtriser les règles de base est important pour retranscrire cette ambiance. **Laissez les règles avancées de côté** jusqu'à ce que vous soyez complètement à l'aise.

La **magie** : ne lisez le fonctionnement de la magie que s'il y a un mage parmi les PJ ou les PNJ de votre scénario. Là encore, il est tout à fait inutile de lire tous les sortilèges du jeu car il y en a des dizaines.





PERSONNAGES



EN ÉQUIPE

De la cohésion du groupe.

GROUPE DE PERSONNAGES

LA PLUPART DU TEMPS, le jeu de rôle est une histoire qui se crée et se joue en équipe. Que vous n'ayez que deux joueurs ou que vous releviez le défi d'en avoir cinq ou six, ils devront collaborer et s'entraider pour vivre l'aventure dangereuse que vous leur présenterez. C'est pourquoi, dans un souci de crédibilité, il faut avant de créer les personnages-joueurs, définir l'équipe, le groupe qui a une bonne raison de voyager ensemble.

CRÉATION D'UN GROUPE

Avant la partie, pour ne pas se retrouver avec une équipe trop disparate et peu jouable sur le long terme (un preux chevalier qui s'allie avec un assassin sans foi ni loi par exemple...) pensez à un concept de groupe. Qui sont les personnages ? Essayez de trouver un concept simple et facilement assimilable par les joueurs afin de leur donner une piste pour créer leur personnage. De plus, ce simple concept leur donnera un début d'histoire commune qu'ils auront tout le temps de développer d'aventure en aventure.

Vous pouvez **imposer cette décision aux joueurs** (ils s'en remettront, ne vous en faites pas), ou **convenir avec eux d'un concept** qui plaise à tous. Voici quelques exemples.

- ♦ Les membres d'une même **famille** ? une fratrie, des cousins, un père et ses enfants...
- ♦ Une **bande** de voleurs ? indépendante ou au service d'un chef qui leur déniché des opportunités
- ♦ Des **bateleurs** allant de ville en ville ? musiciens, comédiens, phénomènes de foire
- ♦ De vieux **amis** liés par un serment ? une promesse, le retour d'un ennemi commun
- ♦ Des **apprentis-sorciers** ? à la recherche d'un grimoire, ou de leur maître disparu
- ♦ Des **mercenaires** ? rentrant d'une guerre perdue, louant leurs lames au plus offrant
- ♦ Un **noble et ses gens** ? un noble ruiné soutenu par ses loyaux serviteurs, un chevalier et sa troupe
- ♦ Les **survivants** d'une attaque ? des brigands ont brûlé leur village, un monstre étrange a sévi...
- ♦ Des **chasseurs** de mages ? ou de démons
- ♦ Des **prisonniers** qui se sont évadés ensemble ? qu'ils soient innocents ou non
- ♦ Des **sang-mêlés** rejetés de tous ?
- ♦ Etc.

Exemple : MJ et joueurs se concertent et conviennent que les PJ seront un groupe de convoyeurs débrouillards sur le fleuve. Ils possèdent un petit bateau, vont de port en port, protègent des marchandises et délivrent des messages. Le meneur est ravi : ils pourront ainsi rencontrer des marchands, la pègre, des pirates, des monstres marins et même explorer d'anciennes ruines en amont du fleuve !

GUIDER LA CRÉATION

Ensuite, il revient au MJ d'orienter la création de personnages et du groupe. En restant très vague (« Vous interprétez un groupe d'aventuriers, choisissez votre carrière »), vous aurez de bonnes chances de retrouver devant vous une équipe bien trop classique, que vous aurez vu des dizaines de fois... En revanche, si d'emblée vous restreignez le choix des carrières disponibles afin d'orienter les joueurs, et de constituer un groupe crédible, ils formeront une équipe bien plus typée et originale (« une équipe de nains / une équipe de voleurs / un groupe de gardes / les membres d'une secte / un groupe de mutants... »).

Le large choix de carrières dans Brigandine permet aux personnages de tous faire partie du même groupe social, tout en se différenciant énormément par leurs profils. Ainsi, il est possible d'avoir une équipe composée uniquement de bateleurs et de voyageurs, une autre de voleurs et de brigands, une autre uniquement de nobles faisant partie de la même famille... mais **aucun n'aura la même carrière**. En tant que MJ vous aurez tout à gagner à restreindre le choix des carrières disponibles dans la création de personnages : vous y gagnerez en **temps**, et en **vraisemblance** quant aux raisons qui font que les personnages voyagent et vivent des aventures ensemble.



RELATIONS DANS LE GROUPE

Il est rare - et peu crédible - que de parfaits inconnus décident de partir ensemble à l'aventure, de voyager pendant des jours et de braver mille dangers après avoir seulement échangé quelques mots dans une taverne. C'est pourquoi il est utile pour la solidité du groupe de **définir ce qui lie les PJ**. Oubliez les explications complexes et détaillées : quelques mots suffisent pour expliquer ces liens.

Les relations entre les personnages n'ont pas besoin d'être toutes sur un pied d'égalité. Il peut y avoir des inimitiés, des rancœurs, des jalousies ou au contraire un lien d'amitié fort ou d'amour entre deux personnages, dès le début de l'aventure. Vous pourrez décider de ces relations à la fin de la création de personnage ou même pendant la première partie.

Vous pouvez vous inspirer de la liste ci-dessous, et pourquoi pas déterminer au hasard les relations entre deux PJ en lançant un d10.

- 1- **Lien familial** : frère, sœur, parent, grand-parent, cousin, cousin éloigné, oncle, tante...
- 2- **Amis de longue date** : du même village, frères de lait, issus du même atelier...
- 3- **Partenaires de travail** : ils gagnent leur vie ensemble depuis peu (vrai commerce ? Ou bien combines et arnaques ?). Se font-ils pleinement confiance ?
- 4- **Débiteur et créancier** : l'un doit quelque chose à l'autre. De l'argent ? La liberté ? La vie sauve ? Compte-t-il le rembourser un jour ?
- 5- **Lien amoureux** : amants ? Mari et femme ? Cela peut aussi être un lien amoureux externe, par exemple un PJ peut être amoureux de la sœur ou de la femme d'un autre PJ.
- 6- **Rivaux** : mais forcés de collaborer ensemble. Il peut s'agir d'une rivalité professionnelle, de longue date, amoureuse (épris de la même personne).
- 7- **Lien hiérarchique** : l'un est le supérieur de l'autre. Noble et garde du corps ? Maître et apprenti ? Chef de bande et homme de main ? Bourgeois et valet ?
- 8- **Même formation** : issus de la même école d'armes, la même bande de brigands, la même école de magie...
- 9- **Profiteur et ingénu** : l'un profite de l'autre qui est assez crédule pour ne pas s'en apercevoir. Il peut s'agir d'une position sociale, d'argent, de protection physique, de capacités magiques...
- 10- **Lien traumatisant** : ils étaient là ensemble au mauvais moment, ils se sont aidés, et cet événement tragique les a liés. Était-ce une guerre ? Un incendie ? Un massacre ? Le pillage d'une ville ? Une épidémie ? Des morts-vivants ou des démons ?



PREMIERS PAS

*Quelques bases à connaître
avant d'entrer dans la création du personnage.*

COMPÉTENCES

UN PERSONNAGE est d'abord défini par treize **compétences**, qui sont ses points forts et ses points faibles. Elles sont notées sur 100 et sont suffisantes pour couvrir tous les tests utiles en jeu. Leur abréviation figure entre crochets.

Combat [COM] Capacité du personnage à se battre au corps à corps : attaquer et se défendre, qu'il soit armé ou à mains nues. C'est aussi sa combativité et son expérience sur le champ de bataille.

Connaissances [CNS] L'érudition du personnage : sa connaissance de l'Histoire, des légendes, de la géographie, des religions, de l'occultisme, des arts, des lettres, de la noblesse... C'est aussi sa capacité d'apprentissage et la mémoire.

Discretion [DIS] Faculté à se cacher, se déplacer silencieusement, dissimuler un objet sur soi ou suivre quelqu'un.

Endurance [END] Souffle du personnage, mais surtout son système immunitaire : sa résistance aux maladies, aux poisons ou à l'alcool.

Force [FOR] Gabarit, muscles, puissance physique du personnage. C'est aussi sa capacité à intimider. Une haute valeur en Force désigne un colosse.

Habileté [HAB] Dextérité et doigté du personnage. Bricoler, subtiliser une bourse, crocheter une

serrure, pratiquer les premiers soins ou pratiquer une activité artistique dépend de cette compétence.

Magie [MAG] Pouvoir du personnage : sa capacité à sentir la magie et lancer des sortilèges. C'est la seule compétence qui commence à 0%.

Mouvement [MOU] Courir, grimper, nager, sauter, monter à cheval... Un personnage avec une haute valeur de Mouvement est un athlète accompli.

Perception [PER] Les cinq sens, la vigilance et le sens de l'orientation. C'est la compétence utilisée pour fouiller un endroit, mais aussi pour lire les émotions des gens, détecter un mensonge...

Sociabilité [SOC] Bagout et aisance sociale du personnage. Persuader, négocier, séduire, se renseigner, baratiner, dépend de cette compétence. On l'utilise également pour faire bonne impression dès la première rencontre.

Survie [SUR] Capacité du personnage à s'adapter et se nourrir en milieu hostile : connaître le climat, les plantes comestibles, les habitudes des animaux, savoir allumer un feu, identifier des traces...

Tir [TIR] Précision avec une arme à distance.

Volonté [VOL] Force mentale, sang-froid, courage et capacité à commander. La volonté est primordiale pour résister à la peur et au stress. C'est aussi la compétence utilisée pour dissimuler ses émotions.

INDICE DE COMPÉTENCE

Il sera parfois fait mention d'un **indice de compétence** composé de l'abréviation de la compétence encadrée d'étoiles : *XXX*. Il s'agit simplement du **chiffre des dizaines de la compétence**. Par exemple l'indice de Force (noté *FOR*) d'un personnage avec 48 en Force est de 4. Chaque compétence dispose d'un indice associé : *COM* est l'indice de Combat, *DIS* l'indice de Discrétion, *SUR* l'indice de Survie, etc.

ECHELLE DES COMPÉTENCES

SCORE	APPRÉCIATION
00	Incapable
05-10	Très faible
15-20	Faible, pas compétent
25-30	Médiocre, assez faible
35	Commun, ordinaire
40-45	Compétent, assez bon
50-55	Bon, professionnel, meilleur du village
60-65	Très bon, meilleur de la ville
70-75	Excellent, meilleur de la région
80-85	Exceptionnel, meilleur du pays
90-95	Extraordinaire, surhumain
100	Unique au monde

ATOUTS

LES ATOUTS sont des capacités spéciales réservées aux PJ et aux PNJ de grande importance. On en distingue deux sortes : les **spécialités** et les **Talents**.

SPÉCIALITÉS

Une spécialité est un domaine de prédilection du PJ, là où il se sent le plus à l'aise. Elle procure **un bonus** (de +5 à +20%) pour une action précise : par exemple « Crochetage », « Arbalète » ou « Séduction ». Il existe une infinité de spécialités, mais les principales sont expliquées au chapitre **Atouts**.

TALENTS

Un Talent est un atout précieux qui va donner un style, une saveur particulière au personnage. Il peut s'agir d'une botte secrète, d'un compagnon animal, d'un réseau de relations... Ces Talents sont expliqués au chapitre **Atouts**.



ATTRIBUTS SECONDAIRES

DES ATTRIBUTS SECONDAIRES viennent compléter le personnage : l'Initiative, la Vitalité, le Sang-froid et le Destin. Quatre scores qui fluctueront pendant les aventures.

ARRONDIS

Dans Brigandine, sauf exception, tous les arrondis se font à l'entier inférieur.

Par exemple, 9 divisé par 2 donne 4.

INITIATIVE

L'**Initiative** symbolise la vitesse et la promptitude du personnage à agir *quand il est en danger*. Elle dépend de son expérience martiale, de ses réflexes et de sa capacité à analyser rapidement une situation.

On la calcule comme suit :

$$*COM* + *MOU* + *PER*$$

Exemple : Balthazar a un COM de 47, un MOU de 40 et une PER de 33. Son Initiative est de 11 (4 + 4 + 3).

VITALITÉ

La **Vitalité** est une jauge qui représente la vaillance, l'aplomb et la résistance du personnage, sa capacité à encaisser les coups et à endurer les blessures, le poison ou bien les chutes.

Lorsque ses Points de Vitalité (PV) tombent à zéro, le personnage est vaincu, il est « hors-jeu » : il tombe inconscient, est trop faible pour agir, s'est brisé un ou plusieurs membres, est fait immédiatement prisonnier ou meurt sur le coup (au choix du MJ).

Les PV sont calculés ainsi :

$$(FOR/5) + (END/5) + *VOL*$$

Note : ce calcul ne vaut que pour les premiers rôles. Pour les PNJ mineurs, calculez leurs PV en gardant simplement (FOR/5) + (END/10). Ils auront ainsi en moyenne 10 PV.

Dérivé de la Vitalité, le **Seuil de Blessure** est équivalent à la moitié du score de Vitalité. Cela aura son importance dans les combats (règles avancées).

Exemple : Avec 37 en FOR, 37 en END et 38 en VOL, Balthazar a (7 + 7 + 3) 17 Points de Vitalité. Son Seuil de Blessure est de 8 (17/2).

SANG-FROID

Le **Sang-froid** (SF) indique l'état psychique du personnage, sa résistance mentale. Ainsi, les PJ pourront perdre des points de Sang-froid à la suite d'un choc psychologique, de stress trop important ou d'une humiliation. Mais ils pourront aussi dépenser du Sang-froid pour le transformer en adrénaline et se dépasser, et ainsi gagner des bonus ou relancer un test.

Le Sang-froid est calculé ainsi :

$$(VOL/5) + (CNS/5) + *COM*$$

Lorsque son Sang-froid tombe à zéro, le personnage subit une crise de stress, et pourra développer des dérangements voire devenir fou (cf chapitre « Folie » pour plus de précisions).

Dérivée du Sang-froid, l'**Instabilité** est égale à un quart du Sang-froid du personnage. Cela aura son importance si le personnage subit une crise de folie.

Exemple : Avec 38 en VOL, 31 en CNS et 42 en COM, Balthazar dispose de (7+6+4) 17 points de Sang-froid. Son score d'instabilité est de 4 (17/4).

DESTIN

Le **Destin** est une émanation de la miséricorde divine, d'une volonté supérieure qui veille à la vie des personnages. Utiliser 1 point de Destin permet d'influer sur le récit ou d'échapper à la mort (voir section **Le Destin**).

Les points de Destin sont déterminés par le peuple du personnage et ne concernent que les premiers rôles : PJ et PNJ d'exception.

ÉVOLUTION

Les attributs secondaires évoluent avec les scores des compétences. Ainsi, un personnage qui devient plus fort et plus endurant avec l'expérience gagnera naturellement des points de Vitalité.

Il en va de même si par exemple une blessure réduit définitivement son Mouvement, ce qui pénalisera du même coup son score d'Initiative.





CRÉER SON PERSONNAGE

*Entrons à présent dans le détail
des deux méthodes de création de personnage.*

CRÉATION RAPIDE

CETTE MÉTHODE permet de créer un personnage en une dizaine de minutes, et permet de jouer rapidement. Cependant, elle fait l'impasse sur la notion d'archétype de personnalité, des vices et vertus des personnages et d'autres précisions qui font le sel des personnages de Brigandine. Rien n'empêche les joueurs de les choisir plus tard, en fonction de leur caractère et de noter à ce moment-là leurs vices et vertus s'ils le souhaitent.

CRÉATION EN CINQ ÉTAPES

- 1-Assigner les 13 scores aux 13 compétences.
- 2-Appliquer les modificateurs de peuple.
- 3-Calculer ses attributs secondaires.
- 4-Tirer sa carrière et ses Atouts de départ.
- 5-Noter son équipement et son nom.

Avec cette méthode, les joueurs ne choisissent pas d'Archétype de personnalité, et le bonus de 10 points des Archétypes est **déjà intégré dans les scores assignés**.

*Note : le modificateur de COM compte **double** dans l'équilibre des peuples. C'est pourquoi les Nains ont 20 points de bonus et 25 points de malus, et les Halfelins 30 points de bonus et 25 points de malus.*

1- RÉPARTITION DES SCORES

Lorsque le joueur a trouvé un concept de personnage, il choisit son origine et répartit les valeurs suivantes dans les 13 compétences :

25 – 30 – 30 – 30 – 35 – 35
35 – 40 – 40 – 40 – 45 – 45
et 00 en MAGIE.

2- MODIFICATEURS DE PEUPLE

Ces valeurs peuvent être modifiées selon le peuple :

- ♦ **Humain** : les valeurs restent inchangées.
- ♦ **Elfe** : PER, SUR et TIR +5% ; END, FOR et VOL -5%. Nyctalopie.
- ♦ **Nain** : COM, END, HAB et VOL +5% ; MOU, PER, SOC, SUR et TIR -5%. Sang-froid +1, Vitalité +1.
- ♦ **Halfelin** : DIS et SOC +10% , HAB et MOU +5% ; FOR -10%, COM, END et VOL -5%.
- ♦ **Elvin** : PER et SOC +5% ; END et VOL -5%. Nyctalopie.
- ♦ **Hudvår** : END et VOL +5% ; MOU et PER -5%. Sang-froid +1, Vitalité +1.
- ♦ **Morvelin** : DIS, END et MOU +5% ; FOR, SOC et VOL -5%. Nyctalopie, Résistance aux maladies.
- ♦ **Ogrin** : END et FOR +10%, COM +5% ; DIS et CNS -10%, HAB et SOC -5%. Vitalité +2, Résistance aux maladies.
- ♦ **Orquin** : COM et FOR +5% ; CNS, HAB et SOC -5%. Nyctalopie, Résistance aux maladies.

LA MAGIE

Si vous souhaitez que votre personnage soit mage, il faut prélever des points dans ses autres compétences pour les transférer dans la compétence Magie, qui commence à 00%. **On ne peut prélever plus de 10% dans une même compétence.** Les sorts étant assez difficiles à lancer sans préparation, il est conseillé d'avoir au moins 30% en MAG pour être un apprenti-magicien correct.

Note : comme pour les origines, chaque point prélevé en COM compte double. Ainsi, prélever 10 points de Combat permettent d'augmenter son score de Magie de 20 points.

3- ATTRIBUTS SECONDAIRES

Calculez vos attributs secondaires comme suit :

- ♦ **Initiative** : *COM* + *MOU* + *PER*
- ♦ **Vitalité** : FOR/5 + END/5 + *VOL*
- ♦ **Sang-froid** : VOL/5 + CNS/5 + *COM*
- ♦ **Destin** : Humains et Halfelins ont 3 points de Destin. Les autres peuples en ont 2.

4- CARRIÈRE ET ATOUTS

Le joueur **tire un groupe de carrières au hasard sur la table des carrières** présentée dans le chapitre des Carrières (p.53). Il peut **inverser le résultat** du jet de dés pour choisir entre deux groupes de carrières. Ainsi, un 18 peut donner 81 par exemple. Une fois le groupe de carrières déterminé, le joueur choisit sa carrière parmi les huit proposées.

Atouts de départ

Chaque personnage bénéficie de **(*CNS*-1) Atouts** (Spécialités et/ou Talents) à tirer au hasard dans ceux de sa carrière. Le joueur les répartit comme il le souhaite entre spécialités et Talents.

Exemple : un personnage avec 35 en Connaissances dispose de 2 Atouts (3-1), qu'il peut répartir à sa guise : 2 Spécialités et aucun Talent, 2 Talents et aucune Spécialité ou 1 de chaque.

Pour tirer au hasard ses Atouts de départ parmi les dix proposés dans sa carrière, le joueur jette 2D10. Chaque résultat désigne un des dix Atouts. Il choisit celui qui lui correspond le plus. En cas de doublé, il rejette un des dés pour conserver un choix entre deux spécialités.

Les Atouts sont déterminés au hasard uniquement pour gagner du temps et vous pouvez très bien laisser les joueurs les choisir si vous le souhaitez.

5- EQUIPEMENT ET NOM

On note enfin l'équipement de départ (indiqué dans la carrière) et on choisit un nom en accord avec le MJ.

Exemple : Sarah débarque à la table du MJ et souhaite participer au scénario. Le MJ n'a que 10 minutes devant lui et opte pour la création de personnage accélérée. La joueuse a déjà un concept : elle souhaite jouer une éclaireuse demi-elfe du nom de Daïna. Intelligemment, le MJ ne lui fait pas jeter les dés pour sa carrière, car Sarah a fait l'effort de venir avec un concept déjà créé. Il lui accorde donc d'office la carrière d'éclaireuse. Elle répartit ses scores comme suit :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
35	25	40	35	30	35	00
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
40	35	30	45	45	35	

Elle applique ensuite les modificateurs des elvins : PER et SOC +5% ; END et VOL -5%. Nyctalopie.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
35	25	40	30	30	35	00
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
40	40	35	45	45	30	

Comme elle n'a que 25 en Connaissances, elle n'a droit qu'à 1 Atout. Elle décide de prendre une spécialité : elle lance 2D10 et obtient 4 et 9. Elle a donc le choix entre Déplacement silencieux ou Pistage. Elle opte pour Déplacement silencieux. Elle note également le Talent Nyctalopie de son origine demi-elfe dans la section Atouts de sa feuille de personnage.

Elle calcule ses attributs secondaires comme suit :

Initiative : 11, Vitalité : 15, Sang-froid : 14, Destin : 2

Une fois son équipement noté, Daïna est prête pour l'aventure.

L'UN MAIS PAS L'AUTRE

Lorsqu'un joueur tire au hasard un de ses Atouts de carrière, il peut tomber sur un choix, comme « Second souffle ou Solidité ». Le joueur opte pour l'un ou l'autre mais ne pourra pas avoir accès aux deux via sa carrière. S'il souhaite tout de même acheter l'autre Atout via l'expérience, il devra le considérer comme un Atout « hors-carrière ».

CRÉATION COMPLÈTE

CETTE MÉTHODE prend 1/2 heure par joueur minimum. Mais attention : si vos joueurs n'ont aucun concept en tête et qu'ils veulent « tout lire, tout savoir » avant de créer leur PJ, vous pouvez ranger votre scénario : vous en aurez pour la journée. Les dizaines de choix possibles dans la création de personnage font qu'aucun personnage ne ressemble à un autre, mais ne peuvent pas être lus dans leur intégralité sans ralentir considérablement la création. C'est pourquoi **il est important que le MJ guide cette étape et questionne les joueurs sur leurs envies.**

CRÉATION EN SEPT ÉTAPES

- 1- Choisissez un peuple et notez ses valeurs de base.
- 2- Tirez vos points de compétences supplémentaires ou répartissez 120 points aux valeurs de base.
- 3- Choisissez un archétype de personnalité. Appliquez les modificateurs et notez vos vices et vertus.
- 4- Calculez vos attributs secondaires.
- 5- Tirez/Choisissez votre carrière et tirez vos Atouts de départ.
- 6- Inscrivez son équipement de départ.
- 7- Notez les quelques finitions qui feront de votre personnage quelqu'un d'unique !

1- PEUPLE ET VALEURS DE BASE

Le joueur choisit une origine, le peuple dont il est originaire, et note les scores indiqués dans les tableaux de la page suivante dans ses compétences. Les descriptions de ces peuples figurent au chapitre **Origines**.



SPÉCIAL

Cet emplacement indique si le peuple dispose d'une spécificité.

Nyctalopie : Capacité de voir dans la nuit sans malus, mais pas dans le noir total.

SF +(x) : le Sang-froid du personnage augmente du nombre de points indiqué.

PV +(x) : la Vitalité du personnage augmente du nombre de points indiqué.

Résistance aux maladies : le personnage gagne la spécialité Résistance aux maladies +10. Exceptionnellement, il peut la cumuler avec la spécialité de sa carrière (pour un bonus de +20).

LIMITATIONS

Les peuples non-humains et les sang-mêlés disposent parfois de limitations. **Ce sont les scores maximaux que peuvent atteindre un personnage dans cette compétence.** Ainsi, même s'il s'entraîne chaque jour intensément, un halfelin ne dépassera jamais 45 en FOR (qui est un bon score pour un humain), ni 70 en COM en raison de sa taille réduite.

DESTIN

Le Destin est utilisé pour influencer sur le récit (voir la section Destin).

Exemple : Frédéric veut interpréter un Elfe, mais le MJ lui indique d'emblée que son personnage attirera l'attention partout, car les Elfes sont très rares sur le continent. Le joueur opte alors pour le peuple Humain. Il note ses valeurs de base :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
25	25	25	25	25	25	00
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
25	25	25	25	25	25	

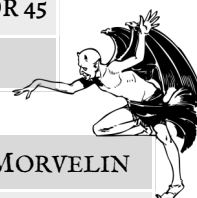
Il n'a pas de spécificités, et note ses 3 points de Destin sur sa feuille de personnage.

DIFFÉRENCES HOMMES-FEMMES

Si vous souhaitez retranscrire les différences de gabarit entre hommes et femmes, transférez 5 ou 10% de la compétence FORCE des personnages féminins vers une autre compétence au choix (sauf Combat et Magie).

VALEURS DE D  PART

	HUMAIN	ELFE	NAIN	HALFELIN
COMBAT	25	25	30	20
CONNAISSANCES	25	25	25	25
DISCR��TION	25	25	25	35
ENDURANCE	25	20	30	20
FORCE	25	20	25	15
HABILET��	25	25	30	30
MAGIE	00	00	00	00
MOUVEMENT	25	25	20	30
PERCEPTION	25	30	20	25
SOCIABILIT��	25	25	20	35
SURVIE	25	30	20	25
TIR	25	30	20	25
VOLONT��	25	20	30	20
Sp��cial	-	Nyctalopie	SF+1, PV+1	-
Limitations	-	FOR 60	MOU 60	COM 70 FOR 45
DESTIN	3	2	2	3



	ELVIN	HUDV��R	OGRIN	ORQUIN	MORVELIN
COMBAT	25	25	30	30	25
CONNAISSANCES	25	25	15	20	25
DISCR��TION	25	25	15	25	30
ENDURANCE	20	30	35	25	30
FORCE	25	25	35	30	20
HABILET��	25	25	20	20	25
MAGIE	00	00	00	00	00
MOUVEMENT	25	20	25	25	30
PERCEPTION	30	20	25	25	25
SOCIABILIT��	30	25	20	20	20
SURVIE	25	25	25	25	25
TIR	25	25	25	25	25
VOLONT��	20	30	25	25	20
Limitations	FOR 70	MOU 70	CNS 60 SOC 60	SOC 70	FOR 50 SOC 70
Sp��cial	Nyctalopie	SF+1, PV+1	PV+2 Res. maladies	Nyctalopie Res. maladies	Nyctalopie Res. maladies
DESTIN	2	2	2	2	2

2- COMPÉTENCES

Une fois les **valeurs de base des compétences** du personnage notées, il y a deux façons de les augmenter. La première se fie au hasard, l'autre est une répartition de points.

A - TIRER SES COMPÉTENCES

Cette méthode réserve de mauvaises surprises aux malchanceux, mais donne *statistiquement* des scores légèrement supérieurs à la seconde méthode. Au joueur de décider s'il souhaite se fier aux dés ou non.

- 1) **Lancez 2D10**, faites la somme des deux dés et notez le résultat. **Répétez cette opération jusqu'à obtenir 13 résultats.**
- 2) Sur ces treize résultats notés, **rayez le plus faible.**
- 3) **Assignez à chaque compétence un de ces résultats en bonus**, sauf MAGIE qui reste pour l'instant à 00%.

Exemple : Frédéric a choisi de tirer ses bonus de compétences. Il a lancé treize fois 2D10 et a obtenu : 12, 13, 15, 8, 6, 12, 10, 13, 4, 3, 11, 17 et 15. Il raye le « 3 ». Il attribue ensuite chaque résultat restant en bonus. « Je mets mon 17 en Combat, direct ! »

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
42	31	36	37	37	38	00
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
40	33	40	29	35	38	

C'est visiblement un combattant capable, avec une bonne dose d'agilité et d'entregent. C'est aussi un urbain peu à l'aise dans la nature, et peu éduqué. Le joueur commence à imaginer un épéiste prometteur, énergique et au physique intéressant, mais que son ignorance crasse et son absence d'empathie poussent à commettre quelques savoureuses bêtises. Il répondra au nom de Balthazar.

B- RÉPARTIR 120 POINTS

Cette méthode conviendra davantage aux joueurs qui veulent un meilleur contrôle sur leurs scores de départ. Statistiquement, le joueur disposera d'un peu moins de points qu'avec la première méthode, mais il pourra obtenir des résultats qu'on ne peut avoir que très rarement (20), et pourra même négliger complètement une compétence en ne lui octroyant aucun point - ce qui n'est pas possible avec la première méthode.

La répartition de points est conseillée si vous voulez créer un personnage spécialiste dans son domaine.

Vous disposez d'un capital de 120 points à répartir. Vous pouvez octroyer de 0 à 20 points aux différentes compétences (sauf MAGIE qui reste pour l'instant à 00%). **Ces points s'ajoutent au score de base indiqué dans le tableau.**

LA MAGIE

Si vous souhaitez que votre personnage manipule la magie, il vous faut prélever des points dans ses autres compétences pour les transférer dans la compétence Magie qui commence à 00%. **On ne peut prélever plus de 10% dans une même compétence.** Les sorts étant assez difficiles à lancer sans préparation, il est conseillé d'avoir au moins 35% en MAG pour être un apprenti-magicien correct.

Note : comme pour les origines ou les Archétypes, chaque point prélevé en COM compte double. Ainsi, prélever 10 points de Combat permet d'augmenter son score de Magie de 20 points.

Exemple : Pas question pour Balthazar de s'intéresser à la magie ! Mais bénéficiant d'un bon tirage de dés, son ami Silas décide d'être mage. Il prélève 10 points en Survie, 10 en Endurance, et 5 en Combat, Force et Habileté pour un honorable 40 en Magie. L'apprentissage l'a rendu plus fragile, plus frêle et moins apte au combat.

LANCER DES SORTS SANS ÊTRE MAGICIEN ?

Dans Brigandine, il est tout à fait possible d'avoir un score positif en MAGIE, et donc de pouvoir lancer quelques sortilèges, sans pour autant suivre une carrière de magicien. Ainsi, si vous souhaitez incarner un mercenaire doté de pouvoirs de feu ou un charlatan manipulant des illusions, il suffit de prélever des points dans vos autres compétences pour avoir un score décent en MAGIE. Cependant, le fait de ne pas choisir de carrière de magicien (ou de prêtre) sera pénalisant du point de vue de l'expérience : il sera plus difficile pour le personnage de progresser dans cette compétence.

3-ARCHÉTYPE

Les **archétypes de personnalité** sont des modèles d'allures et de comportements, comme un moule qui façonnerait le PJ. Ces archétypes sont symbolisés par un animal. Par exemple, un *Renard* sera plutôt fin et rusé, tandis qu'un *Taureau* sera massif et dominateur. Il y en a 24, et ils sont décrits au chapitre **Archétypes**. Choisissez-en un pour votre personnage et appliquez les **modificateurs** indiqués. Choisissez ensuite deux **vices et vertus** comme expliqué dans la section idoine.

4- ATTRIBUTS SECONDAIRES

Calculez vos attributs secondaires comme suit :

- ♦ **Initiative** : *COM* + *MOU* + *PER*
- ♦ **Vitalité** : FOR/5 + END/5 + *VOL*

Seuil de Blessure : PV/2

- ♦ **Sang-froid** : VOL/5 + CNS/5 + *COM*

Instabilité : SF/4

5- CARRIÈRE

Pour déterminer votre carrière, reportez-vous au chapitre **Carrières**, et suivez la procédure.

Le MJ peut permettre au joueur de choisir sa carrière s'il a déjà un concept en tête ou bien proposer de la tirer au hasard.

Votre personnage commence avec *CNS*-1 Atouts, à tirer au hasard parmi les spécialités ou les Talents.

6- ÉQUIPEMENT

Votre personnage dispose à la création de l'équipement de base de son **groupe** de carrières et de l'équipement **additionnel** de sa carrière.

Toutefois, si le scénario l'exige, le MJ peut très bien décider que les PJ commencent sans ses dotations de départ ni même un sou vaillant.

7- FINITIONS

Après les chiffres, il est temps de trouver ce qui fera tout le charme du personnage : son nom, son apparence, son langage, ses croyances.

Ces informations sont développées page suivante.



LE NOM

Trouvez un nom qui sonne bien et facilement prononçable par les autres joueurs. Il n'a pas forcément besoin d'être original, mais évitez les noms humoristiques qui lassent vite et nuisent à l'ambiance.

N'hésitez pas à ajouter un nom de famille, pour qu'il gagne en crédibilité et en histoire avec un simple mot. En effet, si vous décidez d'appeler votre personnage (un noble désargenté) « Hazélias », il y gagnerait beaucoup en s'appelant « Hazélias Térévos, zème du nom ». Ainsi, on se demandera qui sont les Térévos, et qui est son père Hazélias Térévos 1er du nom ?

De même un surnom est vivement conseillé : l'a-t-on surnommé « Le Gros », « La Borgnesse », « La Rousse », « Le Pouilleux » ?

Une liste de prénoms masculins et féminins est fournie dans le chapitre **Annexes**. Pour les MJ : n'hésitez pas à puiser dedans en cours de partie pour improviser les noms des PNJ !

Exemple : Rose sera Rose Lunazur en référence aux reflets bleus de la Lune à sa naissance. Silas, en voyageur chevronné, prend le nom simple de Desvallées. La brute du groupe est Anton Rougepogne, dû à son direct du gauche qui a brisé bien des mâchoires. Enfin, Balthazar sera Balthazar Bonaventure, en raison de sa chance insolente et de l'aventure qui finit toujours par le trouver.

DESCRIPTION RAPIDE

Quelques mots suffisent pour décrire un personnage. Evitez les données chiffrées (« 1m83, 70 kg... ») que personne ne retiendra autour de la table, et préférez deux ou trois termes forts : « un rouquin, petit et nerveux », « une brune aux yeux de biche », « un colosse chauve un peu simplet », etc. Vous peaufinerez les détails (vêtements, bijoux, tics) en cours de partie. Indiquez aussi votre archétype, il est là pour ça : « un grand échalas au long nez, un vautour », « un obèse au rire gras, un vrai porc ! », « une petite blonde, sérieuse et travailleuse, une fourmi », « une guerrière osseuse au regard froid de serpent »...

Exemple : Balthazar le Coq sera « un fanfaron avec un chapeau bouffant et un sourire ravageur ». Anton l'Ours sera plutôt « un colosse barbu et hirsute au front bas mais aux yeux bleus ». Les descriptions sont proches de l'archétype, mais elles pourront être nuancées ou développées après une ou deux séances.

UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS

Une illustration bien choisie peut enflammer l'imagination des joueurs, et agira comme un rappel permanent de l'apparence du personnage. N'hésitez pas à en imprimer pour les coller à l'endroit du portrait sur la feuille d'aventure.



UN PASSÉ ?

Nous recommandons de ne pas s'encombrer de l'invention d'un « passé » détaillé pour le personnage. Laissez les joueurs le trouver en cours de partie, ou entre deux parties, une fois qu'ils seront à l'aise avec leur alter-ego et qu'ils connaîtront davantage le monde dans lequel vous faites jouer. Vous y gagnerez en temps et en crédibilité. Ainsi, à l'instar d'un film ou d'un roman, on découvrira le passé du héros au fur et à mesure des aventures et non dès le premier chapitre. Et si d'aventure un joueur vient à la table et vous tend l'histoire de son personnage rédigée sur une dizaine de pages, fuyez !

LANGUES PARLÉES

Les XIII Royaumes disposent d'une langue commune : l'**Antique**, issue de l'époque révolue des Archimages. L'Antique est la langue du voyage, des livres et des traités politiques. Mais chaque pays possède bien sûr sa propre langue et de nombreux dialectes locaux, parfois incompréhensibles d'une région à l'autre.

Chaque PJ issu des XIII Royaumes parle au moins l'Antique et une langue régionale (le Dorainien, le Sélénite, le Falconnais, le Borennien, le Jujite, etc.). Dans l'Empire, il y a une langue officielle : le Volgite, et des centaines de dialectes régionaux. Là encore, chaque PJ issu de l'Empire parle le Volgite et au choix : une langue régionale ou l'Antique - si son personnage a eu l'occasion de l'apprendre (avec un professeur, ou parce qu'il a voyagé).

Chaque spécialité en langue étrangère permet de parler couramment une langue supplémentaire.

LIRE ET ÉCRIRE

La majorité des habitants du continent ne savent ni lire, ni écrire. Seuls la noblesse, le clergé ou la bourgeoisie a accès à l'alphabétisation. En termes de jeu, nous ne prendrons pas en compte le statut social du personnage, mais **il faut au moins 40 en CNS pour savoir lire et écrire**.



RELIGION

Choisissez la religion de votre personnage en toute logique selon son origine, sa famille, son pays. Gardez simplement à l'esprit que les athées sont une exception et qu'ils sont très mal vus et incompris dans le meilleur des cas. Les personnages peuvent également avoir une croyance de façade en suivant un tout autre culte en secret.

L'Abélisme est la religion la plus répandue dans les XIII Royaumes : elle se base sur le message du prophète Abel, sauveur de l'humanité, qui a délivré la parole de Dieu. Mais d'autres religions existent en secret, comme des croyances païennes dans les esprits de la nature, ou le culte des anciens Archimages. D'autres enfin se tournent vers le Diable et les démons des sept Péchés capitaux.

Dans l'Empire, on suit généralement le culte des Dix, une religion polythéiste qui comporte des milliers de divinités différentes. On dit que même les plus zélés érudits d'Askanov ne les connaissent pas toutes. Mais partout en Volgie, les dix divinités principales sont connues et révérees. Depuis quelques années, des missionnaires des XIII Royaumes tentent de convertir la Volgie à la religion d'Abel, et la Sainte Papauté y finance l'implantation d'églises.



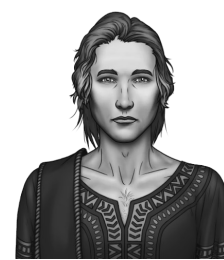
Balthazar



Rose



Anton



Silas

ORIGINES

*Même si la majorité du continent est composée d'Humains,
on peut rencontrer dans les villes et sur les routes des sang-mêlés,
des Nains et parfois même des Elfes.*

LES HUMAINS CONQUÊTE ET AVIDITÉ

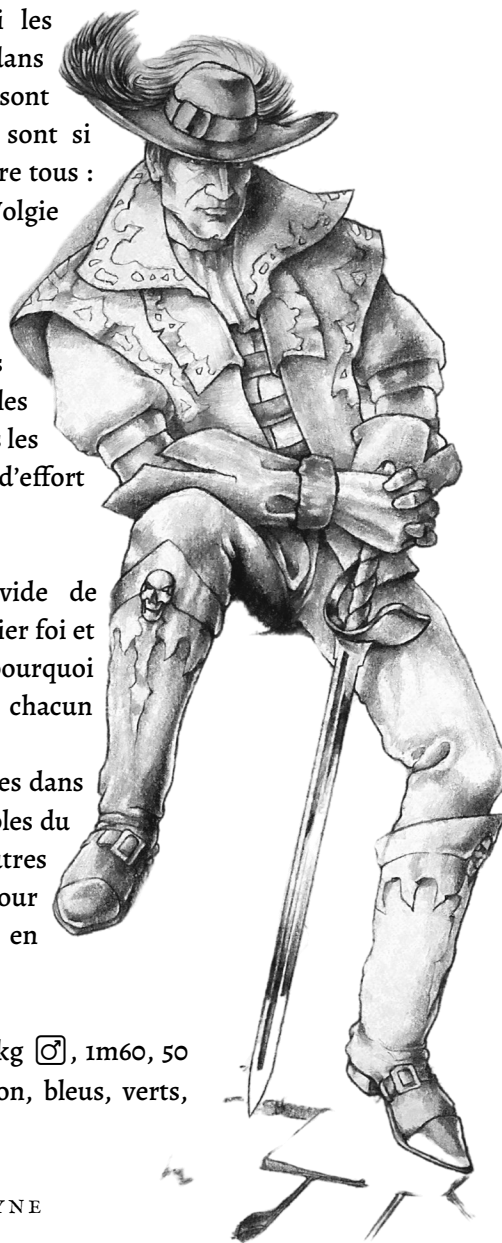
Les Humains constituent le peuple majoritaire parmi les humanoïdes, et ont réussi au fil des siècles à s'imposer dans l'Empire et les XIII Royaumes où 9 habitants sur 10 sont Humains. Leurs cultures, leurs langages, leurs usages sont si nombreux et différents qu'il serait impossible de les décrire tous : comment croire qu'un cavalier barbare des steppes de la Volgie est issu du même moule que ce magistrat falconais ?

Les Humains sont présents sur presque tout le continent grâce à leur ténacité, leur polyvalence, leur astuce et leur soif de découverte. Ils apprennent vite, s'adaptent à tous les milieux et se multiplient bien plus rapidement que les autres. Ils sont avec les Nains, le peuple le plus évolué dans les sciences et les techniques, et leurs inventeurs redoublent d'effort et d'ingéniosité pour construire les outils de demain.

Malheureusement, c'est un peuple invariablement avide de pouvoir, de conquêtes et de richesses, qui peut parfois renier foi et honneur pour un territoire ou un sac rempli d'or. C'est pourquoi les Humains restent un peuple divisé, où l'orgueil de chacun empêche toute coalition des seigneurs et des pays.

Même la Sainte Papauté n'a pu apaiser les tensions internes dans les XIII Royaumes en instaurant « La Divine Paix ». Capables du meilleur comme du pire, il est très difficile pour les autres peuples d'accorder une pleine confiance aux Humains, pour qui les alliances et les serments s'oublient de génération en génération.

Espérance de vie : 45 ans **Taille, poids** : environ 1m70, 65 kg ♂, 1m60, 50 kg ♀ **Cheveux** : blonds, roux, bruns, noirs **Yeux** : marron, bleus, verts, noirs



LES ELFES LA GLOIRE DU PASSÉ

D'une beauté et d'une intelligence rares, les Elfes ont longtemps été le peuple le plus admiré du Monde Connu. Mystérieux, rusés et raffinés, ils étaient autrefois les protecteurs des bois et des lieux légendaires, et s'étaient établis dans toutes les grandes forêts du continent. Nul n'osait les affronter tant leurs archers et leur magie faisaient frémir jusqu'aux plus hardis des combattants.

Pourtant, c'est leur faible natalité qui amenuisa petit à petit leur hégémonie : les grands héros d'hier n'avaient pas de descendance, si bien que les dirigeants s'en souciaient et finirent par en trouver la cause dans de très anciens grimoires. Plus les Elfes demeuraient loin de leur terre originelle, et plus ils devenaient stériles. De même, leur longévité exceptionnelle était due à leur territoire sacré : les Elfes qui n'en avaient jamais foulé le sol vieillissaient à peine moins que les Humains. Le Grand Retour commença alors. Un exode qui dura plusieurs décennies et où la grande majorité des Elfes rejoignit leur terre natale : l'île de Faëlyr.

Les Elfes ne sont plus aujourd'hui que l'ombre de leur glorieux passé. Pire, leur mode de vie n'a pas évolué depuis des siècles : leurs costumes désuets, leur langage ampoulé, leurs rites et leur armement traditionnels sont restés les mêmes que jadis. Même leurs villes semblent figées dans le temps. Tandis que les Nains ont inventé l'imprimerie et que les Humains guerroient à coups de canons, les Elfes continuent de ne jurer que par la magie et l'aide de leurs alliés animaux. Pour combien de temps encore ?

Les aventuriers Elfes qui parcourent le monde sont considérés par leurs pairs comme des êtres d'un courage peu commun ou comme des fous selon les mentalités. Pourtant, ils pourraient peut-être représenter l'espoir d'une renaissance de la grande nation elfique.

Espérance de vie : 300 ans (à Faëlyr), 100 ans (Thalios)

Taille, poids : environ 1m65, 55 kg ♂, 1m60, 45 kg ♀

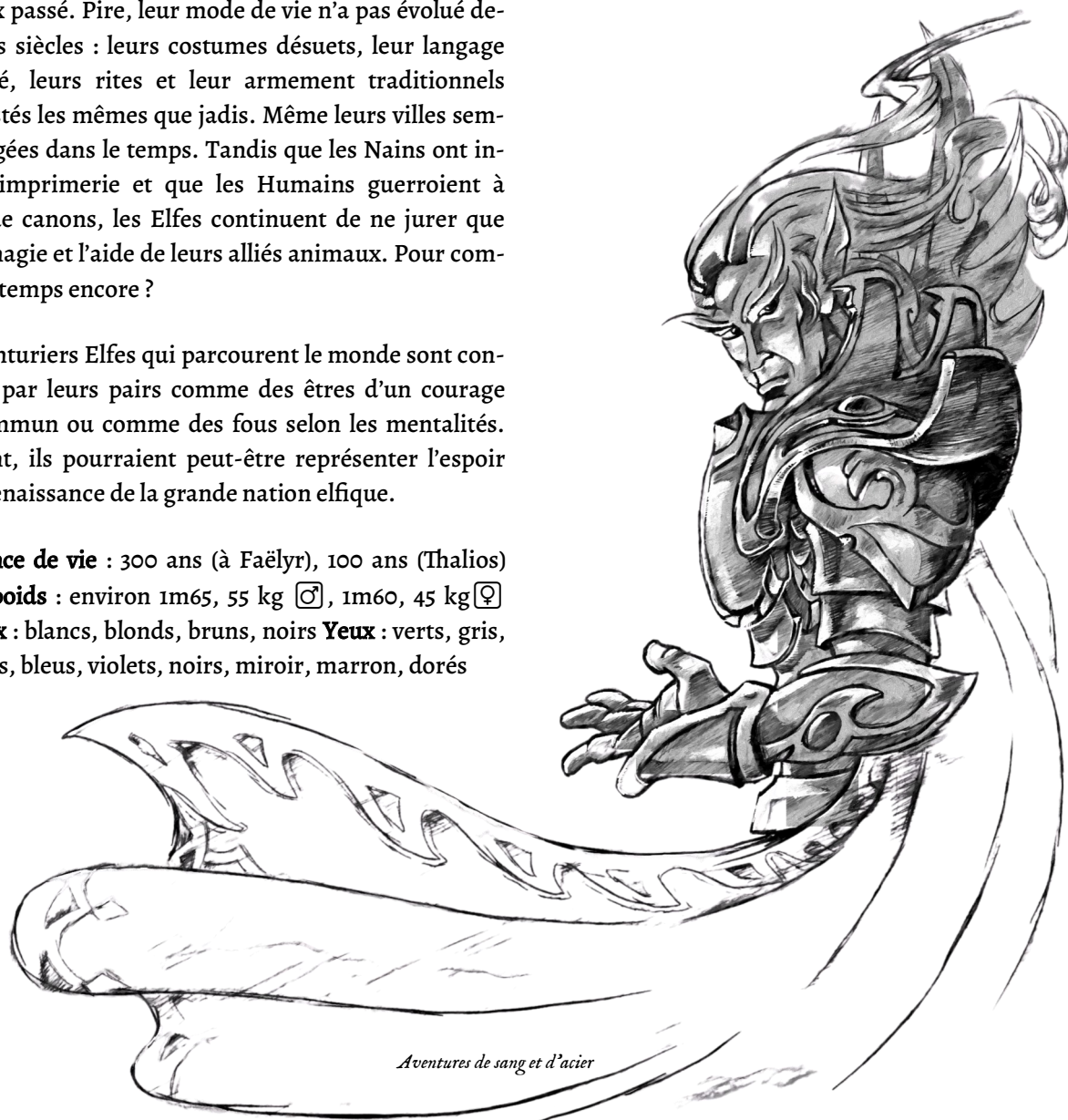
Cheveux : blancs, blonds, bruns, noirs **Yeux** : verts, gris, argentés, bleus, violets, noirs, miroir, marron, dorés

TIRER AU HASARD SON ORIGINE

Si vous le souhaitez, vous pouvez demander aux joueurs de tirer au hasard leur origine en lançant un D100 sur la table ci-dessous. Celle-ci n'est pas représentative de la population entière de Thalios mais plutôt des aventuriers et autres voyageurs que vont interpréter les joueurs. Et les Elfes, Nains, Halfelins et autres sang-mêlés y sont bien plus représentés qu'ailleurs.

Si vous êtes d'humeur magnanime, vous pouvez laisser les joueurs « retourner » le résultat obtenu. Ainsi un 49 deviendra un 94 par exemple.

01-70 : Humain
71-75 : Halfelin
76-78 : Elvin
79-81 : Hudvår
82-84 : Orquin
85-87 : Morvelin
88-90 : Ogrin
91-98 : Nain
99-00 : Elfe



LES NAINS

LE BASTION DES INVENTEURS

Fiers guerriers et travailleurs acharnés, les Nains sont connus pour leur valeur et leur loyauté dans tous les domaines. Malgré leur petite taille et leur manque de finesse, ils figurent parmi les peuples les plus respectés de Thalios.

Originaires d'Orründ, les Nains n'ont pas toujours été des alliés de l'Humanité, et depuis leur défaite face à une alliance de Royaumes Humains (sur ordre du Pape qui avait déclaré le Pays Nain anathème), le Roi Agrim – encore aujourd'hui Roi des Nains – a capitulé et accepté les conditions de la reddition naine : la conversion des Nains à la religion d'Abel (et le rejet de leur culte des Âmes Anciennes), le paiement d'une taxe annuelle à la Sainte Papauté et le partage des inventions naines avec l'Humanité.

En effet, les Nains sont reconnus pour leur grande habileté et leurs inventeurs de génie. Ainsi on leur doit l'imprimerie, qui révolutionne la diffusion du savoir depuis quelques années, mais aussi les terribles lance-feux qui causent des ravages sur les champs de batailles.

Les Nains profitent également de leur statut spécial au sein des XIII Royaumes pour s'occuper des questions d'argent : l'usure étant mal perçue par l'Église, les Nains sont connus pour leurs prêts à intérêt, et la Banque Naine est la plus riche du continent (devançant même les banques de Sélénie).

Les Nains sont aussi un peuple de passionnés, et ceux qu'on trouve sur les routes le sont souvent en raison d'un défi, d'une peine de cœur, ou d'une vengeance à accomplir.

Espérance de vie : 100 ans **Taille, poids** : environ 1m50, 75 kg ♂, 1m45, 60 kg ♀ **Cheveux** : blonds, roux, bruns, noirs **Yeux** : marron, bleus, gris, verts, argentés, noirs

RACISME ET INTOLÉRANCE

Jouer un personnage d'une origine non-humaine est souvent très tentant pour les joueurs, mais il faut leur préciser que cela leur attirera à coup sûr des ennuis. Car il ne faut pas se bercer d'illusions : la tolérance est un concept bien trop moderne pour la population de Thalios, qui n'est pas connue pour son ouverture d'esprit ni pour son intelligence, et la vue de personnages aux allures différentes attirera irrémédiablement la méfiance, les provocations gratuites ou des attaques en règle.

On cherche un coupable ? « Un nain a été aperçu en ville, alors c'est sûrement lui ! » Les récoltes n'ont pas été bonnes ? « Le proverbe dit : Qui veut chance au matin, doit saigner un elvin ». Le seigneur a augmenté la taxe du moulin ? « Sûrement à cause de l'halfelin, c'est lui qui a dû le conseiller ! », et ainsi de suite.

De plus, il est établi par l'Église que les Elfes, les Nains et les gobelinoïdes **n'ont pas d'âme** (les sang-mêlés étant encore sujets à débat). Comment alors faire confiance à ces êtres si Dieu ne les accepte pas à ses côtés au Jugement Dernier ?

C'est pourquoi nous vous conseillons de limiter au maximum les personnages d'origine non-humaine si vos scénarios se déroulent dans des régions ou royaumes peuplés très majoritairement d'humains. Un seul non-humain *visible* par groupe de PJ est une limite raisonnable. Car en plus d'être facilement identifiable, le groupe sera victime de préjugés et d'humiliations récurrentes, particulièrement en ville où les humains sont partout.



LES HALFELINS

L'ANTIQUE MALÉDICTION

Les Halfelins sont originaires de Jüj, la terre des petits. Ils étaient autrefois humains, mais leur pays fut victime d'une terrible malédiction des Archimages : la **malédiction des quatre pieds**, qui fit rapetisser les habitants, qui ne peuvent jamais dépasser quatre pieds de haut. Cet enchantement fut prononcé il y a des siècles pour punir l'orgueil démesuré du Roi-Prêtre Marcomir qui souhaitait égaler les Douze Maîtres. Encore aujourd'hui, une famille humaine qui s'installerait à Jüj deviendrait en quelques années aussi petite que ses habitants. Et leurs enfants rejoindraient les rangs des Halfelins. C'est pourquoi ce pays est un des seuls, avec la Sainte Papauté, qui ne craint pas les invasions : aucun seigneur ne souhaiterait envahir un pays maudit. Jüj n'est pas pour autant un pays totalement en paix, et les guerres intérieures entre seigneurs Halfelins ne sont pas rares.

Même s'ils sont tolérés dans les XIII Royaumes, les Petites-Gens sont la plupart du temps méprisés et sujets de moqueries. Certains sont même enlevés pour servir de bouffons aux seigneurs humains car ils en sont friands : ils s'amusent de leurs pitreries et les frappent lorsque l'envie leur prend.

Affables et bons vivants, les Halfelins sont néanmoins très appréciés pour leur savoir-vivre, leurs talents de cuisinier et leur bonne éducation. Leur taille réduite est ainsi compensée par une sociabilité peu commune et un sens des affaires redoutable. Casaniers et conservateurs, peu nombreux sont ceux qui partent à l'aventure, mais ceux qui relèvent ce défi ne le font que rarement pour l'argent : ils souhaitent davantage échapper à une vie morne et répétitive.

Espérance de vie : 80 ans **Taille, poids** : environ 1m35, 40 kg ♂, 1m30, 35 kg ♀ **Cheveux** : blonds, châains, roux, bruns, noirs **Yeux** : marron, bleus, verts



UN PROBLÈME DE TAILLE...

Du fait de leur petite taille, Nains, Halfelins et autres Morvelins ne peuvent transporter des armes longues comme les arcs longs, les épées bâtardes, les épées longues ou les espadons. Concernant les armes d'hast, seules les lances courtes leur sont accessibles (ils peuvent bien sûr raccourcir les hampes des haliebardes et des pertuisanes pour les s'en servir). C'est pourquoi ils privilégient toujours des armes courtes ou moyennes qu'ils peuvent porter à la ceinture comme les poignards, les épées courtes, les haches et les masses.

De même, leurs jambes étant plus courtes, ils ralentissent les voyages à pied, et il vaut toujours mieux privilégier les chariots en leur compagnie.

LES SANG-MÊLÉS

LES HUMAINS ont cela de particulier qu'ils peuvent s'accoupler avec tous les autres humanoïdes (Elfes et Nains, mais aussi Orques, Ogres ou Gobelins).

Les progénitures nées de ces unions sont des « sang-mêlés » dont l'apparence varie grandement. En Thalios, on est considéré comme sang-mêlé lorsqu'on a au moins 1/8^e de sang non-humain (un arrière-grand-parent non-humain donc).

Jouer un sang-mêlé discret (dont les différences sont dissimulables derrière une barbe, des cheveux longs ou un vêtement) permet d'apporter de la diversité au groupe sans pour autant s'attirer les foudres des populations intolérantes et agressives du continent.

LES ORQUINS ENFANTS DE LA DOULEUR

Les Orquins – ou demi-orques – naissent généralement en raison de la Souillure ou de l'union d'un orque et d'une humaine forcée lors d'un raid. Quand ils ne sont pas tués à la naissance, les nouveau-nés sont pour la plupart abandonnés, et même les églises rechignent à les recueillir comme les autres orphelins. Cependant, des mères décident parfois de garder leur progéniture et élever l'enfant comme elles l'auraient fait s'il était humain. De même, des prêtres plus charitables que d'autres élèvent en secret les Orquins abandonnés sur le seuil de leur église.

Physiquement ces êtres maudits portent sur leur visage les marques gobelinoïdes, comme une insulte permanente à l'Humanité. Certains sont reconnaissables à leur peau aux teintes grises ou verdâtres, leurs oreilles pointues, leur mâchoire prognathe ou leurs yeux rouges, mais d'autres arrivent à dissimuler leur héritage gobelinoïde en faisant pousser leur barbe et en couvrant leur dos pustuleux. Ceux-ci vivent une vie d'humain presque normale.

Les Orquins sont mis au ban de la société et vivent la plupart du temps de travaux dégoûtants et humiliants que les autres peuples refusent d'accomplir. Cette existence les pousse souvent à arpenter les routes pour fuir leur condition de paria, et qui sait, un jour revenir riche et exhiber mille et un trésors aux yeux des gens qui les méprisaient ?

Espérance de vie : 40 ans **Taille, poids** : environ 1m70, 70 kg ♂, 1m65, 60 kg ♀ **Cheveux** : blonds, roux, bruns, noirs **Yeux** : marron, jaunes, bleus, verts, rouges, noirs **Signes particuliers** : oreilles ou dents pointues, pustules, taches verdâtres, yeux jaunes ou rouges...

LA SOUILLURE

La Souillure est un phénomène difficilement compréhensible pour les habitants de Thalios, qui voient parfois leurs enfants naître avec des traits gobelinoïdes sans que les parents n'aient jamais vu un seul de ces êtres.

Les érudits du continent semblent s'accorder sur le fait que le sang gobelinoïde contamine la terre, les rivières et les sources. Il semblerait que cet étrange phénomène soit un reliquat de la haute magie des Archimages qui ont créé de toutes pièces les gobelinoïdes durant l'Âge d'Or.

Ainsi, si un clan goblin est défait et que leur sang vicié s'étend sur un champ, les futures récoltes de cette terre pourront donner lieu à des cas de sang-mêlés « souillés », et nombre d'enfants morvelins. C'est pourquoi on demande souvent de brûler les corps des gobelinoïdes, ou de laisser les terres souillées en jachère, mais ces préconisations ne sont que rarement écoutées.

De même, il existe des cas où des guerriers qui ont affronté des orques, et sont revenus couverts de leur sang noir, aient eu des enfants orquins.

La Souillure aurait ainsi traversé leur peau et contaminé leur sang.



LES ELVINS

LES BÂTARDS DORÉS



LES HUDVÀRS

LE SANG DILUÉ DES ANCÊTRES

La taille des Humains alliée à la constitution (et la pilosité !) des Nains forment les Hudvârs, qui sont les sang-mêlés les plus indétectables en société.

Les Hudvârs ressemblent à des humains bien charpentés, plus trapus et souvent barbus dès l'adolescence (pour les hommes). La plupart du temps, ils sont nés de mariages arrangés à des fins commerciales, lorsqu'une famille humaine et une famille naine scellent une alliance privilégiée.

Présents au Pays Nain et dans les pays frontaliers, ils sont souvent bien acceptés dans la société humaine car ils bénéficient de la bonne réputation des Nains. En revanche, ils doivent sans cesse faire leurs preuves en Orründ, car pour de nombreux Nains, le métissage met en danger le peuple lui-même et manque de respect aux ancêtres. Et ce, même si à travers l'histoire, les Rois Nains ont eu des bâtards Hudvârs qui avaient leur place à la cour.

Espérance de vie : 70 ans **Taille, poids** : environ 1m65, 75 kg ♂, 1m60, 60 kg ♀ **Cheveux** : blonds, bruns, roux ou noirs **Yeux** : verts, gris, bleus, noirs, marron

Les Elfes ont longtemps interdit toute union avec les Humains, qu'ils jugeaient barbares et indignes du sang plurimillénaire de la race elfique.

Mais la stérilité qui menace leur peuple poussa de nombreux Elfes à braver l'interdiction pour connaître une descendance. Ceux qui fondèrent une famille avec un(e) humain(e) en furent récompensés : les enfants étaient viables, de bonne constitution et avaient la finesse des traits elfiques. Les Elvins sont un mélange harmonieux des deux peuples : plus solides que les Elfes, ils ont aussi hérité d'une partie de leur beauté.

Néanmoins, ils restent souvent rejetés par toute une partie de la communauté elfique pour qui la pureté du sang est primordiale, et sont souvent accueillis avec méfiance ou jalousie parmi les Humains qui acceptent mal les différences physiques. C'est sans doute la raison pour laquelle les demi-elfes sont autant attirés par le voyage et le goût de l'aventure.

Espérance de vie : 60 ans **Taille, poids** : environ 1m65, 55 kg ♂, 1m60, 45 kg ♀ **Cheveux** : blancs, blonds, bruns, roux, ou noirs **Yeux** : verts, gris, argentés, bleus, violets, noirs, marron

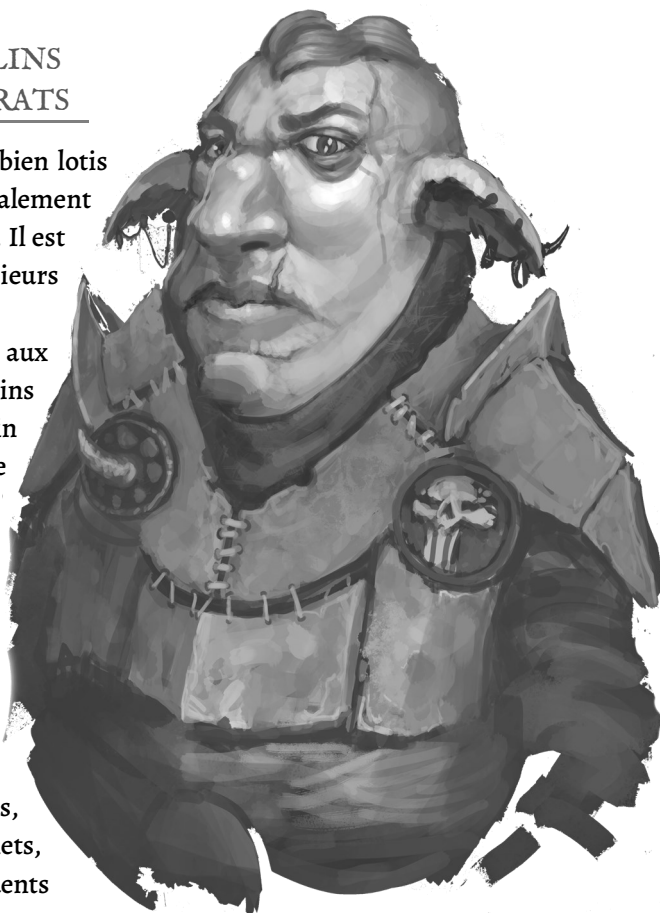


LES MORVELINS LA PORTÉE DE RATS

Les Morvelins – ou demi-gobelins – sont les moins bien lotis des sang-mêlés. Aussi laids que les Orquins, ils ont également hérité de la petite taille et de la faiblesse des gobelins. Il est rare qu'un Morvelin naisse seul et il a souvent plusieurs frères et sœurs jumeaux/jumelles.

Etrangement, les Morvelins semblent très résistants aux maladies et le taux de mortalité infantile des Morvelins est proche du néant. Lorsque leur héritage goblin n'est pas très visible, et que le Morvelin passe simplement pour un humain petit et laid, ils peuvent tout à fait vivre une vie normale parmi les hommes et travailler dans toutes sortes de métiers. Mais tout comme les Orquins, les Morvelins sont cantonnés aux tâches dont personne ne veut : égoutiers, charretiers et autres nettoyeurs publics.

Espérance de vie : 50 ans **Taille, poids** : environ 1m55, 45 kg ♂, 1m40, 35 kg ♀ **Cheveux** : blancs, blonds, bruns ou noirs **Yeux** : verts, gris, argentés, bleus, violets, noirs, marron **Signes particuliers** : oreilles ou dents pointues, pustules, taches verdâtres, yeux jaunes ou rouges...



LES OGRINS MONSTRES EN SOMMEIL

Les Ogrins – ou demi-ogres - naissent généralement de la Souillure ou d'un viol commis par un Ogre en rut. Ces monstres ont l'habitude de féconder les femmes du village qu'ils attaquent. Celles qui n'avortent pas chez une rebouteuse, par peur ou par interdit religieux, risquent leur vie tant l'accouchement est dangereux. Mais s'il est accepté et élevé par son entourage, l'Ogrin peut devenir un atout pour la communauté. En effet, même s'ils sont craints pour leur physique imposant et bestial, les demi-ogres sont mieux tolérés que les Orquins ou les Morvelins par exemple. Leur gabarit et leur santé de fer en font des travailleurs d'exception dont personne ne voudrait se priver, malgré leur appétit gargantuesque (ils engloutissent quatre repas par jour !). De même, bien des seigneurs les achètent à leur famille pour en faire leur garde personnel ou leur champion lors d'un tournoi ou d'un procès. On dit pourtant que leur sauvagerie finit toujours par reprendre le dessus un jour ou l'autre, et bien des Ogrins avinés et contrariés se sont laissés emporter par leur colère en saccageant tout sur leur passage. On les abat alors à distance ou par le poison, en jurant de ne plus faire confiance à une engeance gobelinoïde... jusqu'à la prochaine guerre.

Espérance de vie : 40 ans – **Taille, poids** : environ 1m90, 90 kg ♂, 1m80, 75 kg ♀ **Cheveux** : blonds, bruns, roux ou noirs – **Yeux** : bleus, marron, noirs, verts **Signes particuliers** : oreilles ou dents pointues, pustules, taches verdâtres, yeux jaunes ou rouges...







ARCHÉTYPES

Je me sers d'animaux pour instruire les hommes.

Jean de la Fontaine

DES ANIMAUX

LES ARCHÉTYPES définissent rapidement l'allure et la personnalité d'un PJ ou d'un PNJ.

Ils correspondent à la représentation commune de 24 animaux emblématiques, et des personnalités souvent rencontrées dans les fables et les œuvres de fiction. En un mot, l'archétype donne une idée du physique et du caractère du personnage. Par exemple, le héros solitaire et taciturne sera « Loup » tandis que sa compagne mystérieuse et discrète sera « Chat ». **Cet animal influe sur les compétences du personnage, ses traits de caractère et fournit des talents accessibles avec l'expérience.**

OBJECTIF

Les archétypes permettent de différencier nettement deux personnages qui pouvaient sembler similaires sur le papier : deux mercenaires orquins avec 50 en COMBAT ne réagiront pas de la même manière si l'un est « Taureau » (viril, fort-en-gueule, spontané...) et l'autre « Serpent » (réfléchi, froid, suspicieux...). Le MJ n'aura qu'à noter sur sa feuille de PNJ « Orquin, Mercenaire, Taureau » et « Orquin, Mercenaire, Serpent » sans préciser davantage pour avoir une idée de leur comportement.

Les noms des archétypes ne diffèrent pas selon le genre du personnage. Une guerrière imposante pourra donc être « Taureau » ou « Ours », et on ne modifie pas le titre de l'archétype, exactement comme pour les signes astrologiques.

Attention : dans la création de personnage rapide, les archétypes ne sont pas utilisés. Vous pouvez donc sauter ce chapitre si vous optez pour cette méthode.

BONUS ET MALUS

Choisissez un archétype pour votre personnage, et appliquez les modificateurs sur ses compétences.

Ces modificateurs sont résumés plus loin.

Chaque Archétype fournit un bonus global de +10.

Attention : la compétence « Combat » compte double dans ce calcul (en bonus ou en malus).

Ainsi, l'Archétype Souris fournit 25 points de bonus, et 15 points de malus (car le malus en Combat compte double). En effet, lors des tests, il s'est avéré que les joueurs se ruaient souvent vers les Archétypes offrant un bonus en Combat. C'est pour rendre les autres tout aussi attractifs que cet équilibrage a été effectué.

*Exemple : Pour Balthazar, le joueur ne met pas beaucoup de temps à choisir un animal emporté et m'as-tu-vu : le **Coq** (récoltant un +5 au Combat et à la Sociabilité, au prix d'une pénalité de 5 en Discrétion). Silas, discret, doux et au caractère égal sera un **Serpent** qui cache bien son jeu. L'équipage comprend aussi Rose, une lame silencieuse qui ne parle jamais de son passé, un parfait **Loup**. Enfin, le grand Anton, avec son caractère bagarreur et jovial, ses gros biceps couturés de cicatrices et son rire sonore, fait un **Ours** très convenable.*

Les nouvelles valeurs de Balthazar sont les suivantes :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
47	31	31	37	37	38	00
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
40	33	45	29	35	38	

VICES ET VERTUS

Choisissez deux vices et vertus pour votre personnage.

Les vices et les vertus servent à mieux cerner la personnalité du personnage. Parmi l'innombrable quantité de qualités et défauts humains, nous en avons dégagé dix dans chaque catégorie qui s'opposent.

Ces traits de caractère dépendent de l'archétype de personnalité, et leur description et leur fonctionnement se trouvent au **chapitre suivant**.

TALENTS ACCESSIBLES

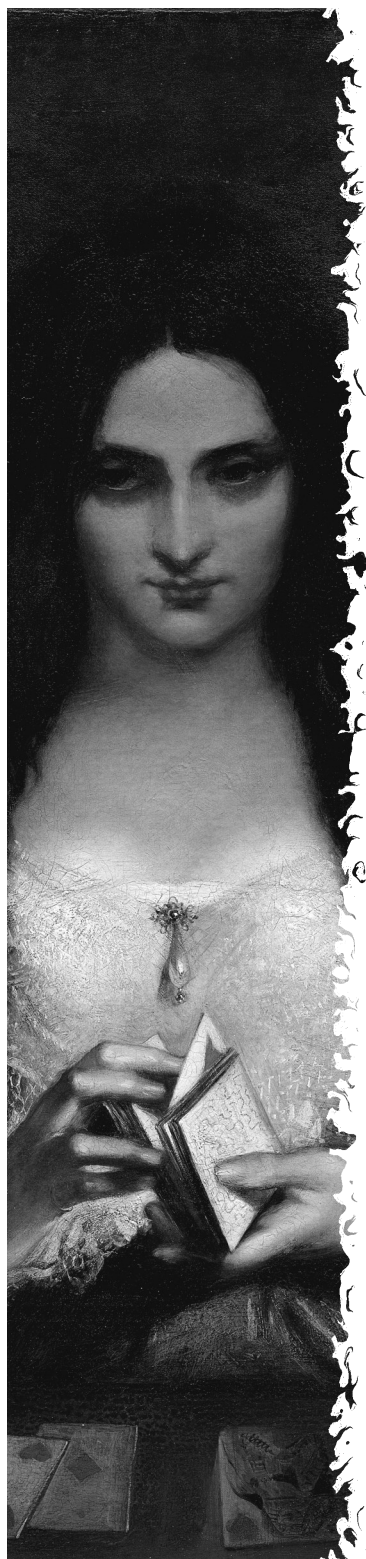
Chaque archétype fournit quelques talents spéciaux **accessibles avec l'expérience**. Reportez-vous à leur description qui figure à la section Atouts pour en connaître l'effet. Comme pour un atout de carrière, ces atouts coûtent **100 points d'expérience**.

Ils permettent d'avoir accès à des capacités qui collent parfaitement à l'archétype, et que ne propose pas la carrière du personnage. En cas de doublon (si la carrière et l'archétype propose les mêmes atouts), un Atout ne peut jamais être pris deux fois.

Exemple : Balthazar est un agitateur Coq, et plusieurs Talents sont en double : c'est le cas de Panache ou de Provocation. « Tant pis pour toi », commente le MJ, « tu auras un peu moins de choix que les autres ». Avec ses 100 PX, Balthazar achète le talent Riposte, qui lui permet une fois par scène d'infliger des dégâts automatiques à un ennemi qui l'a blessé. Cet atout ne figurait pas sur la liste des atouts de l'agitateur, et il est ravi que le Coq lui propose cette botte secrète.



Les archétypes sont nombreux et détaillés, et si le joueur n'a pas d'idée de concept pour son personnage, choisir un archétype peut prendre du temps. Le tableau ci-dessous donne un aperçu rapide des archétypes, ce qui pourra éviter aux joueurs de passer de longues minutes sur la lecture des profils. Si vous le souhaitez, vous pouvez même tirer au hasard l'archétype du personnage. Cela pourra donner des résultats intéressants et originaux, et donner la possibilité à un joueur d'incarner une personnalité dont il n'a pas l'habitude. En effet, si une majorité de joueurs va choisir les archétypes vus et revus des héros de fantasy (Loup, Lion, Chat ou Ours...), des joueurs expérimentés ou qui aiment simplement sortir des sentiers battus opteront volontiers pour un archétype moins évident comme le Vautour, la Fourmi, le Mouton ou la Hyène.



D100	JE SUIS...
01-04	Aigle : ambitieux(-se), sûr(e) de moi ; j'ai un fort esprit de compétition ↗ Connaissances <i>ou</i> Perception +5, Volonté +5 ↘ aucun
05-08	Âne : tranquille, altruiste, plaisantin et têtu(e) ↗ Endurance +5, Habileté <i>ou</i> Survie +5, Volonté +5 ↘ Connaissances -5
09-12	Cerf : honorable, droit(e) dans mes bottes, et fier(e) ↗ Sociabilité +5, Volonté +5, Survie <i>ou</i> Mouvement +5 ↘ Discrétion <i>ou</i> Tir -5
13-16	Chat : svelte, charmeur(-se), mystérieux(-se), parfois cruel(-le) ↗ Discrétion +5, Perception +5, Mouvement +5 ↘ Force <i>ou</i> Volonté -5
17-20	Chien : amical(e), loyal(e), courageux(-se), mais aussi impulsif(-ive) ↗ Endurance +5, Perception +5, Sociabilité +5 ↘ Discrétion <i>ou</i> Habileté -5
21-24	Coq : vaniteux(-se), va-t-en-guerre, et séducteur(-trice) ↗ : Combat +5, Sociabilité +5 ↘ Discrétion <i>ou</i> Habileté -5
25-28	Corbeau : mystérieux(-se), d'allure sombre, j'ai mauvaise réputation ↗ Connaissances +5, Discrétion <i>ou</i> Survie +5, Volonté +5 ↘ Sociabilité -5
29-32	Fourmi : plutôt petit(e), travailleur(-se), sérieux(-se) ↗ Connaissances <i>ou</i> Discrétion +5, Habileté +5, Volonté +5 ↘ Perception <i>ou</i> Sociabilité -5
33-36	Hibou : je-sais-tout, travailleur(-se), exigeant(e) ↗ Connaissances +10, Habileté <i>ou</i> Perception +5, Sociabilité <i>ou</i> Volonté +5 ↘ Combat -5
37-40	Hyène : moqueur(-se), cruel(-le), violent(e) ↗ Combat +5, Discrétion <i>ou</i> Mouvement +5 ↘ Force <i>ou</i> Volonté -5
41-44	Lapin : plutôt petit(e), enjoué(e), j'aime plaire ↗ Discrétion +5, Mouvement +5, Perception +5, Sociabilité +10 ↘ Combat -5, Force -5

D100	JE SUIS...
45-48	Lion : imposant(e), charismatique, j'ai une forte estime de moi ⤴ Combat +5, Force +5, Sociabilité +5 ⤵ Connaissances <i>ou</i> Habileté -5, Discrétion -5
49-52	Loup : patibulaire, violent(e), loyal(e) ⤴ Combat +5, Perception <i>ou</i> Survie +5 ⤵ Sociabilité -5
53-56	Mouton : suiveur(-se), prudent(e), amical(e) ⤴ Habileté +5, Perception +5, Sociabilité +5 ⤵ Volonté -5
57-60	Ours : gros(-se) et fort(e), mais aussi protecteur(-trice) ⤴ Force +5, Endurance +5, Perception <i>ou</i> Survie +5 ⤵ Connaissances <i>ou</i> Discrétion -5
61-64	Paon : frivole, vaniteux(-se), sociable ⤴ Sociabilité +10, Connaissances <i>ou</i> Perception +5 ⤵ Force -5
65-68	Porc : fort(e), gras(-se), lubrique, j'aime la fête et la bonne chère ⤴ Force +5, Endurance +5, Sociabilité +5 ⤵ Mouvement <i>ou</i> Connaissances -5
69-72	Rat : plutôt petit(e), avare, méchant(e) ⤴ Discrétion +5, Connaissances <i>ou</i> Volonté +5, Endurance <i>ou</i> Survie +5 ⤵ Force -5
73-76	Renard : plutôt svelte, rusé(e), séducteur(-trice) ⤴ Mouvement +5, Sociabilité +5, Habileté <i>ou</i> Discrétion +5 ⤵ Endurance <i>ou</i> Force -5
77-80	Serpent : froid(e), calculateur(-trice), cynique ⤴ Connaissances +5, Sociabilité +5, Volonté +5 ⤵ Mouvement <i>ou</i> Perception -5
81-84	Singe : agile, amical(e), moqueur(-se), plaisantin ⤴ Mouvement +10, Sociabilité +5 ⤵ Volonté -5
85-88	Souris : plutôt petit(e), enjoué(e), courageux(-se) ⤴ Discrétion +10, Habileté +5, Mouvement +5, Sociabilité +5 ⤵ Combat -5, Force -5
89-92	Taureau : gros (-se) et fort(e), violent(e), j'aime m'imposer ⤴ : Combat +5, Endurance +5, Force +5 ⤵ Discrétion -5, Connaissances <i>ou</i> Habileté -5
93-96	Vautour : dégingandé(e), moqueur(-se), cynique ⤴ Connaissances <i>ou</i> Endurance +5, Perception +5, Volonté +5 ⤵ Mouvement <i>ou</i> Sociabilité -5
97-00	Au choix du MJ





AIGLE

L'Aigle est un gagnant et il le sait. Il ne veut fréquenter que les hautes sphères et ne se pardonne aucun échec. Il aime à s'entourer des meilleurs et leur servir d'exemple en matière de droiture et d'efficacité. Exigeant envers lui-même et distant, il peut vite sembler condescendant avec les autres. L'Aigle peut avoir des origines humbles mais son ambition démesurée le hissera vers les sommets ou il mourra en essayant. Doté d'un fort magnétisme, on remarque son ombre même s'il reste silencieux.

Bonus

Connaissances *ou* Perception +5
Volonté +5

Malus

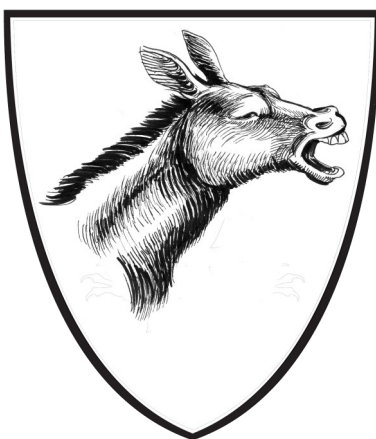
aucun

Vices et vertus

Orgueilleux +1, et un +1 parmi : Envieux, Travailleur, Sobre, Prudent, Loyal

Talents accessibles

Confiance en soi
Dévoué serviteur
Esprit de compétition
Résilience
Sommeil léger



ÂNE

L'Âne est un être simple et travailleur, mais souvent buté lorsqu'il a une idée en tête, quitte à se fâcher avec ses proches. Il n'est pas ambitieux et aime les petits plaisirs que sa vie lui offre : un repas chez lui autour du feu a pour lui des airs de paradis. Désespérément naïf et franc, il se montre aussi moqueur et espiègle et il rira tôt ou tard des maladresses d'autrui toutes dents dehors... car qui aime bien châtie bien. Cible privilégiée des rusés et des manipulateurs, c'est surtout un être dévoué et doux, qui a un don pour attirer en tant qu'ami, des bonnes âmes comme lui.

Bonus

Endurance +5
Habilité *ou* Survie +5
Volonté +5

Malus

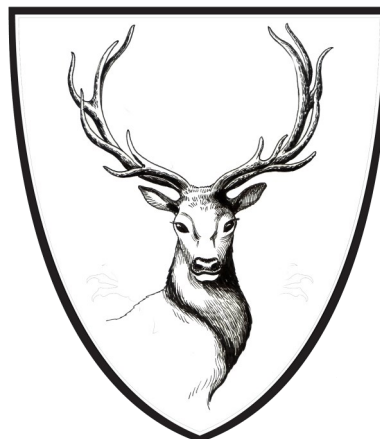
Connaissances *ou* Mouvement -5

Vices et vertus

Humble +1, et un +1 parmi : Travailleur, Chaste, Prudent, Clément, Loyal

Talents accessibles

Calme
Compagnon animal
Distraction
Guérison rapide
Second souffle



CERF

Majestueux mais avec un charme sauvage et farouche, le Cerf incarne une certaine noblesse rustique, loyale et conservatrice. C'est la contrepartie rurale du Lion, et tout en retenue. Le Cerf est un meneur qui pratique la guerre dans les règles de l'art. Il se veut juste et reconnu par ses pairs, ce qui le mène à être exigeant envers lui-même dans le meilleur des cas ou au contraire autoritaire et méprisant dans le pire. Malgré son charisme, c'est un séducteur jaloux et territorial qui affrontera tout rival avec une férocité insoupçonnée.

Bonus

Sociabilité +5
Volonté +5
Survie *ou* Mouvement +5

Malus

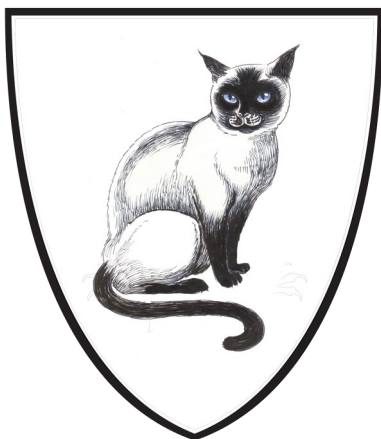
Discrétion *ou* Tir -5

Vices et vertus

Loyal +1, et un +1 parmi : Orgueilleux, Bienveillant, Clément, Généreux et Valeureux

Talents accessibles

Dévoué serviteur
Inspiration
Instinct de survie
Sain d'esprit
Sauvegarde



CHAT

Svelte et vif, le Chat est une énigme. Indépendant et suave, joueur et secret, c'est un être libre qui fuit les attaches et les contraintes. Dans une situation qui l'intéresse, le Chat fait montre d'extraordinaires ressources d'adaptation, de ruse, d'intuition ou de cruauté. Sans cela, il est perçu comme paresseux et amorphe. Grand séducteur, le Chat aime qu'on le cajole mais il est souvent trop égoïste pour donner autre chose qu'une chaleureuse estime.

Bonus

Discrétion +5
Perception +5
Mouvement +5

Malus

Force *ou* Volonté : -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Cruel, Envieux, Lâche, Paresseux, Prudent, Trompeur

Talents accessibles

Agile
Dévoué serviteur
Fascination
Insaisissable
Pattes de chat



CHIEN

Fidèle, enthousiaste, impulsif, le Chien est l'ami qui sera là pour vous donner conseil, assistance et joie de vivre dans les coups durs. Son amitié est inconditionnelle et peut facilement obscurcir son jugement : il défendra son ami quelle que soit sa moralité avec une énergie inépuisable. Néanmoins, jaloux et courageux, il n'hésitera pas à montrer les crocs face à toute rivalité et la perspective d'un combat ne le fera pas reculer.

Bonus

Endurance +5
Perception +5
Sociabilité +5

Malus

Discrétion *ou* Habilité -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Bienveillant, Généreux, Gourmand, Clément, Loyal, Valeureux

Talents accessibles

Festoyeur
Gardien
Inspiration
Second souffle
Sixième sens



COQ

Beauté, prestance et combativité sont les maîtres-mots du Coq. Le silence l'angoisse, il a besoin de lumière, de bruit et d'agitation et s'il peut en être la cause, c'est encore mieux. Le Coq n'est pas obligatoirement un fauteur de troubles mais son caractère entier et emporté et sa volonté d'être toujours au-devant de la scène ne le laissent pas longtemps dans l'ombre. Enfin, le Coq collectionne les conquêtes, et son allure, son panache et son élan lui assurent toujours un succès.

Bonus

Combat +5
Sociabilité +5

Malus

Discrétion *ou* Habilité -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Orgueilleux, Colérique, Luxurieux, Envieux, Loyal, Valeureux

Talents accessibles

Esprit de compétition
Panache
Provocation
Riposte
Vivacité



CORBEAU

Sombre et perspicace, le Corbeau est un nomade qui semble amener la mort et la malchance partout où il va. Il a toutefois appris à en rire et nombreux sont les Corbeaux munis d'un sombre sens de l'humour tout en cynisme et acidité. Mystérieux et intelligent, il a une vue lucide du monde qui l'entoure mais ne la partage pas volontiers. Cette intelligence peut prendre la forme d'une sombre détermination car le Corbeau est rancunier et vengeur et il sait prendre son temps.

Bonus

Connaissances +5
Discrétion *ou* Survie +5
Volonté +5

Malus

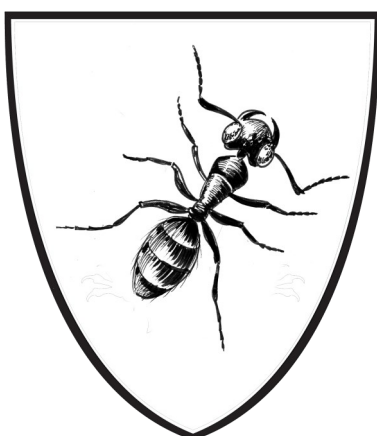
Sociabilité -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Cruel, Humble, Chaste, Sobre, Prudent, Envieux

Talents accessibles

Calme
Distraction
Doué (VOL)
Nyctalopie
Sauvegarde



FOURMI

On pense à la fourmi lorsqu'on a devant soi une tâche fastidieuse requérant méthode et patience. Dans le monde, la fourmi est discrète, peu brillante, souvent faible physiquement et sans don particulier. Elle s'est construite à force d'efforts et de patience, de rigueur et de travail. Elle en conçoit une certaine fierté et se méfie de tout ce qui n'est pas chiffrable et maîtrisé. Peu ambitieuse et modeste, c'est un être simple qui connaît sa place et la valeur du travail d'équipe.

Bonus

Connaissances *ou* Discrétion +5
Habilité +5
Volonté +5

Malus

Perception *ou* Sociabilité -5

Vices et vertus

Travailleur +1, et un +1 parmi : Avare, Humble, Chaste, Sobre et Prudent

Talents accessibles

Prudent
Sain d'esprit
Sommeil léger
Travail d'équipe
Vivacité



HIBOU

Instruit, amoureux du savoir, ravi de le partager et d'éduquer les autres, le Hibou est un mélange enthousiaste d'explorateur et de scientifique. Obsédé par la connaissance, il est capable de grands voyages pour l'atteindre, ses visées sont souvent élevées et il ne goûte guère les petites réalisations. Conséquence de cette intelligence exigeante, le Hibou est un donneur-de-leçons impénitent qui sera le premier à vous faire remarquer votre échec si vous n'avez pas suivi son conseil.

Bonus

Connaissances +10
Habilité *ou* Perception +5,
Sociabilité *ou* Volonté +5

Malus

Combat -5

Vices et vertus

Travailleur +1, et un +1 parmi : Orgueilleux, Chaste, Prudent, Envieux, Loyal

Talents accessibles

Calme
Inoffensif
Mémoire sans faille
Polyglotte
Sain d'esprit



HYÈNE

La méchanceté semble naturelle chez cette personne peu recommandable qui traîne son sourire cruel et nerveux partout où elle va. Joyeuse persécutrice des faibles, la Hyène a une loyauté bancale auprès des forts, qu'un rien fait s'écrouler. Elle se voit souvent diriger une bande, mais organiser des plans et discipliner des troupes est au-dessus de ses capacités. Elle préfère suivre un Taureau ou un Loup et se nourrir des restes. Pragmatique, aucune basse besogne n'est assez dégradante pour elle.

Bonus

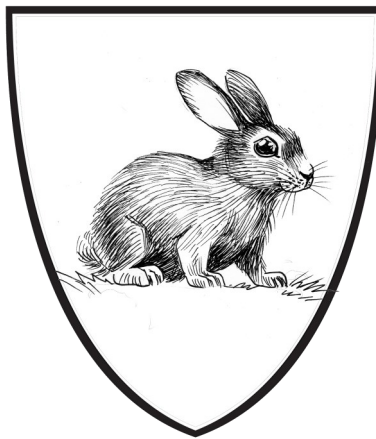
Combat +5

Discrétion *ou* Mouvement +5**Malus**Force *ou* Volonté -5**Vices et vertus**

Cruel +1 et un +1 parmi : Colérique, Envieux, Lâche, Humble, Trompeur

Talents accessibles

Coup en traître
Nyctalopie
Suivre l'exemple
Surnombre
Vivacité



LAPIN

Insouciant et affable, le Lapin est un compagnon agréable et plein d'entrain. Il aime les belles choses, les ambiances chaleureuses et douces, il est respectueux des manières d'autrui et attaché aux siens. C'est aussi un lâche indécrottable qui vous donnera raison pour que la dispute s'arrête, ne vous défendra pas si une bagarre éclate, pas plus qu'il n'assumera les conséquences de la nuit avec ce(tte) charmant(e) inconnu(e) la veille. Pour le Lapin, le monde est assez grand pour tous et la fuite est la meilleure des conclusions.

Bonus

Discrétion +5

Mouvement +5

Perception +5

Sociabilité +10

Malus

Combat -5

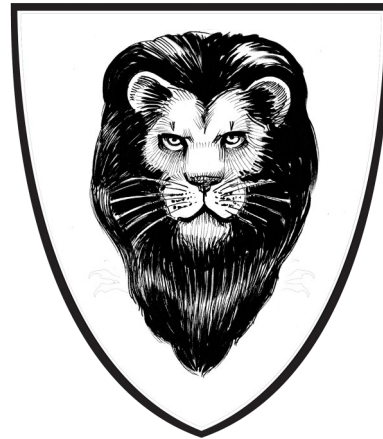
Force -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Bienveillant, Lâche, Prudent, Luxurieux, Clément, Humble

Talents accessibles

Chance insolente
Inoffensif
Insaisissable
Réflexes éclairs
Vivacité



LION

Le charisme et la force qui va avec, le Lion est né pour régner. Son apparence formidable, sa puissance physique et sociale le mettent sans effort ni gesticulations sur le devant de la scène. Brave, le Lion se place volontiers au-devant de ses troupes qu'il aime soumises et admiratives. Lorsqu'il atteint le poste convoité, il fait passer son plaisir avant ses sujets. Territorial et jaloux, il fera tout pour garder sa place au sommet et voit souvent des ennemis et des rivaux là où il n'y a que de trop brillants alliés...

Bonus

Combat +5

Force +5

Sociabilité +5

MalusConnaissances *ou* Habilité -5

Discrétion -5

Vices et vertus

Orgueilleux +1, et un +1 parmi : Paresseux, Luxurieux, Colérique, Loyal, Valeureux

Talents accessibles

Confiance en soi
Dévoué serviteur
Fascination
Festoyeur
Second souffle



LOUP

Taciturne et farouche, le Loup est un être violent et libre muni d'un charisme fauve. Le Loup se sent à l'étroit partout, seuls les grands espaces lui conviennent et il combat féroce­ment toute laisse qu'on serait tenté de lui mettre. Distant et dur, parfois cruel, il décourage par son attitude les flatteurs et les faux-amis mais ceux qui conviennent à son code d'honneur particulier trouvent en lui un allié précieux. Le Loup est un ami froid et solide, grondant et expéditif mais à la loyauté sans égale.

Bonus

Combat +5

Perception *ou* Survie +5**Malus**

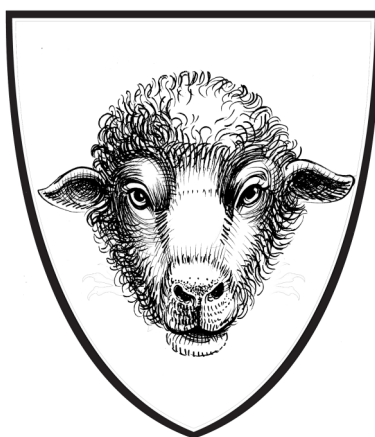
Sociabilité -5

Vices et vertus

Colérique +1, et un +1 parmi : Cruel, Sobre, Loyal, Envieux, Valeureux

Talents accessibles

Instinct de survie
Sauvagerie
Sauvegarde
Sixième sens
Vivacité



MOUTON

Le Mouton est un être grégaire et conformiste. Peu attaché à sa liberté qu'il troque volontiers contre la sécurité et le confort, il peut même accepter d'être un peu malmené et exploité si cela lui permet d'avoir une vie agréable, entouré de ses proches. Amateur de ragots et de rumeurs, il aime les apprendre et les propager, particulièrement s'il peut accuser un « bouc émissaire » (avec ou sans preuves). Malgré cela, le Mouton est souvent un ami d'une grande gentillesse qui vous tendra la main en cas de besoin... tant que la situation ne devient pas dangereuse.

Bonus

Habilité +5

Perception +5

Sociabilité +5

Malus

Volonté -5

Vices et vertus

Humble +1, et un +1 parmi : Travailleur, Prudent, Lâche, Clément, Chaste

Talents accessibles

Inoffensif
Prudent
Sain d'esprit
Sauvegarde
Suivre l'exemple



OURS

Grand et fort, l'Ours est sûr de lui, bonhomme et optimiste. Il est puissant et se sert de cette force ne le dérange pas le moins du monde. Il aime les tâches simples qui lui permettent de se reposer longuement ensuite. L'Ours est volontiers protecteur et prend ombrage des attaques faites à ses protégés. Sincère et amical, il a une tendance à une naïveté philosophe, l'amenant à voir le bon côté chez chacun. Toutefois, la colère d'un Ours dupé est terrible et il redevient à ce moment une force hors de tout contrôle balayant tout sur son passage.

Bonus

Force +5

Endurance +5,

Perception *ou* Survie +5**Malus**Connaissances *ou* Discrétion -5**Vices et vertus**

Deux +1 parmi : Gourmand, Colérique, Bienveillant, Clément, Loyal, Valeureux

Talents accessibles

Bagarre
Brute
Cri de guerre
Gardien
Sauvagerie



PAON

Peu d'individus sont aussi soucieux de leur apparence que le Paon. Être social par excellence, suave et distingué, il est hélas d'une superficialité navrante. Le Paon se nourrit de cancan, mais il préfère qu'on parle de lui, de sa parure exceptionnelle, de son phrasé fleuri et des délicates fragrances de son parfum. C'est invariablement une personne raffinée et curieuse mais qui se lasse vite de tout. Le Paon est exagérément tourné vers lui-même et son propre bonheur, c'est pourquoi il est très prudent avec les risques qui se présentent à lui et prend très mal l'indifférence et le dédain.

Bonus

Sociabilité +10

Connaissances *ou* Perception +5**Malus**

Force -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Envieux, Orgueilleux, Paresseux, Luxurieux, Lâche, Trompeur

Talents accessibles

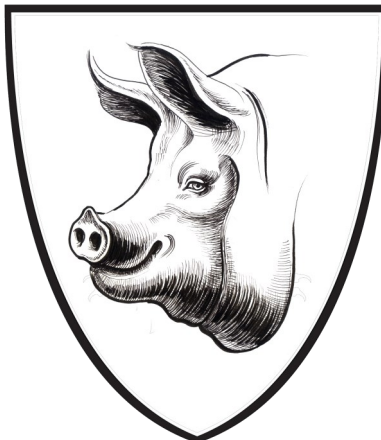
Dévoué serviteur

Doué (SOC)

Fascination

Panache

Provocation



PORC

Le Porc est doté d'un physique solide et d'un amour de la vie à toute épreuve. Son désir sexuel est aussi développé que son amour de la bonne chère, du vin et des franches rigolades pleine de camaraderie.

Le Porc s'adapte à tout, c'est un optimiste qui ne pense pas au lendemain. Colérique et doté d'un sale caractère, il pardonne vite. Drôle, il devient rapidement pénible mais il tient à ses amis et sait se faire pardonner par les sourires et la bonne humeur qu'il affiche en tous lieux.

Bonus

Force +5

Endurance +5

Sociabilité +5

MalusMouvement *ou* Connaissances -5**Vices et vertus**

Gourmand +1 et un +1 parmi : Colérique, Généreux, Luxurieux, Bienveillant, Paresseux

Talents accessibles

Brute

Distraction

Doué (END)

Festoyeur

Guérison rapide



RAT

Sournois et vicieux, le Rat conjugue un corps maigrelet avec un caractère sombre et vil. Sa faiblesse physique est compensée par son manque total de scrupules, son absence de noblesse et un esprit d'initiative affûté. Le Rat est avant tout un survivant, s'il faut se cacher, mentir, se courber devant les puissants pour vivre un jour de plus, il le fera sans hésiter. Le Rat a vite appris que seul il était faible et il a adopté un esprit collectif et rassembleur qui contraste avec sa personnalité égoïste.

Bonus

Discrétion +5

Connaissances *ou* Volonté +5,Endurance *ou* Survie +5**Malus**

Force -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Avare, Cruel, Envieux, Prudent, Chaste, Trompeur

Talents accessibles

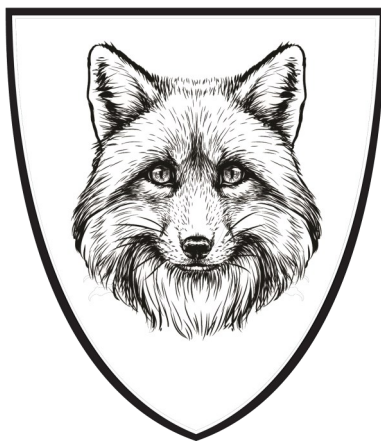
Coup en traître

Doué (DIS)

Esquive

Nyctalopie

Vivacité



RENARD

La ruse incarnée, le Renard est un être fin et habile, prompt à trouver mille solutions pour un problème. Charmeur, il sait plaire mais aussi s'effacer pour se soustraire à la colère des puissants. Le Renard est égoïste et indépendant, combinaison qui en fait un compagnon instable à l'amitié tiède. Mais c'est un être aux ressources infinies, muni d'une folle capacité d'adaptation, pouvant s'adresser aux rois comme aux ruffians avec la même aisance, ce qui fascine ses compagnons et lui assure son avenir.

Bonus

Discrétion *ou* Habileté +5

Mouvement +5

Sociabilité +5

Malus

Endurance *ou* Force -5

Vices et vertus

Trompeur +1, et un +1 parmi : Paresseux, Gourmand, Prudent, Envieux, Lâche

Talents accessibles

Agile

Chance insolente

Esquive

Mensonge éhonté

Sauvegarde



SERPENT

Froid et patient, le Serpent attend sa proie. Prédateur à l'apparence banale, c'est un être tout en contrôle et en mystère. Lorsque le Serpent parle, il sait être persuasif et caressant mais sans baratin, toujours avec un flegme souriant et des mots simples et choisis. Dénué de morale, il tue sans cruauté et trompe sans remords, tout est affaire de fin. Dans un groupe, le Serpent est incapable de donner entièrement sa confiance, même au milieu de personnes qu'il aime et estime : il gardera toujours une part de lui secrète, au cas où.

Bonus

Connaissances +5

Sociabilité +5

Volonté +5

Malus

Mouvement *ou* Perception -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Trompeur, Cruel, Envieux, Prudent, Travailleur, Sobre

Talents accessibles

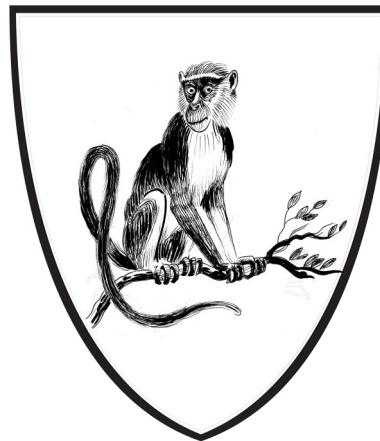
Calme

Coup en traître

Fascination

Mensonge éhonté

Résilience



SINGE

Le bouffon, impertinent et drôle, correspond au Singe. C'est un audacieux à sa manière, se moquant des forts et échappant à leurs colères en fuyant à toute jambes. Paresseux mais athlétique, l'humeur changeante et le verbe haut, le Singe aime commander mais pas les responsabilités, il aime les voyages mais pas leurs buts et se bat avec férocité mais n'aime pas les mises à mort. Roublard dans l'âme et baratineur, le Singe est rusé mais les plans de longue haleine le font bailler.

Bonus

Mouvement +10

Sociabilité +5

Malus

Volonté -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Généreux, Paresseux, Lâche, Bienveillant, Clément, Trompeur

Talents accessibles

Agile

Coup acrobatique

Distraction

Insaisissable

Spectacle



SOURIS

Pendant lumineux du Rat, la Souris est un personnage petit et agile, craintif mais adaptable et plein d'énergie. La Souris ne peut rester en place longtemps, il faut agir, bouger, aller voir ce qui se passe là-bas, puis fuir à toutes jambes.

La Souris tient à la vie, supporte mal les conflits et l'intimidation, mais a un esprit de découverte innocent comme un enfant peut l'avoir. Sincère, elle s'attache vite aux autres et une fois sa réserve passée, reste une alliée loyale et débrouillarde.

Bonus

Discrétion +10
Habilité +5
Mouvement +5
Sociabilité +5

Malus

Combat -5
Force -5

Vices et vertus

Bienveillant +1, et un +1 parmi : Lâche, Généreux, Humble, Clément, Loyal

Talents accessibles

Chance insolente
Esquive
Insaisissable
Réflexes éclairs
Vivacité



TAUREAU

Virilité et force, le Taureau est un concentré de tout cela dans un caractère ombrageux. Contrairement à l'Ours, sa force ne le rend pas protecteur et il s'en sert volontiers pour piétiner ceux qui sont sur sa route.

Fier de lui, il n'aime pas les rivalités larvées et il a besoin de savoir qui est le plus fort et vite. Fruste, le Taureau attire pourtant les flatteurs et les peureux, impressionnés par sa stature. Malgré tous ses défauts, le Taureau reste un compagnon optimiste et têtu, bien agréable d'avoir à ses côtés.

Bonus

Combat +5
Endurance +5
Force +5

Malus

Discrétion -5
Connaissances *ou* Habileté -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Orgueilleux, Colérique, Luxurieux, Gourmand, Clément, Valeureux

Talents accessibles

Brute
Coups puissants
Confiance en soi
Festoyeur
Second souffle



VAUTOUR

Cachant souvent un esprit pragmatique et acéré, l'apparence maigre et malade du Vautour ne l'ont pas rendu humble ou timide pour autant. Au contraire, cet être intelligent et fin a une langue de fiel, un humour cynique et une grande patience. C'est un adversaire rancunier, sans morale et sans volonté de briller ce qui le rend d'autant plus dangereux. Socialement, le Vautour est repoussant de prime abord mais pourtant très entouré et écouté. Lucide, le Vautour est un être de sagesse, mais c'est une sagesse sombre et nihiliste.

Bonus

Connaissances *ou* Endurance +5
Perception +5
Volonté +5

Malus

Mouvement *ou* Sociabilité -5

Vices et vertus

Deux +1 parmi : Avare, Humble, Sobre, Prudent, Cruel, Trompeur

Talents accessibles

Calmé
Chance insolente
Distraction
Provocation
Sauvegarde



VICES & VERTUS

Ou comment éviter les personnages trop lisses.

CARACTÈRE

LES VICES ET LES VERTUS servent à typer le personnage et à guider le joueur dans son interprétation. Ce sont ses qualités et ses défauts, ses traits de caractère principaux. Il y a dix vices et dix vertus, qui se répondent.

Ce chapitre est **entièrement optionnel** et libre à vous de vous passer des règles des vices et vertus durant vos premières parties par exemple.

DIX VICES & DIX VERTUS

Les dix vices et vertus sont indiqués ci-dessous. Il est tout à fait possible de jouer une crapule qui n'ait que des vices et aucune vertu, ou bien une belle âme qui ne présente que des vertus.

Avare / Généreux
Colérique / Prudent
Cruel / Clément
Envieux / Bienveillant
Gourmand / Sobre
Lâche / Valeureux
Luxurieux / Chaste
Orgueilleux / Humble
Paresseux / Travailleur
Trompeur / Loyal

QUATRE NIVEAUX

Chaque vice ou vertu se mesure sur quatre niveaux : à 0, le personnage n'est ni plus vicieux ni plus vertueux que le commun des mortels.

S'il est à +1, le trait est suffisant pour qualifier régulièrement le personnage par ce terme (« c'est un avare », « elle est bienveillante », « il est sobre », « c'est une paresseuse » etc.).

Lorsque le trait monte à +2, le vice ou la vertu est amplifié(e) et cela en devient problématique : le caractère du personnage devient un poids pour l'équipe.

Au niveau 3, le personnage ne se définit quasiment que par ce trait de caractère, qui occupe toutes ses pensées : le trait passe à un stade *aggravé*.

MOYEN MNÉMOTECHNIQUE

Un moyen de se rappeler des conséquences de ces stades est « TTT » : Trait, Très, Trop.

+1 = Trait (nom du trait de caractère) (Exemple : « C'est quelqu'un de bienveillant »)

+2 = Très (Exemple « il est très bienveillant »)

+3 = Trop. Le stade aggravé du trait (Exemple : « Trop bienveillant, il en devient possessif »)

EFFET MIROIR

A la façon des vases communicants, lorsqu'un trait de caractère est amplifié, le trait inverse est automatiquement diminué du même montant.

C'est ce qu'on appelle l'**effet miroir**. Ainsi, un personnage Paresseux +1 sera automatiquement Travailleur -1, ce qui est logique.

CARACTÈRE DE L'ARCHÉTYPE

Chaque archétype de personnalité fournit deux « +1 » à répartir dans deux traits différents. Cela signifie que le joueur doit simplement noter les deux traits qu'il souhaite amplifier, **mais aussi leur effet miroir**.

Exemple : Balthazar est Coq, ce qui lui donne deux +1 à répartir parmi : Orgueilleux, Colérique, Luxurieux, Envieux, Loyal et Valeureux. Il décide d'opter pour Colérique et Orgueilleux. C'est un être assez prétentieux et impulsif. Il n'en reste pas moins de bonne compagnie pour ses amis.

Le joueur note dans l'emplacement des vices et vertus de sa feuille de personnage :

Colérique +1/Prudent -1

Orgueilleux+1/Humble -1



ÉVOLUTION DES VICES ET VERTUS

En temps normal, les vices et vertus n'évoluent pas en cours de jeu. C'est le caractère du personnage, sa nature, et même s'il peut connaître quelques phases changeantes au cours de sa vie, il y reviendra tôt ou tard : « chassez le naturel, il revient au galop ». Pourtant, il existe des exceptions à ce principe.

Tout d'abord, un personnage peut passer au niveau supérieur de son vice ou sa vertu après une crise de folie. Son trait de caractère devient alors problématique et pourra entraîner des complications sociales, pouvant mener au rejet du personnage. Consultez le chapitre adéquat pour en connaître les modalités.

Plus rare, il est possible qu'un personnage change **pour toujours**. Cela peut survenir après une scène particulièrement intense en jeu et le MJ peut accorder au joueur l'évolution d'un vice ou d'une vertu. Le joueur pourra alors amplifier son vice ou sa vertu d'un point. Cela doit résulter d'un acte grave ou suffisamment important pour changer à jamais le caractère d'un être humain. Ainsi, si une âme naturellement clément est trahie de toutes parts jusque dans sa propre famille, la désillusion peut être si forte qu'elle peut effacer le « 1 » en Clément pour passer à « 0 ». Le personnage ne deviendra pas d'un naturel cruel pour autant, mais il n'accordera plus son pardon sans réfléchir.

De même une personne Luxurieuse pourra tomber follement amoureuse et devenir bien plus sage et fidèle, car son âme sœur l'aura transformée. Le personnage pourra effacer un point en Luxurieux. Nous ne proposons pas de mécanique pour ce type de scènes, et seule l'interprétation du personnage et l'aventure vécue peuvent transformer la nature d'un PJ.

DÉFINITIONS DES VICES

VOICI UNE DESCRIPTION DES VICES ainsi que des exemples de péripéties. Y figure également la description du stade aggravé du trait de caractère (précédé d'un *), qui pourra être acquis en cas de crise de panique (voir règles de folie).

AVARE

Vous êtes pingre et la moindre dépense vous fait grincer des dents. Vous calculez sans cesse la somme qu'il vous reste et vous n'offrez quelque chose que si vous vous sentez redevable (et à contrecœur).

Péripéties : négociations épuisantes, cachotteries sur l'argent récolté, « oubli » d'une dette...

**Rapace : la cupidité vous ronge, et rien ne compte plus que l'or. Vous êtes même prêt à tuer vos amis ou votre famille si une grosse somme est en jeu.*

COLÉRIQUE

Vous êtes impulsif, irritable et ne supportez pas la frustration. Un rien vous fait sortir de vos gonds et vous avez tendance à hurler sur les gens pour des motifs futiles.

Péripéties : accès de colère, gestes impulsifs, cris et insultes...

**Violent : vous vous en prenez physiquement aux gens qui s'opposent à vous, quitte à courir des risques inconsidérés. Vous pouvez aussi frapper des cibles faibles et innocentes, juste pour vous défouler.*



CRUEL

La souffrance vous fascine et vous attire. Il peut s'agir de douleur physique ou psychologique, car les humiliations et les moqueries font tout aussi mal qu'une lame.

Péripéties : torture, humiliation, souffrance sur des animaux...

**Sadique : la souffrance d'autrui vire à l'obsession. Vous aimez dominer et torturer vos ennemis pendant des jours avant de passer à une autre âme à malmenier.*

ENVIEUX

Rien ne vous agace davantage que la vue de personnes mieux placées que vous. La richesse, la beauté, le bonheur des autres vous rend aigri, critique, injuste et partial.

Péripéties : critiques, propagation de rumeurs sur une cible, mauvais caractère...

**Avide : vous êtes prêt à tout pour faire tomber la personne qui vous obsède – pour prendre sa place ou simplement la priver de son bonheur. Même à tuer s'il le faut.*

GOURMAND

Vous avez un faible pour la boisson et la bonne chère. Tout est prétexte à vouloir manger et vous êtes connu pour boire plus que de raison.

Péripéties : ivresse, gloutonnerie et frais de bouche, bagarre d'ivrognes...

**Excessif : la gloutonnerie et l'alcoolisme dictent votre conduite. Votre corps réclame toujours davantage de nourriture, et votre esprit ne pense qu'à l'ivresse.*

LÂCHE

Votre couardise et votre égoïsme vous poussent à fuir le danger à la première complication. Peu fiable, vous pouvez également dénoncer un compagnon si cela peut vous épargner un mauvais traitement.

Péripéties : fuite, dissimulation, délation...

**Peureux : l'idée même d'un danger vous angoisse, et la peur de mourir vous paralyse.*

LUXURIEUX

Débauché, libidineux, paillard, impudique, les mots ne manquent pas pour décrire votre vice. Et la moindre occasion est bonne pour combler votre appétit sexuel.

Péripéties : séduction d'une personne mariée, grosses dépenses au bordel, maladies...

**Obsédé sexuel : pervers jusqu'à l'obsession, vous ne pensez qu'à assouvir votre désir. Des pulsions bestiales peuvent vous pousser à commettre des crimes.*



ORGUEILLEUX

Vaniteux, vous avez une très haute opinion de vous-même. Votre fierté mal placée vous affuble d'une réputation d'individu prétentieux et méprisant.

Péripéties : mépris, refus de dormir dans un endroit ordinaire, moqueries sur les plus faibles...

**Mégalomane : vos idées de grandeur et votre orgueil excessif vous rendent insupportable. Vous ne pouvez souffrir une place qui n'est pas la vôtre.*

PARESSEUX

Nonchalant de nature, vous préférez toujours laisser les tâches ingrates aux autres, par fainéantise ou parce que vous pensez que vous valez mieux que le travail à faire.

Péripéties : refus de participer au corvées du campement, sommeil lourd, monologues plaintifs lors d'un voyage...

**Amorphe : la moindre contrainte vous fait baisser les bras, abandonner. Vous méprisez ceux qui travaillent de leurs mains et préférez encore vivre misérablement qu'avoir à faire des efforts pour quelques piécettes.*

TROMPEUR

Le mensonge, la tricherie et la trahison font partie inhérente de votre caractère. Et si les autres sont assez crédules pour se laisser berner, c'est que le Destin en a décidé ainsi !

Péripéties : tricherie lors d'un jeu, mensonges répétés, mise en valeur par des histoires inventées...

**Mythomane : vous vous inventez toutes sortes de vies truffées d'histoires abracadabrantes et vos exagérations sont légion. Vous ne vivez que dans le mensonge et pouvez même devenir violent si on vous met face à vos contradictions.*

DÉFINITION DES VERTUS

VOICI UNE DESCRIPTION DES VERTUS ainsi que des exemples de péripéties. De plus, y figure aussi la description du stade aggravé du trait de caractère précédé d'un *, qui pourra être noirci en cas de crise de panique (voir règles de folie).

BIENVEILLANT

Aimable, altruiste et protecteur, vous souhaitez le bonheur des autres car il vous inspire et vous rend heureux.

Péripéties : jouer au bon samaritain, se mettre en quatre pour les autres, prendre le tour de garde d'un autre PJ...

**Possessif : vous vous attachez à vos proches de façon maladive. Leur bonheur passe avant tout, quitte à adopter une attitude sacrificielle ou contrôler leur vie (car vous savez mieux qu'eux ce qui est bon pour eux).*

CHASTE

Par romantisme, religion ou tradition, vous n'êtes pas porté sur la chose et les lieux de débauche vous répugnent. Vous êtes souvent « donneur de leçons » auprès des autres.

Péripéties : refuser de fréquenter un bordel, faire la leçon, ingérer des plantes qui « tuent le désir »...

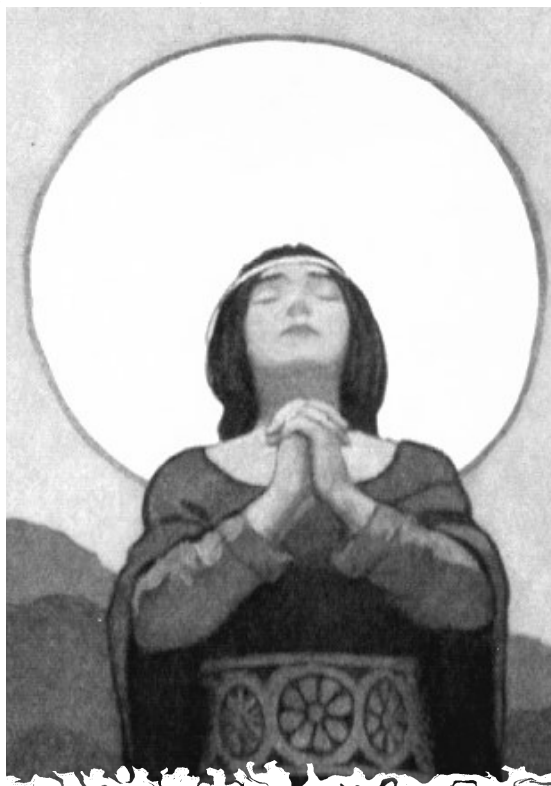
**Puritain : la sexualité vous répugne ou représente pour vous un péché mortel. Particulièrement s'il est commis hors-mariage. Vous souhaitez la destruction des bordels, et voir les prostituées et les dépravés brûler en Enfer... ou sur le bûcher.*

CLÉMENT

Miséricordieux, vous accordez généreusement votre pardon. Vous ne tuerez jamais un ennemi qui demande grâce et préférerez toujours le livrer à la justice ou l'emprisonner.

Péripéties : prendre la défense d'une crapule, revoir un ancien ennemi à qui on a laissé la vie, empêcher un autre PJ d'achever son adversaire...

**Innocent : votre bonne âme vous perdra. Lorsqu'on vous cause du tort, vous tendez l'autre joue et ne cherchez jamais à vous venger. Vous accordez votre pardon à tous, quel que soit le crime commis.*



GÉNÉREUX

Vous avez tendance à ne pas faire attention à votre argent. Ou à celui des autres. Vous profitez de la vie, car comme le dit le dicton : « la dernière chemise n'a pas de poches ».

Péripéties : cadeaux en tous genres, tournées générales à la taverne, dettes multiples...

**Prodigue : vous êtes un dilapidateur, un panier percé, un gouffre. L'argent vous brûle les doigts et vous le dépensez si vite que vous croulez sous les dettes.*

HUMBLE

Modeste, vous n'aimez pas vous mettre en avant, et avez tendance à ne pas vous opposer aux ordres qu'on vous donne.

Péripéties : timidité, acceptation d'une somme ridicule en guise de paiement, prendre en grippe les gens plus à l'aise en société...

**Servile : vous vous complaisez dans une attitude de larbin et vous vous dévalorisez en permanence.*

LOYAL

Vous obéissez aux lois de l'honneur, de la probité et de la droiture. Vous n'avez qu'une parole et ne trahirez pas un compagnon, votre pays ou votre religion.

Péripéties : ne pas mentir alors qu'il le faudrait, obéir à un dogme contraignant ou une tradition idiote, ne pas attaquer un adversaire de dos...

**Fanatique : vous vouez un attachement absolu et excessif à votre cause (personne, pays, religion...), ce qui vous pousse à l'intolérance, voire à la violence.*

PRUDENT

Précautionneux, vous ne supportez pas d'agir dans la précipitation. Prendre le moindre risque vous gêne lorsqu'il n'est pas calculé, et vous êtes de nature méfiante.

Péripéties : perdre du temps dans des préparatifs inutiles, refuser de prendre un risque minime, se montrer méfiant et froid alors que rien n'est suspicieux chez l'interlocuteur...

**Paranoïaque : votre méfiance exacerbée vous pousse à voir des ennemis partout. Et si vos compagnons étaient des hypocrites prêts à vous tuer quand vous baisserez la garde ?*

SOBRE

Vous êtes reconnu pour votre tempérance, tant en matière de nourriture que de boisson. Vous aimez garder le contrôle et vous préférez donner les restes aux pauvres plutôt que manger sans faim.

Péripéties : refuser de participer à une fête, critiquer les autres, se nourrir des restes, jeter l'alcool pour qu'il ne soit pas bu...

**Ascétique : vous suivez un mode de vie monacal, et vous vous interdisez tous les plaisirs de la nourriture et de la boisson. Vous pouvez mépriser ceux qui s'y adonnent ou les inciter en permanence à vous imiter.*

TRAVAILLEUR

Vous ne rechignez pas à la tâche, et votre abnégation est reconnue par vos pairs. Le travail vous rend heureux, et vous conforte dans l'idée que chaque homme doit travailler pour vivre décemment.

Péripéties : perdre un temps précieux pour terminer une tâche peu importante, se vanter du travail bien fait, insulter vagabonds et mendiants parce qu'ils sont « oisifs »...

**Acharné : vous ne jurez que par le travail, et pouvez y passer vos nuits. La moindre remarque ou critique peut vous anéantir ou vous rendre violent.*

VALEUREUX

Le danger ne vous effraie pas, et vous rêvez qu'on chante un jour votre courage.

Péripéties : ne pas fuir alors qu'il le faudrait, provoquer quelqu'un de plus fort, accepter une mission sans demander de paiement...

**Téméraire : courageux jusqu'à l'inconscience, vous pouvez prendre des risques inutiles uniquement pour prouver votre valeur.*

OPTIONS

EN PLUS de guider l'interprétation des joueurs, les vices et vertus peuvent être utilisés de deux manières pendant la partie : soit pour **recupérer des points de Sang-froid**, soit pour **bénéficier d'un bonus** à un test de compétence. Dans tous les cas, on ne peut utiliser chacun de ses traits de caractère qu'une fois par séance.

RÉCUPÉRER DU SANG-FROID

Pour regagner des points de Sang-froid, le joueur peut mettre son propre personnage en difficulté en proposant une péripétie au MJ en lien avec son trait de caractère. Le regain de Sang-froid doit être proportionnel aux ennuis causés par cette péripétie.

- ♦ Un **ennui amusant** fait regagner (niveau du trait) points de Sang-froid.
- ♦ Un **ennui conséquent**, pénible, fait regagner (niveau du trait +1) points de Sang-froid.
- ♦ Un **danger réel** fait regagner (niveau du trait +2) points de Sang-froid.

Ainsi, un personnage « Avare +1 » pourra : ennuyer les autres personnages en feignant d'être à cours d'argent pour qu'ils payent pour lui à la taverne (ennui amusant +1 point de Sang-froid), avoir acheté de l'équipement défectueux parce qu'il était moins cher (péripétie fâcheuse +2 points de Sang-froid), ou recroiser un débiteur qui n'a jamais réglé sa dette et qui entraîne un conflit (danger réel +3 points de Sang-froid). Quelques péripéties sont données à titre d'exemple dans les définitions des vices et vertus.

Nota bene : un personnage ne peut regagner des points de SF de cette manière que si ce trait est amplifié. Si d'aventure un PJ a « 0 » dans tous ses traits, il ne peut plus regagner de SF par ce biais. Il est devenu une personne fade, sans aspérités, sans personnalité et le Destin ne l'aidera pas.

Exemple : le joueur de Balthazar propose une péripétie au MJ pour regagner du SF : « Bon, comme on dort souvent chez l'habitant, j'aimerais être infect avec les paysans qui nous hébergent gentiment. Ça me rapporterait combien ? ». Le MJ tranche : « C'est drôle mais sans réelle conséquence : tu récupéreras autant de points que ton vice... sauf si tu veux provoquer une rixe ou être chassé de la ferme ? ». « Nan nan, c'est juste pour être une ordure ». Après que Balthazar a critiqué la pauvreté de la famille sous les regards courroucés de ses amis, il regagne 1 point de SF (son niveau d'Orgueilleux).

AVANTAGES

Une fois par trait de caractère et par séance, les vices et vertus peuvent être utilisés pour obtenir un bonus à un test de compétence. L'action doit bien sûr être en rapport avec le trait de caractère. **Ces tests ne concernent JAMAIS le combat ou la magie.**

Cette utilisation rapporte autant d'Avantages que le niveau du trait.

Par exemple, un personnage Avare +1 pourra obtenir 1 Avantage sur un test de négociation, car il insistera bien plus qu'un autre pour obtenir un prix bas. Un personnage Clément +2 pourra gagner 2 Avantages sur un test de Sociabilité car sa bonne réputation l'aura précédé, etc.

DÉSAVANTAGES

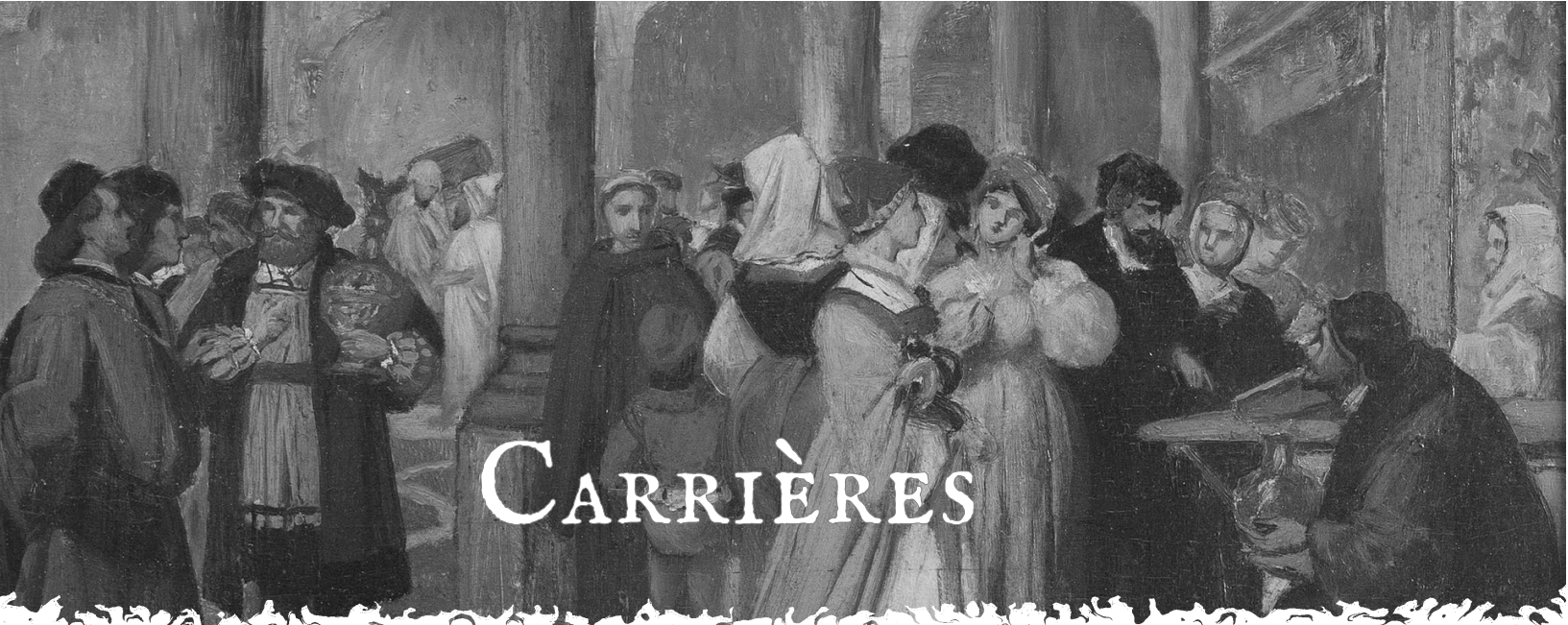
De la même façon, le MJ peut utiliser les vices et vertus contre les PJ. Une fois par trait de caractère et par séance, il peut affubler le personnage d'autant de Désavantages que le niveau du trait de caractère négatif. **Ces tests ne concernent JAMAIS le combat ou la magie.**

Exemple : Balthazar est face à un capitaine de la garde peu enclin à écouter le baratin habituel de l'Agitateur Coq. Il faut jouer profil bas, et s'excuser d'avoir enfreint l'interdiction du port d'armes à Basmesnil. Le MJ demande un test de SOC, mais en profite pour appliquer le modificateur du trait de caractère Humble de Balthazar. Celui-ci ayant « Humble -1 », il subit 1 Désavantage à son test, car cela lui fait mal d'avouer publiquement une faute. Le MJ ne pourra plus utiliser ce malus jusqu'à la prochaine séance.

OPTION : MAGIE DES PÉCHÉS

Les démons des 7 péchés capitaux savent profiter des vices humains. Ainsi, les tentatives de corruption et tous les sortilèges liés à un péché capital sont ajustés par les traits de caractère de la cible. Le démon gagne autant d'Avantages sur son test que le niveau du vice de la cible. Mais l'inverse s'applique aussi : un personnage vertueux infligera autant de Désavantages au test que le niveau de la vertu.

Exemple : un démon camouflé de Colère tente de corrompre magiquement Balthazar, pour le rendre fou furieux alors qu'il est en train de boire tranquillement à l'auberge. Le démon fait son test de MAGIE avec 1 Avantage, car Balthazar a Colérique +1. Si ce même démon avait visé son ami Silas, il aurait écopé d'1 Désavantage, car Silas a Colérique-1.



CARRIÈRES

Il n'y a pas de sots métiers ; il n'y a que des sottes gens.

Proverbe

PLUS QU'UN MÉTIER

LA CARRIÈRE est un aspect très important de la création du personnage de Brigandyné. Elle représente sa formation, son bagage, mais elle lui donne également une allure, une consistance et un statut social. En jeu, la carrière fournit avant tout un **profil de progression** qui permettra au personnage d'augmenter les scores de ses compétences, mais aussi des **spécialités** et des **Talents**, lui apportant une touche unique. Enfin, elle indique l'équipement de départ du personnage.

UNE CENTAINE DE CARRIÈRES

Si la multitude de professions disponible peut sembler intimidante de prime abord, il faut souligner que **ces carrières sont aussi bien présentes pour être jouées que pour servir l'ambiance du jeu**. En effet, elles offrent un panel des très nombreux métiers et corps de métier de cette société médiévale, qui regorge de spécificités et de savoir-faire. Ainsi, un milicien n'a pas la même fonction, le même costume ni les mêmes responsabilités qu'un patrouilleur rural, qu'un péager ou qu'un bailli alors que ce sont tous des « hommes d'armes » à leur façon. Lire l'ensemble de ces professions vous permettra de décrire un monde crédible peuplé de paysans, de pêcheurs, d'artisans, de bourgeois, d'agents du seigneur, de bateleurs, d'érudits, de clercs, de soldats... Et vous vous imprègnerez de l'ambiance si particulière de cette Renaissance sombre et périlleuse, dominée par le seul véritable pouvoir : l'argent.

UN STYLE

Lorsque le joueur choisit une carrière, faites-lui comprendre qu'il ne s'agit pas là uniquement d'un métier mais aussi d'un **style** pour son personnage. **Ses vêtements, sa façon de parler, ses connaissances générales et ses relations dépendent de cette carrière.** Ainsi, pour tous les tests de Connaissances ou de Sociabilité, la carrière du personnage pourra jouer en sa faveur ou au contraire le pénaliser selon la situation.

Par exemple, il faut que le MJ donne 1 à 3 Avantages à un cambrioleur même simplet (25 en Connaissances) pour qu'il comprenne l'argot des faussaires qu'il espionne. Au contraire, un vieux courtisan docte (60 en Connaissances) subira 1 à 3 Désavantages pour la même action, car il n'a jamais fréquenté les bas-fonds. Tout ceci est expliqué dans le chapitre « Système de jeu ».

UN PROFIL DE PROGRESSION

La profession du personnage représente sa formation, son apprentissage avant de partir à l'aventure. Elle donne un **cadre de progression au personnage qui lui permettra d'augmenter ses compétences avec des points d'expérience**. Cette progression est expliquée plus en détail dans le chapitre EXPÉRIENCE.

Vous pouvez permettre aux joueurs de modifier légèrement leur profil de progression. Consultez l'encart dédié pour en connaître les modalités.

CHOISIR SA CARRIÈRE

LA MÉTHODE LA PLUS RAPIDE et la plus amusante de déterminer la carrière du personnage est de la tirer au hasard. Cette méthode ne vaut que si vous n'avez pas d'idée précise du groupe de personnages, et aimez faire jouer des équipes très disparates (un gentilhomme accompagné d'un charbonnier, d'un curé et d'un ménestrel...).

Le MJ doit refuser certaines carrières si elles ne collent pas à sa campagne ou au reste du groupe. Il est le metteur en scène et il doit refuser un personnage au casting s'il ne colle pas à l'aventure qui va être jouée.

Pour cette méthode aléatoire, demandez aux joueurs de lancer un D100, et consultez la table ci-dessous. Attention, pour les PJ non-humains, la table figure page suivante.

TABLE DES CARRIÈRES

D100	Groupe de carrières
01-09	Agents et domestiques
10-14	Aristocrates et nobles
15-22	Artisans et commerçants
23-30	Bandits et brigands
31-38	Bateleurs et saltimbanques
39-45	Érudits et lettrés
46-53	Filous et roublards
54-63	Forestiers et paysans
64-71	Guerriers et bretteurs
72-79	Hommes d'armes et soldats
80-85	Magiciens et thaumaturges
86-93	Parias et miséreux
94-00	Religieux et prêtres

Si le groupe de carrière ne lui convient pas, le joueur peut « retourner » le résultat obtenu. Ainsi un 25 peut devenir 52. Une fois le groupe de carrières choisi, lancez 1d10. Les chiffres 1 à 8 indiquent chacun une carrière. Sur 9, le joueur choisit sa carrière. Sur 0, le MJ choisit la carrière pour le joueur.

Exemple : Adrien lance un D100 pour choisir son groupe de carrières. Il obtient 56 : Paysans et forestiers. Peu convaincu, il retourne le résultat pour obtenir 65 : Hommes d'armes. Il lance ensuite 1D10, qui donne 3. La troisième carrière du groupe des hommes d'armes est : Cavalier. Son personnage est donc un ancien soldat d'un régiment de cavalerie.

Si vous tombez sur une carrière en complet désaccord avec vos compétences ou votre origine vous pouvez opter pour la carrière du dessus ou du dessous (un halfelin « homme fort » par exemple serait malvenu).

Vous pouvez également laisser les joueurs **choisir une carrière**. Pour qu'ils choisissent rapidement leur voie, les carrières ont été divisées en 13 grands groupes. **Demandez d'abord à vos joueurs de s'arrêter sur une de ces grandes catégories**, puis de choisir le métier qui correspond le plus à ce qu'ils ont en tête. Cette méthode est plus longue que celle du hasard et de nombreux joueurs se tourneront vers les carrières qu'ils ont l'habitude d'interpréter dans d'autres jeux.

LE MENDIANT ET LE CHEVALIER

Bien souvent, le premier réflexe des joueurs lors du choix de la carrière de leur personnage est de se ruer vers les carrières « habituelles » dans les jeux de rôles de fantasy : chevalier, mercenaire, voleur, magicien, assassin ou prêtre... C'est une attitude encore plus courante chez les joueurs débutants. En effet, pourquoi interpréteraient-ils un mendiant sale au plus bas de l'échelle sociale quand on leur permet de jouer un fringant gentilhomme ou le sempiternel assassin (elfe...) drapé dans sa cape sombre ?

Mais en réalité, la perfection est d'un ennui rare. Et interpréter un *anti-héros* est souvent plus intéressant, original et gratifiant sur le long terme. Jouer une trafiquante de cadavres borgne, un scribe maudit, une paysanne en fuite, un courtisan ruiné marquera davantage les esprits et les mémoires qu'un guerrier nain bougon archétypal au possible. Ces profils peu aventureux au premier abord apportent une plus grande satisfaction lorsque vous en aurez fait des héros... ou en tout cas des vétérans.

DES CARRIÈRES ÉQUILIBRÉES

Soyons honnêtes : certaines carrières semblent naturellement plus taillées pour l'aventure que d'autres. Néanmoins, pour éviter une disparité entre les carrières nous les avons équilibrées le mieux possible. C'est aussi pour donner une dimension un peu plus romanesque et cinématographique au jeu que cette « égalité » a été mise en place.

Ainsi, comme dans les œuvres de fiction, un jeune valet débrouillard et courageux pourra être tout aussi utile dans l'aventure que le chevalier qu'il accompagne.

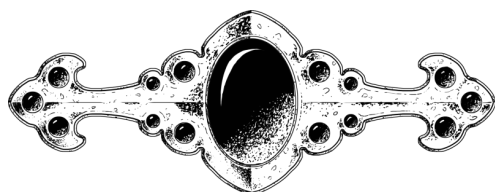
MODIFIER LE PROFIL DE PROGRESSION

Si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux joueurs de modifier légèrement leur profil de progression. Ainsi, ils peuvent **prélever 1 case dans une compétence et la transférer à une autre**.

Ils ne peuvent faire cette opération qu'**une seule fois**. Ainsi, cela peut permettre à un personnage d'érudit par exemple, de gagner une case en Combat en abaissant sa progression en Connaissances ou en Habileté s'il est déjà doué dans ce domaine.

Seule exception : on ne peut pas attribuer une case en MAGIE à un profil qui a 0 en progression dans cette compétence.

Cette option a été appliquée pour les personnages prêtirés proposés dans ce livre.



CARRIÈRES ET ORIGINES

Certains peuples sont plus représentés que d'autres dans les groupes de carrière. C'est pourquoi vous pouvez utiliser la table ci-dessous s'il y a des non-humains dans l'équipe.

GROUPE DE CARRIÈRES	Elfe	Nain	Halfelin	Elvin	Hudvår	Morvelin	Ogrin	Orquin
Agents et domestiques	01-09	01-10	01-12	01-10	01-10	01-11	01-07	01-08
Aristocrates et nobles	10-13	11-15	13-14	11-14	11-12	12-13	08-09	09-10
Artisans et commerçants	14-22	16-29	15-26	15-22	13-26	14-20	10-13	11-19
Bandits et brigands	23-30	30-36	27-31	23-31	27-35	21-30	14-25	20-32
Bateleurs et saltimbanques	31-41	37-40	32-36	32-42	36-42	31-38	26-30	33-39
Érudits et lettrés	42-48	41-48	37-47	43-48	43-49	39-43	31	40-42
Filous et roublards	49-56	49-54	48-58	49-59	50-55	44-56	32-34	43-52
Forestiers et paysans	57-66	55-64	59-69	60-69	56-65	57-64	35-51	53-64
Guerriers et bretteurs	67-74	65-75	70-75	70-78	66-76	65-70	52-67	65-75
Hommes d'armes et soldats	75-81	76-87	76-80	79-85	77-87	71-75	68-83	76-88
Magiciens et thaumaturges	82-91	88-91	81-90	86-93	88-91	76-84	84	89-90
Parias et miséreux	92-97	92-97	91-96	94-98	92-98	85-99	85-99	91-99
Religieux et prêtres*	98-00	98-00	97-00	99-00	99-00	00	00	00

* Le clergé considérant que les Elfes et les Nains n'ont pas d'âme, ils ne peuvent accéder aux carrières de prêtres de la religion d'Abel. Ils peuvent néanmoins occuper des fonctions religieuses plus ou moins similaires au sein de cultes ancestraux propres à leur peuple (et interdits dans la plupart des pays bien sûr...).

ÉQUIPER
SON PERSONNAGE

CHAQUE PERSONNAGE DISPOSE à la création de l'équipement de base de son groupe de carrières et de l'équipement additionnel de sa carrière.

Cet équipement correspond à ce que le personnage a pris en partant à l'aventure. Il ne prend pas en compte un éventuel logement et le confort qui va avec.

L'équipement du personnage doit s'adapter aux besoins du scénario. Si la campagne commence alors que tous les PJ croupissent dans un cachot, ils ne commenceront l'aventure qu'avec de simples hail-lons (et le ventre vide).

Exemple : A la création, Balthazar possède des vêtements de vilain (une tunique, des chausses, une ceinture en fil de laine, une pèlerine à capuchon et des sandales), une arme de mêlée légère (une épée courte), un couteau, un sac en toile contenant un bol en bois, 5 rations, une gourde de vin, une bourse contenant 4 pièces d'argent et des bijoux volés. Il ajoute à cela l'équipement spécifique de la carrière d'agitateur : un costume de bourgeois, 18 tracts incitant à la rébellion et deux torches.

ACCOUTREMENT

Sur Thalios comme ailleurs, **l'habit fait le moine** et on respectera toujours plus un bourgeois richement vêtu qu'un vilain aux souliers crottés. N'hésitez pas à donner un +5% en SOC à un personnage bien mis, et un malus de 5% en SOC à celui dont l'habit dénote ou est particulièrement sale.

Voici le détail des vêtements des personnages. *Permettez bien sûr à un personnage féminin de s'habiller en homme si tel est son souhait.*

HARDES DE GUEUX

♂ : tunique usée, braies trouées, ceinture en fil de laine, pèlerine à capuchon qui empeste, sandales.

♀ : robe de paysanne usée et mitée, bandeau de toile pour la poitrine, long gilet sale et odorant, sandales.

VÊTEMENTS DE VILAIN

♂ : tunique ou chemise, braies, ceinture en fil de laine, pèlerine à capuchon, sandales/sabots, gants, et un chapeau à larges bords en paille ou en feutre.

♀ : robe de paysanne usée, bandeau de toile pour la poitrine, long gilet de fourrure, petites chausses, sandales ou sabots, et un chapeau à larges bords masculin en paille ou en feutre.

VÊTEMENTS DE ROTURIER

♂ : tunique ou chemise, braies ou chausses, ceinture de cuir, manteau de voyage, bottes de cuir, et un chapeau à larges bords en feutre.

♀ : robe de paysanne en bon état ou chemise longue (jusqu'aux pieds), un bandeau de toile pour la poitrine, long gilet de fourrure, petites chausses, sandales ou sabots, et un grand carré de toile noué qui sert de couvre-chef.

VÊTEMENTS DE VOYAGE

♂ et ♀ : tunique, braies ou chausses, ceinture en cuir, manteau de voyage, bottes, chapeau à larges bords et des gants.

COSTUME DE BOURGEOIS

♂ : tunique ou pourpoint de qualité, chausses, surcot, garde-corps (manteau de voyage à capuchon), ceinture en cuir, chapeau de feutre, bijoux d'une valeur d'1D10 pièces d'argent, souliers ou bottes en cuir.

♀ : longue robe ajustée et décolletée (en rond ou en « V »), garde-corps (manteau de voyage à capuchon), ceinture en cuir, couvre-chef blanc, bijoux d'une valeur de 2D10 pièces d'argent et des souliers.



COSTUME DE COUR

♂ : pourpoint brodé de fils d'or et de soie, chausses, surcot, grande cape, garde-corps (manteau de voyage à capuchon), lourde ceinture en cuir ornée de décorations métalliques, chapeau de feutre de grande qualité (avec ou sans plumes), collerette, bijoux valant 1D10 pièces d'or, hautes bottes.

♀ : longue robe ajustée au col montant ou décolletée (en rond ou en « V ») brodée de fil d'or et de soie, grande cape longue et flottante fermée par un bijou, garde-corps (manteau de voyage à capuchon), lourde ceinture en cuir ornée de décorations métalliques, coiffe élégante, bijoux d'une valeur de 2D10 pièces d'or et souliers de qualité.

ARMES

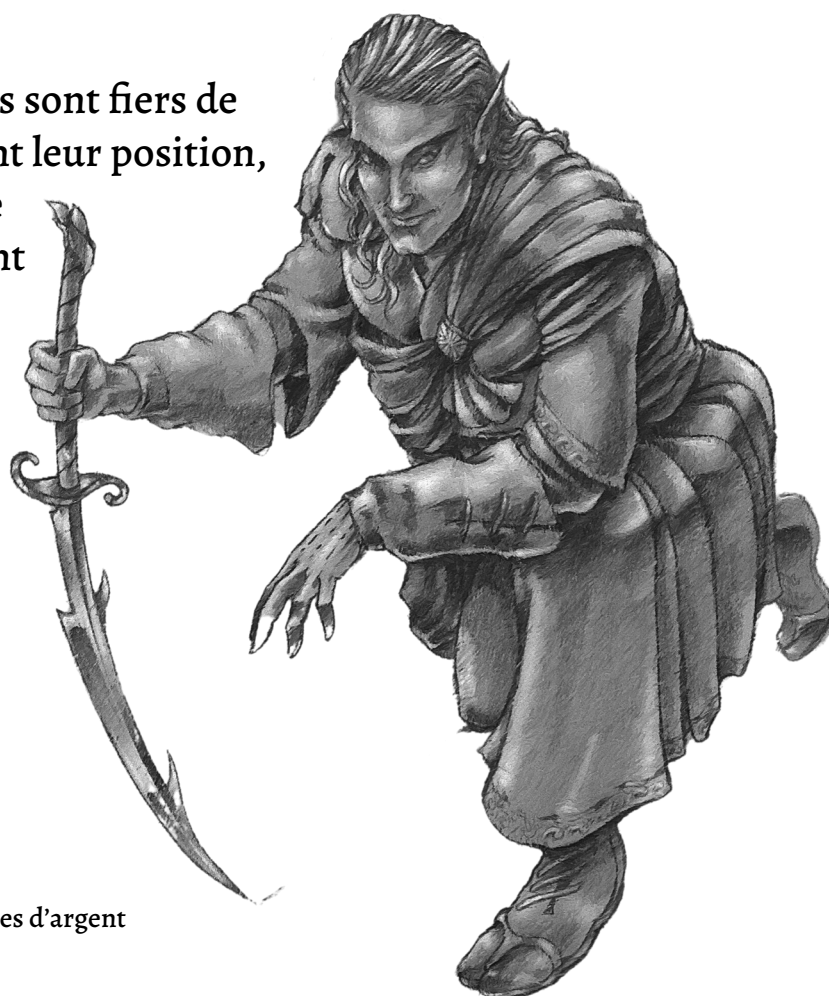
L'équipement de départ distingue plusieurs types d'armes de mêlée : les armes légères, simples, de guerre, et lourdes.

- ♦ Les **armes légères** sont les dagues et poignards, épées courtes, gourdins, fouets et hachettes.
- ♦ Les **armes simples** sont les épées à une main, les haches, masses, marteaux et armes d'hast.
- ♦ Les **armes de guerre** sont les fléaux, haches de guerre et épées bâtarde.
- ♦ Les **armes lourdes** sont les espadons.

AGENTS, DOMESTIQUES & FIDÈLES

Domestiques et autres agents domaniaux forment l'entourage indispensable d'un noble ou d'un seigneur. Qu'ils s'occupent des tâches quotidiennes d'une vaste demeure, ou du juste prélèvement de l'impôt sur la population d'un fief, ils servent consciencieusement les intérêts d'une famille, qui leur a déléguée une mission indigne de leur rang.

Les agents et domestiques sont fiers de leur fonction et apprécient leur position, car ils officient auprès de familles influentes et n'ont pas à travailler la terre.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de roturier en bon état
- ♦ Livrée ou tablier
- ♦ Arme de mêlée légère
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Bourse contenant 1D10 + *SOC* pièces d'argent

COCHER

« Faire claquer son fouet
ne rassemble pas les chevaux peureux. »

Les cochers travaillent la plupart du temps pour un seul employeur et conduisent son carrosse. Ils doivent aussi veiller à sa protection durant le trajet, ce qui explique que la plupart des cochers sont armés. Il existe néanmoins depuis quelques années dans les grandes villes, des compagnies de cochers qui proposent des courses à n'importe quel habitant capable de les payer.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	1	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	3	2	3	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (tromblon), Arme de mêlée (au choix), Attelages, Écoute, Équitation, Milieu naturel (au choix), Persuasion, Renseignements, Repérage, Soins des animaux

Talents : Calme, Chance insolente, Doué (MOU), Doué (SOC), Recharge rapide, Réflexes éclairs, Second souffle, Sixième sens, Solidité, Tir ciblé

Équipement additionnel : un tromblon avec poudre et dix munitions, une armure légère, une corne de cocher

GARDE-CHASSE, GARDE-FAUNE

« Bonne semence fait bon grain
et bons arbres portent bons fruits. »

Le garde-chasse est chargé de faire respecter les lois et règlements sur la faune et la flore, à l'intérieur du territoire de son employeur. Ainsi, ils traquent les braconniers mais aussi les paysans et vagabonds qui pratiqueraient la cueillette sans autorisation.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	1	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
4	4	1	3	2	1	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Animaux, Arme à distance (arc ou arbalète), Arme de mêlée (au choix), Écoute, Équitation, Milieu naturel (au choix), Orientation, Pièges, Pistage, Repérage

Talents : Calme, Compagnon animal, Coups puissants, Coup du prédateur, Doué (MOU), Doué (PER), Doué (SUR), Second souffle, Solidité, Tir du chasseur

Équipement additionnel : cheval avec selle et harnais, arc ou arbalète avec 10 munitions, corde de 10 mètres, lanterne

MAÎTRE-CHIEN, VENEUR

« Un chien ne s'élève pas le jour de la chasse. »

Le veneur est un chasseur expérimenté au service d'un seigneur. Il s'occupe du dressage des chiens, de l'entretien des meutes et peut faire office de garde-chasse si le seigneur n'en dispose pas déjà. La chasse étant le passe-temps favori de nombreux nobles, le veneur dispose d'un statut privilégié parmi les domestiques.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	1	5	3	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Animaux, Armes à distance (arc), Arme légère (au choix), Déplacement silencieux, Dressage, Milieu naturel (au choix), Pièges, Pistage, Repérage, Soins des animaux

Talents : Compagnon animal, Coup du prédateur, Doué (END), Doué (SUR), Guérison rapide, Instinct de survie, Second souffle, Sixième sens, Solidité, Tir du chasseur

Équipement additionnel : un vêtement de vilain, un coutelas, un chien de chasse intelligent et bien dressé

MESSAGER, COURRIER

« À trop beau messenger, vilain message. »

Les messagers sont de courageux cavaliers solitaires, porteurs de missives ou de présents. Ils peuvent chevaucher des journées entières pour transmettre leur message, quitte à prendre des risques pour leur propre vie. Les aristocrates disposent de leur messenger personnel, tandis que les bourgeois des villes font appel à des compagnies indépendantes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	1	2	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
5	2	3	3	1	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Attelages, Course, Diplomatie, Équitation, Milieu naturel (au choix), Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements, Repérage

Talents : Calme, Compagnon animal, Coup acrobatique, Doué (MOU), Doué (SOC), Doué (SUR), Polyglotte ou Sauvegarde, Réflexes éclairs, Second souffle, Vivacité

Équipement additionnel : un cheval avec selle et harnais, une arme de mêlée (légère ou simple), une carte de la région

PALEFRENIER

« Il faut à tout cheval un bon palefrenier
comme à toute ferme un bon cultivateur. »

Qu'ils travaillent pour un seigneur ou au sein d'une auberge de voyageurs, les palefreniers sont chargés de s'occuper des chevaux. Ils nettoient les écuries, nourrissent les chevaux, vérifient l'état de leurs sabots et pratiquent les soins vétérinaires élémentaires. Ils entretiennent aussi le matériel nécessaire à la chevauchée (selles, harnais et brides).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	0	2	2	2	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	3	2	4	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Attelages, Course, Équitation, Milieu naturel (au choix), Persuasion, Premiers soins, Renseignements, Repérage, Soins des animaux

Talents : Compagnon animal, Chance insolente, Distraction, Doué (MOU), Doué (SUR), Festoyeur, Instinct de survie, Mains blanches, Second souffle, Vivacité

Équipement additionnel : néant

PÉAGER, ÉCLUSIER

« Il ne faut pas se moquer des gens
avant d'avoir pris leur argent. »

Les péagers sont chargés de faire payer un droit de passage sur le chemin dont ils ont la responsabilité. Souvent seuls, ils doivent faire preuve d'autorité et savoir se défendre en cas de voyageurs agressifs ou récalcitrants. L'argent qu'ils récoltent sert à financer les patrouilleurs ruraux. Les péagers postés sur les cours d'eau sont des éclusiers.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	1	1	2	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	4	2	2	2	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Commerce, Discours, Droit et usages, Estimation, Fouille, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Natation, Repérage

Talents : Bagarre, Doué (END), Doué (PER), Doué (SUR), Esquive, Festoyeur, Guérison rapide, Nyctalopie, Sixième sens, Solidité

Équipement additionnel : une arme de mêlée (au choix), une armure légère

PRÉVÔT, COLLECTEUR D'IMPÔTS

« Le pauvre doit payer pour les péchés du riche. »

Le prévôt est un agent d'un domaine seigneurial qui a pour rôle de juger les litiges de faible importance et de percevoir les taxes. En raison des nombreux abus et des détournements de fonds, les prévôts sont contrôlés par les baillis.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	4	1	2	1	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	4	1	2	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Commerce, Discours, Droit et usages, Estimation, Fouille, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements, Repérage

Talents : Calme, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (SOC), Doué (VOL), Mémoire sans faille, Prudent, Sain d'esprit ou Second souffle, Sixième sens, Solidité, Vivacité

Équipement additionnel : un cheval avec selle et harnais, une arme de mêlée (épée), un livre de comptes, une main de papier (20 pages) avec plumes et encrier

VALET, DOMESTIQUE

« Dis ton secret à ton serviteur
et tu en auras fait ton maître. »

Les valets sont des hommes à tout faire au service d'un maître (bourgeois ou noble). Leurs tâches quotidiennes sont variées et couvrent aussi bien la cuisine, la couture, que le ménage ou le marché. Ils sont nourris et logés chez leur employeur, et bénéficient d'une maigre paye en supplément. Les valets peuvent nouer une relation privilégiée avec leur employeur basée sur la confiance et la bonté, comme une relation difficile si le maître est violent et tyrannique.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	2	2	2	1	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	4	4	1	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Charme, Commerce, Cuisine, Dissimulation d'objets, Écoute, Intuition, Persuasion, Renseignements, Repérage, Se cacher

Talents : Chance insolente, Distraction, Doué (HAB), Doué (PER), Doué (SOC), Festoyeur ou Prudent, Gardien, Inoffensif, Mensonge éhonté ou Second souffle, Vivacité

Équipement additionnel : un costume de bourgeois, une lanterne, une batterie de cuisine, une fiole de parfum



BRIGANDYNÉ

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype LAPIN

Carrière(s) MESSAGER

Vices & vertus Prudent +1, Luxurieux +1

Vous étiez messenger. Vous pensiez être important parce que vous portiez une jolie livrée et que l'on vous accueillait avec de grands « Enfin ! » jusque dans les cours de la noblesse. On vous nourrissait, on louait votre rapidité et vous aviez une servante à lutiner dans chaque grande demeure. Mais au jour funeste où vous avez annoncé une mauvaise nouvelle à votre seigneur, il vous a chassé comme un malpropre. Vous vous plaignez beaucoup de l'injustice de la vie, regrettez votre ancienne existence et ferez tout pour y retourner.

ATOUTS

Renseignements +10

Réflexes éclairs : +*MOU* protection (1X/S)

Second souffle : Si o PV, +*END* PV (1X/S)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	35	□□■□□□	□□□□□□
CONNAISSANCES	40	□□■□□□	□□□□□□
DISCRÉTION	35	□■□□□□	□□□□□□
ENDURANCE	30	□□■□□□	□□□□□□
FORCE	30	■□□□□□	□□□□□□
HABILETÉ	30	□■□□□□	□□□□□□
MAGIE	00	■□□□□□	□□□□□□
MOUVEMENT	40	□□□□□■	□□□□□□
PERCEPTION	35	□□■□□□	□□□□□□
SOCIABILITÉ	50	□□□■□□	□□□□□□
SURVIE	35	□□□■□□	□□□□□□
TIR	40	□■□□□□	□□□□□□
VOLONTÉ	35	□□■□□□	□□□□□□

VITALITÉ 15

SANG-FROID 18

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Livrée, beaux vêtements de voyage

Cheval sellé et harnaché

Épée (DG : RU +3)

Poignard (DG : RU +2)

Besace (rations, gourde de vin)



ARISTOCRATES, NOBLES & SEIGNEURS

La classe sociale dominante est bien sûr celle de l'aristocratie qui ne représente qu'une infime partie de la population. Ils possèdent la terre, promulguent les lois et décident des guerres à mener. Du fait de leur haute naissance, ils n'ont pas à travailler et sont exemptés des taxes.

La noblesse d'épée, ancienne et prestigieuse, se distingue des familles anoblies par l'achat de charges vendues par le royaume ou l'Empire.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Élégant costume de cour
- ♦ Cheval avec sa selle et son harnais
- ♦ Arme de mêlée (dague ou épée)
- ♦ Bourse contenant 2D10 + *SOC* pièces d'or



BAILLI, VIDAME

« La justice d'un peuple est le premier besoin. »

Issu de la noblesse d'épée, le bailli rend la justice au nom du roi ou du seigneur. C'est un personnage de haut-rang, craint et respecté du peuple, qui tient des sessions judiciaires et qui a sous sa responsabilité les prévôts (qui collectent les impôts). Le bailli contrôle ainsi les finances du seigneur. Il est à la fois guerrier et lettré, chevalier et administrateur.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	3	0	2	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	4	0	3	3	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Discours, Droit et usages, Équitation, Gestion, Intimidation, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements

Talents : Calme, Coups puissants ou Coups précis, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (SOC), Prudent, Riposte, Second souffle, Sixième sens, Solidité, Tireur d'élite ou Tir précis

Équipement additionnel : armure légère ou moyenne, arme de mêlée (au choix), arme à distance (au choix)

CHEVALIER

« Use de l'épée pour punir les coupables, et du bouclier pour protéger les innocents. »

Les chevaliers sont les prestigieux combattants à cheval issus de la noblesse. Ils portent un armement complet (et coûteux) qui ont bâti leur réputation de combattants d'élite. Ces nobles ont tous été écuyers afin de se former au maniement des armes, à l'équitation et à l'entretien des armes et des armures. Il existe de nombreux ordres de chevalerie à travers les Treize Royaumes, chacun disposant d'une mentalité particulière.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
5	2	0	3	4	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	0	2	0	2	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme à distance (arc ou arbalète), Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Commandement, Courage, Équitation, Intimidation, Noblesse et politique, Pugilat, Stratégie

Talents : Bagarre ou Festoyeur, Coups précis, Coups puissants, Coup de maître ou Dévoué serviteur, Maître d'armes, Maîtrise du bouclier, Panache ou Port d'armure, Résilience ou Riposte, Sauvegarde, Solidité

Équipement additionnel : armure de plates complète, destrier fidèle et bien dressé (remplace le cheval), épée longue, masse d'armes, lance et bouclier

CHEVALIER DU VOL

« L'homme médiocre qui a la bravoure mais qui ignore la justice sera un brigand. »

Dans cette époque où la force fait loi, même des individus de noble naissance embrassent parfois la carrière de hors-la-loi pour le frisson de l'aventure et l'ivresse de la liberté. On les appelle *chevaliers du vol*, et ils peuvent rassembler autour d'eux une bande nombreuse et bien entraînée. Leurs talents de guerriers couplés à leur aura naturelle font d'eux des chefs de bande craints et respectés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	2	2	2	3	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	3	2	2	1	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Courage, Déplacement silencieux, Équitation, Intimidation, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Repérage

Talents : Coups précis, Coups puissants, Coup de maître, Dévoué serviteur ou Festoyeur, Fascination ou Panache, Maître d'armes, Maîtrise du bouclier ou Port d'armure, Résilience ou Riposte, Solidité, Vivacité

Équipement additionnel : un costume de voyage, une lance, un bouclier, une armure moyenne

COURTISAN, FLAGORNEUR

« Parmi les hommes, le plus à craindre est le flatteur. »

Les courtisans et autres écornifleurs sont des nobles de cour, qui vivent des largesses d'un aristocrate de haut-rang : un roi, un duc ou un baron. Leur position et le montant de leur rente dépend du bon vouloir du noble qui les accueille en sa demeure. C'est pourquoi ils y vivent en permanence, et tâchent de lui être le plus agréable possible, tout en écrasant ceux qui leur feraient de l'ombre.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	5	2	1	0	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	4	6	0	1	1	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Arts, Danse ou Lettres, Charme, Diplomatie, Discours, Écoute ou Jeux, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements, Repérage

Talents : Dévoué serviteur, Distraction, Doué (CNS) ou Doué (PER), Doué (SOC), Fascination, Inoffensif, Mensonge éhonté, Polyglotte, Provocation ou Prudent, Relations

Équipement additionnel : deux autres costumes de cour très élégants aux couleurs et ornements différents, épée d'apparat ou nécessaire de maquillage, deux fioles de parfum, bijoux d'une valeur de 5D10 pièces d'or, main de papier (20 feuilles), plume et encrier

DÉPRAVÉ

« L'oisiveté est la mère de tous les vices. »

Certains nobles n'ont que faire du prestige de leur famille et dilapident leur rente en alcool, jeux et filles de mauvaise vie. Ces nobles dépravés, qu'on rencontre dans les auberges et les cercles de jeux, peuvent se vautrer dans le stupre et la gloutonnerie mais ils n'en demeurent pas moins des êtres dangereux, sûrs de leur statut et qui ne supportent pas qu'on leur résiste.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	3	2	4	1	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	4	0	2	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Charme, Déguisement, Discours, Jeux, Lettres ou Persuasion, Renseignements, Résistance à l'alcool, Se cacher, Sexualité

Talents : Bagarre ou Dévoué serviteur, Doué (END), Doué (SOC), Esquive, Festoyeur, Provocation, Relations, Mensonge éhonté ou Riposte, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : une dague, un costume de vilain pour passer inaperçu, un costume de cour usé, une fiole de parfum à moitié vide, trois dés en os, une bouteille de bon vin

DIPLOMATE, CONSEILLER

« Dans la conversation, rapetisse ta langue pour laisser grandir celle des autres. »

Les diplomates et les émissaires sont des nobles choisis pour interagir avec les puissances étrangères. Ils sont cultivés, agréables, rusés et fins orateurs, et leur mission est de défendre les intérêts de leur contrée tout en devinant les intentions de leurs interlocuteurs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	6	1	1	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	4	6	0	0	4	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Charme, Diplomatie, Discours, Droit et usages, Histoire, Langue étrangère, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (PER), Doué (VOL) ou Doué (SOC), Inoffensif, Mémoire sans faille, Mensonge éhonté, Polyglotte ou Prudent, Relations

Équipement additionnel : deux habits de cour de grande qualité, une fiole de parfum, des bijoux d'une valeur de 2D10 pièces d'or

GENTILHOMME, HOBEREAU

« Un gentilhomme sans talent ne vaut guère mieux qu'un mendiant. »

Les gentilhommes sont issus de la petite noblesse ou sont les fils cadets qui n'ont pas hérité des terres de leur famille. Cependant, ils bénéficient d'une pension régulière qui leur permet de vivre sans travailler. Suffisamment cultivés pour gérer un domaine ou se mêler aux affaires de cour, ils gardent néanmoins la réputation de nobliaux va-t-en-guerre et avides de prestige qui attendent de briller dans une bataille où ils seraient officiers.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	3	1	2	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	1	4	0	2	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme de mêlée (épée), Arme à distance (au choix), Charme, Courage, Discours, Équitation, Intimidation, Jeux, Lettres, Noblesse et politique

Talents : Coups précis ou Coups puissants, Dévoué serviteur, Doué (SOC), Esquive, Festoyeur, Panache, Provocation, Réflexes éclairs, Riposte, Solidité ou Vivacité

Équipement additionnel : un costume de voyage, une dague de bonne qualité, un pourpoint de cuir (armure légère), une fiole de parfum, trois dés en os

NOBLE DE ROBE

« Ce n'est pas la loi qu'il faut craindre, mais le juge. »

Les nobles de robe sont issus de la bourgeoisie mais ont acheté une charge anoblissante, principalement dans la justice. Magistrats qui officient majoritairement dans les grandes villes, leur statut de noble n'est que peu apprécié de la noblesse d'épée.

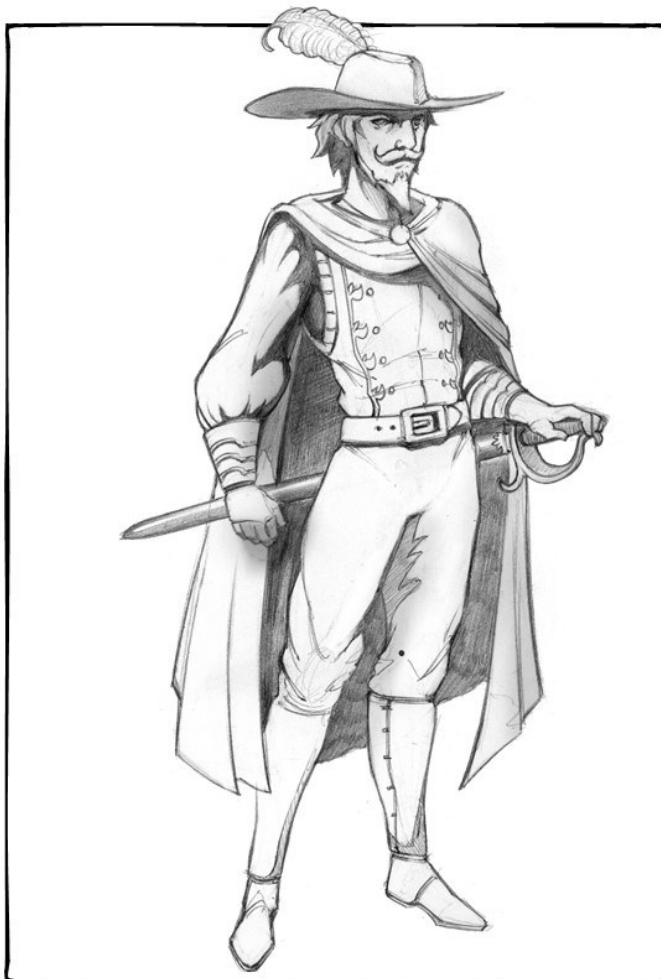
COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	6	1	1	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	3	6	0	0	5	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Charme, Commerce, Discours, Droit et usages, Écoute, Histoire, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Religion

Talents : Calme, Dévoué serviteur, Doué (CNS), Doué (SOC), Doué (VOL), Esprit de compétition, Fascination, Inoffensif, Mémoire sans faille, Relations

Équipement additionnel : un costume de magistrat, deux livres de Droit, une main de papier (20 pages), une plume et un encrier



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype CERF

Carrière(s) GENTILHOMME

Vices & vertus Loyal +1, Valeureux +1

Gentilhomme en quête de gloire, amoureux du verbe et des belles lettres, vous êtes aussi un animal blessé et vaincu. Car chaque printemps, les nobles de votre région se rassemblent pour s'affronter dans de terribles joutes... et vous avez embarrassé votre famille par vos défaites. Votre père a même détourné son regard au moment où vous avez mordu la poussière. Torturé par la honte et la colère, vous avez fui votre demeure, décidé à ne revenir uniquement quand vous aurez accompli quelque chose de grand.

ATOUTS

Épée +5

Réflexes éclairs : +*MOU* Protection (1X/S)

Panache : si relance, +1 Avantage

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	40	□□□□■	□
CONNAISSANCES	40	□□□■	□
DISCRÉTION	35	□■	□
ENDURANCE	35	□□■	□
FORCE	40	□□■	□
HABILETÉ	30	■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	40	□□□■	□
PERCEPTION	35	□■	□
SOCIABILITÉ	40	□□□■	□
SURVIE	35	■	□
TIR	20	□□■	□
VOLONTÉ	40	□□■	□

VITALITÉ 19

SANG-FROID 20

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

Pourpoint de cuir

ÉQUIPEMENT

Costumes de cour et de voyage

Cheval avec selle et harnais

Épée (DG RU +4)

Belle dague (DG RU +3)

Dés en os

Fiole de parfum

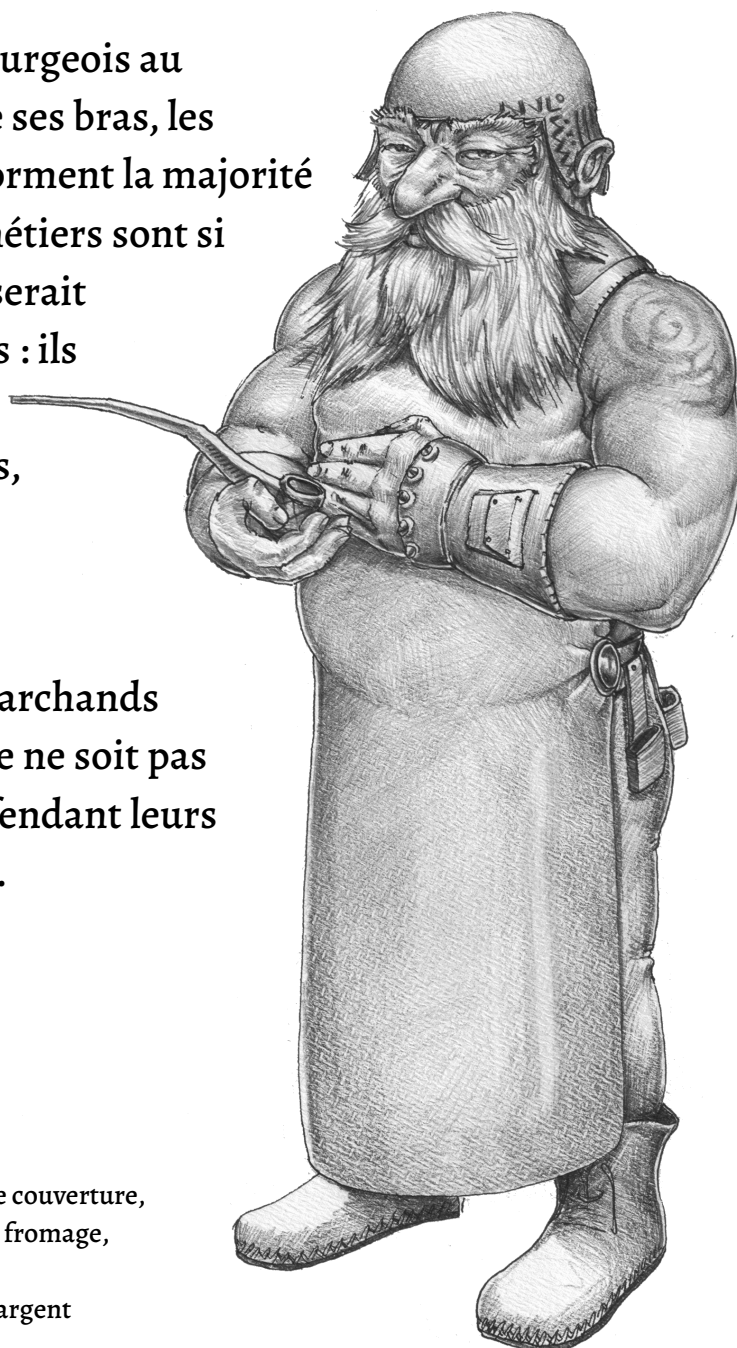
ARTISANS, COMMERÇANTS & MANOEUVRES

Du commerçant petit-bourgeois au manouvrier qui n'a que ses bras, les artisans et les commerçants forment la majorité des métiers des villes. Leurs métiers sont si nombreux et spécialisés qu'il serait impossible de les détailler tous : ils sont tonneliers, verriers, bouchers, chapeliers, charrons, cordiers, drapiers, maréchal-ferrant...

Les guildes d'artisans ou de marchands veillent à ce que la concurrence ne soit pas déloyale entre eux, tout en défendant leurs droits auprès du bourgmestre.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de roturier
- ♦ Tablier en grosse toile
- ♦ Arme de mêlée légère
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Besace ou gros sac en toile, contenant une fine couverture, un bol en bois et 1D10 rations de voyage (pain, fromage, fruits).
- ♦ Bourse avec 1D10 + *HAB* ou *SOC* pièces d'argent



AUBERGISTE, TAVERNIER

« Un aubergiste aime son hôte
tant qu'il a de l'argent dans sa bourse. »

Bourgeois propriétaires d'une auberge ou d'une taverne, les aubergistes doivent à la fois être bons négociateurs, cuisiniers et gestionnaires. De la petite taverne de village à l'auberge de plusieurs étages bien située dans la capitale, ces commerçants jouent un rôle important dans la vie des habitants : on y cherche le réconfort d'un bon vin, d'un lit, et parfois d'une bonne âme à qui se confier.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	0	4	2	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	3	5	1	0	1	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Commerce, Cuisine, Droit et usages, Intuition, Légendes, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Repérage, Résistance à l'alcool

Talents : Bagarre, Calme, Distraction, Doué (END) ou Doué (SOC), Festoyeur, Guérison rapide, Inspiration, Mensonge éhonté ou Polyglotte, Provocation, Solidité

Équipement additionnel : costume de bourgeois, livre de comptes, bonne bouteille d'alcool

CHARPENTIER

« Quand les mains sont paresseuses,
la charpente s'affaisse. »

Sont regroupés sous le terme de « charpentiers » tous les artisans du bois : les charpentiers *grossiers* qui sont chargés des gros ouvrages de bâtiment, mais aussi les tonneliers, les charrons, les huchiers (fabricants de coffres), les huissiers (fabricants de portes : les huis)...

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	2	0	3	3	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	2	3	2	0	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Architecture, Attelages, Commerce, Droit et usages, Estimation, Milieu naturel (au choix), Renseignements, Repérage, Travail du bois, Travaux de force

Talents : Calme, Dévoué serviteur, Doué (END), Doué (HAB), Esprit de compétition, Guérison rapide, Inoffensif, Second souffle, Solidité, Travail d'équipe

Équipement additionnel : marteau, clous, outils de charpentier et lanterne

CHIRURGIEN-BARBIER

« Il n'est pas de meilleur chirurgien
que celui qui est bien balafre. »

Médecins et chirurgiens de « robe longue » sont des érudits réservés à l'élite. Pour tous les autres, il y a le chirurgien-barbier. En plus de ses services de rasage et de saignées, il est autorisé à pratiquer les opérations de chirurgie et l'arrachage de dents, car il est souvent le seul à disposer d'outils très aiguisés. Même s'il peut provoquer la mort de ses patients, son travail est d'une extrême nécessité, surtout en cas d'épidémie.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	0	4	2	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	2	3	0	0	4	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (Couteaux), Cheveux et barbe, Commerce, Courage, Intuition, Persuasion, Premiers soins, Repérage, Résistance aux maladies, Résistance à l'alcool

Talents : Calme, Coup adroit, Doué (END), Doué (HAB), Doué (VOL), Mains blanches, Sain d'esprit, Sauvegarde, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : rasoir, ciseaux, bandages, nécessaire antipoison, bouteille d'alcool fort, corde de 10 mètres, hachoir, torche et boîte d'amadou

COLPORTEUR, ITINÉRANT

« Qui voyage profite et s'instruit. »

Les colporteurs ne possèdent ni boutique ni comptoir : tous leurs articles sont dans leur carriole. Ils voyagent de ville en ville pour vendre leur cargaison, et sont très appréciés comme source d'information. Beaucoup transportent une arme, car les voyages sont risqués.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	2	2	0	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	5	2	0	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Attelages, Commerce, Estimation, Milieu naturel (au choix), Persuasion, Orientation, Renseignements, Repérage, Soins des animaux

Talents : Calme, Chance insolente ou Confiance en soi, Distraction, Doué (SOC) ou Doué (SUR), Fascination, Inoffensif, Polyglotte, Provocation ou Prudent, Relations, Second souffle

Équipement additionnel : costume de bourgeois, livre de comptes, mule et carriole, 2D10 articles de peu de valeur.

FORGERON, ARMURIER

« Qui a peur des étincelles ne devient pas forgeron. »

Les forgerons sont des artisans spécialisés dans la métallurgie. Ils utilisent l'enclume et le marteau pour façonner des morceaux de métal incandescents, et leur faire adopter la forme souhaitée : un outil, une pièce mécanique, une arme, une armure, une grille, une clef, un bijou...

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	1	0	4	5	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	1	2	0	1	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Commerce, Droit et usages, Persuasion, Pugilat, Repérage, Résistance à la chaleur, Travail du métal, Travaux de force

Talents : Calme, Coup adroit, Coups précis, Doué (END), Doué (FOR), Doué (HAB), Maîtrise du bouclier, Port d'armure, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : deux armes de mêlée (au choix), armure légère ou moyenne, marteau

MARCHAND, NÉGOCIANT

« La gloire du savant est dans ses livres,
celle du marchand est dans son coffre. »

Habiles dans l'art du commerce, les marchands disposent d'une échoppe où ils proposent le plus souvent un seul type de marchandises (fruits, légumes, chandelles, bestiaux, chapeaux, armes, bottes, etc.). Les plus riches sont aussi respectés que les aristocrates.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	4	0	2	0	4	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	3	6	1	0	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Charme, Commerce, Discours, Droits et usages, Estimation, Intuition, Lettres, Persuasion, Renseignements, Travail d'un matériau (au choix)

Talents : Compagnon animal ou Dévoué serviteur, Distraction, Doué (SOC), Doué (CNS) ou Doué (HAB), Fascination, Inoffensif, Mensonge éhonté ou Sain d'esprit, Polyglotte, Prudent, Relations

Équipement additionnel : deux costumes de bourgeois, livre de comptes, plume et encrier, 1D10 parchemins, 2D10 articles à vendre de peu de valeur

MANOUVRIER, PORTEFAIX

« Tout plaisir porte une peine sur le dos. »

Les manouvriers sont la force de travail des chantiers. On fait appel à eux pour transporter les pierres, le bois, les objets lourds ou pour pousser les canons sur les champs de bataille. Mal payés et traités avec mépris, nombreux fuient leur condition quitte à vivre de rapines ou de la mendicité.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	5	6	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	1	1	0	0	3	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Escalade, Jeux, Pugilat, Repérage, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Souffle, Travail d'un matériau (au choix), Travail d'un matériau (au choix), Travaux de force

Talents : Calme, Doué (END), Doué (FOR), Doué (VOL), Festoyeur, Gardien, Guérison rapide, Sauvegarde, Solidité, Travail d'équipe

Équipement additionnel : bouteille de mauvais vin

MINEUR

« Qui frappe la pierre se blesse ;
qui force la faille fend la pierre. »

L'extraction du métal est d'une importance capitale dans tout le Monde Connu. Les mineurs sont chargés d'exploiter ces gisements (à ciel ouvert ou dans les souterrains) pour en extraire le fer, le cuivre, ou des métaux plus précieux, pour le compte du seigneur local.

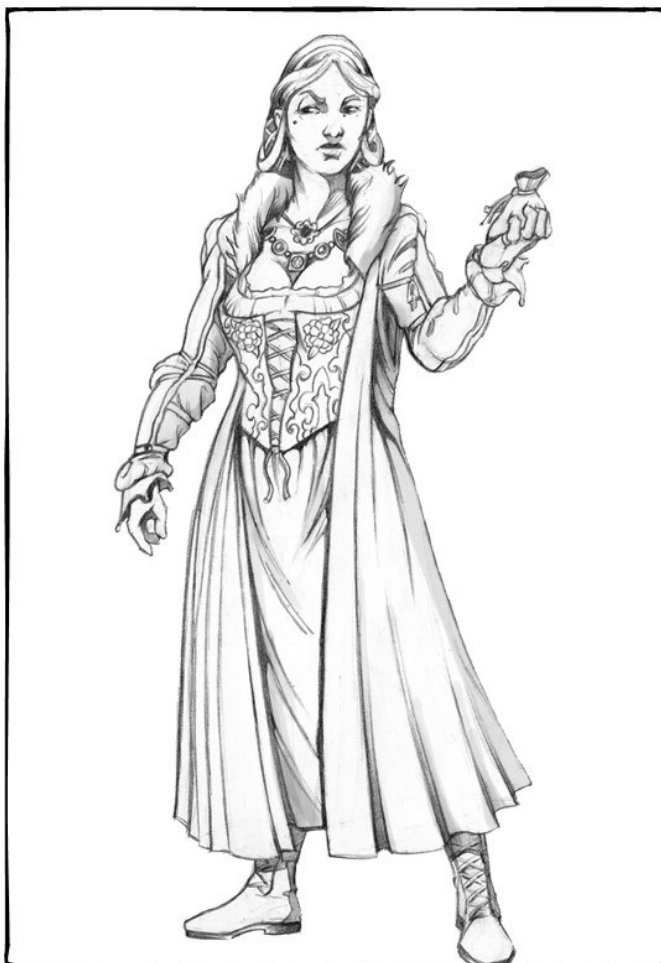
COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	5	4	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	0	3	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (pioche ou marteau), Courage, Écoute, Jeux, Milieu naturel (forêt ou montagne), Pugilat, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Travail de la pierre, Travaux de force

Talents : Calme, Chance insolente, Doué (END), Doué (FOR), Festoyeur, Gardien, Guérison rapide, Nyctalopie, Sauvegarde, Solidité

Équipement additionnel : pioche et lanterne



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAINE

Archétype Coq

Carrière(s) COLPORTEUSE

Vices & vertus Colérique +1, Orgueilleuse +1

Issue d'une famille modeste, vous avez toujours su que c'est par votre pugnacité que vous sortirez de cette condition. Et vous y êtes arrivée : à force d'efforts, d'économies et de « gros coups » audacieux, vous êtes devenue colporteuse. Vous voyagez de ville en ville et de foire en foire avec votre cariole, et c'est toujours à celui qui crie le plus fort que revient la plus grosse récompense. Tant mieux car vous avez la voix qui porte. Vous voyez le monde comme une immense basse-cour sur laquelle vous devez régner et écraser vos rivaux, quitte à le faire à coups d'insultes ou de menaces.

ATOUTS

Commerce +10

Provocation : +*SOC* dégâts (1x/S)

Relations : connaissance utile (1x/I)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	40	□□■	□
CONNAISSANCES	40	□□■	□
DISCRÉTION	25	□□■	□
ENDURANCE	40	□□■	□
FORCE	30	■	□
HABILETÉ	35	□□■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	35	□□■	□
PERCEPTION	35	□□■	□
SOCIABILITÉ	45	□□□■	□
SURVIE	35	□□■	□
TIR	25	□■	□
VOLONTÉ	40	□□■	□

VITALITÉ 18

SANG-FROID 20

Utiliser le SF: +1 Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Vêtements de roturière, tablier en grosse toile

Habits de bourgeoise

Épée courte (DG : RU+2)

Besace (couverture, rations, gourde de vin).

Livre de comptes

Mule et cariole, et 15 articles de peu de valeur



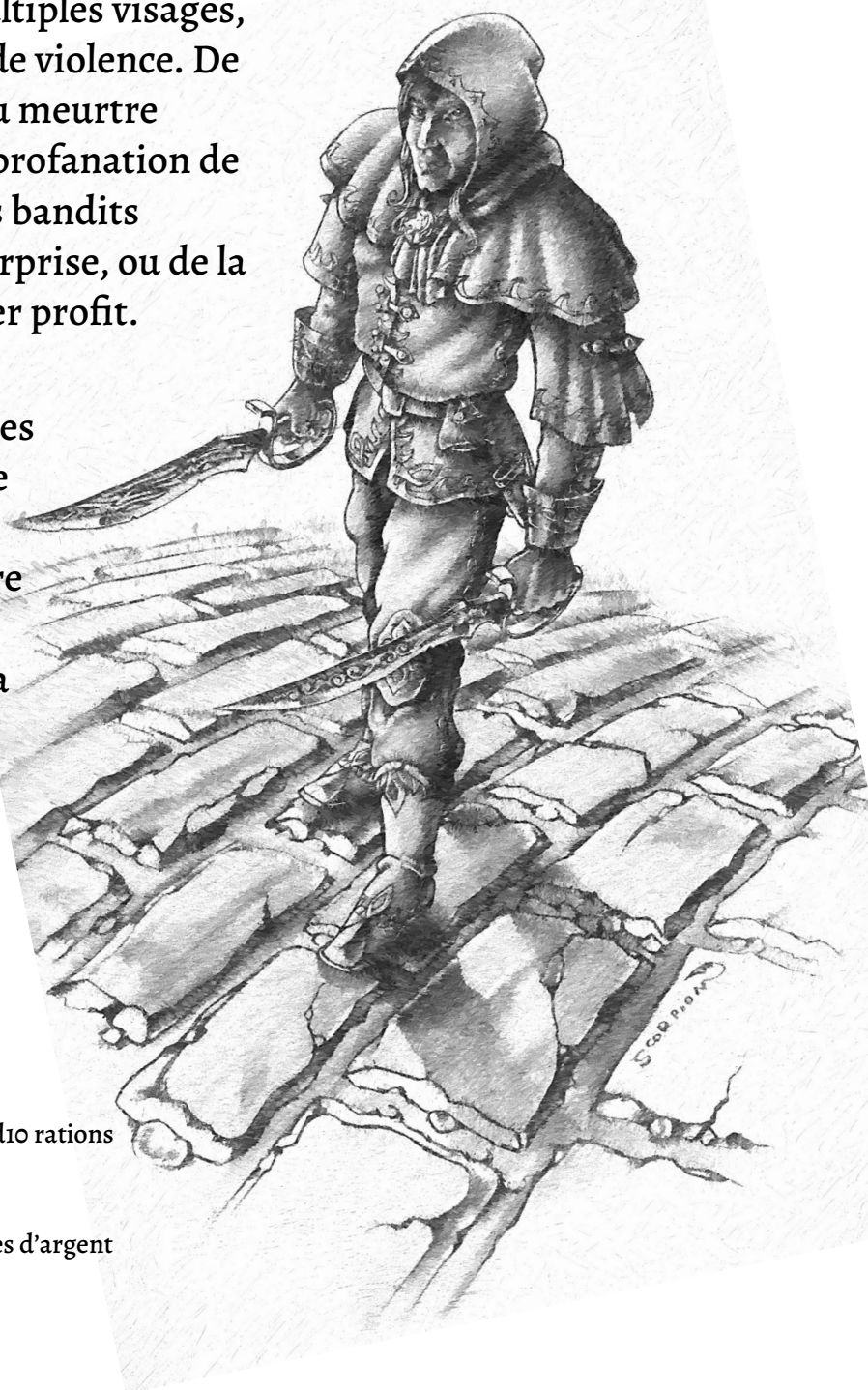
BANDITS, BRIGANDS & COUPE-JARRETS

Le brigandage revêt de multiples visages, mais n'est jamais dénué de violence. De la simple menace physique au meurtre crapuleux, en passant par la profanation de tombes ou l'esclavagisme, ces bandits profitent du nombre, de la surprise, ou de la peur de leur cible pour en tirer profit.

La plupart sont des êtres veules et cruels, dont la courte vie ne manquera à personne, mais certains n'ont guère eu d'autre choix pour mener leur existence, car ils leur fallait fuir la guerre ou la faim, dans une contrée où nul ne voulait de leurs bras.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de vilain sales
- ♦ Arme de mêlée (légère ou simple)
- ♦ Armure légère (cuir)
- ♦ Couteau
- ♦ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations (volées à sa dernière victime)
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Bourse avec 1D10 + *COM* ou *TIR* pièces d'argent



ASSASSIN, TUEUR À GAGES

« Le lion en chasse pour tuer ne rugit pas. »

L'assassin a fait du meurtre son gagne-pain. Les plus jeunes et pauvres ne demandent que quelques pièces d'argent pour planter un poignard dans le dos de leur victime, tandis que les plus expérimentés maîtrisent si bien l'art subtil des poisons et du crime sans traces, qu'ils en deviennent riches – en entrant au service d'un seigneur ou de la terrifiante Guilde des Assassins.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	4	1	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	1	0	4	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Acrobaties, Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Crochetage, Course ou Contorsion, Déplacement silencieux, Escalade, Poisons, Repérage, Se cacher

Talents : Calme, Coup en traître, Coups précis ou Tir précis, Doué (DIS), Doué (MOU), Esquive ou Réflexes éclairs, Insaississable, Mensonge éhonté ou Nyctalopie, Pattes de chat ou Sauvegarde, Vivacité

Équipement additionnel : trois petites fioles de poison, un masque, des bottes de cuir souple

BANDIT DE GRAND CHEMIN

« Plaie d'argent n'est pas mortelle. »

Aussi appelés « routiers » ou « bandoliers », les bandits de grand chemin connaissent les routes les plus empruntées, et attendent patiemment dissimulés derrière un feuillage ou un rocher une cible facile à détrousser. Le brigandage (criminalité rurale) est la hantise des voyageurs et des marchands, qui ne peuvent que rarement riposter face à une attaque.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	2	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	2	3	3	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Équitation, Fouille, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Persuasion, Repérage, Se cacher

Talents : Bagarre ou Compagnon animal, Coup du prédateur, Coups puissants, Panache, Esquive ou Guérison rapide, Inspiration, Solidité ou Surnombre, Tireur d'élite, Tir du chasseur, Vivacité

Équipement additionnel : un cheval avec sa selle et son harnais, arc, arbalète ou pistolet avec 10 munitions, un masque

DÉTROUSSEUR, TRUAND

« Le voleur crie pour que le volé tremble. »

Le détrousseur est une brute cruelle et sans panache, qui vole aux plus faibles que lui. C'est un être vil et dénué de toute morale qui peut très bien tuer ses proies après les avoir détroussées pour qu'elles ne parlent pas. Le premier échelon de la truanderie (criminalité urbaine) est composé avant tout de détrousseurs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	3	4	4	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	1	0	2	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (légère au choix), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Estimation, Fouille, Intimidation, Pugilat, Repérage, Se cacher

Talents : Bagarre, Coups puissants, Distraction, Doué (END) ou Doué (FOR), Guérison rapide, Nyctalopie, Riposte, Second souffle, Surnombre, Vivacité

Équipement additionnel : un objet extorqué il y a quelques jours (de petite valeur, à décider avec le MJ), des osselets ou trois dés en os.

HORS-LA-LOI, REBELLE

« Il n'y a plus de loi pour celui qui a faim. »

La plupart des hors-la-loi sont des paysans que la faim a poussé à prendre les armes et fuir dans la forêt la plus proche. Ils se rassemblent la plupart du temps autour d'un chef plus charismatique et rusé que les autres. Leur vie n'est que vol et braconnage, et ils la termineront à coup sûr au bout d'une corde.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	3	3	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	1	3	3	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Équitation, Fouille, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Persuasion, Repérage, Se cacher

Talents : Bagarre ou Calme, Coups puissants, Doué (MOU) ou Doué (SUR), Dévoué serviteur ou Inspiration, Panache, Réflexes éclairs, Second souffle, Surnombre, Tir du chasseur, Vivacité

Équipement additionnel : une arme à distance (arc ou arbalète) et dix munitions, un capuchon, trois torches, une boîte d'amadou

PIRATE

« Pille avec un petit vaisseau, tu seras pirate ;
pille avec un grand navire tu seras conquérant. »

Les pirates sont les terribles brigands des mers. A la fois marins et guerriers, ils attaquent les navires et volent tout ce qui peut être volé : cargaisons, nourriture, armes et font régulièrement des esclaves qu'ils revendent dès que l'occasion se présente.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	2	4	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	1	0	3	2	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Escalade, Jeux, Natation, Navigation, Nœuds, Orientation, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies

Talents : Bagarre, Coups précis, Doué (END), Doué (SUR), Esquive, Festoyeur, Pattes de chat, Instinct de survie, Sauvagerie, Solidité

Équipement additionnel : une corde de 10 mètres et un grappin, une lanterne, une bouteille d'alcool

RACKETTEUR

« La menace est souvent plus redoutable que l'action. »

Le racketteur voit ses victimes comme des vaches qu'il doit traire régulièrement. Agissant principalement dans les grandes villes, c'est un être violent qui vit de la menace récurrente, et qui terrorise les commerçants de son quartier. Il a compris qu'il était plus rentable et prudent de voler cent fois une personne plutôt que de voler une fois cent personnes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	2	3	4	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	2	0	3	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Fouille, Intimidation, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Repérage, Se cacher

Talents : Bagarre, Calme ou Coups puissants, Confiance en soi, Coup en traître, Dévoué serviteur ou Mensonge éhonté, Doué (FOR), Esquive, Nyctalopie, Solidité, Surnombre

Équipement additionnel : 1D10 pièces d'argent, un long manteau

RIBAUD

« Beaucoup reviennent de la guerre
et ne peuvent décrire la bataille. »

Les ribauds sont les scélérats qui suivent les armées en quête de pillage. Charognards sans la moindre pitié, ils viennent après la bataille et prennent ce qui reste des ruines encore fumantes des villes et des villages abandonnés par les soldats. Ils dérobent tout : le grain, les animaux, les récoltes ou les rares objets de valeur s'ils en trouvent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	2	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	1	3	3	2	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Equitation, Fouille, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Pistage, Pugilat, Repérage, Se cacher

Talents : Calme, Compagnon animal, Coup en traître, Doué (PER), Doué (SUR), Instinct de survie, Second souffle, Solidité, Surnombre, Vivacité

Équipement additionnel : une torche

VOLEUR DE BÉTAIL

« Qui vole un veau volera bien une vache. »

Le voleur de bétail est la peur des éleveurs. Il s'introduit dans les enclos et repart avec ce qu'il y trouve : moutons, vaches, chèvres... Ce voleur des campagnes n'hésite pas à se battre s'il voit qu'il a l'avantage physique. Le vol d'un cheval est puni de mort, et peu de voleurs de bétail s'y risquent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	3	2	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	2	3	2	1	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Animaux, Arme à distance (légère), Arme légère (au choix), Attelages, Course, Déplacement silencieux, Equitation, Milieu naturel (au choix), Repérage, Se cacher

Talents : Chance insolente, Compagnon animal, Coup en traître, Doué (DIS), Doué (SUR), Instinct de survie ou Réflexes éclairs, Nyctalopie, Solidité, Tir du chasseur, Vivacité

Équipement additionnel : une corde de 10 mètres, une lanterne, un sifflet en terre cuite



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang ORQUIN

Archétype HYÈNE

Carrière(s) BANDIT DE GRAND CHEMIN

Vices & vertus Cruel +1, Envieux +1

Vous êtes une teigne, une terreur. Une bande de bandits avec vous, des faibles en face à détrousser et une bonne dose d'audace, c'est tout ce qu'il vous fallait pour être heureux. Malheureusement, l'avidité mettait à mal la solidarité de votre équipe et après une longue période de tension, c'est à coups de couteaux que tout s'est réglé en une nuit. Vous vous en êtes sorti, mais vous voilà seul et sans le sou. Pour survivre, vous le savez, il vous faut un nouveau groupe et ne pas répéter les erreurs du passé.

ATOUTS

Arcs +5

Nyctalopie

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	50	□□□■	□
CONNAISSANCES	20	■	□
DISCRÉTION	40	□□■	□
ENDURANCE	35	□□■	□
FORCE	40	□□■	□
HABILETÉ	30	□■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	40	□□■	□
PERCEPTION	35	□□■	□
SOCIABILITÉ	25	□□■	□
SURVIE	40	□□■	□
TIR	40	□□■	□
VOLONTÉ	25	□■	□

VITALITÉ 17

SANG-FROID 13

Utiliser le SF: +1 Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 2

EXPÉRIENCE



INITIATIVE
(11)



PROTECTION
Brigandine

ÉQUIPEMENT

Vêtements de vilain sales, Masque

Masse d'armes (DG RU +4; Choc, Ignore armures souples)

Couteau (DG RU +3)

Sac en toile, bol en bois, 3 rations, gourde de vin

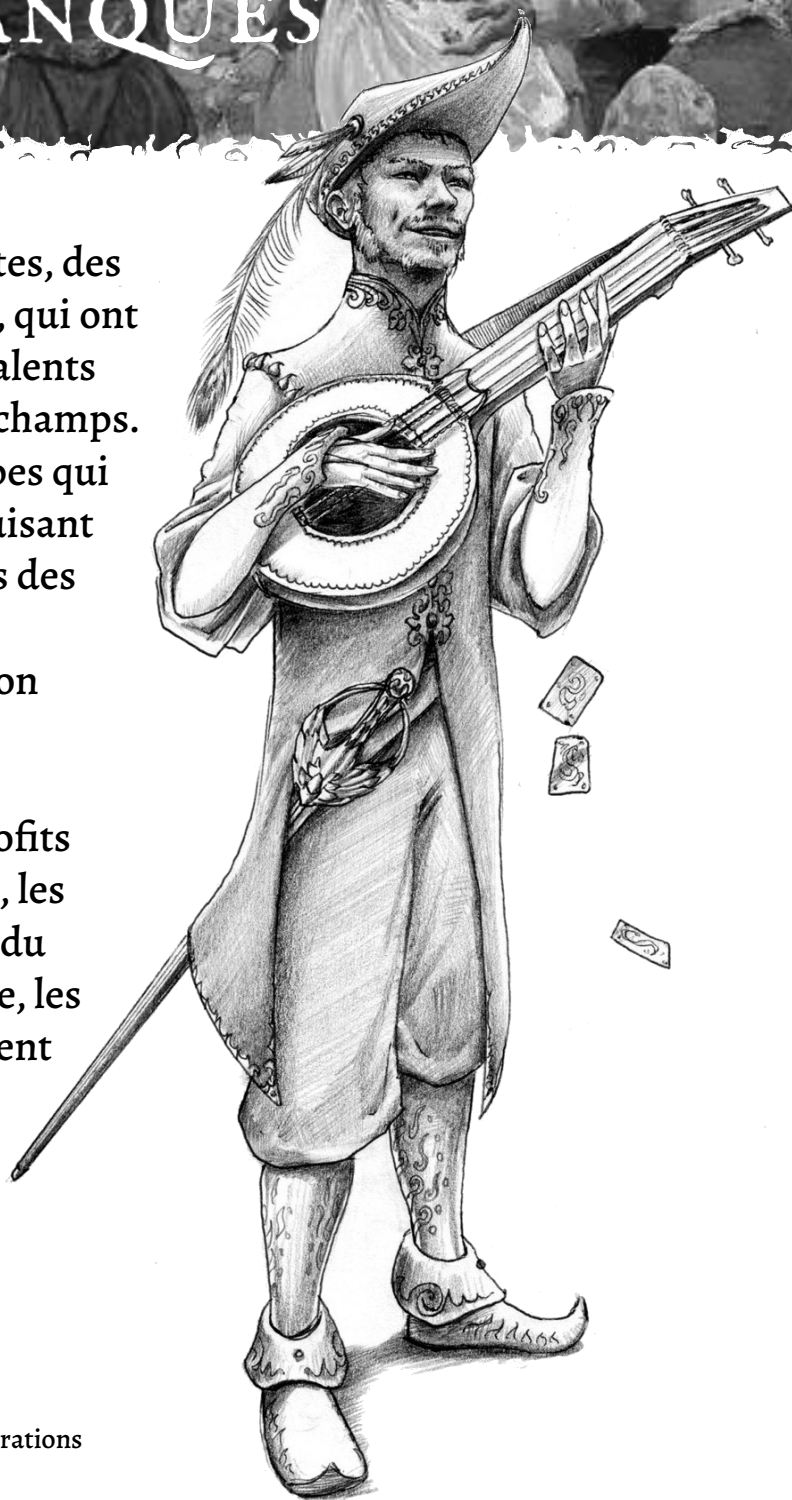
Cheval avec sa selle et son harnais

Arc et 10 flèches □□□□ □□□□

BATELEURS, ARTISTES & SALTIMBANQUES

Les bateleurs sont des artistes, des chanteurs, des comédiens, qui ont fait le choix de vivre de leurs talents plutôt que de la servitude des champs. La plupart font partie de troupes qui parcourent le pays en se produisant sur les places ou dans les cours des châteaux. Les plus chanceux obtiennent une place de bouffon auprès d'un seigneur.

C'est une vie difficile où les profits sont rares, et malgré les vivats, les applaudissements, et les rires du public au moment du spectacle, les « honnêtes gens » les considèrent toujours avec une certaine méfiance.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de vilain défraîchis
- ♦ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Bourse avec 1D10 + *HAB* ou *SOC* pièces d'argent

ACROBATE, JONGLEUR

« Regarde avant de sauter. »

Les acrobates, jongleurs et autres cracheurs de feu sont les saltimbanques les plus impressionnants. La foule qui se presse pour acclamer leurs prouesses physiques pousse des cris d'admiration - et de peur ! - tant leur activité est risquée. Ils doivent sans cesse s'entraîner pour garder une forme physique exceptionnelle.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	0	1	4	4	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
6	2	1	0	1	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Acrobaties, Charme, Contorsion, Déguisement, Discours, Escalade, Équitation, Jonglerie, Nœuds, Premiers soins

Talents : Calme, Coup acrobatique, Doué (MOU), Doué (END), Esprit de compétition, Esquive, Pattes de chat, Réflexes éclairs, Spectacle, Vivacité

Équipement additionnel : D10 balles de jonglage, liquide de cracheur de feu, cinq torches, un briquet à amadou

COMÉDIEN, VENTRILOQUE

« Le rossignol est petit, mais sa voix est grande. »

Les troupes de comédiens itinérantes sont très appréciées car elles apportent avec elles le rire et l'évasion le temps d'une pièce. Les farces, simples à comprendre et aux gags visuels, ont la préférence du peuple, tandis que les tragédies et autres fables morales sont davantage jouées dans les châteaux. Les bons comédiens excellent dans leur art, quel que soit le registre. Les masques des rôles archétypaux permettent à un comédien d'interpréter plusieurs rôles dans la même pièce.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	3	1	2	1	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	6	2	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arts, Charme, Comédie, Déguisement, Discours, Intuition, Légendes, Lettres, Résistance aux privations, Ventriloquie

Talents : Confiance en soi, Chance insolente ou Panache, Distraction, Doué (CNS) ou Doué (SOC), Fascination, Inspiration, Inoffensif, Mensonge éhonté ou Mémoire sans faille, Provocation ou Relations, Spectacle

Équipement additionnel : costume de bourgeois usé, trois masques, trois costumes de scènes colorés, nécessaire de maquillage, plume et encrier, main de papier (20 pages), et une épée de théâtre inoffensive

DISEUR DE BONNE AVENTURE

« Le destin n'est constant que dans son inconstance. »

Qu'ils déchiffrent les lignes des mains ou les arcanes du Tarot, les diseurs de bonne aventure vous diront ce que vous réserve l'avenir. La plupart sont des bonimenteurs rusés, mais certains ont de réels dons magiques, tournés vers la voyance (voire la nécromancie). Le profil ci-dessous décrit ces saltimbanques qui ont le Don.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	3	2	1	0	2	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	4	4	1	0	4	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Charme, Chiromancie, Commerce, Domaine magique (Divination), Écoute, Intuition, Légendes, Persuasion, Repérage, Taromancie

Talents : Calme, Chance insolente ou Confiance en soi, Doué (PER), Doué (SOC) ou Doué (VOL), Fascination, Inoffensif, Inspiration, Magie invisible, Mémoire sans faille ou Nyctalopie, Mensonge éhonté

Équipement additionnel : boule de cristal ou jeu de Tarot ancien, divers foulards donnant un air mystérieux, un animal de compagnie rusé (rat, hibou, ou chat noir)

DRESSEUR

« Avant de prendre tes repas, donne à manger aux animaux qui travaillent pour toi. »

Ils sont montreurs d'ours, dresseurs de chevaux ou de chats. L'animal forme avec son montreur un couple indissociable et ils partagent une vie rude, parcourant de grandes distances. Ces bateleurs spécialisés dans les tours impliquant des animaux sont toujours très attendus du public.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	3	3	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	2	5	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Arme de mêlée (arme contondante ou fouet), Courage, Dressage, Équitation, Milieu naturel (au choix), Premiers soins, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Soins des animaux

Talents : Bagarre, Calme, Compagnon animal, Coup du prédateur, Doué (SUR), Esquive, Instinct de survie, Solidité, Spectacle, Vivacité

Équipement additionnel : un ou plusieurs animaux dressés (à décider avec le MJ), fouet, nécessaire antipoison, gants rembourrés, armure légère (gambison ou plastron de cuir)

LANCEUR DE COUTEAUX

« Il n'y a pas d'autre arbitre que le poignard. »

Les lanceurs de couteaux impressionnent la foule par leur adresse au tir. Leurs lames légères et effilées semblent leur obéir au doigt et à l'œil. Ils sont souvent accompagnés d'un(e) assistant(e), qui se positionne devant la cible, pour prouver aux spectateurs la confiance aveugle qu'on donne à ces experts du lancer.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	3	1	5	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (couteaux de lancer), Arme légère (couteau), Charme, Comédie, Courage, Déguisement, Discours, Intimidation, Premiers soins, Repérage

Talents : Calme, Chance insolente, Doué (PER), Esprit de compétition, Réflexes éclairs, Tir ciblé, Tir précis, Tireur d'élite, Spectacle, Solidité

Équipement additionnel : 1D10 couteaux de lancer, une corde de dix mètres, un bandeau (pour se cacher les yeux), trois torches

LUTTEUR DE FOIRE

« Perdre contre plus fort que soi n'est pas honte. »

Homme fort plastronnant devant la foule, il se pavane torse nu à la recherche d'un adversaire assez fort pour le défier à la lutte ou au bâton. On les soupçonne parfois de participer à des combats truqués, où un parieur met tout son argent sur un complice chétif, qui parvient à maîtriser l'homme fort devant une foule médusée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	0	5	6	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	1	2	1	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Acrobaties, Arme légère (au choix), Arme de mêlée (au choix), Charme, Escalade, Intimidation, Jeux, Pugilat, Résistance aux maladies, Résistance aux privations ou Travaux de force

Talents : Bagarre, Coups puissants, Coups précis, Doué (END), Doué (FOR), Esquive, Guérison rapide, Riposte, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : un costume de scène seyant, des gants de cuir, un bâton de combat

MÉNESTREL, MUSICIEN

« Qui ne chante qu'une chanson n'aura qu'un denier. »

Les troubadours sont à la fois musiciens et chanteurs, et les notes de leur instrument accompagnent à merveille leurs chansons d'amour ou de geste. Les meilleurs ménestrels sont payés, nourris et logés dans la demeure d'un noble qui souhaite les entendre quand il le désire. Mais ils restent en grande majorité des voyageurs sans le sou qui vivent de la gratitude de leurs auditeurs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	2	2	2	0	4	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	4	4	2	0	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Charme, Comédie, Discours, Jeux, Légendes, Lettres, Musique et chant, Renseignements, Résistance aux privations, Se cacher

Talents : Chance insolente ou Confiance en soi, Distraction, Doué (HAB), Doué (PER), Doué (SOC), Inoffensif, Inspiration, Mensonge éhonté, Réflexes éclairs, Spectacle

Équipement additionnel : un costume de cour usé, un costume vert de spectacle, deux instruments de musique (flûte, mandoline, tambourin, luth...)

PRESTIDIGITATEUR, ESCAMOTEUR

« L'homme adroit a de l'esprit au bout des doigts. »

Le prestidigitateur est un artiste qui par sa dextérité manuelle ou ses trucages, produit des illusions et fait disparaître, apparaître, changer de place ou d'aspect un objet ou un animal. Les exclamations de la foule accompagnent bien souvent le tintement des pièces reçues, mais il peut arriver que dans les régions les plus reculées, il soit pris pour un magicien et doive déguerpir devant une foule en colère.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	1	4	1	0	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	4	4	0	1	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Charme, Discours, Dissimulation d'objets, Intuition, Jeux, Légendes, Passe-passe, Persuasion, Renseignements, Repérage

Talents : Coup adroit ou Coup en traître, Distraction, Doué (HAB), Doué (SOC), Fascination, Inspiration, Panache, Prudent, Spectacle, Vivacité

Équipement additionnel : costume de bourgeois, un jeu de cartes normal et un autre truqué, trois dés en os



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang ELVINE

Archétype CHAT

Carrière(s) LANCEUSE DE COUTEAUX

Vices & vertus Paresseuse +1, Trompeuse +1

Séductrice incorrigible, vous avez vécu une passion dévorante avec un membre de la haute bourgeoisie. Mais chez vous la passion est fugace : vous vous êtes lassée, et avez commencé à chercher de la distraction ailleurs. Cette personne toutefois vous aimait profondément et s'est donné la mort quand elle a réalisé votre détachement. Aujourd'hui, sa famille fait tout ce qui est en son pouvoir pour vous nuire et vous menez une vie d'errance pour échapper à leur rancune.

ATOUTS

Tireur d'élite (Dégâts à distance +1)
Spectacle (+*SOC* points de SF à vos alliés) (IX/J)
Nyctalopie

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	35	□□■□□□	□□□□□□
CONNAISSANCES	30	■□□□□□	□□□□□□
DISCRÉTION	40	□■□□□□	□□□□□□
ENDURANCE	30	□□■□□□	□□□□□□
FORCE	25	□□■□□□	□□□□□□
HABILETÉ	30	□■□□□□	□□□□□□
MAGIE	00	■□□□□□	□□□□□□
MOUVEMENT	40	□□■□□□	□□□□□□
PERCEPTION	45	□□□■□□	□□□□□□
SOCIABILITÉ	45	□□□■□□	□□□□□□
SURVIE	30	□■□□□□	□□□□□□
TIR	45	□□□□□■	□□□□□□
VOLONTÉ	35	□□■□□□	□□□□□□

VITALITÉ 14

SANG-FROID 16

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

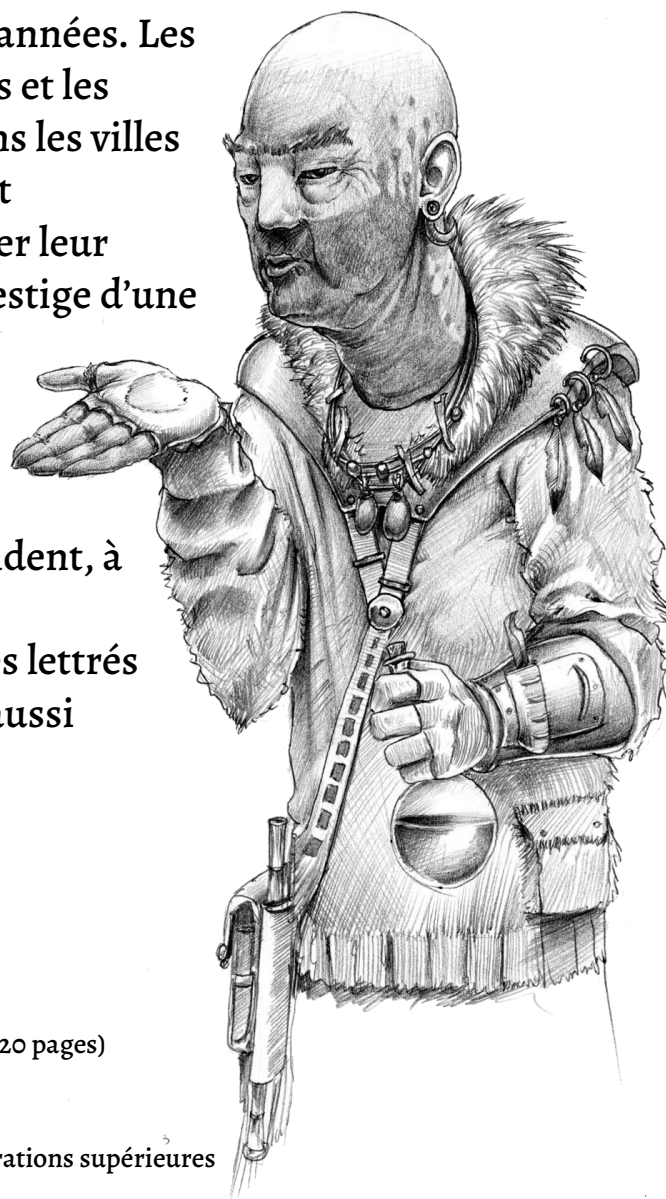
Vêtements bariolés et défraîchis, bandeau
Besace (rations, gourde d'eau)
6 couteaux de lancer (DG RU +1, portée Courte)
Corde de dix mètres
3 torches



ÉRUDITS, DOCTES & LETTRÉS

Un vent de connaissances souffle sur Thalios depuis plusieurs années. Les sciences, les techniques, les arts et les lettres sont mis à l'honneur dans les villes et les châteaux. Les érudits sont encouragés partout à développer leur savoir, car ils participent au prestige d'une ville ou d'un pays.

L'imprimerie n'a que quelques années, et déjà les livres se multiplient et se répandent, à mesure que sortent de terre de nouvelles universités. Jamais les lettrés n'ont bénéficié d'un tel climat aussi favorable à leurs recherches.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Costume de bourgeois
- ♦ Nécessaire d'écriture, 1D10 parchemins
- ♦ Trois plumes et deux encriers, main de papier (20 pages)
- ♦ *CNS* livres reliés
- ♦ Bésicles
- ♦ Gibecière avec couverture, bol en bois, et 1D10 rations supérieures
- ♦ Gourde contenant du bon vin
- ♦ Bourse contenant 1D10 + *CNS* pièces d'or

APOTHICAIRE, HERBORISTE

« À tout il y a remède, qui le sait trouver. »

Les apothicaires sont des commerçants, spécialistes des onguents et des herbes médicinales. On vient acheter leurs remèdes sous les conseils et prescriptions des médecins. De nombreux apothicaires sont aussi botanistes, et cultivent dans leur demeure des plantes rares afin de concocter de nouveaux remèdes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	1	2	0	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	3	3	4	0	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Botanique, Commerce, Légendes, Lettres, Médecine, Milieu naturel (au choix), Poisons, Potions et remèdes, Premiers soins, Résistance aux poisons

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS), Doué (HAB) ou Doué (SUR), Inoffensif, Mains blanches, Prudent, Relations, Second souffle

Équipement additionnel : livre de comptes, besace contenant 2D10 herbes médicinales ou nocives (au choix), herbier, mortier, pilon et 1D10 grands bocaux

ARCHITECTE

« Avant de bâtir la tour il faut calculer la dépense. »

L'architecte est un savant très respecté que l'on emploie pour bâtir un temple, une demeure, un château ou une cathédrale. Il n'amène avec lui aucun plan, et ne travaille que de tête, en commandant à ses apprentis et aux maçons présents. Ainsi, il est impossible de lui voler ses secrets.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	0	1	0	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	5	4	0	0	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Architecture, Commerce, Droit et usages, Histoire, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements, Repérage, Travail de la pierre, Travail du bois

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (HAB), Doué (PER) ou Doué (SOC), Esprit de compétition, Mémoire sans faille, Polyglotte, Prudent ou Sain d'esprit, Relations

Équipement additionnel : costume de cour, instruments de mesure

AVOCAT, PROCUREUR

« L'argent tremble devant la porte du juge et de l'avocat. »

L'avocat est un juriste qui plaidera la cause de son client contre monnaie sonnante et trébuchante. Ceux qui ne peuvent se payer ses services doivent se défendre seuls. Le procureur est le juriste qui représente les intérêts du royaume.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	6	1	1	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	3	6	0	0	5	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Charme, Discours, Droit et usages, Histoire, Intimidation, Intuition, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements

Talents : Dévoué serviteur, Distraction, Doué (CNS), Doué (SOC), Doué (VOL), Esprit de compétition, Fascination, Inoffensif, Mémoire sans faille, Relations

Équipement additionnel : deux livres de Droit, costume d'avoué (selon la région)

CARTOGRAPHE

« Quand on prend des détours, on peut se perdre en route. »

La cartographie est un enjeu important de pouvoir. Pour que les puissances gagnent du temps et de l'argent lors des opérations qu'elles lancent (commerce ou guerre), il leur faut des cartes précises. Le cartographe est un lettré, payé pour tracer des cartes du Monde connu qui ne soient plus les cartes marines grossières et approximatives d'antan.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	4	0	2	0	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	4	3	2	0	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Cartographie, Diplomatie, Histoire, Langue étrangère (au choix), Lettres, Milieu naturel (au choix), Navigation, Noblesse et politique, Orientation, Repérage

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (HAB), Doué (PER), Esprit de compétition, Mémoire sans faille, Polyglotte, Prudent, Relations

Équipement additionnel : deux costumes de cour, outils de cartographe

ESTUDIANT

« Un mulet chargé de livres n'est pas plus savant. »

Les universités sont de plus en plus nombreuses dans le Monde Connu, et elles rivalisent entre elles quant à la qualité du savoir qu'elles dispensent. Les étudiants sont des jeunes gens de la bourgeoisie, qui y suivent un enseignement spécialisé : histoire, droit, théologie, médecine... Les élèves modèles restent rares, et les étudiants ont la réputation de dilapider l'argent de leurs parents dans les tavernes plutôt que lire leurs ouvrages.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	3	2	3	1	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	3	1	1	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arts ou Droit et usages, Histoire ou Lettres, Médecine ou Religion, Charme, Jeux, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Résistance à l'alcool, Se cacher

Talents : Bagarre, Chance insolente, Distraction, Doué (CNS) ou Doué (END), Doué (SOC), Festoyeur, Guérison rapide ou Mensonge éhonté, Mémoire sans faille, Provocation, Second souffle

Équipement additionnel : couteau ou gourdin, bouteille de vin, trois dés en os ou un jeu de cartes

INGÉNIEUR, INVENTEUR

« Le savant qui ne met pas en pratique son savoir est une abeille qui ne donne pas de miel. »

Les ingénieurs sont des artisans spécialisés dans la conception d'objets innovants aux mécanismes complexes. Leurs études sont souvent financées par des seigneurs et des rois pour qu'ils confectionnent de nouvelles armes. Les plus doués sont des génies, qui semblent pouvoir donner vie aux rêves des hommes par leurs machines.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	5	1	2	1	6	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	2	1	0	2	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Armes à distance (armes à feu), Armes de mêlée (au choix), Commerce, Droit et usages, Ingénierie, Légendes, Persuasion, Repérage, Travail d'un matériau (au choix), Travail d'un matériau (au choix)

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (HAB), Esprit de compétition, Inoffensif, Mémoire sans faille, Polyglotte, Prudent, Relations ou Sauvegarde

Équipement additionnel : instruments de mesure

MÉDECIN, DOCTEUR

« Le médecin se fait payer, qu'il ait tué la maladie ou le malade. »

Le médecin est un riche savant qui a longuement étudié la médecine à l'université, avant d'être autorisé à pratiquer son art en ville. Son savoir n'est réservé qu'à l'élite, car il faut compter pas moins d'une pièce d'or pour la consultation d'un docteur. Il diagnostique les maladies, prescrit des remèdes et pratique la chirurgie, quitte à déléguer cette tâche à un assistant barbier.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	6	0	2	0	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	2	4	1	0	4	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Botanique, Commerce, Intuition, Lettres, Médecine, Persuasion, Potions, Premiers soins, Repérage, Résistance aux maladies

Talents : Calme, Confiance en soi, Dévoué serviteur, Doué (CNS), Doué (HAB) ou Doué (VOL), Mains blanches, Mémoire sans faille, Relations, Sain d'esprit, Second souffle

Équipement additionnel : un costume bourgeois de qualité, une besace contenant des outils de médecin (lancettes, urinoir, aiguilles), un masque à bec

SCRIBE, ÉCRIVAIN PUBLIC

« La mémoire se perd ; mais l'écriture demeure. »

L'écrivain public vend ses services d'écriture aux illettrés qui ont besoin de lire ou rédiger un document officiel (acte de possession d'un bien, ou demande spéciale à un service du royaume). Son travail concerne avant tout les classes populaires, car la majorité des nobles et des bourgeois sait lire et écrire.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	5	1	2	0	5	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	3	4	0	0	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Commerce, Droit et usages, Écoute, Histoire, Langue étrangère (au choix), Légendes, Lettres, Persuasion, Religion, Renseignements

Talents : Calme, Confiance en soi, Distraction, Doué (CNS), Doué (HAB) ou Doué (PER), Doué (SOC), Inoffensif, Mémoire sans faille, Polyglotte, Relations ou Sain d'esprit

Équipement additionnel : une écritoire portable, de la cire à cacheter, 2 plumes, deux mains de papier et un encrier supplémentaire



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAINE

Archétype SOURIS

Carrière(s) ESTUDIANTE

Vices & vertus Bienveillante +1, Généreuse +1

Jeune bourgeoise éduquée et d'un physique agréable, vous viviez dans une maison confortable et tout allait pour le mieux jusqu'à ce que votre père se mette en tête de vous marier. Votre promis était fort laid, ennuyeux et vous étiez horrifiée à l'idée de perdre votre liberté. Un soir, vous avez fui. Vous vous en voulez d'inquiéter les vôtres mais votre plan est de disparaître juste assez longtemps pour que la joie de vous retrouver soit assez forte pour que votre famille vous laisse vivre votre vie... Mais il semble que vous ayez pris gout à cette vie d'aventures.

ATOUTS

Chance insolente : relance coût/2 (1xS)

Mensonge éhonté (cible bernée *SOC* minutes) (1x/J)

Médecine +10

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	30	■■■■■	
CONNAISSANCES	40	■■■■■	
DISCRÉTION	40	■■■■■	
ENDURANCE	30	■■■■■	
FORCE	25	■■■■■	
HABILETÉ	40	■■■■■	
MAGIE	00	■■■■■	
MOUVEMENT	40	■■■■■	
PERCEPTION	35	■■■■■	
SOCIABILITÉ	40	■■■■■	
SURVIE	25	■■■■■	
TIR	40	■■■■■	
VOLONTÉ	40	■■■■■	

VITALITÉ 15

SANG-FROID 19

Utiliser le SF: +1 Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Robe de bourgeoise, jolis accessoires

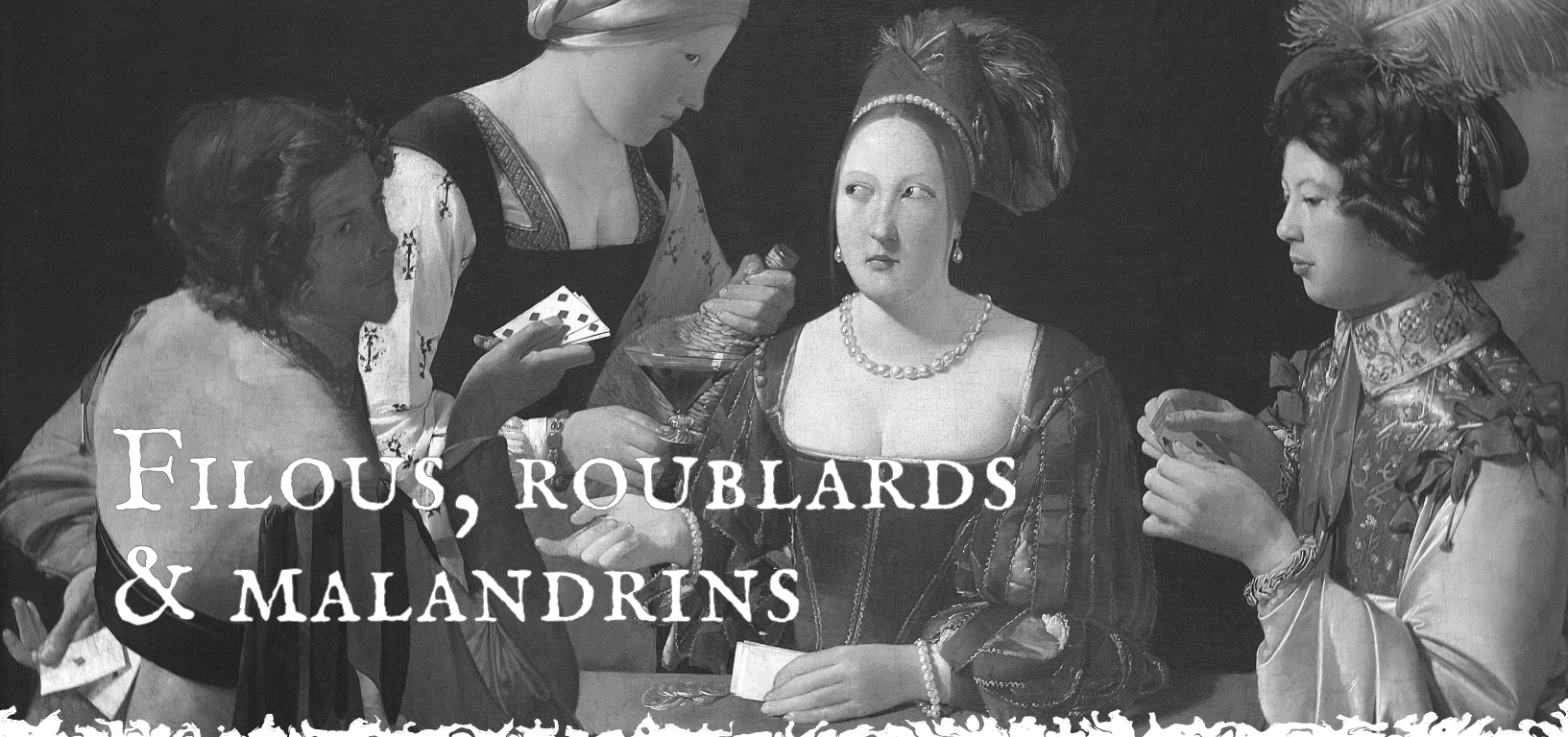
Couteau (DG RU +1)

Nécessaire d'écriture, 1D10 parchemins, plumes

4 livres reliés et bésicles

Jeu de cartes

Gibecière avec couverture, bol en bois, et 1D10 rations supérieures, gourde de bon vin



FILOUS, ROUBLARDS & MALANDRINS

La malhonnêteté a toujours été une voie plus facile et moins pénible de gagner sa vie que le labeur quotidien. Les filous font partie de ces voleurs qui rechignent à utiliser la violence, et qui préfèrent nettement profiter de la crédulité de leur cible ou de leur manque de vigilance pour les délester de leur or.

Issus pour la plupart d'un milieu pauvre voire misérable, ils ont fait de leur ruse et de leur manque de scrupule une arme pour déjouer le destin et ne pas rejoindre les rangs des mendiants.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de vilain usés ou sales
- ♦ Arme de mêlée légère (au choix)
- ♦ Couteau
- ♦ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations
- ♦ Gourde d'eau ou du vin
- ♦ Bourse avec 1D10 + *HAB* ou *DIS* ou *SOC* pièces d'argent

AGITATEUR, ANARCHISTE

« La voix du peuple est le tambour de Dieu. »

Les agitateurs ont reçu une éducation et viennent la plupart du temps de milieux bourgeois. Ils se sont donnés pour mission de bousculer l'ordre établi et de provoquer des actes de rébellion parmi la population. Qu'ils soient dirigés contre l'aristocratie, le clergé ou toute autre forme de pouvoir, les agitateurs s'opposent à toute autorité (tant qu'ils ne la détiennent pas...).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	3	2	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	5	0	1	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée ou à distance légère (au choix), Charme, Courage, Discours, Intuition, Lettres ou Noblesse et politique, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Se cacher

Talents : Bagarre, Chance insolente ou Panache, Distraction, Doué (SOC) ou Doué (VOL), Esquive, Fascination, Insaississable, Maîtrise de la poudre, Provocation, Second souffle ou Mensonge éhonté

Équipement additionnel : costume de bourgeois, 2D10 tracts incitant à la rébellion, deux torches

CAMBRIOLEUR, MONTE-EN-L'AIR

« Qui ne sait pas se cacher ne sait pas voler. »

Nulle maison n'est à l'abri d'un monte-en-l'air souple et rapide, qui saura passer par une fine ouverture ou crocheter un coffre pourtant fermé à clef. Leur modus operandi est simple : ils repèrent quelques jours avant une habitation « intéressante », puis passent à l'action, seul ou en équipe. Les plus doués sont de véritables chats, capables de grimper à une fenêtre en un clin d'œil, et se déplacer sans provoquer le moindre bruit.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	5	1	1	4	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
4	3	1	0	2	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme légère (au choix), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation d'objets, Écoute, Escalade, Fouille, Repérage, Se cacher

Talents : Calme, Chance insolente, Coup acrobatique ou Coup en traître, Doué (DIS), Doué (HAB), Doué (MOU), Esquive, Insaississable, Pattes de chat, Réflexes éclairs ou Vivacité

Équipement additionnel : jeu de crochets, paire de gants noirs, corde de 10 mètres et grappin

CHARLATAN, ESCROC

« Le mensonge qui fait du bien vaut mieux que la vérité qui fait du mal. »

Remèdes miracles, reliques, onguents magiques... les charlatans vendent toutes sortes d'articles destinés à bernier les clients trop naïfs, cherchant une solution rapide à leurs problèmes. Leurs talents de négociateur font le reste, et une fois l'argent empoché, ils quittent rapidement la ville pour qu'on ne les revoie jamais.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	3	2	1	0	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	6	1	1	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Charme, Commerce, Course, Dissimulation d'objets, Légendes, Lettres, Persuasion, Renseignements, Repérage, Se cacher

Talents : Chance insolente, Distraction, Confiance en soi ou Doué (CNS), Doué (SOC), Esquive, Fascination, Inoffensif, Mensonge éhonté, Panache, Polyglotte ou Provocation

Équipement additionnel : costume de bourgeois usé, 1D10 articles d'escroqueries ou de contrefaçons tels que des remèdes, des poudres miracles, des fausses reliques, des laissez-passer...).

CONTREBANDIER, RECELEUR

« Il n'est point de voleur sans receleur. »

Les contrebandiers et receleurs achètent des marchandises volées, taxées ou interdites afin de les revendre au plus offrant. Ce sont des maillons essentiels dans la chaîne du vol et du marché parallèle, car ils permettent aux larrons de ne pas garder sur eux leurs rapines, et de passer ainsi entre les mailles du filet de la justice.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	4	2	1	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	3	0	2	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Commerce, Déplacement silencieux, Dissimulation d'objets, Droit et usages, Estimation, Persuasion, Renseignements, Repérage, Se cacher

Talents : Bagarre, Calme, Confiance en soi, Coup en traître, Doué (DIS), Doué (SOC), Esquive, Nyctalopie, Mensonge éhonté ou Sixième sens, Solidité ou Vivacité

Équipement additionnel : arme simple ou arme de trait, barque ou chariot contenant 2D10 marchandises non déclarées/illégales de peu de valeur

ESPION

« Les petits secrets amènent peu à peu les grands. »

Les espions sont des roublards polyvalents, fréquemment utilisés par les seigneurs et nobles, pour s'informer sur leurs ennemis et rivaux. Une fois bien installés, ils passent ensuite à l'action lorsqu'ils sont sûrs de ne courir aucun risque. Cultivés, affables et rusés, les meilleurs savent jouer un rôle et passer pour une toute autre personne dans n'importe quelle strate de la société.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	3	4	1	0	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	4	4	0	0	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Charme, Crochetage, Déplacement silencieux, Déguisement, Écoute, Fouille, Noblesse et politique, Renseignements, Repérage, Se cacher

Talents : Calme, Confiance en soi, Coup en traître, Doué (DIS), Doué (PER), Doué (SOC), Fascination, Mensonge éhonté ou Nyctalopie, Réflexes éclairs ou Vivacité, Relations ou Sixième sens

Équipement additionnel : costume au choix (bourgeois ou noble), nécessaire à maquillage, plume et encrier, 1D10 parchemins

JOUEUR PROFESSIONNEL

« Bourse de joueur n'a jamais de loquet. »

Les cartes, les dés et les osselets font la fortune des joueurs professionnels. Ces maîtres des jeux de hasard sont connus dans toutes les tavernes pour leur chance insolente, et leur capacité à remonter une partie mal engagée jusqu'à la victoire, en gardant une totale confiance en eux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	3	1	0	4	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	5	0	0	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Charme, Course, Dissimulation d'objets, Droit et usages, Intuition, Jeux, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Repérage

Talents : Chance insolente, Coup adroit, Distraction, Doué (HAB) ou Doué (SOC), Esquive, Fascination, Festoyeur, Mensonge éhonté, Panache, Provocation

Équipement additionnel : un costume de bourgeois, des bijoux d'une valeur de 2D10 pièces d'or, trois dés en os, un paquet de cartes, des bottes en cuir

PILLEUR DE TOMBES

« Maison noble et roturière, seront égales au cimetière. »

Les tombeaux des nobles ou les sarcophages anciens, recèlent souvent des bijoux inestimables que le défunt n'a pas souhaité quitter, même dans la mort. Les pillleurs de tombes sont là pour leur faire entendre raison, et les délester de cet or inutile.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	3	4	3	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	0	2	0	4	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Contorsion, Courage, Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation d'objets, Pièges, Résistance aux maladies, Se cacher, Travaux de force

Talents : Calme, Chance insolente, Doué (END), Doué (VOL), Esquive, Guérison rapide, Nyctalopie, Pattes de chat, Résilience, Solidité

Équipement additionnel : une arme de mêlée (simple ou légère), une corde de 10 mètres et un grappin, une armure légère, une lanterne et une pelle

TIRE-LAINE, VIDE-GOUSSET

« Pour le voleur, le pain dérobé a meilleur goût que le pain acheté. »

Les tire-laines forment le bas de l'échelle des voleurs. Ils se fauflent dans les foules et les marchés, et tentent de sectionner les lanières qui retiennent les bourses des honnêtes gens. Ils disparaissent ensuite en prenant le soin de confier leur vol à un complice qui s'enfuit à toutes jambes. Ils pratiquent aussi le vol à l'étalage, particulièrement lorsque la nourriture vient à manquer.

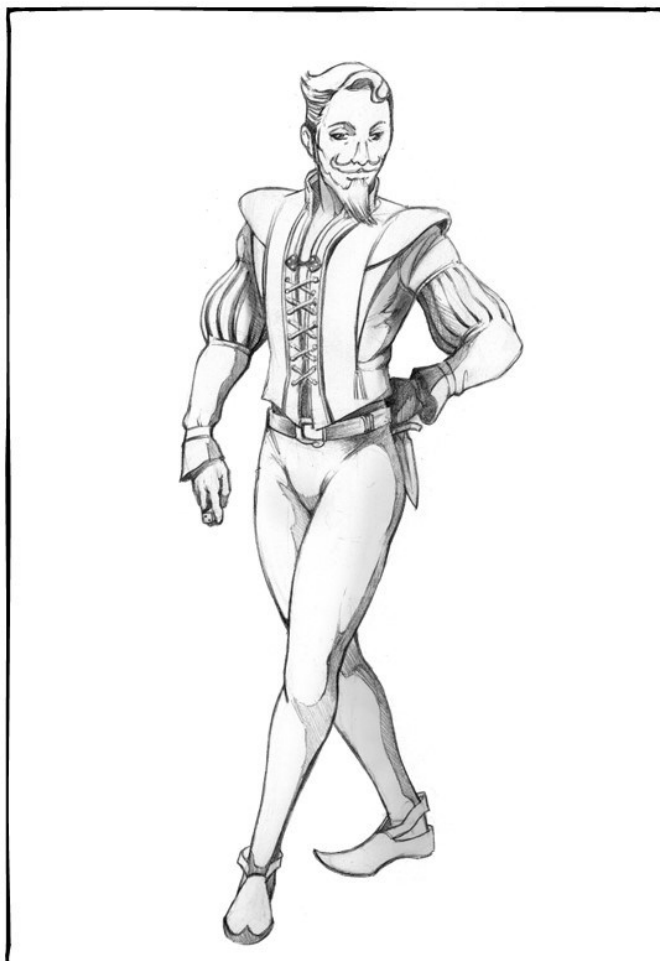
COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	0	5	2	0	4	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
5	4	1	0	1	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Acrobaties, Arme de mêlée ou à distance légère (au choix), Course, Déplacement silencieux, Dissimulation d'objets, Escalade, Passe-passe, Repérage, Se cacher, Vol à la tire

Talents : Chance insolente, Coup acrobatique ou Coup en traître, Doué (DIS), Doué (HAB), Doué (PER), Esquive, Insaisissable, Pattes de chat, Réflexes éclairs, Vivacité

Équipement additionnel : un objet volé il y a une semaine (de petite valeur, à décider avec le MJ)



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype PAON

Carrière(s) CHARLATAN

Vices & vertus Luxurieux +1, Trompeur +1

Vous vous considérez comme un artiste. Sans réel talent, à part celui de duper les crédules, vous misez tout sur votre apparence flamboyante, votre corps attirant et vos regards languoureux. On écoute vos histoires, on croit sur parole vos pires mensonges, et bien sûr, on achète vos remèdes miracles, vos bijoux venus d'Orientale et les reliques « authentiques » de saints que vous avez toujours sur vous. Mais vous ne vous éternisez jamais bien longtemps dans une région, car les acheteurs déçus et vindicatifs sont nombreux...

ATOUTS

Charme +10

Esquive : Prot +1 si pas d'armure lourde, bouclier, casque

Distraction : 1 Désavantage à une cible (1x/S)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	40	□□■□□□	□□□□□□
CONNAISSANCES	40	□□□■□□	□□□□□□
DISCRÉTION	30	□□■□□□	□□□□□□
ENDURANCE	35	□■□□□□	□□□□□□
FORCE	30	■□□□□□	□□□□□□
HABILETÉ	25	□□■□□□	□□□□□□
MAGIE	00	■□□□□□	□□□□□□
MOUVEMENT	35	□□■□□□	□□□□□□
PERCEPTION	35	□□□■□□	□□□□□□
SOCIABILITÉ	55	□□□□□■	□□□□□□
SURVIE	25	□■□□□□	□□□□□□
TIR	40	□■□□□□	□□□□□□
VOLONTÉ	40	□□■□□□	□□□□□□

VITALITÉ 17

SANG-FROID 20

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Costume de bourgeois à la mode

Épée courte fine et aiguisée (DG RU+2)

Couteau (DG RU+2)

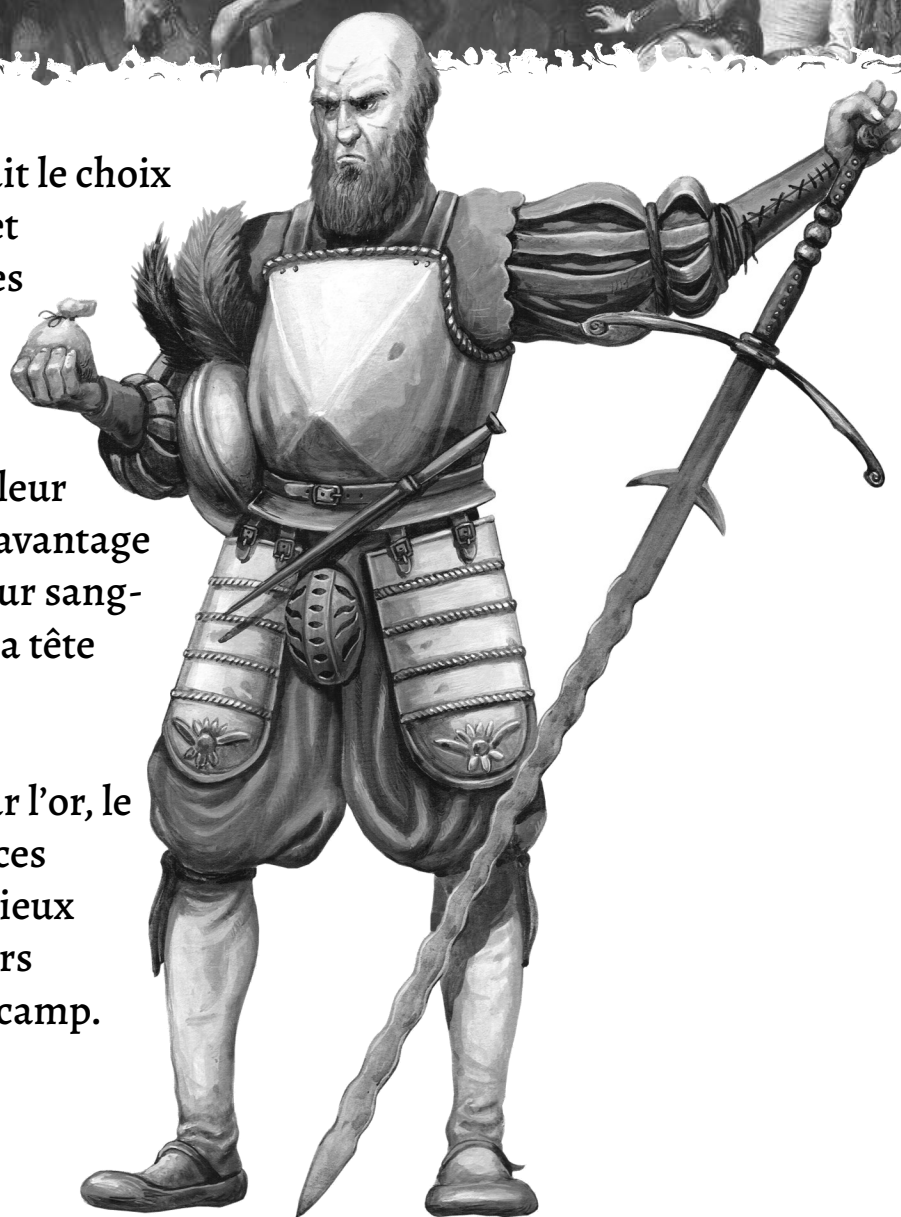
Sac en toile (rations et gourde de vin)

Remèdes et poudres « miracles », fausses reliques, laissez-passer contrefaits...

GUERRIERS, BRETTEURS & SPADASSINS

Les guerriers ont fait le choix difficile de vivre (et souvent mourir) par les armes. Si leur talent à manier l'épée, la lance ou l'arbalète taille leur réputation, leur longévité se mesure davantage à leur prudence et à leur sang-froid qui distinguent la tête brûlée du vétéran.

Qu'ils combattent pour l'or, le prestige ou la justice, ces bretteurs sont de précieux alliés qu'il vaut toujours mieux avoir dans son camp.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Vêtements de voyage
- ♦ Arme de mêlée (au choix)
- ♦ Couteau
- ♦ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Armure légère ou moyenne
- ♦ Arme de tir avec 10 munitions *ou* un bouclier en bois

ARCHER, ARBALESTIER

« Un bon archer atteint la cible avant même d'avoir tiré. »

Les archers et les arbalétriers sont des spécialistes des armes de trait, dont le rôle est de faire tomber une pluie de flèches sur leurs adversaires avant même qu'ils aient pu approcher. Les franc-archers font partie de compagnies de mercenaires qui apportent leur soutien aux armées de leur employeur.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	2	2	3	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	0	1	6	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (arc), Arme à distance (arbalète), Arme de mêlée (au choix), Course, Déplacement silencieux, Équitation, Premiers soins, Repérage, Se cacher, Stratégie ou Vigilance

Talents : Calme, Doué (MOU), Doué (PER), Prudent ou Recharge rapide, Réflexes éclairs, Solidité, Tir ciblé, Tireur d'élite, Tir précis, Vivacité

Équipement additionnel : trois torches, un briquet à amadou

CHAMPION, GLADIATEUR

« Le premier coup est la moitié de la bataille. »

Qu'elles soient officielles ou clandestines, il y a au moins une arène de combat dans chaque grande ville de l'Empire. Les esclaves les plus forts sont entraînés au maniement des armes ainsi qu'au pugilat, et deviennent gladiateurs. Les combats sont rarement à mort car les esclaves coûtent cher, mais les spectacles restent très appréciés par le peuple, toujours avide de sang.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
6	0	0	5	5	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	0	1	0	2	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Acrobaties, Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Arme de mêlée (au choix), Courage, Intimidation, Premiers soins, Pugilat, Vigilance

Talents : Bagarre, Coup de maître, Coups précis, Coups puissants, Doué (END) ou Doué (FOR), Esquive ou Maîtrise du bouclier, Maître d'armes, Sauvagerie, Second souffle, Port d'armure ou Vivacité

Équipement additionnel : une arme de mêlée (au choix), des bandages

CHASSEUR DE PRIMES

« La liberté n'est que la distance qui sépare le chasseur du gibier. »

Sur Thalios, il n'est pas rare que les criminels soient traqués par des chasseurs de primes. En effet, à défaut d'avoir un corps de garde dédié à la recherche des criminels, la majorité des pays ont opté pour un système de récompense à celui ou celle qui ramènera le criminel vivant (ou plus rarement mort). Ces justiciers autoproclamés sont connus pour leur ténacité et leur efficacité.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	3	2	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	1	2	3	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Course, Déplacement silencieux, Équitation, Milieu naturel (au choix) ou Renseignements, Pièges, Pistage, Repérage, Se cacher

Talents : Calme, Coups précis, Doué (DIS), Doué (PER), Nyctalopie, Résilience, Riposte, Second souffle ou Sixième sens, Tir précis, Vivacité

Équipement additionnel : un cheval avec sa selle et son harnais, une torche, une corde de 10 mètres, un filet

COMBATTANT DES TUNNELS

« Le courage ne se vend pas à l'auberge. »

Les galeries souterraines des montagnes regorgent de métaux précieux, mais sont aussi le territoire de gobelins, d'étranges troglodytes ou de monstres bien plus dangereux. Les combattants des tunnels sont chargés de mener la bataille pour conquérir ces territoires, inatteignables pour le commun des mortels. Au vu de la taille réduite des conduits, la grande majorité d'entre eux sont des Nains ou des Morvelins.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	2	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	0	2	3	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (arbalète), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Écoute, Milieu naturel (montagnes), Orientation, Pugilat, Repérage, Résistance aux maladies, Travaux de force

Talents : Bagarre, Coups précis, Coups puissants, Doué (END), Maîtrise du bouclier, Nyctalopie, Port d'armure, Second souffle, Recharge rapide ou Sixième sens, Solidité ou Tir précis

Équipement additionnel : une lanterne, des fourrures, une corde de 10 mètres et un grappin

GARDE DU CORPS, ESTAFIER

« L'homme bien préparé au combat a vaincu à demi. »

Hommes d'armes chargés de veiller sur un membre de l'aristocratie ou de la haute-bourgeoisie, les gardes du corps sont choisis pour leurs talents de guerrier mais aussi pour la peur qu'ils inspirent, leur taille imposante étant à elle-seule une force de dissuasion. Les estafiers, eux, sont des valets formés aux armes, chargés de porter l'épée du noble qu'ils accompagnent et protègent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	1	4	6	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	1	0	2	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme de mêlée lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Courage, Course, Intimidation, Jeux, Pugilat, Repérage, Résistance à l'alcool, Résistance aux poisons

Talents : Bagarre, Calme, Coups puissants, Coups précis, Doué (END) ou Doué (FOR), Gardien, Riposte, Second souffle, Solidité ou Sixième sens, Sauvegarde

Équipement additionnel : un costume de bourgeois, des bandages, une lanterne

MERCENAIRE

« En temps de paix, le mercenaire dérobe ;
en temps de guerre, il déserte. »

Les mercenaires sont des soldats indépendants, faisant partie d'une compagnie offrant ses services à qui pourra se les payer. Les guerres entre nobles étant fréquentes, les compagnies restent rarement sans travail. La concurrence fait rage, et chaque compagnie essaie d'asseoir sa position en recrutant des guerriers d'exception dans ses rangs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
5	0	1	2	4	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	0	2	5	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Commandement, Équitation, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Premiers soins, Pugilat, Stratégie

Talents : Bagarre, Coup de maître, Coups puissants, Coups précis, Doué (FOR), Esquive ou Maîtrise du bouclier, Maître d'armes, Riposte, Solidité, Sauvegarde ou Tir précis

Équipement additionnel : une bouteille d'alcool

TUEUR DE MONSTRES

« Le cadavre d'un ennemi sent toujours bon. »

Les monstres sont courants dans le Monde Connu : dans les forêts sombres, dans une mare de boue, au fond d'une rivière ou sous un pont, ils attendent patiemment une proie à dévorer. C'est pourquoi des tueurs de monstres parcourent les pays à la recherche de ces monstruosité pour les décapiter et ensuite se faire payer au bourg le plus proche. En effet, un monstre de moins est une bénédiction pour la région : le commerce, les récoltes et les voyages peuvent à nouveau reprendre leur cours.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
6	0	1	4	5	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	2	0	2	0	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Courage, Déplacement silencieux, Milieu naturel (au choix), Pistage, Repérage, Résistance à la magie, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons

Talents : Bagarre, Coups puissants, Doué (END), Doué (PER), Maître d'armes, Maîtrise du bouclier, Sauvagerie, Sixième sens, Solidité, Vivacité

Équipement additionnel : la tête d'un ennemi tué au combat (animal, humanoïde ou monstre).

SPADASSIN, DUELLISTE

« Une lame non aiguisée finit par se rouiller. »

Les spadassins sont des ferrailleurs qui cherchent la gloire par l'épée. Mais ce sont aussi des lames à louer, bien qu'il ne soit pas rare qu'un spadassin décline une offre de mission si elle n'est pas assez prestigieuse à son goût. Les duellistes, du même acabit, sont choisis pour laver l'honneur d'un noble et se battre à sa place.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
6	0	0	2	3	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	3	0	3	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Acrobaties, Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Arme de mêlée (au choix), Charme, Courage, Deux armes, Intimidation, Jeux, Premiers soins

Talents : Bagarre, Calme, Coup de maître, Coups puissants, Coups précis, Esquive ou Maîtrise du bouclier, Maître d'armes, Réflexes éclairs, Riposte, Second souffle

Équipement additionnel : un costume de cour, des bandages, trois dés en os, une bonne bouteille de vin



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAINE

Archétype TAUREAU

Carrière(s) MERCENAIRE

Vices & vertus Valeureuse +1, Luxurieuse +1

Prisonnière de guerre, vous avez vécu une année effroyable : vous y avez perdu un œil, et y avez gagné des chaînes aux mains et aux pieds. Déjà bien charpentée, vous vous êtes encore endurcie, tout en devenant agressive et domnatrice envers vos codétenus. Vous vous êtes évadée une nuit en étranglant votre ravisseur de vos bras puissants et vous vous êtes ruée à l'extérieur, jouant votre vie entière sur une seule charge. Vous voilà dehors, libre mais poursuivie, qu'allez-vous faire ?

ATOUTS

Intimidation +10

Maîtrise du bouclier (Protection +1 si bouclier)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	50	□□□□■	□
CONNAISSANCES	30	■	□
DISCRÉTION	35	□□■	□
ENDURANCE	45	□□■	□
FORCE	45	□□□■	□
HABILETÉ	25	■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	40	□□■	□
PERCEPTION	25	□■	□
SOCIABILITÉ	30	■	□
SURVIE	35	□□■	□
TIR	25	□□□■	□
VOLONTÉ	40	□□■	□

VITALITÉ 22

SANG-FROID 19

Utiliser le SF: +1 Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

Broigne et bouclier

Initiative -2

ÉQUIPEMENT

Vêtements de voyage

Épée longue (DG RU +4)

Couteau (DG RU +3)

Sac en toile (rations, gourde d'eau, bouteille d'alcool)



HOMMES D'ARMES, SOLDATS & CAVALIERS

Gardes et soldats sont le bras armé de leur employeur - qu'il soit roi ou simple chef de milice. Ils mènent une vie dangereuse car les conflits armés sont courants.

Si bien que nombreux sont ceux qui, en compensation des risques qu'ils prennent et au vu de leur maigre solde, adoptent un comportement de soudard et pillent allègrement les villages qu'ils traversent ou les maisons qu'ils protégeaient la veille.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ◆ Casaque militaire
- ◆ Vêtements de voyage
- ◆ Arme de mêlée (au choix)
- ◆ Armure légère ou moyenne
- ◆ Arme de tir et 10 munitions ou un bouclier
- ◆ Couteau
- ◆ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations
- ◆ Gourde d'eau ou de vin
- ◆ Bourse contenant 1D10 + *COM* ou *TIR* pièces d'argent



ARTILLEUR, PÉTARDIER

« On ne tire pas du canon pour écraser une punaise. »

L'artilleur est un soldat spécialiste des canons, des armes à poudre et des explosifs. Principalement utilisés lors des sièges, les explosifs peuvent faire crouler des remparts ou détruire les lourdes portes d'une forteresse. L'instabilité de ces armes rend le métier d'artificier particulièrement périlleux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	0	3	3	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	0	1	4	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Armes à distance (arme à poudre), Bombardes et explosifs, Canons et balistes, Courage, Premiers soins, Repérage, Résistance à la chaleur, Stratégie, Travaux de force

Talents : Calme, Doué (END), Doué (VOL), Guérison rapide, Maîtrise de la poudre, Recharge rapide, Second souffle, Solidité, Tireur d'élite, Tir ciblé

Équipement additionnel : une arme à poudre avec 10 munitions

BOURREAU

« Ce que le père et la mère ne peuvent corriger, que le bourreau le fasse. »

Le bourreau exécute les décisions de justice. Il est chargé d'infliger des peines corporelles ou la peine de mort, d'une façon plus ou moins longue et douloureuse. On est bourreau de père en fils (ou fille) et la fonction bénéficie d'un statut à part : c'est un paria, mais craint et respecté. Ils agissent cagoulés de façon à vivre normalement en société une fois leur besogne terminée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	1	4	4	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	1	2	0	0	5	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Courage, Intimidation, Premiers soins, Pugilat, Renseignements, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Torture, Travaux de force

Talents : Bagarre, Brute ou Calme, Coups puissants, Doué (END) ou Doué (FOR), Doué (VOL), Guérison rapide, Résilience, Sain d'esprit, Sauvegarde, Solidité

Équipement additionnel : vêtements de vilain, une hache à deux mains, une corde de 10 mètres, une cagoule noire de bourreau

CAVALIER

« Nourris un cheval comme un frère, mais monte-le comme un ennemi. »

Les soldats à cheval sont une arme redoutable pour toute armée, car leur mobilité et leur rapidité sont souvent des facteurs décisifs pour remporter une bataille. La monture confère au cavalier plusieurs avantages sur son adversaire à pied : vitesse, hauteur, masse et inertie lors du choc. Les chevaux valant une fortune, le grade de cavalier est très respecté dans les armées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	0	3	3	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
5	2	1	2	2	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Commandement, Équitation, Intimidation, Orientation, Premiers soins, Soins des animaux, Stratégie

Talents : Compagnon animal, Coup acrobatique, Coups puissants, Doué (MOU), Esprit de compétition, Esquive ou Maîtrise du bouclier, Maître d'armes, Réflexes éclairs, Riposte, Solidité

Équipement additionnel : un cheval avec sa selle et son harnais, une lance, une arme de tir (au choix) avec 10 munitions ou un bouclier

ÉCLAIREUR

« Qui n'observe rien n'apprend rien. »

L'éclaireur est un soldat qui part en reconnaissance pour observer le terrain et recueillir des informations utiles au reste du groupe. Il doit être avant tout mobile, discret et très observateur, mais reste un homme d'armes, qui sait se défendre s'il est repéré.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	4	1	1	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	4	0	4	2	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Équitation, Milieu naturel (au choix), Milieu naturel (au choix), Pièges, Pistage, Se cacher

Talents : Calme, Coup du prédateur, Doué (MOU), Doué (PER), Doué (SUR), Esquive, Instinct de survie, Sixième sens, Solidité, Tir du chasseur

Équipement additionnel : une arme à distance (arc ou arbalète)

GARDE

« La méfiance est la fille aînée de la prudence. »

Les gardes sont chargés de la sécurité des habitants du château ou de la ville où ils sont postés. Leur paye est maigre, mais leur statut d'homme d'armes les place au-dessus du bas-peuple. Leur apparence varie grandement selon les pays et les cités, ainsi que la qualité de leurs armes et armures.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	1	3	3	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	4	2	0	2	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (arc ou arbalète), Arme de mêlée (au choix), Commandement, Course, Fouille, Intimidation, Pugilat, Repérage, Résistance à l'alcool, Stratégie

Talents : Bagarre, Calme, Coups puissants, Doué (END) ou Doué (MOU), Doué (PER), Gardien, Maîtrise du bouclier, Second souffle, Sixième sens ou Sauvegarde, Solidité

Équipement additionnel : un bouclier, une arme d'hast (au choix), et un casque à plume

LIMIER

« Le crime rend égaux tous les êtres qu'il souille. »

Il existe dans certaines grandes villes des limiers : des gardes chargés de trouver le coupable d'un crime. Évidemment, on ne fait appel à ces investigateurs que lorsque la victime est issue de la noblesse, du clergé ou de la haute bourgeoisie. Les vilains règlent leurs problèmes entre eux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	2	4	1	1	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	4	3	0	0	2	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Crochetage ou Droit et usages, Déplacement silencieux, Fouille, Intimidation, Repérage, Intuition, Renseignements, Se cacher, Torture ou Vigilance

Talents : Calme, Confiance en soi, Coups précis, Doué (DIS) ou Doué (PER), Mémoire sans faille, Nyctalopie, Prudent, Sain d'esprit ou Second souffle, Sixième sens, Vivacité

Équipement additionnel : Une cape sombre et une lanterne

PATROUILLEUR, GARDE-ROUTE

« Le soleil se couche, mais le danger ne se couche jamais. »

Les patrouilleurs sont garants de la sécurité des chemins et du respect des lois d'une région. Ils traquent les brigands, vérifient l'honnêteté des péagers, escortent les messagers ou les personnalités importantes à travers la région, et vont même jusqu'à s'aventurer dans les forêts pour y chasser les monstres qui y rôdent, accompagnés d'hommes d'armes ou de miliciens.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	1	3	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	3	1	4	3	1	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Écoute, Équitation, Intimidation, Milieu naturel (au choix), Orientation, Pièges, Pistage, Repérage

Talents : Bagarre, Calme, Coup du prédateur, Coups puissants, Doué (MOU), Doué (PER), Instinct de survie, Sixième sens, Solidité, Tir du chasseur

Équipement additionnel : un cheval avec sa selle et son harnais, une corde de 10 mètres et un grappin, une lanterne, une arme à distance (au choix) avec 10 munitions, un bouclier en bois

SOLDAT

« Un bon soldat ne doit penser qu'à trois choses :
1- au roi ; 2- à Dieu ; 3- à rien. »

L'infanterie est composée de jeunes soldats à pied, formés et armés pour le combat. Peu de royaumes disposent d'une armée bien fournie et permanente : la plupart du temps, lorsqu'un conflit éclate, on « lève une armée » en enrôlant des paysans de gré ou de force, et en les formant sur le tas.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	0	1	4	4	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	1	0	2	2	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Commandement, Course, Escalade, Intimidation, Jeux, Milieu naturel (au choix), Résistance à l'alcool, Stratégie

Talents : Bagarre, Coups précis, Coups puissants, Cri de guerre, Doué (END) ou Doué (FOR), Doué (VOL), Maître d'armes, Maîtrise du bouclier, Second souffle, Sauvegarde ou Solidité

Équipement additionnel : une arme d'hast (au choix), un casque



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype PORC

Carrière(s) GARDE

Vices & vertus Gourmand +1, Généreux +1

Homme d'armes robuste au rire franc, on apprécie votre compagnie pour votre bonhomie et votre présence rassurante. Néanmoins, vous avez la fâcheuse habitude d'être peu fiable, bien trop fêtard et facilement corrompible. C'est ce dernier défaut qui vous a fait congédier, et aujourd'hui, même si vous continuez parfois à parader en ville avec votre ancienne armure, vous ne vivez que de petits travaux ici et là, quitte à donner « le coup de poing » pour le compte de truands locaux.

ATOUTS

Hallebarde +5

Calme (SF+2)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	40	□□□□■	□
CONNAISSANCES	30	■	□
DISCRÉTION	35	□■	□
ENDURANCE	40	□□□■	□
FORCE	40	□□□■	□
HABILETÉ	20	■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	40	□□□■	□
PERCEPTION	35	□□□■	□
SOCIABILITÉ	40	□□■	□
SURVIE	35	■	□
TIR	40	□□■	□
VOLONTÉ	35	□□■	□

VITALITÉ 19

SANG-FROID 19

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

Cuirasse et casque

Init -1, PER -5%

ÉQUIPEMENT

Casaque militaire, vêtements de voyage

Hallebarde (DG RU +5) Charge

Arbalète (DG RU +5) Recharge 2 tours, Maniable +10%

10 carreaux d'arbalète □□□□ □□□□

Couteau (DG RU +3)

Sac en toile (rations, gourde de vin)

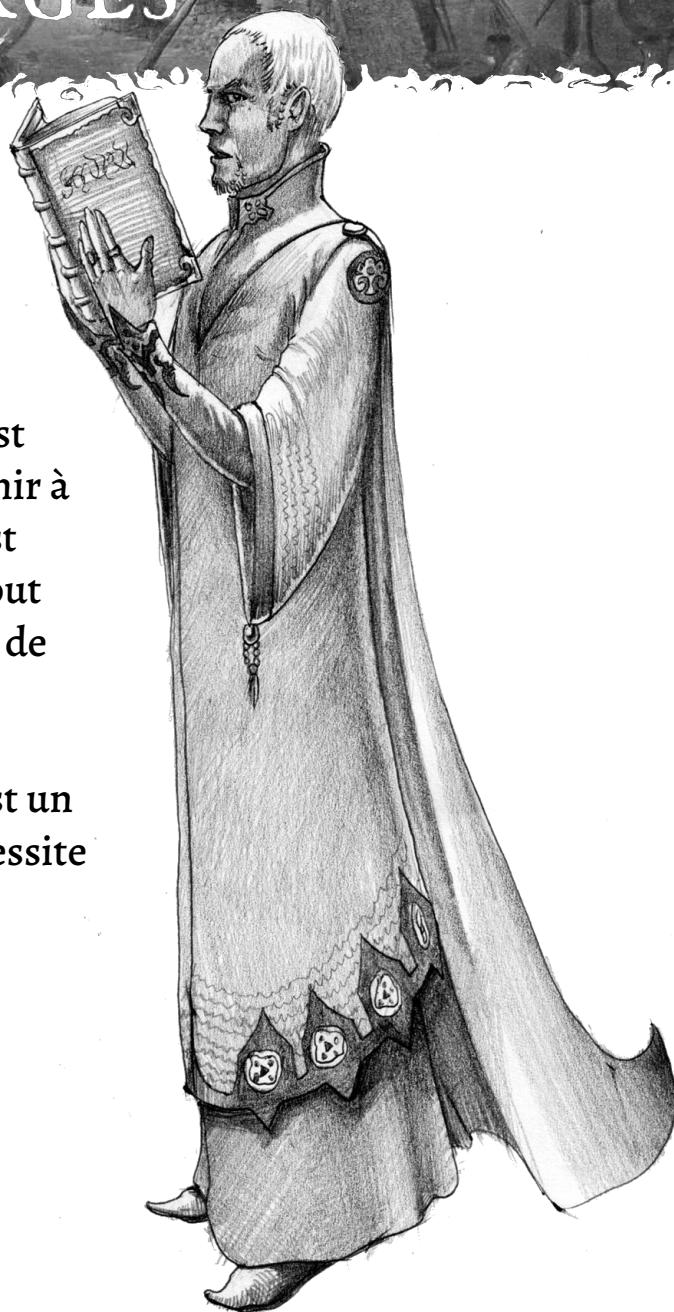
MAGICIENS, SORCIERS & THAUMATURGES

On dit qu'un enfant sur un millier dispose du « Don » : celui qui lui permettra de manipuler la magie. Si cet enfant survit aux affres de la vie et qu'il est formé auprès d'un maître, il pourra devenir à son tour un apprenti-sorcier. La magie est perçue différemment selon les pays, et tout mage doit savoir où il met les pieds avant de dévoiler ses talents thaumaturgiques.

Quelle que soit la voie choisie, la magie est un apprentissage long et fastidieux, qui nécessite des années de dur labeur avant de commencer à altérer la réalité selon ses désirs.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Costume de bourgeois
- ♦ main de papier (20 pages), plume et encrier
- ♦ *CNS* livres occultes reliés
- ♦ 1D10 + *MAG* ingrédients utiles à leur savoir (pattes d'animaux, poudres, herbes, sang d'animal...)
- ♦ gibecière contenant une couverture, un bol en bois, et 1D10 rations de bonne qualité
- ♦ gourde contenant du bon vin
- ♦ bourse avec 1D10 + *MAG* pièces d'or



ALCHIMISTE

« Qui crée dans sa vie meurt en souriant. »

L'alchimie est un mélange rare de science et d'occultisme. Les alchimistes conçoivent des baumes de guérison, des potions aux effets extraordinaires, ou transmutent la matière selon leurs désirs. Cependant, le coût de leurs recherches est important, et les alchimistes travaillent souvent pour le compte d'un seigneur qui finance leur établi, pour bénéficier de leurs trouvailles.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	1	2	0	3	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	1	2	2	0	3	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Bombardes et explosifs, Botanique, Domaine magique (Alchimie), Domaine magique (au choix), Légendes, Lettres, Milieu naturel (au choix), Occultisme, Poisons, Potions et remèdes

Talents : Calme, Dévoué serviteur, Doué (CNS), Doué (VOL), Magie destructrice, Magie invisible, Magie sanglante, Maîtrise de la poudre, Nyctalopie, Souffle de vie

Équipement additionnel : 1D10 potions, remèdes ou poisons déjà préparés (à décider avec le MJ)

ASTROLOGUE, DEVIN

« Nul ne peut arrêter le cours des astres. »

L'astrologue est avant tout un érudit qui sait lire les messages des étoiles et des planètes, et en déduit les événements futurs. Nombreux sont les rois qui s'entourent d'un ou plusieurs astrologues pour les guider dans leurs choix, même si peu d'entre eux sont de véritables magiciens, qui disposent de sortilèges de divination efficaces.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	6	0	1	0	1	4
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	4	4	0	0	4	

Niveau de vie : riche

Spécialités : Astrologie, Discours, Domaine magique (Divination), Légendes, Lettres, Milieu naturel (au choix), Occultisme, Persuasion, Potions et remèdes, Résistance à la magie

Talents : Calme, Chance insolente, Doué (CNS) ou Doué (PER), Doué (VOL), Esprit gardien, Fascination, Magie invisible, Magie sanglante, Nyctalopie, Sixième sens

Équipement additionnel : jeu de tarot divinatoire, précis d'astrologie

ÉLÉMENTALISTE

« Qui veut du feu doit souffrir la fumée. »

Les élémentalistes consacrent leur vie à l'étude et la manipulation des quatre éléments qui, dit-on, composent chaque chose : l'air, l'eau, le feu et la terre. Une part importante de leur apprentissage est consacrée à l'observation et l'étude de la nature pour mieux l'assimiler et maîtriser son pouvoir. Bien souvent, l'élément qu'ils maîtrisent le mieux influe sur leur comportement.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	3	1	2	1	1	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	0	4	0	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Courage, Domaine magique (élémentaire), Domaine magique (élémentaire), Écoute, Milieu naturel (au choix), Milieu naturel (au choix), Occultisme, Orientation, Repérage, Résistance à la magie

Talents : Calme, Compagnon animal ou Coup du prédateur, Doué (SUR) ou Doué (VOL), Instinct de survie, Magie destructrice, Magie innée, Magie sanglante, Nyctalopie, Solidité, Sort fétiche

Équipement additionnel : un bâton de marche gravé des quatre symboles élémentaires triangulaires

ILLUSIONNISTE

« Le cœur préfère souvent l'illusion qu'il caresse à la vérité qu'il entrevoit. »

Les illusions sont des créations fantasmagoriques issues de l'esprit de l'illusionniste et qui semblent réelles aux yeux du vulgaire. Les illusionnistes sont des maîtres de la tromperie et des faux-semblants : ils peuvent imiter des voix, se rendre invisibles ou gagner des guerres en créant une armée illusoire derrière eux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	4	2	0	0	3	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	3	3	0	0	4	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Charme, Discours, Domaine magique (Illusions), Domaine magique (au choix), Intuition, Légendes, Lettres, Occultisme, Passe-passe, Résistance à la magie

Talents : Chance insolente, Coup surnaturel, Distraction, Doué (CNS) ou Doué (SOC), Panache, Magie contrôlée, Magie innée, Magie invisible, Mensonge éhonté, Nyctalopie ou Spectacle

Équipement additionnel : jeu de cartes, baguette d'illusionniste en bois

JUGE-MAGE

« Qui n'empêche pas le crime le favorise. »

Les juges-mages sont des officiers de justice qui utilisent leurs capacités magiques pour résoudre des enquêtes et rétablir la vérité. Ils sont payés par le pouvoir en place et occupent une place très respectée auprès du seigneur.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	4	2	1	0	1	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	4	3	0	0	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Discours, Domaine magique (au choix), Domaine magique (au choix), Fouille, Intuition, Lettres ou Occultisme, Noblesse et politique, Persuasion, Enseignements, Repérage

Talents : Calme, Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (PER), Esprit gardien, Magie contrôlée, Magie innée, Magie invisible, Mémoire sans faille, Nyctalopie ou Sain d'esprit, Sort fétiche

Équipement additionnel : livre de loi, main de papier (20 pages), plume et encrier

MAGELAME

« Au jour du jugement, la plume du savant pèsera autant que l'épée du guerrier. »

Les magelames font partie d'une école prestigieuse de bretteurs magiciens, qui considèrent que l'art de la magie doit se conjuguer avec l'art guerrier. La plupart sont des nobles, qui en plus de bénéficier de leçons d'escrime auprès de maîtres d'armes reconnus, suivent un apprentissage magique dans une école financée par leurs familles. Il va sans dire que leurs nombreux talents n'ont d'égal que leur vanité.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	3	0	2	2	2	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	2	0	0	3	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Acrobaties, Arme de mêlée (au choix), Arme de mêlée (épée), Domaine magique (au choix), Domaine magique (au choix), Légendes, Lettres, Occultisme, Résistance à la magie, Travail du métal

Talents : Confiance en soi, Coup surnaturel, Coups précis, Esquive, Maître d'armes, Magie destructrice, Magie sanglante, Réflexes éclairs, Riposte, Vivacité

Équipement additionnel : une épée de qualité supérieure, un habit de cour, un habit de bourgeois, un chapeau à plumes, des gants et une armure légère (plastron de cuir).

NÉCROMANCIEN

« La mort est quelquefois un châtiment ; souvent c'est un don ; pour plus d'un, c'est une grâce. »

La magie nécromantique est un sombre savoir, interdit dans tout le Monde connu. Parler aux défunts, manipuler les cadavres et bénéficier des pouvoirs destructeurs de la Mort sont des actes tabous qui encourent la torture et le bûcher. Les nécromants suivent leur apprentissage dans un culte secret, qui doit sans cesse ruser, soudoyer ou menacer, pour obtenir les cadavres des cimetières et des fosses communes dont il a besoin.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	2	3	0	2	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	1	1	0	0	5	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Domaine magique (Nécromancie), Domaine magique (au choix), Histoire, Légendes, Médecine, Occultisme, Premiers soins, Religion, Résistance aux maladies, Résistance à la magie

Talents : Calme, Compagnon animal, Doué (END) ou Doué (VOL), Esprit gardien, Magie contrôlée, Magie destructrice, Magie innée, Magie insidieuse, Magie sanglante, Résistance magique

Équipement additionnel : un stylet

SORCIER

« Tout est magie, ou rien. »

Les sorciers ont été formés dans un collège de magie, très cher et élitiste. Ils viennent pour la plupart d'un milieu bourgeois ou aristocratique, à moins qu'ils aient bénéficié de l'aide d'un mécène qui a cru en leur potentiel. Leur formation, très complète, leur donne un choix varié de domaines magiques à étudier.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	1	1	0	2	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	1	3	1	0	5	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Botanique, Courage, Domaine magique (au choix), Domaine magique (au choix), Légendes, Lettres, Occultisme, Potions et remèdes, Résistance à la magie, Se cacher

Talents : Calme ou Coup surnaturel, Compagnon animal ou Dévoué serviteur, Doué (CNS) ou Doué (VOL), Esprit gardien, Magie contrôlée ou Magie destructrice, Magie sanglante, Magie invisible, Magie innée, Nyctalopie, Sort fétiche

Équipement additionnel : une amulette, une bague ou une baguette de bois, gravée de symboles occultes



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAINE

Archétype CORBEAU

Carrière(s) NÉCROMANCIENNE

Vices & vertus Prudente +1, Envieuse +1

Fille unique de fossoyeur, vous avez vu votre père enter-
rer les cadavres qu'on lui apportait chaque semaine.
Puis vint la peste, et on lui en apportait chaque jour. De soli-
tude, vous avez commencé à parler seule, puis aux morts en
imaginant leurs réponses et leurs besoins. Une nuit pourtant,
les morts ont commencé à vous répondre dans votre esprit, à
vous appeler par votre nom, ils semblaient attendre quelque
chose de vous. Vous entendiez leurs cris dans votre sommeil, si
bien que de peur, vous avez quitté votre foyer hanté. Mais
leurs esprits vous ont suivi et vous enseignent aujourd'hui ce
que les lettrés appellent « Nécromancie ».

ATOUTS

Domaine magique : Nécromancie +5

Magie destructrice : dégâts magiques +1

Esprit gardien : +*MAG* Protection (1X/S)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	35	■■■■■■■	<input type="text"/>
CONNAISSANCES	40	□□□■	<input type="text"/>
DISCRÉTION	40	□□□■	<input type="text"/>
ENDURANCE	35	□□□■	<input type="text"/>
FORCE	30	■■■■■■■	<input type="text"/>
HABILETÉ	35	□□■	<input type="text"/>
MAGIE	40	□□□□■	<input type="text"/>
MOUVEMENT	35	■■■■■■■	<input type="text"/>
PERCEPTION	20	□■	<input type="text"/>
SOCIABILITÉ	25	□■	<input type="text"/>
SURVIE	30	■■■■■■■	<input type="text"/>
TIR	20	■■■■■■■	<input type="text"/>
VOLONTÉ	30	□□□□■	<input type="text"/>

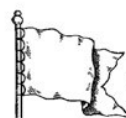
VITALITÉ 16

SANG-FROID 17

Utiliser le SF: +1Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Robe élimée
Stylet (DG RU+1)
Main de papier (20 pages),
plume et encrier
4 livres occultes reliés
Divers ingrédients étranges
Gibecière (couverture, ra-
tions, gourde de bon vin)

SORTS

Tours : Catalepsie, Lien
cadavérique, Vision de nuit,
Voir les esprits

Sortilèges :

Spiritisme ○

Lame vampire de Shaula ○

Réveil des morts ○

Crânes enchantés ○



PARIAS, GUEUX & TRAINÉ-MISÈRES

La misère frappe dans chaque pays et elle est particulièrement visible dans les villes, là où les gueux et les indigents s'entassent pour y trouver de quoi vivre. Ces pauvres hères vivent de la mendicité ou de métiers si dégradants et avilissants, que nul honorable travailleur n'oserait les pratiquer de peur de voir son nom sali.

Ils sont souvent porteurs de diverses maladies de peau et il suffit de les regarder pour deviner leur condition, tant leurs disgrâces physiques et leurs habits crasseux parlent d'eux-mêmes.



POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ hardes de gueux
- ♦ couteau ou gourdin
- ♦ sac en toile contenant un bol en bois et 1d10 rations de piètre qualité
- ♦ gourde d'eau ou de mauvais vin
- ♦ *END* pièces de cuivre

CHIFFONNIER

« Au pourceau, l'ordure ne pue point. »

Les rues des villes sont constellées d'ordures que nettoient les porcs... et les chiffonniers. Traînant derrière eux une carriole, ils ramassent tout ce qui peut être encore mangé, rafistolé ou revendu. Charognards vivant au jour le jour, ils gardent toujours l'espoir de faire une jolie trouvaille, quitte à se battre entre eux pour un vêtement démodé jeté par un aristocrate.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	2	5	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	1	3	0	2	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Arme légère (au choix), Faire pitié, Fouille, Milieu naturel (au choix), Pugilat, Renseignements, Repérage, Résistance aux privations, Résistance aux maladies, Se cacher

Talents : Bagarre, Compagnon animal, Doué (END), Doué (PER), Doué (SUR), Inoffensif, Instinct de survie, Nyctalopie ou Sauvegarde, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : une carriole, trois besaces contenant divers objets trouvés dans les ordures

ÉGOUTIER

« Gagner dans le commerce de la boue vaut mieux que de perdre dans celui du musc. »

Les égoutiers sont chargés de l'entretien des conduits d'évacuation des eaux usées des grandes villes. A longueur de journée, ils pataugeant dans l'eau crasseuse et évoluent dans l'obscurité des souterrains. C'est un métier aussi dangereux pour le corps que pour l'esprit.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	2	4	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	0	4	0	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme légère (au choix), Contorsion, Courage, Déplacement silencieux, Écoute, Escalade, Nata-tion, Orientation ou Vigilance, Repérage, Résistance aux maladies

Talents : Calme, Combat au sol ou Sauvegarde, Compagnon animal, Doué (END), Doué (SUR), Doué (VOL), Esquive, Instinct de survie, Nyctalopie, Solidité

Équipement additionnel : un bâton, une lanterne, une corde de 10 mètres, une étoffe pour le nez, des hautes bottes de cuir souple

MENDIANT

« Le mendiant ne craint pas les revers de fortune. »

Les mendiants vivent de la charité d'autrui. Enfants, adultes ou vieillards, ils inspirent la pitié par leur physique maladif ou repoussant et par leurs lamentations. Si certains n'ont connu que la rue, d'autres sont des paysans dont la ferme a brûlé, ou d'anciens soldats blessés au combat et abandonnés à leur triste sort.

On leur confie parfois une tâche contre quelques pièces de cuivre (comme les « clochards », chargés de sonner les cloches des églises).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	4	5	0	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	2	2	0	2	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Arme de mêlée légère (au choix), Déplacement silencieux, Faire pitié, Fouille, Persuasion, Pugilat, Renseignements, Repérage, Résistance aux maladies, Résistance aux privations ou Se cacher

Talents : Compagnon animal, Coup en traître, Distraction, Doué (DIS), Doué (END), Doué (PER), Inoffensif, Insaisissable, Instinct de survie ou Réflexes éclairs, Nyctalopie

Équipement additionnel : une sébile, un bâton

PROSTITUÉ

« Putain par misère n'est pas putain. »

Les prostitué(e)s n'ont échappé à la mendicité que grâce à leurs charmes. La majorité sont de pauvres filles des campagnes qui n'ont pas pu trouver un travail en ville, et se sont résolues à vendre leur corps pour quelques pièces d'argent. Certaines sont des « filles à soldats » suivant le sillage des armées, mais il existe aussi des « courtisanes » de palais à la beauté étourdissante, vivant dans un luxe inaccessible au commun.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	1	3	3	0	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	5	0	0	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Charme, Contorsion, Danse, Écoute, Renseignements, Repérage, Résistance aux maladies, Résistance aux privations, Se cacher, Sexualité

Talents : Calme, Distraction, Doué (DIS), Doué (END), Doué (SOC), Fascination, Mensonge éhonté, Provocation, Relations, Résilience

Équipement additionnel : des habits affriolants, un nécessaire à maquillage, une fiole de parfum à moitié vide

RATIER

« Un rat en amène un autre. »

Pour endiguer la prolifération de la vermine, les bourgmestres paient une pièce de cuivre par rat tué. Les ratiers y voient une opportunité lucrative et ont donc fait de la chasse au rat leur métier. Ils parcourent les rues, les caves et les souterrains à la recherche de ces rongeurs pour les pendre par la queue à une perche qu'ils portent en trophée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	2	4	1	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	4	0	3	1	3	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Arme de mêlée (légère au choix), Contorsion, Déplacement silencieux, Écoute, Pièges, Pistage, Repérage, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons

Talents : Calme, Combat au sol, Compagnon animal, Coup du prédateur, Doué (END), Doué (PER), Doué (SUR), Instinct de survie, Nyctalopie, Second souffle

Équipement additionnel : arme de mêlée légère, perche où sont cloués 1D10 rats, lanterne, corde de 10 mètres, chien petit mais vicieux ou deux chats dressés, sifflet en terre cuite, boulettes de pain empoisonnées

REBOUTEUX

« Le soleil est l'œil du jour, comme la lune l'œil de la nuit. »

Les rebouteux sont des sorciers de village, souvent mis au ban de la société pour leurs capacités étranges. On les méprise en public mais on fait discrètement appel à eux à la moindre difficulté. Ils soignent pour un repas chaud ou quelques pièces, mais ont aussi la réputation d'empoisonner les récoltes si on leur cause du tort.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	2	2	4	0	2	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	1	1	4	0	4	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Animaux, Botanique, Domaine magique (au choix), Légendes, Milieu naturel (au choix), Potions et remèdes, Poisons, Premiers soins, Résistance aux maladies, Se cacher

Talents : Calme, Doué (END), Doué (SUR), Esprit gardien ou Instinct de survie, Guérison rapide, Mains blanches, Magie contrôlée, Magie invisible, Magie sanglante, Nyctalopie

Équipement additionnel : bâton de marche, besace contenant poudres, onguents et ingrédients étranges

TRAFIQUANT DE CADAVRES

« Du cimetière nul ne revient. »

Dans la plupart des pays, il est interdit de se servir d'un cadavre même pour l'étudier. C'est pourquoi les érudits font parfois appel à des trafiquants pour leur apporter des corps et progresser dans leur science. Payés selon la « fraîcheur » du cadavre, ces voleurs hantent les cimetières et les fosses communes et ne sont point regardants quant à leur employeur : un étudiant ambitieux ou un nécromant paieront du même or.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	4	4	3	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	0	2	0	4	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Déplacement silencieux, Légendes, Premiers soins, Repérage, Résistance à la magie, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Se cacher, Travaux de force

Talents : Calme, Combat au sol, Coup en traître, Doué (DIS), Doué (END), Doué (VOL), Nyctalopie, Résilience, Second souffle, Solidité

Équipement additionnel : arme de mêlée légère, pèlerine sombre, gants, étoffe cache-nez, pelle, carriole

VAGABOND

« Si tu n'as pas étudié, voyage. »

Le vagabond n'a ni terre pour le nourrir, ni famille pour le soutenir : il parcourt le pays et trouve de quoi manger les jours fastes, tandis qu'il se serre la ceinture les autres jours. On lui offre le gîte et le couvert s'il est porteur de bonnes nouvelles, mais les vagabonds sont vus comme des fainéants qui méritent leur destin. Ils sont parfois arrêtés et battus pour « vagabondage » ou chassés des villes sur ordre royal.

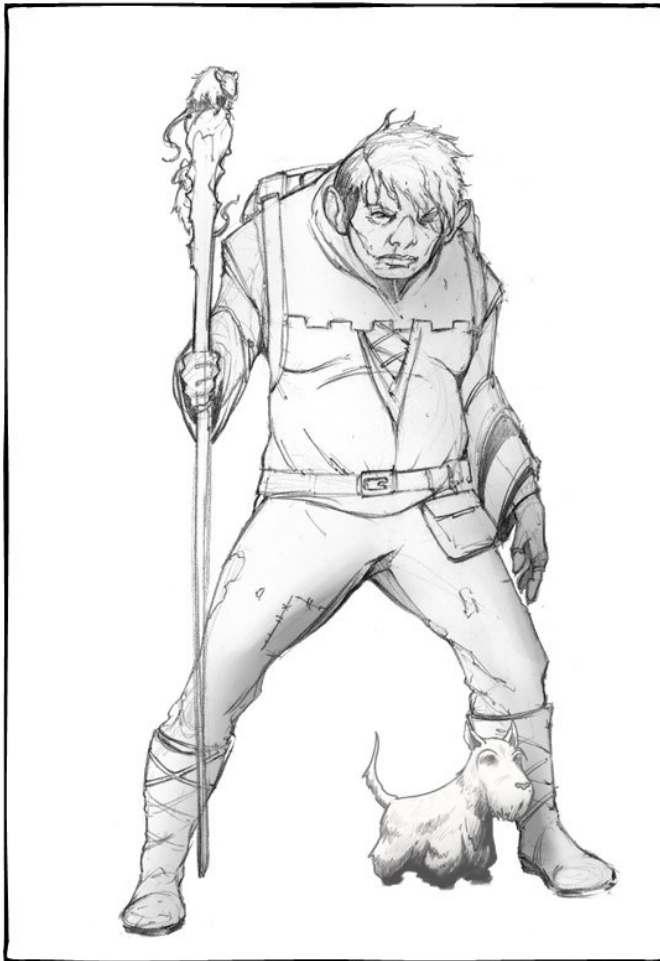
COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	2	4	1	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
4	2	2	4	1	2	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Arme de tir (au choix), Course, Escalade, Milieu naturel (au choix), Natation, Orientation, Repérage, Résistance aux privations, Résistance aux maladies

Talents : Calme, Chance insolente, Compagnon animal, Distraction ou Esquive, Doué (END) ou Doué (SUR), Festoyeur, Guérison rapide, Instinct de survie, Nyctalopie, Solidité

Équipement additionnel : une arme de mêlée (légère) et un bâton de marche



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype LOUP

Carrière(s) RATIER

Vices & vertus Valeureux +1, Cruel +1

C'est la misère qui vous a poussé à vivre de la chasse. Mais pas la chasse au beau gibier qu'on retrouve sur les tables des seigneurs, non. La chasse aux rats. Cette vermine qui prolifère dans les rues, les maisons et les souterrains, celle qui détruit les réserves et apporte la maladie, elle est votre gagne-pain, et chaque cadavre apporte sa pièce auprès du bourgmestre. Peu bavard, vous préférez bien souvent la compagnie des bêtes—surtout celle de votre chien—à celle des hommes.

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	45	□□■	□
CONNAISSANCES	30	■	□
DISCRÉTION	35	□□■	□
ENDURANCE	35	□□□■	□
FORCE	40	□■	□
HABILETÉ	35	□□■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	35	□□■	□
PERCEPTION	35	□□□■	□
SOCIABILITÉ	25	■	□
SURVIE	30	□□■	□
TIR	40	□■	□
VOLONTÉ	40	□□■	□

VITALITÉ 19

SANG-FROID 18

Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE

ATOUTS

Pièges +10
Nyctalopie

10 INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Hardes de gueux
Gourdin (DG RU +1) Choc, Fragile (doublé)
Épée courte (DG RU+3)
Perche où sont cloués des rats
Lanterne, corde de 10 mètres,
Chien petit mais vicieux
Sifflet en terre cuite, boulettes de pain empoisonnées



PAYSANS, MARINS & FORESTIERS

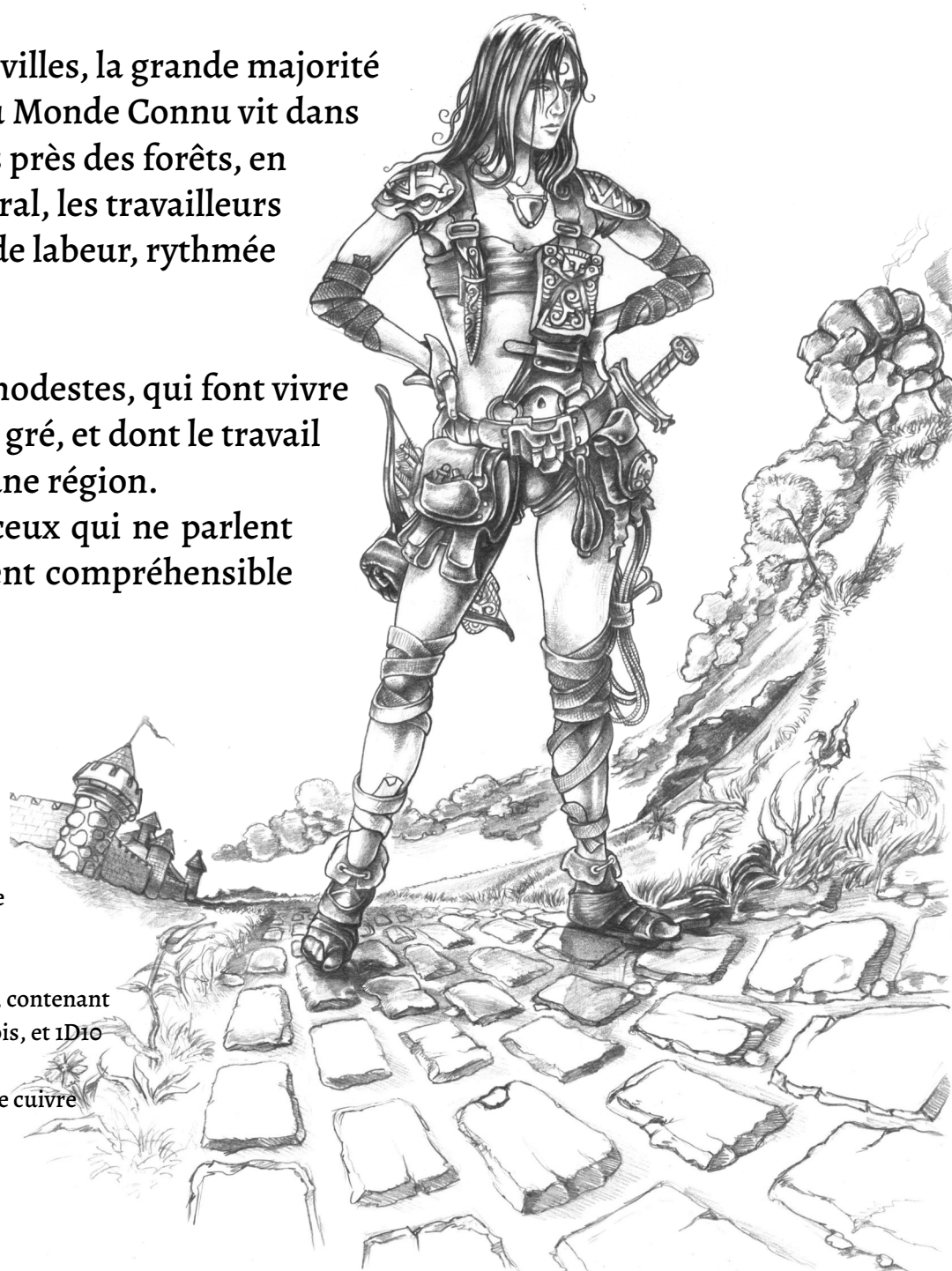
Malgré l'essor des villes, la grande majorité des habitants du Monde Connu vit dans les campagnes. Installés près des forêts, en montagne ou sur le littoral, les travailleurs ruraux mènent une vie de labeur, rythmée par les saisons.

Ce sont des personnes modestes, qui font vivre leur famille bon gré mal gré, et dont le travail essentiel nourrit toute une région.

Isolés, nombreux sont ceux qui ne parlent qu'un patois difficilement compréhensible pour les étrangers.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ◆ Vêtements de vilain
- ◆ Arme de mêlée légère
- ◆ Couteau *ou* animal de compagnie
- ◆ Bâton de marche
- ◆ Gourde d'eau *ou* de vin
- ◆ Gibecière *ou* un gros sac en toile, contenant une fine couverture, un bol en bois, et 1D10 rations de voyage
- ◆ 1D10 + *HAB* *ou* *END* pièces de cuivre



BATELIER

« Celui qui ne sait pas manœuvrer un bateau déteste les méandres du fleuve. »

L'écrasante majorité du transport de marchandises se fait par voie fluviale, et les bateliers sont les convoyeurs qui officient sur ces cours d'eau. Ils doivent piloter avec précision leur embarcation de façon à passer entre les autres bateaux, négocier les prix du voyage et d'amarrage, et défendre leur cargaison en cas d'attaques de brigands ou de soudards en maraude.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	2	3	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	3	2	3	1	2	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Canotage, Commerce, Langue étrangère (au choix), Milieu naturel (au choix), Natation, Navigation, Orientation, Renseignements, Repérage, Résistance aux maladies

Talents : Calme, Confiance en soi, Doué (PER), Doué (SUR), Esquive, Gardien, Instinct de survie, Sauvegarde, Sixième sens, Solidité

Équipement additionnel : barque, filet

BERGER, PÂTRE

« Mouton d'un bon berger ne meurt jamais. »

Le berger est chargé d'élever et de garder des troupeaux de bêtes pour le compte d'un propriétaire (il est rare qu'il soit libre et qu'il dispose de son propre troupeau). Il mène une vie rude, solitaire, et parfois dangereuse, car il doit défendre ses bêtes contre les loups ou les voleurs de bétail.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	1	4	2	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	0	4	2	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Arme de tir (fronde), Écoute, Élevage, Milieu naturel (au choix), Orientation, Pistage, Repérage, Résistance aux maladies, Soins des animaux

Talents : Calme, Compagnon animal, Doué (END) ou Doué (MOU), Doué (PER), Doué (SUR), Esquive, Instinct de survie, Guérison rapide ou Solidité, Sauvegarde, Tir du chasseur

Équipement additionnel : fronde et 10 munitions, gilet de laine, bonne couverture, flûte, chien de garde aux poils longs

BÛCHERON

« Du premier coup ne tombe pas l'arbre. »

Les grands défrichements ont encore cours sur Thalios : on abat le bois autant pour les besoins de construction que pour bénéficier de nouvelles terres à cultiver. Les bûcherons travaillent souvent pour le compte d'un seigneur, mais il existe des confréries de bûcherons indépendantes, qui bénéficient du statut de guilde.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	0	4	5	2	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	1	4	0	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (haches & masses), Milieu naturel (au choix), Milieu naturel (forêt), Premiers soins, Pugilat, Orientation, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Travail du bois ou Travaux de force

Talents : Calme, Compagnon animal, Coup du prédateur, Coups puissants, Doué (END), Doué (FOR), Doué (SUR), Instinct de survie, Sauvagerie, Solidité

Équipement additionnel : cognée, quelques plantes médicinales contre le poison

CHASSEUR, TRAPPEUR

« Quand le chasseur rentre avec des champignons, on ne lui demande pas des nouvelles de sa chasse. »

Le chasseur peut aussi bien travailler pour le compte d'un propriétaire terrien, que vivre de sa chasse en braconnant sur des terres qui ne lui appartiennent pas. Dans tous les cas, ces individus ont appris à connaître la nature, les animaux, le pistage, la pose de collets et bien sûr le tir à l'arc.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	3	2	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	2	0	5	4	1	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Animaux, Botanique, Arme à distance (arc), Arme de mêlée (couteaux), Déplacement silencieux, Milieu naturel (au choix), Orientation, Pièges, Pistage, Repérage

Talents : Calme, Compagnon animal, Coup du prédateur, Doué (DIS), Doué (SUR), Esquive ou Festoyeur, Instinct de survie, Second souffle, Tir du chasseur, Tir précis

Équipement additionnel : un arc long et 10 flèches, deux collets, un nécessaire antipoison

GUIDE-CONVOYEUR

« La tête conduit, l'œil guide, et la main mène. »

Les routes sont peu sûres : les brigands sont courants et des créatures féroces rôdent dans les forêts. Les guide-convoyeurs sont embauchés pour escorter et protéger des caravanes de marchands ou de voyageurs assez prudents et fortunés pour faire appel à leurs services. Ils connaissent bien la région, sont réputés pour leur vigilance, et savent manier une arme en cas de besoin.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	0	2	2	2	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	3	0	4	3	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Attelages, Écoute, Équitation, Milieu naturel (au choix), Milieu naturel (au choix) ou Courage, Orientation, Premiers soins, Repérage

Talents : Calme, Coup du prédateur, Doué (PER), Doué (SUR), Gardien, Instinct de survie, Riposte, Solidité, Sixième sens ou Sauvegarde, Tir du chasseur

Équipement additionnel : cheval avec selle et harnais, corde, lanterne, sifflet en terre cuite

MARIN

« Que celui qui n'a pas le pied marin reste à terre. »

Les marins s'assurent du bon fonctionnement du bateau sur lequel ils travaillent. La plupart ne font que longer les côtes pour acheminer des marchandises dans les grands ports, mais de plus en plus d'explorateurs réussissent à réunir suffisamment de fonds pour monter une expédition et tenter de traverser l'océan pour y découvrir de nouvelles terres.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	0	0	4	3	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	2	2	1	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Canotage ou Courage, Escalade, Jeux, Navigation, Natation, Nœuds ou Orientation, Pugilat, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies

Talents : Bagarre, Chance insolente, Doué (END), Doué (HAB), Festoyeur, Instinct de survie, Second souffle, Sauvegarde, Solidité, Vivacité

Équipement additionnel : corde de 10 mètres et grappin, arme de mêlée (simple), bouteille d'alcool

PAYSAN, JOURNALIER

« Le paysan est aussi fier sur son fumier que le noble en son château. »

Les paysans cultivent la terre et nourrissent le seigneur en échange de sa protection. Ils constituent le gros de la population des travailleurs : ils sont laboureurs, fermiers, journaliers (aubains), éleveurs... Leur vie est rude, et peu vivent après quarante ans. En plus de nourrir le seigneur grâce à leurs récoltes, ils sont aussi conscrits lors des guerres et doivent défendre le royaume en cas d'attaque.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	0	1	4	2	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	2	3	1	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Agriculture, Animaux, Course, Milieu naturel (au choix), Milieu naturel (au choix) ou Orientation, Pugilat, Renseignements, Repérage, Résistance aux privations, Résistance aux maladies

Talents : Bagarre, Esquive, Calme, Compagnon animal, Doué (END), Doué (HAB) ou Doué (SUR), Festoyeur, Inoffensif, Instinct de survie, Solidité

Équipement additionnel : fronde ou fourche

PÊCHEUR

« L'eau trouble est le gain du pêcheur. »

Qu'ils travaillent le long des côtes, sur un lac ou sur un cours d'eau, les pêcheurs vivent modestement du fruit de leur pêche au jour le jour. Ils revendent ensuite le surplus de poissons au village le plus proche pour subvenir à leurs besoins et à ceux de leur famille.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
1	0	1	3	2	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	3	2	4	1	2	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Canotage, Milieu naturel (au choix), Natation, Navigation, Orientation, Pêche, Renseignements, Repérage, Résistance aux maladies, Travaux de force

Talents : Calme, Chance insolente, Compagnon animal, Doué (END), Doué (HAB), Doué (PER), Doué (SUR), Festoyeur ou Inoffensif, Instinct de survie, Solidité

Équipement additionnel : barque, canne à pêche, fil et hameçons, filet



BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype LION

Carrière(s) BÛCHERON

Vices & vertus Valeureux +1, Luxurieux +1

Rebelle dans l'âme, vous parlez trop souvent sans réfléchir en vous fiant aux conseils de votre mère de toujours dire la vérité. Cette insolence a provoqué le courroux du seigneur mais impossible pour vous de vous excuser. Vous réfugiant dans la forêt, vous multipliez les provocations (brigandage, braconnage) et claironnez haut et fort vos victoires dans les villages où vous aviez des amis.

Lorsque le seigneur a mis votre tête à prix, votre vie est devenue soudainement un enfer : vous avez été trahi et, la mort dans l'âme, vous avez décidé de fuir.

ATOUTS

Coup du prédateur (+*SUR* aux dégâts) 1x/S

Solidité (+2 PV)

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	40	□□□■	□
CONNAISSANCES	30	■	□
DISCRÉTION	30	■	□
ENDURANCE	35	□□□■	□
FORCE	40	□□□■	□
HABILETÉ	35	□□■	□
MAGIE	00	■	□
MOUVEMENT	35	□□■	□
PERCEPTION	30	□■	□
SOCIABILITÉ	40	□■	□
SURVIE	40	□□□■	□
TIR	25	■	□
VOLONTÉ	35	□□■	□

VITALITÉ 20

SANG-FROID 17

Utiliser le SF : +1Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Vêtements de vilain

Cognée (DG RU +4)

Couteau (DG RU +3)

Bâton de marche (DG RU +2)

Gourde de vin

Plantes médicinales anti-poison



RELIGIEUX, DÉVOTS & MOINES

Les prêtres pratiquent les actes liturgiques et président aux cérémonies religieuses. Ils occupent une place privilégiée au sein de la société : ils sont l'intermédiaire entre le divin et les hommes et sont très respectés pour cela.

Ils n'ont pas à travailler pour vivre, et sont nourris et logés grâce à un impôt prélevé sur les basses classes. Cependant, leur quotidien n'est pas des plus faciles car ils vouent leur existence entière au savoir, au chant sacré, à l'écriture et à l'enseignement de leur religion.

POSSESSIONS DE DÉPART

- ♦ Habit religieux : robe ou froc, de la couleur autorisée par le culte
- ♦ Vêtements de voyage
- ♦ Symbole sacré
- ♦ Chapelet
- ♦ Sac en toile contenant un bol en bois, et 1d10 rations
- ♦ Gourde d'eau ou de vin
- ♦ Bourse avec 1D10 + *CNS* pièces d'argent



CHASSEUR DE MAGES, PURGISTE

« Mieux vaut mourir pur que vivre souillé. »

Les purgistes sont mandés par l'Église pour traquer les sorciers qui usent de magie noire. Pragmatiques, ténaces, prudents, ils sont aussi bien guerriers que mages, ce qui en fait des adversaires redoutables. L'Église demande des preuves rapides de leur efficacité, si bien qu'ils peuvent parfois pendre ou brûler un innocent sur une simple présomption de sorcellerie.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	1	2	2	2	0	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	2	1	1	3	3	

Niveau de vie : ordinaire

Spécialités : Arme de mêlée ou Arme à distance (au choix), Domaine magique (lié à la religion), Équitation, Occultisme, Persuasion, Religion, Renseignements, Repérage, Résistance à la magie, Torture

Talents : Calme, Coup surnaturel, Résistance magique, Doué (PER), Doué (VOL), Esprit gardien, Magie contrôlée, Mémoire sans faille ou Sain d'esprit, Solidité, Souffle de vie

Équipement additionnel : livre saint, arme de mêlée (au choix), arme à distance (au choix), cheval avec selle et harnais, armure légère, torche, corde de dix mètres

DRUIDE

« Tant qu'il a de la sève, l'arbre ne tombe pas. »

Les druides vénèrent d'anciennes divinités sauvages, imprévisibles et cruelles, qui incarnent l'eau, le vent, le tonnerre, les arbres ou les animaux. Ils sont conseillers et prêtres de leur communauté et leur tradition orale fait qu'ils ne savent bien souvent ni lire ni écrire.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	2	1	3	1	2	4
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	2	1	4	0	3	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Animaux, Botanique, Domaine magique (élémentaire), Domaine magique (Voie animale), Légendes, Milieu naturel (au choix), Orientation ou Pistage, Potions et remèdes, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons

Talents : Calme, Compagnon animal, Coup du prédateur ou Coup surnaturel, Doué (SUR) ou Doué (VOL), Fascination, Instinct de survie, Magie innée, Magie sanglante, Solidité, Sort fétiche

Équipement additionnel : bâton orné d'une tête d'animal sculptée, fourrure, serpe ou couteau bien aiguisé et nécessaire anti-poison

FANATIQUE

« Le fanatisme est un monstre qui ose se dire le fils de la religion. »

À la suite d'un événement tragique, une injustice ou une vision mystique, les fanatiques ont voué leur existence entière à servir leur religion. Leur devoir est de suivre à la lettre tous ses préceptes et d'affronter arme à la main tous les êtres considérés comme impurs (cette définition varie considérablement selon leur religion).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	1	4	2	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	2	1	2	4	

Niveau de vie : misérable

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Courage, Discours, Occultisme, Persuasion, Premiers soins, Pugilat, Religion, Résistance aux privations, Résistance à la magie

Talents : Bagarre ou Calme, Coups puissants, Cri de guerre, Doué (END), Doué (VOL), Gardien, Inspiration, Résilience, Sauvegarde, Solidité

Équipement additionnel : un livre saint, une arme de mêlée (au choix), une torche ou un tambourin

MOINE, NONNE

« Un vrai moine n'a qu'une patrie, son couvent »

Les moines vivent sous une règle commune et séparés du monde (du « Siècle »), dans des monastères. Il existe des ordres de moines riches qui perçoivent des pensions et accumulent les dons, et des ordres mendiants qui préconisent la pauvreté pour se rapprocher du Divin. Ils étudient les textes sacrés, les simples (plantes médicinales), et prient pour le salut des âmes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	1	2	0	3	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	2	3	3	0	5	

Niveau de vie : pauvre

Spécialités : Arts, Astrologie, Botanique, Histoire, Lettres, Potions et remèdes, Premiers soins, Religion, Résistance aux maladies, Travail d'un matériau (au choix)

Talents : Calme, Doué (CNS), Doué (HAB), Doué (VOL), Mains blanches, Mémoire sans faille, Polyglotte ou Sain d'esprit, Sommeil léger, Résistance magique, Second souffle

Équipement additionnel : livre saint, livre sur un domaine précis (Histoire, Religion, Botanique...), deux mains de papier (20 pages), deux plumes et encrier, 1D10 bougies, plantes médicinales ou mule

INITIÉ

« À Dieu la gloire, au prêtre la chandelle. »

Les initiés sont des prêtres qui ont le Don, et qui ont donc la capacité de lancer des sorts liés à leur religion. Ils disposent d'un statut spécial dans la hiérarchie cléricale, car on les considère comme des « âmes choisies ».

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	4	1	2	0	2	5
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	1	3	1	0	6	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Courage, Diplomatie, Domaine magique (lié à la religion), Domaine magique (lié à la religion), Histoire ou Légendes, Lettres ou Persuasion, Premiers soins, Religion, Résistance à la magie, Résistance aux maladies

Talents : Calme, Doué (CNS) ou Doué (VOL), Esprit gardien, Mains blanches, Magie innée, Polyglotte, Résilience, Résistance magique, Sain d'esprit, Sort fétiche ou Souffle de vie

Équipement additionnel : livre saint, une main de papier (20 pages), une plume et un encrier, 1D10 bougies

INQUISITEUR

« Une société sans religion est comme un vaisseau sans boussole. »

La terrible Inquisition de la Sainte Papauté est présente dans toutes les villes civilisées des XIII Royaumes. Ses membres sont des juges de l'Église, chargés de condamner les actes impies, de déceler les foyers d'hérésie et de les réduire en cendres. *Note : ce profil est valable pour les inquisiteurs « de terrain ». Pour un profil tourné uniquement sur la procédure légale, optez pour celui d'Avocat.*

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
3	3	0	2	2	0	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
1	2	2	0	2	4	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme de mêlée (au choix), Courage, Domaine magique (lié à la religion), Intimidation, Intuition, Occultisme ou Persuasion, Religion, Repérage, Renseignements, Torture

Talents : Calme, Coups puissants, Doué (CNS) ou Doué (VOL), Esprit gardien, Magie innée, Résilience, Résistance magique, Sain d'esprit, Solidité, Souffle de vie

Équipement additionnel : arme de mêlée (simple), livre saint, main de papier (20 pages), plume et encrier, 1D10 bougies

PRÊCHEUR, MISSIONNAIRE

« À quoi sert la lumière du soleil, si on a les yeux fermés. »

La mission des prêcheurs consiste à convertir des populations à leur religion. Dans les Treize Royaumes par exemple, de nombreux villages isolés continuent de croire en des divinités païennes, et le clergé d'Abel fait en sorte de ramener ces âmes « dans le droit chemin » en y envoyant ses missionnaires.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
0	5	0	2	0	1	3
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
0	2	6	1	0	4	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Charme, Discours, Écoute, Intuition, Lettres, Noblesse et politique, Persuasion, Renseignements, Religion, Se cacher

Talents : Calme, Chance insolente ou Mensonge éhonté, Dévoué serviteur, Doué (CNS), Doué (SOC), Doué (VOL), Fascination, Inoffensif, Inspiration, Polyglotte

Équipement additionnel : trois livres saints, une main de papier (20 pages), une plume et un encrier

TEMPLIER, CHEVALIER D'ABEL

« Celui qui ne punit pas le mal, l'invite. »

Les templiers sont le bras armé de l'Église, chargés de défendre des lieux saints, de guerroyer dans les croisades, et de conquérir des territoires — jugés anathèmes — pour le compte du Pape. Durant leur formation de moine-soldat, ils ont aussi bien appris à lire et réciter les textes sacrés, que l'équitation ou le maniement de la lance ou de la masse d'armes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
4	3	0	3	3	0	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
2	1	1	0	3	4	

Niveau de vie : aisé

Spécialités : Arme lourde (au choix), Arme de mêlée (au choix), Courage, Diplomatie, Équitation, Lettres ou Repérage, Premiers soins, Religion, Résistance à la magie, Stratégie

Talents : Calme, Coups puissants ou Tireur d'élite, Coup surnaturel, Doué (END), Doué (VOL), Gardien, Maîtrise du bouclier, Maître d'armes ou Port d'armure, Résilience, Solidité ou Souffle de vie

Équipement additionnel : livre saint, deux armes de mêlée (au choix), une armure moyenne ou lourde, un bouclier ou un arc, un cheval avec sa selle et son harnais, une lanterne



Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	30	■■■■■■■	<input type="text"/>
CONNAISSANCES	50	□□□□■	<input type="text"/>
DISCRÉTION	35	□□■■■■■	<input type="text"/>
ENDURANCE	30	□□■■■■■	<input type="text"/>
FORCE	30	■■■■■■■	<input type="text"/>
HABILETÉ	35	□□■■■■■	<input type="text"/>
MAGIE	40	□□□□■	<input type="text"/>
MOUVEMENT	30	■■■■■■■	<input type="text"/>
PERCEPTION	30	□■■■■■■	<input type="text"/>
SOCIABILITÉ	35	□□□■■■■	<input type="text"/>
SURVIE	25	□■■■■■■	<input type="text"/>
TIR	20	■■■■■■■	<input type="text"/>
VOLONTÉ	40	□□□□■	<input type="text"/>

VITALITÉ 16

SANG-FROID 21

Utiliser le SF: +1 Avantage: 2, Relancer un échec: 4, Relancer un échec critique: 6

DESTIN 3

EXPÉRIENCE

BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang HUMAIN

Archétype VAUTOUR

Carrière(s) INITIÉ

Vices & vertus Humble +1, Prudent +1

Notable de votre région, vous étiez respecté pour votre savoir, votre Don, et votre talent pour soigner les autres... même si rares étaient ceux qui appréciaient vos richesses et votre humour douteux. Mais une nuit, des hommes d'armes vous ont emmené de force soigner l'enfant d'un homme de pouvoir. Et vous avez échoué. Pire, votre magie l'a tué sur le coup. La douleur des parents s'est muée en colère et s'est abattue sur vous, et le clergé lui-même vous a demandé de partir pour faire oublier ce drame.

ATOUTS

Domaine magique de la Protection +5

Premiers soins +10

Résilience : +*VOL* Protection (1X/S)

Doué (VOL)



INITIATIVE



PROTECTION

ÉQUIPEMENT

Robe, vêtements de voyage
Croix d'Abel, chapelet
Sac en toile (rations, gourde)
La Scriptura (livre sacré)
Plumes, encre, papier

SORTS

Tours : Eau bénite, Lumière,
Purification de l'eau, Guéri-
son cutanée

Sortilèges :

Don divin +20

Guérison des Blessures +10

Arme de Lumière ○

Remède prodigieux ○

Sanctuaire sacré ○



Les premiers rôles disposent d'atouts qui font d'eux des personnages uniques. Ces atouts sont les spécialités et les Talents.

ATOUTS DE DÉPART

CHAQUE PJ DÉBUTE avec (*CNS*-1) **Atouts (spécialités et/ou Talents)** à tirer au hasard dans ceux de sa carrière. Le joueur choisit de les répartir comme il le souhaite entre les spécialités et les Talents (équitablement ou non). Par exemple, un personnage avec 35 en Connaissances dispose de 2 Atouts ($3-1=2$), qu'il peut répartir à sa guise : 2 Spécialités et aucun Talent, 2 Talents et aucune Spécialité ou 1 de chaque.

Pour tirer au hasard ses atouts de départ parmi les dix proposés dans sa carrière, on jette 2D10. Chaque résultat désigne un des dix atouts, et on choisit celui qui correspond le plus au PJ. En cas de doublé, on rejette un des dés pour toujours conserver un choix.

SPÉCIALITÉS

LES SPÉCIALITÉS sont les domaines de prédilection du personnage, là où il se sent le plus à l'aise. Chaque carrière présente 10 spécialités.

En termes de jeu, **une spécialité non-martiale (Charme, Déguisement, Équitation...)** donne un bonus de +10% ou +20% au personnage dans ce domaine précis. **Une spécialité martiale (Épées, arcs...) ou magique (Feu, Protection, Voie animale...) procure un bonus de +5%.**

Chaque spécialité ne peut être choisie **qu'une seule fois**. Evidemment, on ne peut choisir une spécialité de Magie si cette compétence est à 0%.

Exemple : Rose est une assassin silencieuse et professionnelle. Avec son 30 en CNS, la joueuse a droit à deux Atouts. Elle prend d'abord une spécialité. Elle lance 2D10 et a le choix entre une spécialité en Arme de mêlée (+5) ou en Déplacement silencieux (+10). Elle choisit la première et opte pour les Couteaux. Balthazar est quant à lui un agitateur, toujours prêt à apporter la discorde sur son passage. Le joueur lance 2D10 et a le choix entre une spécialité en Discours (+10) et une spécialité en Course (+10). Il choisit Discours.

PRÉCISIONS

La spécialité ne s'applique qu'au **test** de compétence, et rien d'autre. Ainsi, de nombreux Talents ou sorts s'appuient sur *l'indice de compétence* du personnage (noté *XXX*), et un joueur avec 35 en MAGIE et une spécialité en Air (+5) pourrait penser que les effets de son sort s'appliquent comme s'il avait un *MAG* de 4, mais il n'en est rien : son *MAG* reste à 3, car la spécialité ne lui procure un bonus que pour le test.

UTILISATION DES SPÉCIALITÉS

Parfois, une spécialité peut s'appliquer à différentes compétences selon l'action. Ainsi, une spécialité en *Pièges* donnera un bonus de +10% pour détecter un piège (test de PER), mais aussi pour poser ou désamorcer ce piège (test d'HAB). De même une spécialité en *Botanique* pourra donner un bonus de +10% pour reconnaître une plante dans la forêt (SUR) mais aussi étudier un ancien précis de botanique (test de CNS).

DESCRIPTION DES SPÉCIALITÉS

Les noms des spécialités parlent d'eux-mêmes, et il ne sera pas nécessaire pour les joueurs de se reporter à cette section pour choisir les leur. En cas de doute, cette section fournit néanmoins des indications plus précises sur leur champ d'application.

SPÉCIALITÉS [+10/+20]

- ♦ **Acrobaties +10** Sauter, faire des pirouettes, garder l'équilibre et se réceptionner lors d'une chute
- ♦ **Agriculture +20** Cultiver la terre au rythme des saisons, connaître le folklore paysan
- ♦ **Animaux +10** Connaître la faune : habitudes, saisons, comportement, valeur, points faibles
- ♦ **Architecture +20** Planifier la construction d'un bâtiment et tout retenir de mémoire
- ♦ **Arts +20** Connaître la peinture, les artistes, l'histoire de l'art, estimer un tableau
- ♦ **Astrologie +20** Connaissance des astres, des constellations, des cycles lunaires
- ♦ **Attelages +10** Conduire un chariot, réparer une roue cassée
- ♦ **Botanique +10** Connaître les plantes : leur utilité, leurs dangers, leur entretien
- ♦ **Canotage +20** Piloter une petite embarcation : canot, barque, radeau, bateau fluvial
- ♦ **Cartographie +20** Tracer une carte, lire une ancienne carte
- ♦ **Charme +10** Séduire, plaire, flatter, se faire remarquer
- ♦ **Cheveux et barbe +20** Couper les cheveux, tailler une barbe, suivre les modes
- ♦ **Chiromancie +20** Lire l'avenir probable d'une personne dans les lignes de la main
- ♦ **Comédie +20** Apprendre un texte, le réciter avec emphase, connaissance des pièces de théâtre
- ♦ **Commandement +10** Diriger une troupe, se faire obéir de ses subalternes
- ♦ **Commerce +10** Négocier un prix en sa faveur, connaître les usages commerciaux
- ♦ **Contorsion +10** Se défaire de liens, se faufiler dans un conduit ou un tunnel étroit
- ♦ **Courage +10** Résister à la peur, à la vision d'un mort-vivant ou d'un démon
- ♦ **Course +10** Courir vite et longtemps
- ♦ **Crochetage +10** Serrurerie, connaître les crochets, détection des pièges de serrure
- ♦ **Cuisine +20** Préparer et assaisonner un plat, connaître des recettes simples ou complexes
- ♦ **Danse +20** Rondes paysannes, danses aristocratiques ou improvisées
- ♦ **Déguisement +10** Maquillage, imitation et travestissement
- ♦ **Déplacement silencieux +10** Se mouvoir discrètement en ville comme à la campagne
- ♦ **Diplomatie +10** Calmer un conflit, négocier un traité en sa faveur
- ♦ **Discours +10** Eloquence, plaidoirie, amener une foule à sa cause, provoquer une révolte
- ♦ **Dissimulation d'objets +10** Cacher un objet sur soi ou dans un lieu
- ♦ **Dressage +10** Calmer une bête, la comprendre et lui apprendre des tours en la récompensant
- ♦ **Droit et usages +10** Connaître les lois, les peines encourues, le système judiciaire
- ♦ **Écoute +10** Entendre des paroles, reconnaître une voix, une mélodie ou un bruit
- ♦ **Élevage +20** Connaître les troupeaux : bovins, ovins, porcins...
- ♦ **Équitation +10** Monter à cheval ou toute autre monture
- ♦ **Escalade +10** Grimper vite et longtemps
- ♦ **Estimation +20** Connaître la valeur d'un bijou, d'un vêtements, d'une arme, d'un objet magique
- ♦ **Etiquette +20** Connaître les usages dans un milieu bourgeois ou aristocratique
- ♦ **Faire pitié +20** Mendier, obtenir la miséricorde d'un ennemi ou gain de cause auprès d'un jury
- ♦ **Fouille +10** Trouver un indice, un objet caché dans une salle ou sur un individu
- ♦ **Gestion +20** Administrer un commerce, un domaine, repérer des erreurs
- ♦ **Jeux +10** Connaître et pratiquer des jeux de dés, de cartes et des paris
- ♦ **Histoire +20** Connaître les grands faits historiques, les batailles, les héros et les traîtres
- ♦ **Ingénierie +20** Manipuler des machines, les concevoir, les saboter
- ♦ **Intimidation +10** Effrayer, faire preuve d'autorité, chantage
- ♦ **Intuition +10** Jauger l'état d'esprit d'une personne, sentir la peur, le mensonge
- ♦ **Joannerie +20** Estimer un bijou, tailler une pierre précieuse
- ♦ **Jonglerie +20** Jongler avec des balles, des couteaux, des torches...
- ♦ **Langage-Démon +10** Comprendre et parler la langue démoniaque
- ♦ **Langue étrangère (spécial)** Comprendre et parler une langue étrangère ou un patois local

- ♦ **Légendes +10** Connaître les mythes et les contes, les héros imaginaires et les monstres bien réels
- ♦ **Lettres +20** Lire, écrire, calligraphier, connaître la littérature, le papier et l'encre
- **Médecine +10** Diagnostiquer des maladies, connaître les remèdes ou l'anatomie
- **Milieu naturel +10** Trouver un abri, faire du feu, connaître les dangers en forêt/montagne/marais...
- **Musique et chant +10** Jouer d'un instrument et chanter juste
- **Natation +10** Se déplacer dans l'eau, plonger, pratiquer l'apnée
- **Navigation +10** Piloter un bateau, s'orienter avec les étoiles, reconnaître un navire
- **Noblesse et politique +20** Connaissance des dynasties, des guerres, des familles nobles, de l'héraldique
- **Nœuds +20** Connaissance de toutes sortes de nœuds, et comment les défaire
- **Occultisme +10** Reconnaître l'usage d'une magie spécifique ou un monstre étrange
- **Odorat-goût +20** Déceler une odeur, un parfum, un goût particulier, un poison
- **Orientation +20** Retrouver son chemin, deviner sa localisation
- **Passe-passe +10** Prestidigitation et tours de passe-passe
- **Parfumerie +20** Reconnaître un parfum, en confectionner
- **Pêche +20** Repérer un poisson, confectionner une canne à pêche, pêcher avec adresse
- **Persuasion +10** Argumenter, convaincre par la raison et non l'émotion
- **Pièges +10** Poser et désamorcer un piège
- **Pistage +10** Reconnaître des empreintes, suivre une piste, traquer un animal
- **Poésie +20** Retenir et composer des poèmes (ou une formule magique !), les réciter avec emphase
- **Poisons +10** Reconnaître l'usage d'un poison, en confectionner
- **Potions et remèdes +10** Reconnaître l'usage d'une potion, en confectionner
- **Premiers soins +10** Faire un garrot, soigner une blessure, éviter une infection
- **Réflexes +10** Plonger pour éviter un danger, rattraper un objet ou une personne qui chute
- **Religions +10** Connaissance des rites, des costumes, des prières, des cultes
- **Renseignements +10** Ecouter les rumeurs, s'adresser aux bonnes personnes
- **Repérage +10** Déceler un détail, une ombre, une bourse bien remplie
- **Résistance à l'alcool +20** Éviter les gueules de bois, garder le contrôle, ne pas vomir
- **Résistance à la magie +10** Résister aux sortilèges donnant la possibilité d'y résister
- **Résistance aux maladies +10** Résister aux maladies et infections des blessures
- **Résistance aux poisons +10** Résister aux venins, poisons et gaz
- **Résistance aux privations +10** Résister à la faim, à la soif et au sommeil
- **Résistance à la chaleur/au froid +20** Résister aux températures étouffantes ou glaciales
- **Se cacher +10** Se dissimuler dans les ombres, derrière un mur, suivre quelqu'un (filature)
- **Sexualité +20** Pratiques érotiques, endurance, moyens de contraception
- **Soins des animaux +10** Soigner les maladies et blessures des animaux
- **Souffle +10** Endurance, apnée, résistance aux gaz et aux miasmes
- **Stratégie +10** Établir une tactique, jauger le terrain, connaître l'ennemi
- **Taromancie +20** Lire l'avenir dans les lames du tarot
- **Torture +10** Passer un prisonnier à la Question
- **Travail de la pierre +20** Maçonnerie, taille de la pierre, sculpture
- **Travail du bois +20** Charpenterie, bûcheronnage, ébénisterie
- **Travail du métal +20** Forge, rognure de monnaie
- **Travail du tissu +20** Couture, estimation du tissu
- **Travaux de force +20** Soulever, maintenir de lourdes charges
- **Ventriloquie +20** Articuler sans remuer les lèvres
- **Vigilance +10** Sentir une présence, sens du danger
- **Vol à la tire +10** Couper une bourse en toute discrétion



SPÉCIALITÉS MARTIALES [+5]

- ♦ **Arcs +5** Tirer à l'arc, confectionner des flèches, réparer une corde cassée
- ♦ **Arbalètes +5** Tirer à l'arbalète, la réparer
- ♦ **Armes d'hast +5** Manier la lance, la hallebarde, la pertuisane...
- ♦ **Arquebuses +5** Tirer avec une arquebuse, l'entretenir et la réparer
- ♦ **Bâtons +5** Manier le gourdin ou le bâton
- ♦ **Bombardes & explosifs +5** Utiliser les bombes artisanales
- ♦ **Canons & balistes +5** Charger, entretenir et déclencher un canon ou une baliste
- ♦ **Couteaux +5** Manier la dague, le poignard, le stylet, la miséricorde...
- ♦ **Couteaux de lancer +5** Lancer un couteau de jet
- ♦ **Deux armes +5** Se battre avec une arme dans chaque main
- ♦ **Épées +5** Manier l'épée courte, large, longue ou bâtarde, le sabre
- ♦ **Escrime +5** Manier la rapière, connaître les grands escrimeurs
- ♦ **Espadons +5** Manipuler l'épée à deux mains et l'espadon
- ♦ **Fléaux +5** Manier le fléau d'armes
- ♦ **Fouets +5** Manipuler le fouet avec précision
- ♦ **Frondes +5** Tirer avec une fronde ou une fustibale
- ♦ **Haches & Masses +5** Se battre à la hache, la hache lourde, la masse d'armes
- ♦ **Javelots +5** Jeter une lance légère, un javelot
- ♦ **Pistolets +5** Tirer au pistolet, le réparer
- ♦ **Pugilat +5** Se battre à mains nues ou avec une arme improvisée, pratiquer la lutte
- ♦ **Tromblons +5** Tirer au tromblon, le manipuler, le réparer



SPÉCIALITÉS MAGIQUES [+5]

- ♦ **Air +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie élémentaire de l'Air
- ♦ **Alchimie +5** Détecter, manipuler, apprendre l'Alchimie
- ♦ **Animalisme +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie de l'Animalisme
- ♦ **Avarice +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale d'Avarice (voir Livre II)
- ♦ **Châtiment +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie du Châtiment
- ♦ **Colère +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale de Colère (voir Livre II)
- ♦ **Divination +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie de la Divination
- ♦ **Eau +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie élémentaire de l'Eau
- ♦ **Enchantements +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie des Enchantements
- ♦ **Envie +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale d'Envie (voir Livre II)
- ♦ **Feu +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie élémentaire du Feu
- ♦ **Gourmandise +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale de Gourmandise (voir Livre II)
- ♦ **Guerre +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie de la Guerre
- ♦ **Illusions +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie des Illusions
- ♦ **Luxure +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale de Luxure (voir Livre II)
- ♦ **Mentalisme +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie du Mentalisme
- ♦ **Nécromancie +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie noire de la Nécromancie
- ♦ **Ombre +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie de l'Ombre
- ♦ **Orgueil +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale d'Orgueil (voir Livre II)
- ♦ **Paresse +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie infernale de Paresse (voir Livre II)
- ♦ **Protection +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie blanche de la Protection
- ♦ **Terre +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie élémentaire de la Terre
- ♦ **Voyage +5** Détecter, manipuler, apprendre la magie du Voyage

TALENTS

LES TALENTS sont des capacités qui rendent les personnages uniques, et **sont réservés aux premiers rôles**. Ainsi, la grande majorité des personnages rencontrés par les PJ n'en auront aucun (les villageois, les bandits, les gardes, l'artisan de la rue, l'aubergiste, etc.). Inutile donc de les connaître dans le détail, car vos PJ disposeront des explications utiles sur leur feuille de personnage, et les rares PNJ dotés de ces Talents n'en auront qu'un ou deux. Il suffira alors de consulter cette section avant la partie pour les avoir en tête.

Les Talents ont des utilités très diverses : ils peuvent être utiles en combat ou durant les interactions sociales, sauver in extrémis un personnage d'une blessure, augmenter un attribut secondaire, etc.

TALENTS DE DÉPART

A la création, si un joueur opte pour un Talent, il doit le tirer au hasard parmi les dix proposés dans sa carrière. Il jette 2D10. Chaque résultat désigne un des dix Talents. Il choisit celui qui lui correspond le plus. En cas de doublé, il rejette un des dés pour conserver un choix entre deux Talents.

Exemple : Le joueur de Balthazar lance 2D10 qui donnent 8 et 9. Il a donc le choix entre Maîtrise de la poudre ou Provocation. Il consulte les descriptions de ces deux Talents et opte pour Provocation, qui permettra à Balthazar d'occasionner des dégâts importants une fois par scène grâce à sa Sociabilité. Il imagine déjà toutes sortes d'insultes pour habiller ce bonus...

UTILISATION DES TALENTS

Les Talents peuvent apporter des effets **permanents**, ou n'être utilisables qu'**une fois par scène** (scène de rencontre, de combat, de poursuite, de voyage, etc.) ou **une fois par jour**.

Un Talent permanent peut très bien cumuler ses effets avec celui d'un Talent utilisable une fois par scène. Par exemple, un personnage qui dispose de Coups puissants ajoute 1 point à ses dégâts de mêlée, même s'il utilise en plus son Talent « Coup de maître ».

Mais on ne peut jamais cumuler les effets de deux Talents de scène, par exemple « Résilience » et « Esprit gardien ».

On ne peut jamais acheter deux fois le même Talent.



DESCRIPTION DES TALENTS

Agile

Vous savez utiliser votre vitesse et votre souplesse en combat. **Une fois par scène**, vous pouvez utiliser **votre Mouvement à la place de la compétence Combat** (duel MOU/COM pour ce round).

Arme fétiche

Vous avez un don pour une arme précise (épée courte, épée longue, masse d'armes...). **Une fois par scène**, après le test, vous pouvez **inverser les chiffres obtenus**. Ainsi, un 90 peut devenir un 09.

Bagarre

Cogner les gens qui vous regardent de travers a toujours été très naturel pour vous. Vous pouvez considérer vos poings comme des **armes légères** (*FOR* -1) et **courtes** (allonge D).

Brute

En mêlée, votre gabarit est un atout. **Une fois par scène**, vous pouvez utiliser **votre Force à la place de la compétence Combat** (duel FOR/COM pour ce round).

Calme

Votre force mentale est digne des plus grands. Votre **Sang-froid augmente de 2 points**.

Chance insolente

Vous êtes né(e) sous une bonne étoile. **Une fois par scène**, vous pouvez **relancer un test** en ne payant que **la moitié du coût** en Sang-froid.

Combat au sol

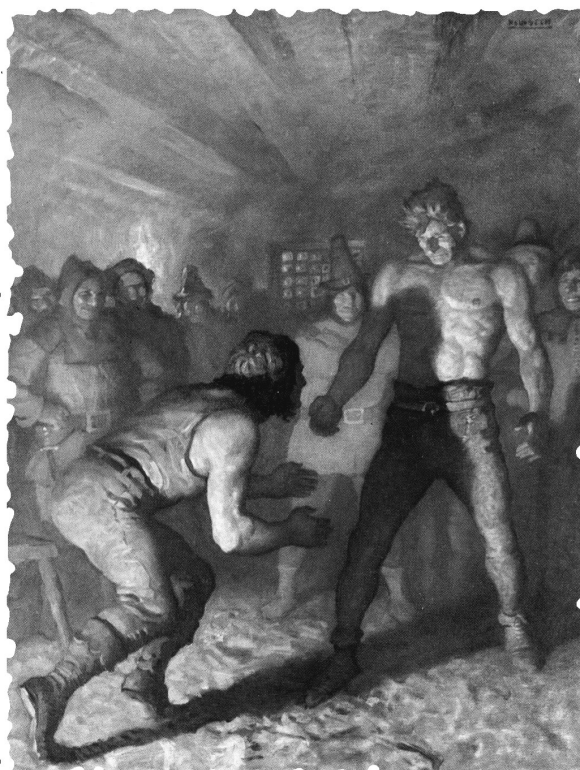
Les bagarres qui se terminent dans la boue ne vous font pas peur. **Vos ennemis ne gagnent aucun bénéfice lorsque vous êtes à terre**.

Compagnon animal

Un **animal fidèle** vous suit et comprend les ordres simples. Il peut s'agir de votre cheval, d'un chien, d'un rat, d'un chat, ou d'un singe venu d'une contrée exotique. S'il meurt, vous débuterez la prochaine aventure avec un nouveau compagnon, trouvé sur le bord d'un chemin ou acheté sur une foire.

Confiance en soi

Votre assurance semble vous ouvrir toutes les portes. **Une fois par scène**, vous ne payez plus qu'**1 point de Sang-froid** pour gagner 1 **Avantage** (au lieu de 2 en temps normal).



Coup acrobatique

Vous savez tirer profit de votre agilité en combat. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *MOU*** à vos dégâts de mêlée.

Coup adroit

Votre dextérité est parfois votre meilleure alliée en combat. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *HAB*** à vos dégâts de mêlée.

Coup de maître

Vous savez tirer profit de votre expérience martiale. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *COM*** à vos dégâts de mêlée.

Coup du prédateur

Vous avez assez observé le règne animal pour en copier les règles cruelles. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *SUR*** à vos dégâts de mêlée.

Coup en traître

Les coups déloyaux sont votre spécialité. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *DIS*** à vos dégâts de mêlée.

Coups précis

Vous savez viser là où ça fait mal. En mêlée, **la protection de vos ennemis est toujours divisée par deux**.

Coups puissants

Vos coups sont d'une puissance rare. **En mêlée**, vos **dégâts sont toujours augmentés d'1 point**.

Coup surnaturel

La magie est parfois d'une aide inespérée en plein combat. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *MAG* aux dégâts** de mêlée.

Cri de guerre

Une fois par scène, vous pouvez pousser un cri de guerre terrifiant. **Tous les ennemis qui ont un COM et une VOL inférieurs aux vôtres sont Apeurés** jusqu'à votre prochain tour.

Dévoué serviteur

Un fidèle compagnon vous suit et vous aide au quotidien : il peut s'agir d'un écuyer, d'un apprenti, d'un frère, d'une sœur, d'un amoureux transi, d'une dame de compagnie, d'un domestique zélé, d'un homme-lige qui a juré fidélité à votre famille, etc. Vous le contrôlez et décidez de ses actions comme si vous aviez deux personnages (c'est un second rôle). S'il meurt, vous pouvez dépenser 1 point de Destin définitif pour le sauver. Sinon, ce talent sera perdu.

Distraction

Un bruit, une insulte ou une moquerie sont souvent utiles pour gêner un ennemi. **Une fois par scène**, vous donnez à **une cible 1 Désavantage** pour ce tour sur une compétence au choix.

Doué (x)

Vous avez un don pour une compétence précise. **Une fois par scène**, vous pouvez **inverser les chiffres** obtenus. Ainsi, un 90 peut devenir un 09 par exemple. Ce Talent ne vaut que pour les compétences non-martiales et non-magiques.

Esquive

Vous avez appris à esquiver les coups et les embûches. Votre valeur de **protection** augmente d'**1 point** tant que vous ne portez pas d'armure lourde, de bouclier ou de casque.

Esprit de compétition

Vous aimez vous mesurer aux autres. **Une fois par scène**, si un allié obtient une réussite mineure et que vous obtenez dans le même tour une R+, vous **récupérez *SOC* ou *VOL* points de Sang-froid**.

Esprit gardien

Un esprit veille sur vous : il peut s'agir d'un être féérique, d'un élémentaire, d'un ange ou d'un démon par exemple. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *MAG* à votre valeur de protection**.

Fascination

Votre regard, votre voix ou votre physique attractif peut captiver votre auditoire. **Une fois par scène**, vous pouvez **fasciner une cible** qui fera évoluer son avis sur vous de façon positive. Une personne agressive deviendra méfiante, une personne méfiante deviendra neutre, une personne neutre deviendra intéressée, et une personne intéressée sera charmée.

Festoyeur

Vous êtes un épicurien qui savez profiter de la vie. Vous regagnez toujours le **double de points de Sang-froid** que la normale, lorsque vous vous **reposez**, que vous passez un **bon moment** ou que vous êtes récompensé par une **bonne idée**.

Gardien

Vous êtes doué pour protéger vos amis dans les pires situations. **Une fois par scène**, vous pouvez sauver un allié à proximité. **Vous encaissez à sa place la moitié des dommages**, et votre allié s'en sort indemne.

Guérison rapide

Vous **regagnez** toujours le **double de PV** que la normale, quel que soit le moyen employé : repos, premiers soins, ou guérison magique.



Inoffensif

Vous n'avez pas l'allure d'un foudre de guerre, et cela a son utilité. **Une fois par scène**, vous pouvez être **ignoré par un adversaire**, qui attaquera quelqu'un d'autre, reprendra son souffle, ou beuglera des insultes (au choix du MJ). Vous ne pouvez pas faire d'action offensive ce tour.

Insaisissable

Tel une anguille, vous vous faufilez dans la mêlée et échappez à vos assaillants. **Une fois par scène**, vous pouvez vous désengager d'un combat à tout moment et sans dépenser votre action.

Inspiration

Vous savez trouver les mots pour motiver l'équipe. **Une fois par scène**, vous pouvez donner à **un allié** (pas à vous-même) **1 Avantage** pour ce tour.

Instinct de survie

Votre instinct vous a sauvé de bien des situations dangereuses. **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *SUR*** à votre valeur de **protection**.

Magie contrôlée

Vous avez un don pour minimiser les effets incontrôlés de la magie. **Une fois par scène**, après avoir lancé les dés sur la table des complications, vous pouvez **inverser les chiffres** obtenus. Ainsi, un 90 peut devenir un 09 par exemple.

Magie destructrice

Votre essence magique est naturellement plus dangereuse que celle des autres. Tous vos **dégâts magiques** sont augmentés d'**1 point**.

Magie innée

Le Don s'est épanoui en vous, et vous pouvez **jeter un tour et un sortilège de plus par jour**.

Magie insidieuse

Votre essence magique s'infiltré partout. Tous vos **dégâts magiques** **divisent la protection** de vos adversaires **par deux**.

Magie invisible

Votre essence magique est **indétectable**. On ne peut jamais étudier votre aura magique. De plus, vous savez murmurer les formules magiques de façon à bénéficier du bonus de +5% sans être entendu.

**Magie sanglante**

Votre essence magique est particulièrement sensible au sang. Lorsque vous sacrifiez des PV pour augmenter votre pourcentage de réussite, **chaque PV sacrifié rapporte le double**.

Maître d'armes

Virtuose ou vétéran des armes, vous ne craignez pas d'être encerclé. Lorsque vous vous battez contre plusieurs adversaires à la fois, vous pouvez **en blesser deux par tour, au lieu d'un seul**.

Maîtrise du bouclier

Vous avez suivi un apprentissage poussé dans le maniement du bouclier. La valeur de **protection** de votre bouclier **augmente d'1 point**.

Maîtrise de la poudre

Vous prenez un soin particulier à manipuler vos armes à poudre. Elles n'ont **aucun risque** de se bloquer ou d'exploser.

Mains blanches

Vous semblez être habité d'une énergie positive. **Une fois par scène**, si vous soignez quelqu'un (qu'importe le moyen) vous **ajoutez** votre ***HAB*** aux PV reçus.

Mémoire sans faille

Vous n'oubliez jamais un détail, un visage, un nom, une voix ou une odeur. Vous réussissez automatiquement tous les tests basés sur la mémoire.



Mensonge éhonté

Le mensonge est chez vous une seconde nature. **Une fois par jour**, vous pouvez **faire croire un mensonge crédible** à un PNJ pendant *SOC* minutes. Après ce délai, il aura droit à un test de CNS pour le mettre en doute, et éventuellement vouloir se venger.

Nyctalopie

Vous ne subissez **aucun malus dû à l'obscurité** (mais pas dans le noir total).

Panache

Votre nature fantasque ou votre aplomb vous portent chance. **A chaque fois que vous relancez un test, vous gagnez 1 Avantage.**

Pattes de chat

Vous avez un don pour vous réceptionner lors d'une chute. **Tous les dégâts de chute que vous subissez sont divisés par deux.**

Polyglotte

Naturellement doué pour les langues, vous parlez ***CNS* langues supplémentaires** couramment.

Port d'armure

Vous êtes habitué au poids des armures et vous ne subissez pas de malus (Initiative, Mouvement, Perception...) dû au port d'une armure ou d'un bouclier.

Provocation

Votre langue bien pendue pousse vos ennemis à commettre des erreurs... **Une fois par scène**, vous pouvez **ajouter votre *SOC* à vos dégâts de mêlée.**

Prudent

Une fois par scène, vous pouvez bénéficier d'un **coup de pouce du Destin** gratuitement (voir Destin), si cela concerne la **préparation** et l'équipement nécessaires à votre mission.

Recharge rapide

Une fois par scène, vous pouvez **recharger** une arme lente (arbalète, arme à poudre) **immédiatement**, et tirer à nouveau dès le prochain tour.

Relations

Vous connaissez toujours quelqu'un pour vous tirer d'affaire. **Une fois par jour**, si vous êtes dans votre région, vous pouvez **contacter une personne** qui pourra agir en votre faveur ou vous rendre un service. Evidemment, ces services ne sont pas gratuits et il revient au MJ de décider si vous pouvez faire appel à un de ces contacts ou non. En dehors de votre région, il est bien plus difficile d'utiliser ce Talent, mais vous pouvez toujours bénéficier d'une heureuse coïncidence en dépensant un point de Destin.

Résilience

Votre force d'âme est votre plus belle armure. **Une fois par scène**, vous pouvez ajouter votre ***VOL*** à votre valeur de **protection**.

Réflexes éclairs

Vous avez de bons réflexes, ce qui vous a sauvé plus d'une fois. **Une fois par scène**, vous pouvez ajouter votre ***MOU*** à votre valeur de **protection**.

Résistance magique

Vous résistez mieux à la magie que la moyenne. Votre valeur de **protection** augmente de **2** contre les dégâts magiques quels qu'ils soient (physiques, asphyxiants, acides, de feu, poisons magiques...).

Riposte

Une fois par scène, si vous perdez une passe d'armes, vous pouvez **riposter** immédiatement et infliger des dégâts à votre adversaire, avec le même RU (comme lors d'une égalité).

Sain d'esprit

Lors de vos tests de Folie, **votre perte de points de Sang-froid est toujours divisée par deux** (l'arrondi est à l'inférieur, et le minimum est de 0). De plus, votre score d'Instabilité baisse d'1 point.

Sauvagerie

La vue de votre propre sang accentue votre férocité au combat. Dès que vous avez **perdu la moitié de vos PV**, et tant que vous restez sous ce seuil, vos **dégâts** en mêlée augmentent d'**1 point**.

Sauvegarde

Vous résistez aux pires conditions physiques. Vous débarrasser d'un **handicap** ne vous coûte **qu'1 point de SF** au lieu de 2.

Second souffle

Vous disposez de ressources insoupçonnées dans les pires moments. **Une fois par jour**, si vous atteignez 0 PV vous **regagnez immédiatement *END* PV**.

Sixième sens

Votre instinct vous sauve des embuscades. **Vos ennemis ne bénéficient jamais des gains de l'attaque surprise** contre vous : ni **Avantage**, ni attaque d'opportunité, ni bonus aux dégâts.

Solidité

Vous êtes plus solide que vous en avez l'air. Votre **Vitalité** augmente de **2 points**.

Sommeil léger

Vous n'avez besoin que de **4h de sommeil par nuit** pour être en forme. En outre, vous ne subissez pas de malus pour détecter une présence durant votre sommeil.

Sort fétiche

Vous avez un don pour un sort précis. **Une fois par scène**, vous pouvez **inverser les chiffres** obtenus sur ce test. Ainsi, un 90 peut devenir un 09 par exemple.

Souffle de vie

Un être magique ou votre foi vous préservent du pire. **Une fois par jour**, si vous atteignez 0 PV, vous pouvez **regagner immédiatement *MAG* PV**.

Spectacle

Vos dons pour la musique, le chant, le théâtre ou la danse sont d'une aide précieuse pour surmonter les épreuves de la route. **Une fois par jour**, vous pouvez faire **regagner *SOC* points de Sang-froid à tous vos alliés**, en donnant un spectacle pendant une heure.

Suivre l'exemple

Vous aimez qu'on vous montre la marche à suivre. **Une fois par scène**, vous pouvez choisir de **ne pas lancer les dés et d'obtenir le même score** qu'un de vos alliés, quel que soit le test.

Surnombre

Attaquer à plusieurs une cible isolée est pour vous une vraie partie de plaisir. En mêlée, quand vous êtes en surnombre, vos alliés et vous **augmentez tous vos dégâts d'1 point** (mêlée et tir).

Travail d'équipe

Une fois par scène, vous pouvez donner **1 Avantage** à toute l'équipe, vous y compris, **lors d'un test en coopération**.

Tir précis

Vos projectiles sont d'une précision redoutable. A distance, **la protection de vos adversaires est toujours divisée par deux**.

Tireur d'élite

A distance, vos **dégâts sont toujours augmentés d'1 point**.

Tir du chasseur

Vous savez mettre votre habileté de chasseur à profit pour abattre une proie. **Une fois par scène**, vous pouvez ajouter votre ***SUR*** à vos **dégâts** à distance.

Tir ciblé

Une fois par scène, vous pouvez ajouter votre ***PER*** à vos **dégâts** à distance.

Vivacité

Vous êtes plus vif que la moyenne. Votre **Initiative** augmente de **2 points**.



RÉSUMÉ DES TALENTS

Les Talents utilisables une fois par scène sont accompagnés de l'abréviation [1x/S].

Les Talents utilisables une fois par jour sont accompagnés de l'abréviation [1x/J].

TALENT	DESCRIPTION RÉSUMÉE
Agile [1x/S]	En mêlée : compétence MOU au lieu de COM
Arme fétiche [1x/S]	Inversion des résultats des dés avec une arme précise
Bagarre	Dégâts mains nues : *FOR* -1, allonge courte (D)
Brute [1x/S]	En mêlée : compétence FOR au lieu de COM
Calme	SF +2
Chance insolente [1x/S]	Coût SF /2 pour relancer un test
Combat au sol	Si à terre, l'ennemi n'a pas d'Avantage
Compagnon animal	Un animal fidèle vous suit
Confiance en soi [1x/S]	Coût SF/2 pour gagner 1 Avantage
Coup acrobatique [1x/S]	+ *MOU* aux dégâts de mêlée
Coup adroit [1x/S]	+ *HAB* aux dégâts de mêlée
Coup de maître [1x/S]	+ *COM* aux dégâts de mêlée
Coup du prédateur [1x/S]	+ *SUR* aux dégâts de mêlée
Coup en traître [1x/S]	+ *DIS* aux dégâts de mêlée
Coups précis	Protection adverse /2 en mêlée
Coups puissants	Dégâts de mêlée +1
Coup surnaturel [1x/S]	+ *MAG* aux dégâts de mêlée
Cri de guerre [1x/S]	Les ennemis au COM et VOL < vous sont apeurés
Dévoué serviteur	Un fidèle compagnon vous suit
Distraktion [1x/S]	1 Désavantage à une cible
Doué (xxx) [1x/S]	Inversion des résultats des dés
Esquive	Protection +1 si pas d'armure lourde, bouclier ou casque
Esprit de compétition [1x/S]	Si meilleure réussite qu'un allié, + *SOC* ou *VOL* SF
Esprit gardien [1x/S]	+ *MAG* à la protection
Fascination [1x/S]	Une cible fait évoluer positivement son avis sur vous
Festoyeur	Regain de SF x2 (bons moments, repos, idées)
Gardien [1x/S]	Vous sauvez un allié et encaissez la moitié des dégâts
Guérison rapide	Regain de PV x2
Inoffensif [1x/S]	Un adversaire vous ignore pour ce tour
Insaisissable [1x/S]	Désengagement gratuit
Inspiration [1x/S]	+1 Avantage à vos alliés pendant un tour
Instinct de survie [1x/S]	+ *SUR* à la protection
Mains blanches [1x/S]	+ *HAB* PV aux soins
Magie contrôlée [1x/S]	Inversion des résultats des dés pour les complications magiques
Magie destructrice	Dégâts magiques +1
Magie innée	+1 tour et +1 sortilège par jour



TALENT	DESCRIPTION RÉSUMÉE
Magie insidieuse	Protection adverse /2 avec vos dégâts magiques
Magie invisible	Nature magique indétectable
Magie sanglante	Sacrifice : 1 PV = +2%
Maître d'armes	Encerclé, vous pouvez blesser deux adversaires par tour
Maîtrise du bouclier	+1 protection si bouclier
Maîtrise de la poudre	Pas d'effets secondaires avec les armes à poudre
Mémoire sans faille	Tests mémoriels réussissent automatiquement
Mensonge éhonté [1x/J]	Mensonge crédible cru pendant *SOC* minutes
Nyctalopie	Pas de malus dû à l'obscurité
Panache	Si relance, +1 Avantage
Pattes de chat	Dégâts de chute/2
Polyglotte	+ *CNS* langues supplémentaires
Port d'armure	Pas de malus d'Initiative ou de MOU pour les armures et boucliers
Provocation [1x/S]	+ *SOC* aux dégâts de mêlée
Prudent [1x/S]	1 coup de pouce du Destin gratuit pour la préparation
Recharge rapide [1x/S]	Arme lente rechargée immédiatement
Relations [1x/J]	Connaissance providentielle
Résilience [1x/S]	+ *VOL* à la protection
Réflexes éclairs [1x/S]	+ *MOU* à la protection
Résistance magique	Protection +2 contre les dégâts magiques
Riposte [1x/S]	Si touché en mêlée, vous infligez des dégâts avec le même RU
Sain d'esprit	Si test de Folie raté, perte de SF/2 ; Instabilité -1
Sauvagerie	Dégâts +1 si vous restez sous la moitié de vos PV
Sauvegarde	Suppression handicap coût /2
Second souffle [1x/J]	Si o PV, regain immédiat de *END* PV
Sixième sens	Pas d'attaque surprise contre vous
Solidité	Vitalité +2
Sommeil léger	Sommeil 4h/jour
Sort fétiche [1x/S]	Inversion des résultats des dés avec un sort précis
Souffle de vie [1x/J]	Si o PV, regain immédiat de *MAG* PV
Spectacle [1x/J]	+ *SOC* SF à vos alliés
Suivre l'exemple [1x/S]	Prenez le score obtenu par un allié
Surnombre	Si en surnombre, dégâts de mêlée +1 pour vos alliés et vous
Travail d'équipe [1x/S]	+10% à toute l'équipe lors d'un test de coopération
Tir précis	Protection adverse /2 à distance
Tireur d'élite	Dégâts à distance +1
Tir du chasseur [1x/S]	+ *SUR* aux dégâts à distance
Tir ciblé [1x/S]	+ *PER* aux dégâts à distance
Vivacité	Initiative +2



MOTIVATIONS

Le vrai voyageur ne sait pas où il va.

Proverbe

L'APPEL DE L'AVENTURE

LES AVENTURIERS ont quitté leur famille, leur métier et sans doute un destin tout tracé pour voyager et vivre sur les routes. **La motivation est ce qui a poussé le personnage à vivre une vie d'aventures.** Vous pouvez l'inventer, la choisir parmi la liste ci-après ou la tirer au D100 si vous n'avez pas d'idée précise ou que vous aimez vous laisser guider par le hasard. Dans tous les cas cette motivation doit être **crédible et doit coller avec la carrière ou l'archétype** de personnalité du personnage. On imagine mal un mouton mû par une ambition dévorante, et un loup se mettre au service de quelqu'un... N'hésitez pas à rejeter le dé ou en retourner le résultat (un 38 deviendra un 83 par exemple).

Évidemment, **la motivation ne doit en aucun cas entrer en contradiction avec le scénario ou le concept d'équipe proposé par le MJ.** Il s'agit d'une option de création simplement là pour ajouter de la couleur au personnage et une trace de son passé, pas une entrave.

Nul besoin de la déterminer avant le premier scénario, vous pouvez très bien décider ce qui motive le personnage après le 2^e ou 3^e scénario, lorsque vous « connaîtrez » davantage votre personnage.

D100

01-05 Admiration : vous avez développé un gros besoin de reconnaissance. Vous aimeriez accéder à une certaine célébrité ou être aimé de tous. Votre rêve est peut-être d'exceller dans un domaine précis ou devenir un héros en terrassant un monstre ?

06-10 Amour : vous avez tout quitté par amour. Était-ce réciproque ? Cette personne fait-elle partie de l'équipe ? Avez-vous été trahi par cet amour ? Lui avez-vous fait des promesses ? Devez-vous faire vos preuves auprès de sa famille pour être accepté ?

11-15 Débauche : vous souhaitez profiter de votre existence au maximum, et cela passe selon vous par la débauche, les beuveries, les festivités et la bagatelle. La vie de labeur qu'on vous promettait n'était pas pour vous et ne le sera jamais.

16-20 Faute : vous avez commis une faute et vous souhaitez la réparer. Était-ce un meurtre, une trahison, un accident, un incendie... Vous êtes parti pour expier votre faute et aimeriez rentrer un jour pour payer votre dette. Êtes-vous le seul responsable ?

21-25 Foi : vous vous êtes tourné vers la religion (ou votre interprétation personnelle de la religion) pour partir à l'aventure. Avez-vous vécu une révélation mystique (vision, rêve...) ? Souhaitez-vous répandre la bonne parole ? Convertir les infidèles ? Traquer les hérétiques et les démons ? Est-ce sincère ou est-ce un prétexte pour combler un besoin d'importance ?

26-30 Fuite (danger) : vous avez fui une situation dangereuse. Avez-vous déserté l'armée levée par votre seigneur (le ban) ? Avez-vous fui un mari violent ? Le racket d'une bande de criminels ? Le joug d'un seigneur cruel ? Vous êtes-vous enfui de prison ?

31-35 Fuite (responsabilités) : vous avez fui vos responsabilités. Votre famille, vos enfants comptaient sur vous, et vous avez fui du jour au lendemain en ne vous retournant pas. Votre lâcheté est-elle un fardeau ? Ou bien est-ce une page de votre passé que vous avez tournée ? Il peut également s'agir d'une dette impossible à rembourser.

36-40 Magie : vous avez toujours nourri une fascination pour la magie. Votre objectif est peut-être de devenir vous-même mage, de trouver un trésor enchanté, ou d'accroître vos pouvoirs...

41-45 Noblesse : vous caressez le rêve d'être anobli ou de vivre à la cour d'un roi (si vous êtes déjà noble). Vous avez toujours eu de grandes ambitions, et ferez tout pour bénéficier des privilèges (et des rentes) de la noblesse. Si un autre PJ est noble, vous êtes sans doute rentré à son service.

46-50 Or : comme la majorité des humains, vous êtes attiré par la richesse. Vous rêvez de demeures cosues, de serviteurs, de vêtements de soie, de dorures, de grandes fêtes, de chasse à courre, de tournois... C'est pour cela que vous avez rejoint ce groupe qui promettait de gagner « de l'argent facile ».

51-55 Protection : vous protégez un autre PJ. Est-ce par devoir, par amitié ou par amour ? Est-ce par opportunisme ? Dans tous les cas, vous vous êtes porté garant de sa sécurité et l'accompagnez partout, même dans les pires situations.

56-60 Rébellion : vous n'avez jamais été fait pour suivre les règles, et le monde étrié de votre communauté vous étouffait. Vous vous sentiez épié et en marge. Il fallait partir pour vivre libre, quitte à dormir sur des paillasses et affronter de terribles dangers sur les routes de Thalios.

61-65 Recherche : vous êtes à la recherche de quelque chose ou quelqu'un. Il peut s'agir d'un trésor, de votre premier amour, d'un frère, d'une sœur, de votre maître, d'un enfant qui vous a été ravi, ou êtes-vous peut-être en quête de vengeance ?

66-70 Rejet : vous avez été rejeté par votre communauté. Avez-vous commis une faute ou un crime (le bannissement étant une peine courante) ? Ou bien n'avez-vous jamais été accepté en raison d'une particularité physique, magique ou d'un comportement mal considéré (orientation sexuelle par exemple) ?

71-75 Retour : par un hasardeux concours de circonstances, vous vous êtes retrouvé à des milliers de kilomètres de chez vous, et vous aimeriez un jour retourner dans votre ville natale. Chemin faisant, vous avez fait la rencontre des autres PJ et vous les accompagnez car on voyage toujours mieux en groupe.

76-80 Rien à perdre : vous vous êtes retrouvé dos au mur, et vous êtes parti parce que vous ne pouviez pas descendre plus bas. Avez-vous fui une misère noire ? Votre village a-t-il été rasé par une armée ou incendié par des brigands ? Une épidémie a-t-elle emporté tous vos proches ? Vous n'aviez pas d'autre choix que de devenir aventurier.

81-85 Serment : vous avez prêté serment auprès d'un être cher (épouse, enfant, parent...) et vous ne rentrez pas chez vous avant de l'avoir accompli. Il peut s'agir de trouver un remède, d'accomplir une vengeance, de lever une malédiction... Il peut également s'agir d'un pari, que vous souhaitez gagner, et qui vous oppose à un rival.

86-90 Violence : vous êtes d'un tempérament impulsif et violent et n'avez pas votre place parmi la société des travailleurs. Vous avez sans doute agressé plusieurs personnes durant votre apprentissage ou au cours de festivités, et vous vous êtes rendu compte que seule la vie d'aventurier était faite pour vous. Une vie dangereuse où l'on meurt jeune.

91-95 Voyage : depuis toujours vous avez la bougeotte et rêvez de découvrir le monde. Est-ce en raison des histoires qu'on vous contait au coin du feu ? D'un oncle marin ? De votre amour de la nature ? Avec ou sans l'aval de votre famille, vous êtes parti avec vos quelques économies en rêvant d'aventures et de nouvelles rencontres.

96-00 Amnésie : vous ne vous souvenez pas de votre passé, ni de votre famille. Vous avez rejoint un jour ce groupe d'aventuriers qui vous a pris sous son aile en vous promettant gloire et richesses, et rêvez de connaître un jour la vérité. Et si l'un d'eux était à l'origine de votre état ?



MODE DE VIE

ENTRE LES AVENTURES, ou lors d'une ellipse du MJ (« quelques semaines s'écoulent... »), la vie a un coût qui dépend du mode de vie des personnages. Ils peuvent vivre misérablement si leurs poches sont vides ou très confortablement s'ils sont fortunés.

Ainsi, lorsque les PJ réussissent une mission et qu'ils gagnent de l'or, ils devront le dépenser pour vivre selon leur train de vie. Ces dépenses couvrent les frais de bouche, de logement, d'hygiène et d'habillement du personnage, mais pas davantage. Si un joueur souhaite acheter une arme, une armure, un vêtement particulier ou une belle monture, il devra payer la somme correspondante en sus.

On distingue six trains de vie : **Misérable, Pauvre, Ordinaire, Aisé, Riche et Royal.**

Ces niveaux de vie ont une incidence sur le repos des personnages. Ainsi, un personnage qui vit misérablement (dans une rue sale toujours à l'affut d'un mauvais coup) regagnera beaucoup plus difficilement sa Vitalité ou son Sang-froid que celui qui dort dans un bon lit et qui mange à sa faim.

SALAIRES ET RENTES

Vous pouvez rendre cette phase plus ludique par un test de métier, un test de compétence qui représente le mieux le métier et son savoir-faire : CNS pour un érudit, SOC pour un comédien ou un charlatan, DIS ou HAB pour un filou, HAB ou SUR pour un paysan, FOR ou COM pour un garde du corps, etc.

Reportez-vous alors au tableau ci-dessous pour connaître le salaire ou la rente perçue par le personnage. Un échec mineur donne juste assez pour maintenir son niveau de vie, tandis qu'une réussite permet de faire des économies et d'acheter des biens et des services. Un E+ en revanche, signifie une catastrophe, des dépenses imprévues ou une impossibilité de travailler cette semaine.

Le salaire hebdomadaire est exprimé en pièces d'argent. Evidemment un salaire n'est possible que si le PJ est dans une situation qui s'y prête. Un marchand qui n'a ni boutique ni carriole ne peut accomplir son métier, tout comme un marin dans une ville montagnueuse. Dans ce cas, il leur faudra trouver une autre occupation et grapiller un salaire (la mendicité est toujours possible, au niveau de vie misérable).

TEST	Misérable	Pauvre	Ordinaire	Aisé	Riche	Royal
R. critique	2	3	5	10	50	200
R. supérieure	1,5	2	4	8	30	150
R. normale	1	1,5	3	7	20	100
E. normal	0,5	1	2	5	10	50
E. supérieur	0,2	0,5	1	3	8	20
E. critique	rien	0,2	0,5	1	5	10

MISÉRABLE (5PC/SEMAINE)

C'est le niveau de vie des plus pauvres de la société : serfs et paysans journaliers, vagabonds, mendiants, chiffonniers, soldats éclopés, prostituées maltraitées... Maigres, sales, leurs vêtements ne sont que des haillons, et ils n'inspirent que pitié et dégoût chez les autres couches sociales. Ces pauvres hères vivent au jour le jour, et leur vie est souvent écourtée en raison des maladies et du froid qui frappent ceux qui ne profitent jamais d'un doux foyer.

Le personnage doit payer 5pc par semaine pour vivre misérablement.

Regain de Sang-froid : 1/semaine

Regain de Vitalité : 1/semaine

Risque : entre chaque scénario, le personnage fait un test d'END. En cas d'échec, il commence la prochaine partie malade (maladie bénigne comme un rhume, un mal de dos, des puces...). Un E+ peut entraîner une maladie plus grave (à la discrétion du MJ).

PAUVRE (1PA/SEMAINE)

La majorité de la population se cantonne à ce niveau de vie : paysans, artisans de village, lavandières, bergers, éleveurs, pêcheurs, soldats... La plupart ont juste de quoi vivre et nourrir leur famille, mais pas davantage. Leurs repas ne comportent de la viande que les jours de fête, leurs vêtements sont les mêmes été comme hiver, ils dorment sur des paillasses à plusieurs pour se tenir chaud, mais ils disposent au moins d'un endroit qu'ils appellent « chez eux ».

Le personnage doit payer 1 pa par semaine pour vivre pauvrement.

Regain de Sang-froid : 1 tous les 2 jours

Regain de Vitalité : 1 tous les 2 jours

Risque : le personnage fait un test d'END à +20 entre chaque scénario. En cas d'échec, il commence la prochaine partie avec une maladie bénigne (rhume, mal de dos, puces...). Un E+ peut entraîner une maladie plus grave (à la discrétion du MJ).

ORDINAIRE (2PA/SEMAINE)

C'est le niveau de vie de la sécurité et de la propriété. Les artisans des villes, les petits boutiquiers et les paysans propriétaires terriens sont autant de catégories professionnelles ayant accès à une habitation correcte, une chambre pour soi, des vêtements confortables qui changent selon les saisons et les jours saints, de la viande chaque semaine et du bon vin pour les grandes occasions.

Le personnage doit payer 2 pa par semaine pour vivre ordinairement.

Regain de Sang-froid : 1/jour

Regain de Vitalité : 1/jour

AISÉ (5PA/SEMAINE)

C'est le niveau de vie du confort, de la bourgeoisie, des marchands, des érudits et des gentilhommes de petite noblesse. Les personnes aisées disposent pour la plupart d'une demeure cossue, d'un domestique et de nombreux vêtements. Ils portent du parfum et mangent toujours à leur faim. Ce niveau de vie est aussi celui de l'éducation et des connaissances qui nécessitent un apprentissage coûteux. Disposer d'un tel niveau de vie inspire le respect chez les couches populaires de la société.

Le personnage doit payer 5 pa par semaine pour vivre aisément.

Regain de Sang-froid : 1 / jour

Regain de Vitalité : 2 / jour

RICHE (1PO/SEMAINE)

La richesse tant fantasmée est atteinte à ce niveau. Elle est réservée à une infime partie de la population : la noblesse d'épée ou de robe et la grande bourgeoisie. Les riches possèdent des terres, une ou plusieurs demeures enviées pour leur taille ou leur beauté, des domestiques, des gardes, des écuries, des vêtements à la mode... Leurs enfants sont éduqués par les meilleurs précepteurs, leurs repas concoctés par des cuisiniers, et ils organisent des fêtes somptueuses lorsque l'occasion se présente.

Le personnage doit payer 1 po par semaine pour vivre richement.

Regain de Sang-froid : 2 /jour

Regain de Vitalité : 2 /jour

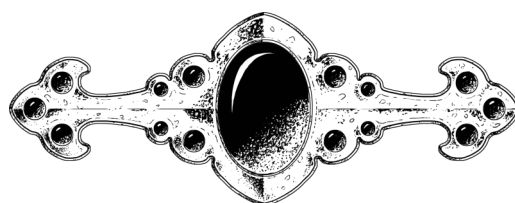
ROYAL (5PO/SEMAINE)

La haute aristocratie et les grandes figures du Clergé sont les personnalités les plus riches du continent, et sans doute les seules à disposer de ce niveau de vie. Rien n'est trop beau ni trop cher pour eux : des demeures magnifiques, des armées de domestiques, des gardes par dizaines, les plus belles fourrures, des chevaux et des bateaux... Ils sont le symbole d'un pays ou d'une organisation et doivent montrer leur puissance par leur train de vie.

Le personnage doit payer 5 po par semaine pour vivre royalement.

Regain de Sang-froid : 2 /jour

Regain de Vitalité : 2 /jour







REGLES



SYSTÈME DE JEU

Aucun jeu ne peut se jouer sans règles.

Vaclav Havel

TEST DE BASE

BRIGANDYNE a été conçu pour être facile à comprendre et à mettre en place autour de la table. Il s'articule autour d'une mécanique identique pour tous les tests : **le jet d'un dé à cent faces (d100).**

Dans la plupart des cas, le Meneur de Jeu n'aura pas à lancer les dés. Il pourra se concentrer sur la narration et les descriptions, surtout pendant les combats.

UNE PINCÉE DE BON SENS

Le MJ demande à un joueur de lancer les dés lorsque l'action que tente son personnage n'est pas évidente : elle a des chances de réussir mais aussi d'échouer. Autrement dit :

- une action impossible à rater réussit automatiquement (marcher, manger, dormir...)
- une action impossible à réussir échoue automatiquement (tirer une flèche sur le soleil...)

Pour tous les autres cas, faites un test de compétence. Évidemment, **ne demandez un test que lorsque l'action a un intérêt dans l'histoire**, qu'elle vaut la peine d'être racontée.

TEST DE COMPÉTENCE

Pour réussir une action incertaine, le MJ demande au joueur de faire un « test de compétence » (aussi appelé « jet de compétence »), qui consiste à lancer un d100. **Le joueur jette un d100 et si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, l'action est complètement réussie, sans complication.**

Au contraire, si le résultat du dé est supérieur à la compétence, l'action est un échec : elle peut être ratée, ou être difficilement accomplie au prix d'un gros retard, d'une perte d'argent ou d'énergie.

Exemple : Rose et Balthazar se promènent sur les quais du port de Basmesnil par une fraîche soirée d'automne. Leur dernière livraison a été payée, la température est douce et leurs estomacs pleins, ils profitent tous les deux des derniers rayons de soleil sur la surface du fleuve en discutant légèrement. Le Meneur leur demande innocemment un jet de Perception, Balthazar obtient 81 et Rose 29. Le verbe haut et plein de gesticulations, Balthazar est lancé dans le récit d'un de ses anciens faits d'armes et ne remarque pas un lourd chariot qui passe à côté de lui, qui roule sur une flaque de boue et qui l'éclabousse soudainement. Sa chemise en lin est dans un état pitoyable et Rose éclate de rire, à mesure qu'ils approchent de la Place du Renard.

DIFFICULTÉ DU TEST

LA DIFFICULTÉ représente le niveau de l'obstacle, de l'épreuve que doit surmonter le personnage. Ainsi, escalader un mur haut de 2,50 m constellé de petites prises est une chose aisée pour un personnage dégourdi, mais grimper à un mur lisse de 10 m relève de l'impossible.

Le test de base vu page précédente est le test *sec*. Sa difficulté est de 0. Il est considéré comme un test **assez difficile** : il faut agir rapidement, sans préparation ni matériel adéquat, avec ses armes, son armure et son sac sur le dos.

Si l'épreuve est objectivement plus simple, la difficulté est positive et donne un bonus au PJ : +10, +20, +30 ou +40. Au contraire, si l'épreuve est objectivement plus complexe, la difficulté est négative, et donne un malus au PJ : -10, -20, -30 ou -40.

Voici un tableau résumant l'échelle des difficultés.

DIFFICULTÉ	L'ACTION EST...
+40	Triviale <i>Êtes-vous sûr de demander un test ?</i>
+30	Simple <i>Un débutant peut réussir sans entraînement</i>
+20	Aisée <i>A la portée de toute personne un peu dégourdie</i>
+10	Faisable <i>Action qui nécessite un peu de concentration</i>
0	Assez difficile (test sec) <i>Action stressante, non préparée</i>
-10	Difficile <i>Action compliquée, réservée à des professionnels</i>
-20	Ardue <i>Action très difficile, pour des professionnels chevronnés</i>
-30	Complexe <i>Action réservée aux vétérans</i>
-40	Infaisable <i>Action presque impossible</i>

CONSÉQUENCES PROBABLES D'UN ÉCHEC

Avant que le joueur jette les dés, le MJ peut indiquer les conséquences d'un éventuel échec de l'action, afin de prévenir le joueur qu'**agir est une prise de risque**. Ainsi, si un joueur décide de fouiller une pièce, le MJ peut lui dire qu'en cas d'échec à son test de Perception, il ne pourra plus refouiller la même pièce car son personnage sera persuadé d'en avoir fait le tour. Et qu'en cas de maladresse, il risque d'attirer l'attention, de laisser des traces de son passage, etc.

Gardez en mémoire que demander un test sec (difficulté 0) a de bonnes chances d'échouer **du premier coup**. Dans *Brigandyne*, les personnages vont en baver et il vaut mieux d'emblée prévenir les joueurs pour qu'ils sachent où ils mettent les pieds. Ils vont tomber, rater des indices, se perdre en pleine forêt, tomber malades... La vie dans la Renaissance sombre et périlleuse n'est pas un voyage de tout repos où les héros triomphent facilement de tous les dangers. Mais pas de panique, un échec ne signifie pas un blocage dans la narration (voir *Échouer*).



AVANTAGES, DÉSAVANTAGES

SI LES CONDITIONS sont favorables pour le personnage, ou si son action est dans le ton de l'histoire et l'aide à la faire progresser, le Meneur de Jeu doit donner au PJ 1 Avantage pour cette action.

Si au contraire, les conditions sont mauvaises, le personnage écope d'1 Désavantage.

1 Avantage est un bonus de +10.

Un personnage gagne 1 Avantage s'il a par exemple :

- ♦ du temps pour accomplir son action
- ♦ du matériel de qualité
- ♦ la carrière en parfaite adéquation avec l'action
- ♦ l'archétype en parfaite adéquation avec l'action
- ♦ eu des conseils, des indications pour réussir
- ♦ une très bonne idée qui fera avancer le scénario ou une réplique très bien trouvée

1 Désavantage est un malus de -10.

Un personnage subit 1 Désavantage si par exemple :

- ♦ le temps pour accomplir l'action est très court
- ♦ le matériel dont il dispose est de mauvaise qualité
- ♦ l'action est à l'opposé de sa carrière
- ♦ l'action est à l'opposé de son archétype
- ♦ les indications qu'il a eues sont erronées
- ♦ l'interprétation du joueur laisse à désirer

1 Avantage annule 1 Désavantage et inversement.

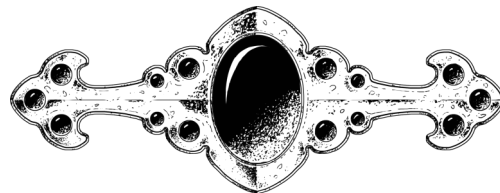
On peut cumuler jusqu'à TROIS Avantages ou Désavantages au maximum.

Exemple : cumuler 5 Désavantages et 1 Avantage donne en fin de compte 3 Désavantages (le maximum).

Pour la même action, les personnages d'une même équipe pourront avoir des Avantages ou des Désavantages complètement différents, en raison de leur équipement, de leur carrière, de leur interprétation, etc. Par exemple, si progresser dans les égouts fétides d'une grande ville se fait avec un test de Mouvement difficulté 0, un égoutier Porc pourra gagner 3 Avantages d'un coup en raison de sa carrière, de son matériel et de son archétype qui collent parfaitement à l'action, tandis qu'un courtisan Paon subira 2 Désavantages tant cet endroit le répugne.

Exemple : Quelques jours plus tôt, Silas et Anton étaient restés une soirée à la Scintillante, le fidèle bateau qui est à la fois leur gagne-pain et leur maison. Les deux comparses se sont mis en tête de dessiner une fausse carte d'une contrée lointaine supposément chargée de trésors, dans le but de la revendre à un gentilhomme aventureux croisé plus tôt. La tâche est assez

difficile (difficulté 0) mais Anton a acheté du bon papier, de l'encre de bonne qualité (matériel : +1 Avantage) et Silas y passe toute sa soirée (pas de précipitation : +1 Avantage). Silas a 38 en Habileté, et grâce au bonus de +20, il monte à 58% de réussite. Il obtient 25 sur le d100. Le résultat final est crédible, reste à inventer l'histoire abracadabrante qui enrobera le tout.



RÉUSSIR

QUAND UN PERSONNAGE RÉUSSIT son test, l'action est un succès complet et le personnage voit ses efforts récompensés : **il obtient ce qu'il veut.**

La qualité de la réussite dépend du score obtenu sur les dés. La plupart du temps, il s'agira d'une réussite « mineure ».

RÉUSSITE MINEURE

Un résultat inférieur ou égal au score du personnage est une **réussite mineure** : efficace, complète mais sans panache. **Le personnage parvient à ses fins dans les temps et sans complication.** Beau travail !

Exemple : Les armes dites « de guerre » sont interdites en ville, mais Rose n'en a que faire, elle a préféré dissimuler son épée courte dans son manteau. Le MJ demande un test de Discrétion faisable (+10), pour voir si Rose a réussi à dissimuler correctement son arme. La joueuse jette les dés et obtient 22. Une réussite complète, sans fioriture. Le MJ lui indique que « la garde ne se doutera de rien ».

RÉUSSITE MAJEURE

Si le résultat du succès est compris entre **01 et 09**, c'est une **réussite majeure**.

Une réussite majeure fournit un **bénéfice** au personnage : un gain de temps, un indice supplémentaire ou simplement la joie d'accomplir une action de façon spectaculaire aux yeux de tous.

Exception : si le personnage a moins de 20% de réussir son test (de 01 à 19), il ne peut plus obtenir de réussite majeure.

Il ne peut réussir que de façon mineure ou critique (car parfois le Destin s'en mêle...). C'est le prix de la médiocrité.

Exemple : Anton et Silas sont à l'auberge de Dive Bouteille, un repaire de gredins. Anton souhaite dépenser ses dernières piécettes dans une cruche de mauvais vin et la vider « d'une traite dans le gosier ». Le MJ demande un test d'Endurance faisable (+10). Anton a la spécialité « Résistance à l'alcool » qui lui procure un +10 supplémentaire pour ce test. Les dés indiquent 08. C'est une réussite majeure. Il impressionne les marins présents : « Bon Dieu ! Il boit ça comme du petit lait ! ».

RÉUSSITE CRITIQUE

Si le résultat des unités (RU) est 0, la réussite est **critique**. Une réussite critique est un coup de pouce du destin, une chance insolente lors d'une action. L'action est alors couronnée de succès, et d'une façon époustouflante.

Exemple : Silas quant à lui s'installe à une table et joue aux cartes avec des habitués. Les règles sont fort simples, mais il faut mémoriser les figures déjà passées pour gagner. Le MJ demande un test de Connaissances. Silas a 43 en CNS et obtient 40. Le RU est de 0, c'est une réussite critique. Il rafle la mise en quelques minutes !

R+ Dans Brigandine, on désigne par **R+** les réussites majeures et critiques.

Ce sont des réussites dites supérieures.

ÉCHOUER

QUAND UN PERSONNAGE RATE SON TEST, l'action est un échec. La gravité de l'échec dépend du score obtenu sur les dés.

Rater son test signifie que le personnage n'obtient pas ce qu'il veut. Cela peut signifier ne pas accomplir l'action voulue et devoir trouver un autre moyen d'arriver à ses fins, ne pas progresser dans l'action autant qu'on le souhaitait, ou réussir de justesse en écopant d'une pénalité (ce qui ne bloque pas le récit).

ÉCHEC MINEUR

Tout résultat au-dessus du score du personnage est un échec **mineur**... suffisamment rageant pour ne pas en rajouter. **Cet échec ne signifie pas forcément l'impossibilité d'accomplir l'action.** Il signifie que le personnage n'y est pas parvenu dans les temps et sans complications.

Ainsi, le MJ choisit : le personnage peut rater son action (dire NON au joueur), **ou y parvenir péniblement au prix de complications ou d'un imprévu** : un retard, un témoin gênant, l'arrivée d'un ennemi inopiné, la

perte d'un objet, l'obligation de faire un détour, un choc qui entraîne une petite blessure (PV-1) ou du stress (SF-1), etc. Cela évite que l'équipe soit ralentie par des échecs intempestifs.

De même si le MJ le souhaite, un personnage peut retenter une action ratée au tour suivant, avec 1 Désavantage par nouvelle tentative.

QUELQUES ÉCHECS NON-BLOQUANTS

Rater un test d'escalade ne signifie pas l'impossibilité de grimper à un arbre ou la chute du personnage : il peut s'y hisser difficilement au prix d'un retard significatif et la perte de sa gourde ou de son poignard.

Rater un test de premiers soins ne signifie pas que le personnage ne sait pas mettre des bandages, mais qu'il a oublié de prendre les précautions élémentaires (eau, linge propre) : la blessure ne se soigne pas correctement, mais le sang s'est arrêté.

Rater un test de survie ne bloque pas la possibilité pour les personnages de monter leur bivouac, mais indique qu'ils y ont passé des heures alors que l'action aurait pu être accomplie en une demi-heure.

Rater un test de fouille ne signifie pas que le personnage rate complètement l'indice indispensable à la résolution du scénario, mais qu'il le trouve en attirant l'attention d'un domestique qui passait par là (et qui file prévenir son maître) par exemple.

Tout cela permet de **faire avancer l'histoire** et non la freiner. Evidemment, le MJ est toujours libre de dire « NON » au joueur s'il obtient un échec... surtout si les PJ peuvent continuer l'aventure en empruntant une autre voie.

Exemple : Des silhouettes patibulaires suivent Rose et Balthazar. Rose sait que la taverne où boivent Silas et Anton n'est pas loin. Elle demande à Balthazar d'accaparer l'attention du groupe pour alerter ses amis. Le MJ la dispenserait bien d'un test mais il voudrait savoir à quelle vitesse Rose parviendra à esquiver les étals, courir sur les pavés... Il demande un test de Mouvement et fournit 1 Avantage car Rose connaît bien la ville. Rose a 53% de réussir et elle obtient 78. Un échec mineur. Elle parvient à l'auberge mais met du temps à se frayer un chemin parmi les ivrognes présents. Ses compagnons sont bien là, mais tardent à prendre leurs armes. Ainsi, le MJ a décidé que Rose accomplissait l'action (ce qui est logique, l'auberge étant à proximité) mais l'échec mineur indique un retard et une complication.

ÉCHEC MAJEUR

Si le résultat est compris entre **91 et 99**, l'échec est un **échec majeur**.

L'action est **complètement ratée**. Le personnage ne pourra pas retenter l'action au tour suivant et l'échec majeur provoque une complication : un retard, une mauvaise indication, une éraflure, un manque de discrétion, la perte d'une pièce, un témoin gênant...

Exception : si le personnage a au moins 80% de réussir son test (80 et +), il ne peut plus obtenir d'échec majeur. Il ne peut échouer que de façon *mineure* ou *critique* (car parfois le Destin s'en mêle...). C'est la récompense de l'excellence.

Exemple : Anton, Rose et Silas sortent de la taverne de Dive Bouteille en trombe. Le MJ, d'humeur joueuse, demande un test de Mouvement à Silas, pour voir s'il esquive dans sa course la jolie serveuse qu'il courtise depuis quelques jours. Silas jette les dés, qui donnent 93. Échec majeur ! Il bouscule la fille qui portait un bol de soupe, et le liquide se répand par terre – ce qui fait le bonheur du gros chien de l'aubergiste. Elle lui lance un regard noir. Et Silas s'excuse en déposant une pièce de cuivre pour le dédommagement.

ÉCHEC CRITIQUE

Si le résultat des unités est **0**, l'échec est **critique**. Un échec critique provoque une catastrophe, une maladresse aux conséquences fâcheuses, qui peut occasionner la venue d'un ennemi, la perte d'un objet, d'argent, de temps, d'1 point de Vitalité ou de Sang-froid.

Exemple : Balthazar est resté seul avec les malandrins sur la Place du Renard. Il sent cette atmosphère électrique qui précède un affrontement. L'adrénaline commence à monter, son cœur bat plus vite, ses mains deviennent moites. Le MJ lui demande un test de Volonté faisable (+10), pour voir s'il parvient à garder son calme. Balthazar a 38 en VOL, il a donc 48% de chances de réussir. Les dés donnent 50. C'est un échec critique. Ses jambes flagellent, il transpire et perd 1 point de Sang-froid. « Regardez-le comme il tremblote ! » se moque une des crapules.

E+ Dans Brigandine, on désigne par **E+** les échecs majeurs et critiques.

Ce sont des échecs dits « supérieurs ».

OPPOSITIONS

IL Y A OPPOSITION (duel) lorsqu'un PJ se mesure à un autre personnage. Il peut s'agir par exemple d'une course, d'un bras de fer, d'un débat houleux, d'une filature, d'une partie d'échecs et bien sûr d'un combat au corps-à-corps.

Le test indique alors la compétence testée sous cette forme :

Compétence du PJ / Compétence du PNJ

Exemple : un bras de fer sera noté FOR/FOR.

QUELQUES SITUATIONS

Les oppositions ne sont pas forcément gérées par la même compétence. Ainsi, lorsqu'un PJ voudra se glisser discrètement hors de sa cellule au nez et à la barbe du geôlier, le test sera : DIS/PER (la furtivité du PJ s'oppose aux sens du garde).

Ce principe peut s'appliquer à beaucoup de situations. En voici quelques exemples :

Intimider quelqu'un par son gabarit : FOR/VOL

Lutter et repousser quelqu'un : FOR/FOR

Suivre quelqu'un sans être vu : DIS/PER

Rattraper un fuyard : MOU/MOU

Agacer, provoquer quelqu'un en public : SOC/VOL

Remarquer la tricherie d'un joueur : PER/HAB

Repérer un voleur dans une foule : PER/DIS

Remporter une partie d'échecs : CNS/CNS

Voler la bourse d'un marchand : HAB/PER

Gagner une négociation : SOC/SOC

Affronter un ennemi au corps-à-corps : COM/COM

Etc.

OPPOSITIONS ENTRE PJ

Lorsque deux PJ s'affrontent, le plus simple est de faire lancer les dés à celui qui initie l'action (celui qui cherche à voler la bourse, ou suivre sans être vu par exemple). Si les deux PJ agissent en même temps (bras de fer, course...) c'est celui qui a la plus haute compétence qui lance les dés.

En cas de combat ou d'opposition longue, ils peuvent lancer les dés à tour de rôle. Un joueur jettera les dés pour le round 1, l'autre jettera les dés pour le round 2, etc. Cela n'a pas beaucoup d'importance statistiquement parlant, mais cela donnera l'impression à chaque joueur d'être « actif ».

TEST D'OPPOSITION

Dans une opposition, **seul le joueur lance le d100.**

Le **score adverse se transforme en une difficulté** pour le PJ. Si son adversaire est fort, le joueur aura un malus sur son test. Si son adversaire est faible, le joueur aura un bonus. S'ils sont du même niveau, chacun aura exactement 50% de gagner l'opposition. Plutôt logique non ?

La difficulté de la compétence adverse est appelée Modificateur d'Opposition (MODO).

Plus le MODO est positif (+10, +20, +30...) et plus l'action est facile pour le PJ. Plus le MODO est négatif (-10, -20, -30) et plus l'action sera difficile pour le PJ.

Si un personnage fait un bras de fer avec un goblin chétif (FOR 20), il fera un test de FOR avec un bonus de +30. Pour faciliter la tâche du MJ, le MODO de Combat est fourni pour chaque adversaire, mais voici un tableau des MODO pour les autres compétences : la ligne du haut donne le score de la compétence, et la ligne du bas le MODO qui en découle.

COMPÉTENCE ET MODIFICATEUR D'OPPOSITION

COMPÉTENCE	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
MODO	+45	+40	+35	+30	+25	+20	+15	+10	+5	0	-5	-10	-15	-20	-25	-30	-35	-40	-45	-50

Si le joueur réussit son test, le PJ gagne l'opposition.

Si le joueur rate son test, le PNJ gagne l'opposition.

Exemple : Les malandrins qui entourent les PJ ont été embauchés par le gentilhomme berné par la fausse carte ! Le ton monte vite entre un Balthazar buté et bruyant (qui a repris du poil de la bête) et le groupe d'hommes de main qui veulent le forcer à les suivre dans une ruelle (« ou alors on te surine en pleine rue et on se sépare quand la garde arrive » précise leur chef). Quand Rose revient avec Anton et Silas, et après un tour de table des répliques de chacun, le Meneur décide de ne faire qu'un jet d'opposition : Sociabilité de Balthazar face au MODO de Volonté du chef des malandrins. Ce dernier a un solide 45 (MODO de +5 pour Balthazar). Avec un 98, c'est un échec majeur. Son adversaire n'est pas du tout impressionné et se met même à ricaner. « Très bien, nous vous suivons, allons discuter ailleurs ... » dit Balthazar en essayant de garder sa superbe.



Dans le cas où vous auriez besoin de le calculer, il suffit de faire cette soustraction : **50-compétence.**

Exemple : Pour le MODO de Sociabilité d'un marchand qui a 65 en SOC, le MJ calcule 50-65, soit -15.

Dans un test d'opposition, lorsqu'un joueur obtient un échec majeur ou critique, cela signifie une réussite majeure ou critique pour son adversaire.

BONUS ET MALUS DES PNJ

Les bonus et les malus peuvent aussi s'appliquer à la compétence du PNJ ce qui change automatiquement son Modificateur d'Opposition. Cela peut nécessiter une petite gymnastique mentale au départ, mais si vous gardez sous les yeux le tableau des MODO, cela ne devrait poser aucun problème.

Exemple : Un marchand avec 65 en SOC (MODO -15), a une légère extinction de voix. Il subit un -20 à tous ses tests de négociation. Pour cette action, il a donc une SOC de 45 et son MODO passe à +5.

ACTIONS LONGUES

PARFOIS, le MJ souhaite mettre l'emphasis sur une action particulière et « braquer la caméra dessus » pour faire durer le plaisir. Comme au cinéma, il peut être intéressant de se concentrer plusieurs minutes sur le défi que doit surmonter un personnage.

Il peut s'agir du désamorçage d'un piège complexe, d'un bras de fer contre le chef d'un clan barbare, de l'étude d'un grimoire maudit, d'une récolte d'informations cruciales lors d'une enquête, d'un duel d'éloquence lors d'un procès, d'un cache-cache mortel dans une forêt maudite, d'une course-poursuite dans les rues tortueuses de la Cité d'Albâtre, etc.

Il serait alors malheureux de régler ce moment de tension par un simple jet de dés. La solution est d'opter pour une action longue.

MANCHE, REVANCHE ET BELLE

Les actions longues peuvent être des tests normaux ou des tests d'opposition. **Pour réussir une action longue, le joueur doit réussir deux tests sur trois jets.** C'est tout simplement le même principe qu'une **manche**, la **revanche** et la « **belle** ».

Une R+ accorde 1 Avantage au test suivant, tandis qu'un E+ donne 1 Désavantage au test suivant.

DURÉE

La durée de chaque tour dépend bien sûr de l'action : pour un bras de fer, chaque tour représente une dizaine de secondes intenses, tandis que la négociation d'un traité diplomatique peut durer des jours et chaque test représentera une journée entière.

Exemple : Silas a 43 en Connaissances et essaie d'étudier un livre codé qui semble être un précis d'alchimie. Le MJ veut en faire une action longue (difficulté 0) et indique que l'étude du livre dure plusieurs semaines. Le joueur lance les dés et obtient 98. Échec majeur. Le livre reste obscur, Silas piétine et écope d'1 Désavantage au test suivant. Le 2e test (revanche) donne 31. Réussite ! Il commence à entrevoir un motif qui revient souvent. Une piste pour déceler une voyelle comme le « e » ? Le dernier test sera décisif (c'est « la belle ») : mais les dés donnent 50. Échec critique. Silas tourne en rond, perd du temps et s'obstine dans son erreur. Le livre garde ses secrets. Le MJ indique qu'il pourra tenter un test dans plusieurs mois, si un élément nouveau vient l'éclairer.

COOPÉRATION

Des personnages peuvent coopérer pour conjuguer leurs efforts et réussir une action difficile, voire impossible à faire seul. Mais pour ce faire, le MJ doit d'abord faire appel à son bon sens, et juger si l'action peut être accomplie à plusieurs.

UN LEADER

Lorsque les PJ décident de travailler de concert sur une tâche précise, il leur faut un *leader*. C'est ce meneur qui va faire le test sous la compétence choisie par le MJ. Il s'agit bien sûr du personnage qui a le score le plus haut dans la compétence. **Les autres pourront lui donner un bonus s'ils réussissent également le test.**

TESTS & AVANTAGES

Chaque allié qui réussit son test fournit 1 Avantage au leader de l'action.

Exemple : Balthazar et ses compagnons fouillent une pièce de fond en combles. Le MJ estime que c'est un test en coopération. Rose a la PER la plus élevée, ce sera elle la meneuse du groupe. Chaque allié fait son test de Perception, et seul Silas réussit : il fournit 1 Avantage à Rose. La joueuse de Rose fait donc son test avec un bonus de 10. Les dés donnent 38. C'est une réussite.

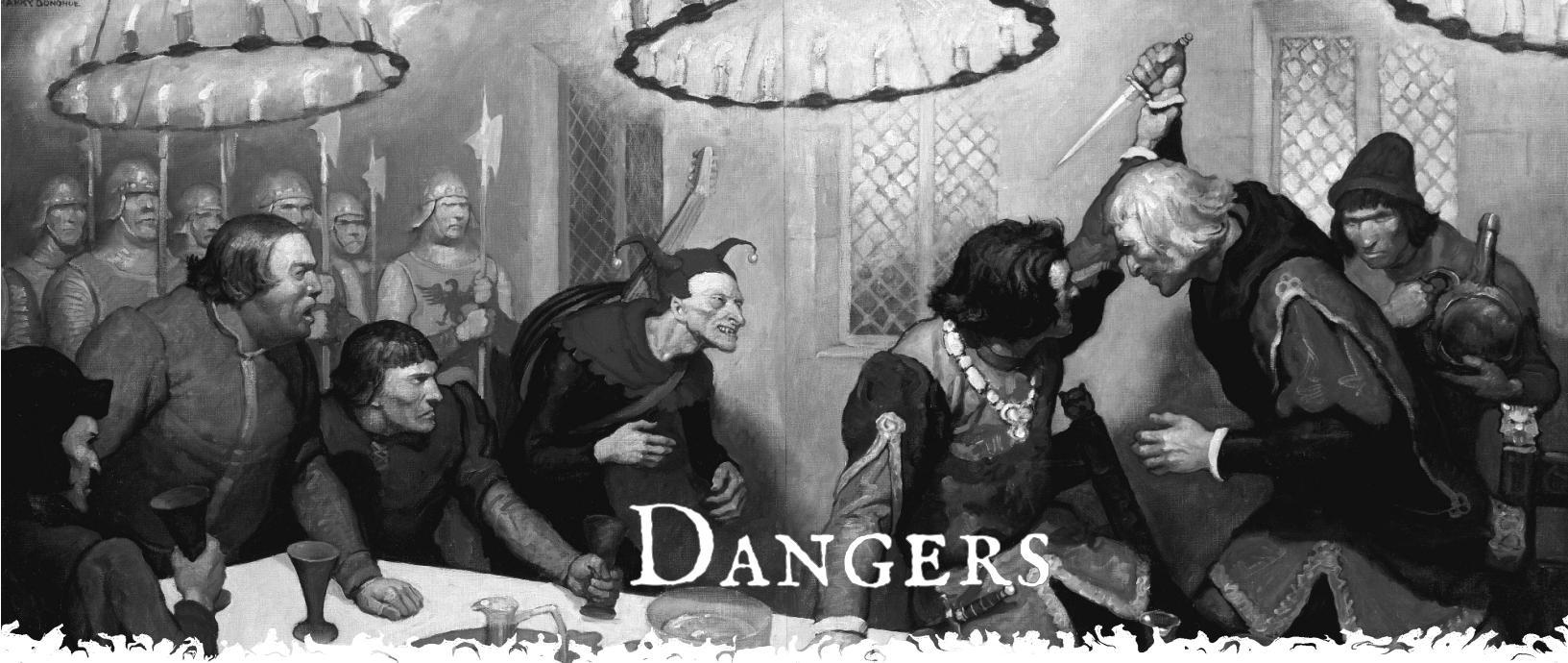
GÉRER LES TESTS DE GROUPE

Bien souvent, tous les PJ vont effectuer le même test pour surmonter ensemble le même obstacle.

Et la majorité de ces tests vont donner à la fois des réussites et des échecs. Ce qui peut créer des incohérences ou des injustices. Ainsi, si repérer un indice requiert un test de PER, il y aura forcément un PJ qui réussit dans le groupe et qui trouvera systématiquement l'indice. Pourquoi alors augmenter cette compétence vu qu'à chaque fouille, statistiquement, les indices sont dévoilés très facilement ?

Au contraire, lorsque l'équipe veut se faufiler discrètement, il y aura très souvent un échec dans les tests, ce qui provoquera coup sûr une alerte.

C'est pourquoi nous préconisons d'utiliser cette méthode simple : **lorsque tous les joueurs effectuent le même test, il faut qu'au moins la moitié d'entre eux réussisse pour que tout le groupe surmonte cette épreuve. Si plus de la moitié échoue, alors tout le groupe a échoué.**



*Ou comment gérer les risques et périls
dans les aventures de Brigandyne.*

SOURCES DE DÉGÂTS

LES AVENTURES DE BRIGANDYNE ne sont pas de tout repos, et les PJ pourront régulièrement subir des **dégâts**. Les dégâts sont les blessures que reçoivent les personnages pendant l'aventure, et qui diminuent leurs Points de Vitalité.

Certaines sources de dommages disposent d'effets supplémentaires. Inutile d'apprendre tous ces effets car ils seront rarement utilisés en jeu. Consultez simplement cette rubrique si besoin lorsqu'un PNJ ou un monstre dispose de dégâts spéciaux.

Les dégâts de base sont les **dégâts physiques**. Ils peuvent être tranchants, perçants ou contondants par exemple. Ce sont les dégâts les plus courants.

Les **dégâts acides** suppriment 1 point d'armure après chaque attaque réussie.

Les **dégâts asphyxiants** ignorent toutes les armures. Ils se régénèrent au rythme d'1 point par minute dès que le personnage peut à nouveau respirer (sauf si le personnage tombe à 0 PV).

Les **dégâts de chute** ignorent toutes les armures.

Les **dégâts électriques** ignorent les armures métalliques. Si le total de dégâts infligés donne un **chiffre pair**, le personnage est *Sonné*.

Les **dégâts de feu** enflamment les vêtements de la cible si le total des dégâts donne un **chiffre pair**. Dans ce cas, le feu lui fait perdre 1 PV par tour tant qu'elle n'utilise pas toute son action à l'éteindre.
Note : les armures protègent contre les dégâts de feu instantanés (boule de feu, flèche enflammée), mais pas contre les dégâts continus (incendie).

Les **dégâts de froid** gèlent la cible si le total des dégâts infligés donne un **chiffre pair**. Dans ce cas, la cible est *Ralentie*.
Note : les armures protègent contre les dégâts de froid.

Les **dégâts psychiques** ignorent toutes les armures. Si le total de dégâts infligés donne un **chiffre pair**, le personnage est *Confus*. Ils se régénèrent au rythme d'1 point par minute dès que le personnage peut reprendre ses esprits (sauf s'il est tombé à 0 PV).

Les **dégâts temporaires** se régénèrent au rythme d'1 point par minute dès que le personnage reprend son souffle (sauf si le personnage tombe à 0 PV).

Les **dégâts toxiques** ignorent toutes les armures et ne peuvent être guéris par les premiers soins. Il faut recourir à des remèdes, via la médecine ou la magie. Le repos peut parfois guérir ces dégâts, à la discrétion du MJ.

HANDICAPS

AU COURS d'un combat ou d'une péripétie, un personnage pourra subir un handicap : être sonné, aveuglé, affaibli... Vous trouverez ci-dessous les descriptions de ces handicaps.

- ♦ **Affaibli** : le personnage subit 1 Désavantage à toutes ses actions.
- ♦ **Affamé, Assoiffé** : le personnage ne peut plus obtenir de R+ et tous les dégâts qu'il inflige (contact, distance, magie) sont diminués d'1 point.
- ♦ **Apeuré** : le personnage doit réussir un test de VOL pour agir. S'il échoue, il fuit ou passe son tour.
- ♦ **Aveuglé** : le personnage subit 2 Désavantages sur toute action impliquant la vue (comme le combat). Pour les actions où la vue est essentielle (HAB, TIR, PER visuelle, lecture...), son score tombe à 0.
- ♦ **Confus** : le personnage doit réussir un test de PER pour agir. En cas d'échec, il passe son tour.
- ♦ **Démoralisé, Intimidé** : le personnage ne peut plus obtenir de R+ et tous les dégâts qu'il inflige (contact, distance, magie) sont abaissés d'1 point.
- ♦ **Ensanglanté** : le personnage perd 1 PV au début de son tour.
- ♦ **Essoufflé** : le personnage doit réussir un test d'END pour agir. S'il échoue, il passe son tour.
- ♦ **Paralysé** : le personnage est immobilisé mais reste conscient. Le MJ décide au cas par cas si le personnage peut encore parler ou non.
- ♦ **Ralenti** : le personnage doit réussir un test de MOU pour agir. En cas d'échec, il passe son tour.
- ♦ **Sonné** : le personnage doit réussir un test de FOR pour agir. En cas d'échec, il passe son tour.
- ♦ **Terrorisé** : le personnage doit fuir ou passer son tour.

PRÉCISIONS

Ces handicaps se cumulent entre eux : un personnage *Affaibli* et *Essoufflé* subit 1 Désavantage à toutes ses actions et doit réussir un test d'END pour agir.

Toute attaque contre un personnage qui passe son tour est gérée comme une attaque d'opportunité.

IGNORER UN HANDICAP

Un personnage peut à tout moment **dépenser 2 points de Sang-froid** pour ignorer l'effet d'un handicap pour ce tour (le MJ est en droit de refuser cette dépense si elle est illogique).

DURÉE

La plupart du temps, il revient au MJ de décider de la durée de ces handicaps en toute logique. Un personnage surpris par une lumière vive sera *Aveuglé* quelques secondes à peine, tandis qu'un prisonnier auquel on a crevé les yeux sera *Aveuglé* jusqu'à la fin de ses jours.

Mais si la durée d'un handicap n'est ni évidente, ni précisée, considérez que sa durée est de **3 tours**.



PEUR

Certains évènements ou monstres effrayants peuvent paralyser d'effroi les PJ. Ainsi, une créature disposant de la capacité PEUR donne automatiquement à tous les personnages qui la voient **pour la première fois** le handicap *Apeuré* pendant un nombre de tours indiqué dans la capacité.

Exemple : un squelette avec la capacité PEUR (1) inflige le handicap Apeuré à tous les personnages qui le croisent pour la première fois. Un spectre avec la capacité PEUR (2) fait durer le handicap deux tours.

Vous pouvez également donner cette capacité à des situations particulièrement stressantes, comme un champ de batailles, un mouvement de foule, une explosion soudaine, etc.

DANGERS ET PÉRIPÉTIES

LE MONDE EST CRUEL, et voyager n'est pas de tout repos. Tomber dans un ravin, se noyer dans une rivière ou être piégé dans un incendie tuent aussi sûrement qu'un poignard.

Voici comment gérer ces épreuves.

ASPHYXIE, NOYADE

Un personnage qui ne peut plus respirer doit tester son END à chaque tour (10 secondes), avec un malus de 10% par minute après la première. Chaque échec lui cause 2 points de dégâts asphyxiants.

Dans le cas d'un étranglement il faut y ajouter le *FOR* de l'étrangleur.

CHUTES

Tomber de haut peut blesser voire tuer. Pour chaque tranche complète de 3m de chute (pour chaque étage complet en somme), le personnage encaisse 1d10 dégâts de chute. Tomber sur un sol « mou » (qui amortit la chute, comme l'eau, la vase, ou de la paille en grande quantité), divise les dégâts par deux. **Réussir un test de MOU diminue ces dégâts de chute** : 2 points pour une réussite mineure, 4 points pour une réussite majeure, 6 points pour une réussite critique.

Exemple : Balthazar saute du 3^e étage d'une maison sur une charrette remplie de foin. Il réussit son test de MOU avec un 04. Le joueur jette les dégâts de chute (3d10) et obtient 19. Le sol « mou » les divise par deux, ce qui donne 9. Et grâce à sa réception, les dégâts tombent à 5.

FAIM, SOIF

Ne pas manger assez fait perdre **1 PV par jour**. Au bout de deux jours, le personnage est Affamé jusqu'à ce qu'il mange à sa faim. Ne pas boire suffisamment fait perdre **3 PV par jour**. Le personnage est Assoiffé jusqu'à ce qu'il s'abreuve. Réussir un test d'END permet de diminuer d'1 point ces dégâts.

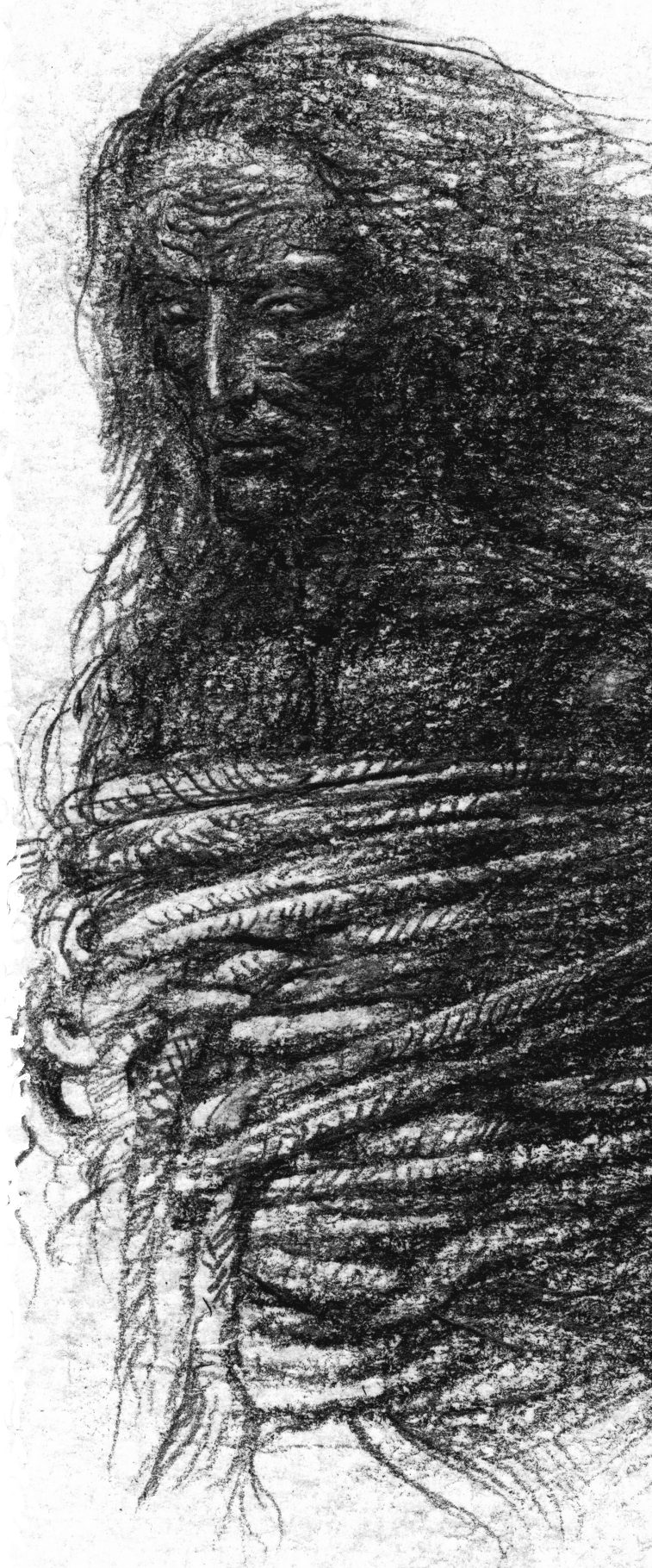
FEU

Une torche ou un tison enflammé cause des **dégâts de feu** et augmente les dégâts de l'arme d'1 point. Tomber dans un feu de camp cause **1d10 dégâts de feu**.

Être au cœur d'un incendie occasionne **1d10 dégâts de feu par tour**.

FROID

Des températures glaciales causent 1 dégât de froid par heure à tout personnage insuffisamment couvert. Si le personnage est nu ou court-vêtu, les dégâts sont doublés.



MALADIES & POISONS

TOUTES LES TOXINES sont gérées de la même manière pour le personnage : **un test d'END**. Si le test est raté, le personnage tombe malade ou le poison agit sur lui. On applique alors les effets indiqués. La difficulté du test d'END, appelée **virulence**, figure entre parenthèses.

QUELQUES MALADIES

Rhume (+20) : éternuements, toux, écoulements nasals, fatigue, maux de tête. Le personnage subit 1 Désavantage à ses tests de SOC pendant une semaine.

Couillarde (+10) : maladie sexuellement transmissible, qui provoque le gonflement des testicules et une sensibilité exacerbée de cette zone pendant une semaine. Tous les dégâts reçus ici sont doublés.

Berlue (+10) : hallucinations passagères, vision troublée. Le personnage subit 1 Désavantage à tous ses tests d'HAB, de PER visuelle et de TIR, et peut voir « double » au cours de la journée. Il peut retenter le test d'END chaque jour pour en stopper les effets.

Fièvre des marais (+10) : fièvre, teint jaune, fatigue physique, vomissements. Le personnage est Affaibli et subit 1 dégât toxique par jour.

Langue noire (+10) : noircissement de la langue puis taches brunes sur la peau et souffrances nocturnes. Le personnage perd 2 PV chaque nuit. Il peut tester son END chaque jour pour en stopper les effets.

Boiteuse (0) : gonflement d'un pied pendant une semaine. Le personnage subit 1 Désavantage en COM et 2 Désavantages en MOU. Un test d'END réussi permet de réduire de moitié la durée de la maladie.

Gauchère (0) : gonflement des doigts, bleuissement de la peau. Le personnage subit 1 Désavantage à tous les tests d'HAB et de TIR. Il peut retenter le test d'END chaque jour pour en stopper les effets.

Grippe (0) : fièvre, grelottements, toux, fatigue physique. Le personnage est Affaibli et subit 2 dégâts toxiques chaque jour jusqu'à ce qu'il réussisse un nouveau test d'END (au gré du MJ). Si réussi, son malus disparaît et il arrête de perdre des PV pendant quelques jours, jusqu'à la rémission totale.

Pneumonie (0) : fièvre, frissons importants, souffle court, fatigue, toux, sécrétions jaunâtres ou rouge-sang. Le personnage est Affaibli et subit 1 dégât toxique par jour.

Syphilis ou vérole (0) : maladie sexuellement transmissible et très contagieuse qui cause l'apparition d'un chancre qui peut perdurer des années. Le personnage subit 1 Désavantage en SOC.

Verdasse (0) : maladie causée par la morsure des gobeinoïdes, qui provoque des taches verdâtres sur le corps et un affaiblissement progressif. Le personnage doit tester son END chaque jour pour ne pas subir 1 dégât toxique. Réussir deux tests consécutifs met fin à la maladie.

Variole (-10) : cloques, sueurs, tremblements, douleurs, vomissements. Eruptions cutanées sur les mains et le visage. Le personnage est Affaibli, doit être alité et subit 1 dégât toxique par jour. Aucun traitement (non-magique) n'existe. Le personnage peut faire un test d'END à -10 tous les deux jours pour stopper les effets de la maladie. S'il guérit, sa peau reste constellée de petits creux. Il perd définitivement 5% en SOC.

Lèpre (-10) : jaunissement de la peau, chute des dents et des doigts. Le personnage subit 1 Désavantage à toutes ses actions pendant la première semaine, puis 2 Désavantages. Il perd définitivement 10% en HAB et en SOC. La maladie peut durer des années.

Peste bubonique (-20) : dépigmentation, apparition de bubons rouges et noirs. Le personnage est Affaibli et subit 1 dégât toxique par jour. Aucun traitement (non-magique) n'existe. Le personnage peut dépenser 5 points de Sang-froid pour avoir le droit de faire un test d'END à -20 afin de survivre à la peste. Il ne peut faire ce test que tous les deux jours.

QUELQUES POISONS

Les poisons peuvent revêtir de multiples formes : un liquide à appliquer sur la peau, une boisson, une poudre de maquillage, le suc d'une plante, le venin d'un animal, les spores d'un champignon, l'herbe d'une pipe, des fleurs à brûler... Pour vos scénarios, n'hésitez pas à varier les situations et les poisons utilisés par vos assassins.

Note : empoisonner une arme nécessite trois doses de poison, et n'est utilisable que pendant une heure.

Intoxication alimentaire (+10) : vomissements, fatigue. Le personnage est Affaibli pendant un jour.

Spores vénéneux, champignons (+10) : engourdissement, fatigue, sueurs. Le personnage subit 2 dégâts toxiques et est Affaibli pendant une heure.

Lotus jaune (+10) : sommeil. Le personnage s'endort pendant 1d10 heures.

Voile de brume (+10) : paralysie partielle et visions pendant des jours. Le personnage est Ralenti et est atteint d'hallucinations. Un test d'END chaque jour permet de stopper les effets du poison.

Venin du serpent d'ombre (o) : le personnage perd 1 PV par tour pendant D10 tours.

Venin de l'araignée-lion (o) : le personnage est Paralysé pendant 1D10 minutes.

Poudre de mort lente (-10) : le personnage doit faire un test d'END (+20) chaque semaine. En cas d'échec il subit 1 dégât toxique. Ces dégâts sont définitifs et

il n'existe pas encore de remède connu. La mort du personnage peut ainsi prendre des mois.

Sève du moleau (-10) : le personnage subit 1 dégât toxique par heure. Un test d'END à 0 permet d'en stopper les effets.

Venin du serpent d'argent (o) : spasmes, sueur abondante. Le personnage subit 1 dégât toxique par minute. Il faut réussir une action longue d'END (difficulté -10) pour en stopper les effets. Un test permis toutes les D10 minutes.

Arsenic (-20) : violents maux de ventre, nausées, vomissements ou diarrhées, convulsions, puis délire et mort. Le personnage subit 3 dégâts toxiques par jour, 2 s'il réussit un test d'END (à -20) chaque jour.

Sang des diables (-10) : douleurs atroces et noircissement des membres à mesure que le poison progresse. Le personnage subit 1 dégât toxique par tour. Il faut rapidement amputer le membre touché pour arrêter la progression du poison. Si le personnage a été empoisonné au torse ou à la tête, il est perdu.

UNE PINCÉE DE BON SENS

Ne demandez un test d'END que si le personnage a une chance d'échapper au poison (par exemple la blessure d'une arme empoisonnée ou la morsure d'une bête venimeuse). Ainsi, s'il boit un grand verre de poison appliquez immédiatement les dégâts sans permettre de test d'END, ou déclarez simplement que le personnage meurt en quelques secondes. C'est une question de bon sens.



GUÉRISON

LA VITALITÉ d'un personnage représente sa condition physique, son aplomb et sa résistance aux coups. Dans les règles de base, **tant qu'un personnage a des PV, cela signifie qu'il est encore vaillant** et que les blessures qu'il a reçues sont superficielles : entailles, coups, chocs, hématomes, saignements, fatigue, tout cela représente une perte de PV qui n'est pas pénalisante pour la suite (comme pourrait l'être un bras cassé, un genou broyé ou un œil crevé). C'est seulement quand le personnage atteint le seuil fatidique de 0 PV qu'il est mis hors-combat, en raison d'un coup plus puissant ou plus vicieux que les autres.

Tout cela est fait pour favoriser le jeu, et ne pas le ralentir avec des blessures si graves qu'elles empêcheraient les personnages de continuer le scénario en raison d'un mauvais coup.

PREMIERS SOINS

Un test de premiers soins réussi (HAB) permet au blessé de regagner tout de suite *END* PV et de ne pas laisser s'infecter la blessure.

Une réussite majeure permet de regagner *END*+1 PV, et une réussite critique permet de regagner *END*+2 PV.

Un échec critique fait perdre 1 PV à la victime.

Un personnage ne peut bénéficier des premiers soins qu'une fois par source de dégâts. Ainsi, s'il est blessé au cours d'un combat, il pourra être soigné une seule fois concernant ces blessures. Si plus tard, il chute et est de nouveau blessé, il pourra bénéficier de soins pour cette autre source de dégâts. C'est encore une fois une question de bon sens.

Les premiers soins sont le plus souvent effectués avec les moyens du bord (Test sec), mais voici tout de même un barème si besoin :

- ♦ Bonnes conditions : temps, linge et outils propres et coupants, eau à disposition : +20
- ♦ Conditions correctes : les personnages ont le temps ou de bons outils et de l'eau : +10
- ♦ Peu de temps et avec les moyens du bord : 0
- ♦ Conditions mauvaises : forêt, stress, nuit : -10
- ♦ Conditions très mauvaises : marais, égouts : -20

INFECTION

Les blessures subies par les personnages peuvent parfois s'infecter (au bon vouloir du MJ). La peau autour de la blessure gonfle ou rougit, et une douleur intense se fait sentir. La plaie suinte du pus ou un liquide jaunâtre, ce qui dégage une odeur nauséabonde. Le personnage perd 1 PV par jour et n'en récupère plus jusqu'à ce qu'un docteur, un prêtre ou un mage le soigne correctement ou qu'on l'ampute.

Les jours suivants, des stries rouges apparaissent car l'infection gagne du terrain, et s'accompagne d'une poussée de fièvre, ce qui rend le personnage *Affaibli*.

L'infection est un moyen parfait pour calmer les ardeurs d'un joueur trop agressif et qui a tout misé sur le combat. Sa blessure sale et infectée deviendra un problème pour toute l'équipe et la quête d'un médecin/chirurgien-barbier deviendra primordiale.

POTIONS & REMÈDES

Il est possible d'acheter un remède chez un apothicaire pour soigner une maladie.

Si un traitement existe, il faut compter en moyenne 2 à 5 pièces d'argent pour une maladie bénigne, et 1 à 2 pièces d'or pour une maladie grave. Le remède peut (au choix du MJ) soit soigner complètement le mal, soit donner un bonus d'END au personnage (+20 ou +30).

Des baumes curatifs (ou des potions de soins) peuvent également être achetés chez certains alchimistes admis en ville, et sont vendus en moyenne 1 pièce d'or (le nombre de PV récupérés dépend du RU obtenu par l'alchimiste, cf MAGIE).

Note : potions et remèdes ont 20% de chances d'être des faux, ou de ne plus disposer des capacités de soins en raison d'une mauvaise conservation.





REPOS

Prendre du repos permet de regagner de la Vitalité. **Le montant de PV que récupère le personnage dépend de son train de vie.** En effet, dormir sur une paille infestée de cloportes ne procure pas le même repos que profiter d'un grand lit à baldaquin dans une chambre somptueuse après un excellent repas...

Cette mécanique est aussi là pour inciter les joueurs à faire des dépenses de bien-être (auberge, repas de qualité), car leurs personnages ne sont pas qu'une série de chiffres sans âme, ils cherchent eux aussi à vivre à l'abri et dans le confort qu'apporte l'argent.

Voici les niveaux de vie et leurs gains respectifs :

- ♦ **Misérable** [1PV/semaine] Dormir à la belle étoile, dans une rue, une cellule miteuse et le ventre vide...
- ♦ **Pauvre** [1 PV toutes les deux nuits] Paille, étable, salle commune, grotte, après un repas frugal
- ♦ **Ordinaire** [1 PV/nuit] Dormir dans un lit, en sécurité, après une bonne soupe
- ♦ **Aisé** [2 PV/nuit] Dormir dans un bon lit, au chaud après un bon repas
- ♦ **Riche** [2 PV/nuit] Conditions idéales : lit très confortable, excellent repas, bain, serviteur
- ♦ **Princier** [2 PV/nuit] Lit et repas d'exception, bain, sous la garde permanente de plusieurs médecins et serviteurs

JOUER LE CAMPMENT

Si les PJ voyagent, ils devront probablement camper (allumer un feu, dresser les tentes...). Si vous souhaitez rendre cette phase ludique, la qualité de leur repos dépendra alors de leur test de Survie en coopération (dont la difficulté dépend du temps qu'il fait et de leur équipement : couvertures, briquet à amadou...). En cas d'échec, leur repos est de niveau de vie Misérable. Une réussite mineure donne un niveau de vie Pauvre. Une réussite majeure un niveau de vie Ordinaire et une critique un niveau de vie Aisé.

MÉDECINE

Quelle que soit la méthode employée, si le personnage a bénéficié des soins d'un médecin compétent (c'est-à-dire qui a réussi son test de CNS), le personnage récupère **1PV de plus par jour**, et peut aller acheter un remède chez un apothicaire le cas échéant.

En cas d'échec supérieur, le médecin peut aggraver le mal en préconisant des méthodes inefficaces, des remèdes douteux ou erroné ou des saignées à longueur de journée, qui affaibliront le personnage (perte de PV ou handicap Affaibli par exemple). Si c'est le cas, n'oubliez pas de signaler aux joueurs que leurs personnages ne réfléchissent pas comme eux, et qu'ils font naturellement **pleinement confiance** à un érudit respecté comme le médecin.

MÉDECINE ET MAGIE

On pourrait se demander quel est l'intérêt d'étudier les mystères du corps humain alors que la magie permet de soigner les blessures, les maladies et les poisons. Il y a plusieurs explications. Tout d'abord, les mages sont **rare** (un enfant sur mille), et ils ne peuvent utiliser leurs sorts à la suite toute une journée durant. Mais avant tout, la magie, même blanche, est **instable** et provoque des effets indésirables et étranges qui peuvent avoir des conséquences plus graves encore que le mal qu'elle était censée soigner. Par exemple, un feu peut se déclarer à l'autre bout de la ville parce qu'un prêtre a utilisé sa magie pour soigner un blessé ou un simple rhume persistant. Ce qui causera bien plus de problèmes que le mal qu'elle a soigné à l'instant. On ne comprend pas la magie, et l'utiliser est toujours un risque. C'est pourquoi on continue à faire appel aux médecins et aux apothicaires.



SANG-FROID

Les aventuriers ne sont pas des monstres froids qui ne ressentent ni peur, ni joie, ni peine. Et la mécanique du Sang-froid est là pour gérer le mental des personnages.

PERTE DE SANG-FROID

CHAQUE PJ commence avec un score en Sang-froid (SF) qui représente son mental, sa ténacité. Il peut perdre du Sang-froid lorsqu'il est effrayé, qu'il subit un choc ou une humiliation : c'est le mauvais stress. Mais il peut aussi en dépenser s'il souhaite se dépasser et faire appel à son adrénaline : c'est le bon stress.

BON STRESS

Un joueur peut dépenser du Sang-froid pour gagner un bénéfice en jeu.

- ♦ **Avantage (SF -2)** : en dépensant 2 points de Sang-froid, le personnage gagne 1 Avantage **avant** de faire le test. On ne peut en gagner davantage de cette manière.
- ♦ **Ignorer un handicap (SF -2)** : en dépensant 2 points de Sang-froid, le personnage ignore à *tout moment* l'effet d'un handicap pour ce tour. Par exemple, un personnage Essoufflé qui vient de rater son test d'END peut dépenser 2 points de Sang-froid pour ignorer ce handicap et agir.
- ♦ **Rejeter les dés (SF -4/-6)** : en dépensant 4 points de Sang-froid, un personnage rejette les dés d'un test (relancer un échec critique coûte 6 points de SF). Ce second résultat doit être conservé, même s'il est pire que le premier.

MAUVAIS STRESS

Un personnage peut perdre des points de Sang-froid en cas de choc psychologique. Ces expériences traumatisantes peuvent se présenter sous différents aspects.

- ♦ **La peur** : voyager seul la nuit et entendre des loups, déambuler dans une ville emplies de lépreux ou de pestiférés, être la cible d'un sort de magie noire, voir un mort-vivant, un démon ou une créature particulièrement immonde peut causer une perte de SF pour le personnage.
- ♦ **La violence** : participer à une guerre et être témoin de ses horreurs, passer à un cheveu de la mort (par exemple si le personnage tombe à 0 PV ou a subi un coup si violent qu'il a franchi le Seuil de Blessure Grave). Il peut aussi s'agir de violences sexuelles.
- ♦ **L'abattement** : une défaite amère ou la perte d'un être cher : un membre de sa famille, un ami, sa compagne... Subir le rejet ou une solitude forcée peut être traumatisant.
- ♦ **L'humiliation** : un camouflet public, avoir été dupé, une défaite dans un duel, une rupture amoureuse peut causer une perte de Sang-froid au personnage.

TEST DE FOLIE

Si une de ces conditions survient, le MJ peut demander un test de **VOLONTÉ** au(x) PJ (aussi appelé **test de Folie**). Libre à lui de donner des bonus (de +10 à +40) si le personnage est un vétéran ou si des circonstances ont permis d'atténuer le traumatisme. En revanche, pénaliser ce test de VOL doit rester rare, car ces tests sont déjà fréquents lors d'aventures mêlant violence et fantastique.

En cas d'échec, le personnage perd du Sang-froid :

- 2 points pour un échec mineur

- 4 points pour un échec majeur

- 6 points pour un échec critique.

Augmentez ces pertes pour des événements ou situations particulièrement importantes dans le scénario (par exemple la vue d'un démon majeur).

Exemple : En voulant détrousser un mort, Balthazar fait face à un cadavre éveillé, aux yeux étincelants et empestant une odeur de décomposition, qui se relève et l'attrape à la gorge. Face au mort-vivant, qui a la capacité PEUR, Balthazar est immédiatement Apeuré. Mais le MJ demande en plus un test de Folie. Le joueur obtient 96 : c'est un échec majeur. Balthazar subit un choc psychologique qui lui cause la perte de 4 points de Sang-froid.

FRÉQUENCE DES TESTS DE FOLIE

Les tests de VOLONTÉ liés à un choc psychologique doivent rester rares. **Un, voire deux tests par séance** de jeu est une bonne moyenne si vous ne voulez pas voir toute l'équipe des joueurs se transformer en une bande de déments au bout d'un scénario. Ainsi, lorsqu'un personnage a déjà procédé à un test vis-à-vis d'une situation donnée (blessure grave, créature effrayante, perte d'un être cher...) il n'en fera un autre que si la situation s'est aggravée de façon significative.

Exemple : Après s'être débarrassé du mort-vivant, Balthazar tombe sur plusieurs cadavres, recroquevillés, qui tournent leur tête squelettique vers lui et commencent à claquer des dents. Balthazar a déjà rencontré une telle créature et il n'y a pas besoin qu'il refasse un test de Volonté. Cependant, s'il était tombé sur un puissant spectre, le MJ aurait pu lui demander d'en faire un, car la créature est différente, plus puissante, intouchable. La situation aurait donc été suffisamment différente pour procéder à un nouveau test de folie.

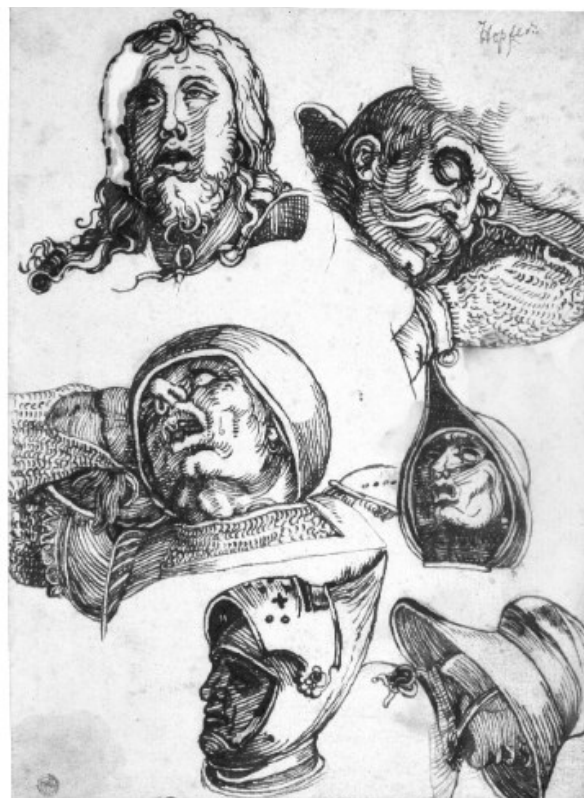
AGGRAVATION DES TRAITS DE CARACTÈRE

Il existe une méthode pour ne pas perdre de points de Sang-froid après un échec au test de folie : **accroître un de ses vices ou une des vertus, et ainsi gagner 1 point dans son trait de caractère.** Le joueur devra alors respecter cette évolution dans son interprétation, sous peine de ne plus regagner ses points de Sang-froid pendant la séance par exemple. Lorsqu'un vice ou une vertu atteint « 2 », elle évolue en un dérangement, un caractère si prononcé qu'il gêne l'entourage. Arrivé à 3, le personnage sera un poids pour tout son entourage. Ainsi, si un des membres de l'équipe des joueurs se décrivait comme Paresseux, une évolution le fera rapidement passer à Amorphe, ce qui causera probablement une réaction de rejet de la part des autres membres (voir plus bas).

CRISE DE FOLIE

Dans les règles de base, **lorsqu'un PJ atteint 0 points de SF, il subit une crise temporaire.** Le MJ prend alors le contrôle du personnage et décrit son changement de comportement en se basant par exemple sur son archétype. Un Mouton pourra avoir si peur qu'il ne souhaitera plus sortir de son lit une fois en sécurité, un Taureau ou un Loup pourra avoir des accès de violence, un Renard souhaitera peut-être fuir le plus loin possible, etc.

Les règles avancées de folie vont plus en profondeur dans ces crises et dans les séquelles permanentes qu'elles entraînent (perte définitive de SF).



REGAGNER DU SANG-FROID

Un personnage peut regagner du Sang-froid de plusieurs manières, qui reposent sur l'interprétation des joueurs, leurs décisions et les rencontres que feront les PJ. Vous pouvez en ajouter d'autres pour coller à votre façon de jouer (ainsi, si le combat est très important dans vos parties, il peut être intéressant de faire regagner du SF après chaque victoire). **Rappel : on ne peut jamais dépasser son score de base de Sang-froid.**

SE REPOSER

Comme pour la Vitalité, la quantité de SF que récupèrent les personnages dépend de leur train de vie.

Misérable [+1 SF/semaine] Dormir à la belle étoile, dans une rue, une cellule miteuse et le ventre vide...

Pauvre [+1 SF toutes les deux nuits] Paillasse, étable, salle commune, après un repas frugal

Ordinaire [+1 SF/nuit] Dormir dans un lit, en sécurité, après une bonne soupe

Aisé [+1 SF/nuit] Dormir dans un bon lit, au chaud après un bon repas

Riche [+2 SF/nuit] Conditions idéales : lit très confortable, excellent repas, bain, serviteurs

Princier [+2 SF/nuit] Lit et repas d'exception, bain, amusements, serviteurs

RÉCONFORTER

Une fois par jour, un personnage peut en réconforter un autre. Il faut trouver les bons mots, rassurer, se prendre dans les bras, chanter des chansons ou se lancer dans un discours galvanisant... Tout cela se joue avec un test de SOC (difficulté 0). Accordez des bonus selon l'interprétation des joueurs; surtout si cela donne lieu à une belle scène (+20 ou +30).

Si réussi, le personnage redonne 1 point de Sang-froid + sa vertu « Bienveillant » au réconforté (+1 en cas de réussite critique). Ainsi, un personnage avec un score Envieux positif aura bien du mal à réconforter un compagnon car il ne peut s'empêcher de se réjouir du malheur des autres (y compris ses proches).

Un échec critique fait perdre 1 point de Sang-froid à la cible qui devient encore plus angoissée après le discours raté et hésitant de son compagnon.

Un personnage réconforté ne peut réconforter à son tour un allié : on est soit le donneur soit la cible.

PASSER UN BON MOMENT

Bien manger, bien boire, festoyer, danser, écouter une belle mélodie, avoir un rapport sexuel, tomber amoureux, briller devant son entourage en racontant ses exploits, retrouver sa famille après des mois de voyage, ou pratiquer son activité favorite ... sont autant de bons moments pour les personnages.

Ces bons moments leur permettent de regagner automatiquement de 1 à 4 points de Sang-froid, selon l'appréciation du MJ. Pour vous aider, voici une échelle simple de gain de points de Sang-froid selon le moment passé :

- ♦ Bien manger, bien boire, se sentir enfin en sécurité après des jours difficiles : +1
- ♦ Pratiquer son activité favorite (lire au coin du feu, composer un poème, se reposer en admirant le paysage, jouer aux dés...) : +1
- ♦ Faire la fête, retrouver sa famille ou ses proches, chanter, danser, raconter ses exploits, ivresse, avoir un rapport sexuel (même tarifé) : +2
- ♦ Danser toute la nuit, participer à une fête mémorable, faire l'amour avec une personne séduite : +3
- ♦ Briller devant un public, être acclamé, tomber amoureux : +4

Tout cela permet de mettre en lumière la vie personnelle des PJ et de ne pas les dépeindre comme des « mercenaires-sans-famille-ni-amis-ni-conjoint », mais comme des êtres humains avec leurs joies, leurs peines, leurs histoires, leur famille...



BONNES IDÉES, INTERPRÉTATION

Récompensez les joueurs qui ont de bonnes idées ou qui interprètent superbement leur personnage (et donc leurs traits de caractère) en leur redonnant **1 à 4 points de Sang-froid** (1 point pour une jolie réplique ou une idée originale et jusqu'à 4 points pour un discours parfait ou une idée de génie).

De même, **éviter un combat** par le baratin, la séduction, l'intimidation, la diplomatie la corruption, peut être récompensé d'1 ou 2 points de SF.

PRIER

Quelle que soit leur foi, les personnages peuvent prier pour leur situation et obtenir un réconfort spirituel. Demandez-leur un **test de CNS ou de VOL**. Si réussi, ils regagnent **1 point de SF**. S'ils prient dans un lieu sacré (temple, église, cathédrale, lieu saint...) le regain est automatique. On ne peut regagner plus d'1 point de Sang-froid par jour de cette manière.

Exemple : Après une bonne nuit à l'auberge du Doux Foyer, un repas copieux payé par Anton et une prière à l'église, toute l'équipe regagne 3 points de Sang-froid.

DU CARACTÈRE DES PJ

Vous pouvez ignorer à tout moment le barème indiqué page précédente pour mettre en avant les vices et vertus des personnages dans le regain de Sang-froid, et en particulier **les 7 Péchés Capitaux**.

Ainsi, vous pouvez remplacer les gains proposés page précédente par ceux-ci, lorsque la situation s'y prête. Voici quelques exemples.

- ♦ Gagner une forte somme d'argent : 1 + Avare
- ♦ Donner une belle somme d'argent ou à manger aux pauvres : 1 + Généreux
- ♦ Gagner un combat : 1 + Colérique
- ♦ Éviter un combat par la parole : 1 + Prudent
- ♦ Torturer quelqu'un : 1 + Cruel
- ♦ Épargner un ennemi vaincu : 1 + Clément
- ♦ Voir un rival en mauvaise posture : 1 + Envieux
- ♦ Voir ses proches heureux : 1 + Bienveillant
- ♦ Bien boire, bien manger : 1 + Gourmand
- ♦ Montrer l'exemple dans la sobriété : 1 + Sobre



- ♦ Avoir un rapport sexuel : 1 + Luxurieux
- ♦ Montrer l'exemple par sa chasteté : 1 + Chaste
- ♦ Fuir un danger : 1 + Lâche
- ♦ Affronter un grave danger : 1 + Valeureux
- ♦ Être applaudi, acclamé : 1 + Orgueilleux
- ♦ Mettre en avant les autres : 1 + Humble
- ♦ Jouer, s'amuser, perdre son temps : 1 + Paresseux
- ♦ Créer, réparer, cocher un objectif : 1 + Travailleur
- ♦ Duper une cible : 1 + Trompeur
- ♦ Faire preuve d'une loyauté exemplaire : 1 + Loyal

Si la valeur du trait est négative, le PJ ne regagne pas de Sang-froid mais n'en perd pas non plus.

Exemple : Anton offre à toute l'équipe un « gueuleton des rois » en payant rubis sur l'ongle à l'aubergiste de quoi rassasier un régiment. Selon le barème normal, tout le monde devrait regagner 1 point de SF. Mais le MJ utilise l'option de l'influence des Vices et Vertus. Tous les membres regagnent alors 1 + leur valeur de Gourmandise. Ce qui fait 2 points pour Anton, 1 pour Rose et Balthazar, et 0 pour Silas, qui a une valeur Gourmandise -1. Cette débauche de nourriture le débarrasse, et il ne profite pas de l'instant comme il devrait.



DESTIN

De la bonne étoile qui veille sur les personnages.

POINTS DE DESTIN

LES POINTS DE DESTIN représentent les forces de l'Univers qui agissent dans l'intérêt du personnage. Ils sont sans doute la ressource la plus puissante des personnages et **sont réservés aux premiers rôles** : PJ et PNJ majeurs. Concrètement, ces points de Destin permettent de jouer sur le récit ou de sauver in extremis leur personnage d'une mort certaine.

COUP DE POUCE DU DESTIN

Utiliser 1 point de Destin permet d'ajouter un élément au récit. C'est en quelque sorte un outil de « méta-jeu » qui permet aux joueurs d'influer sur l'histoire. Ainsi, leur personnage pourra rencontrer une vieille connaissance au détour d'une rue, avoir pensé à un équipement spécifique a posteriori, avoir une charrette pleine de paille qui attend en dessous du balcon, etc. Cet élément doit bien entendu rester crédible et être approuvé par le MJ avant d'être ajouté au récit.

Exemple : Rose veut escalader la façade d'une tour pour cambrioler discrètement la chambre du bourgmestre de Bas-mesnil. Le MJ lui demande « Est-ce que tu as du matériel ? Parce qu'il fait nuit, il a plu la veille et le mur est assez glissant. Ce sera un test de Mouvement à -10 ». La joueuse propose : « Je peux payer 1 point de Destin pour avoir pensé à prendre ma corde et mon grappin ? ». « Vendu ! » tranche le MJ. Son Destin baisse d'1 point. Rose fouille au fond de son sac et en sort une solide corde et un grappin qu'elle fait tournoyer.

Le MJ peut demander 2 points de Destin si le « coup de pouce » invoqué par le joueur est vraiment très important, voire fantasque.

Exemple : A la session précédente, Balthazar avait eu fort à faire avec un assassin envoyé par un mage qui exigeait sa tête. Arrivé chez lui, il s'endort comme un bébé dans son lit. Mais l'assassin est de retour et il réussit à s'introduire dans sa chambre. Le MJ demande au joueur un test de PER contre le modificateur de DIS de l'assassin de -10 pour voir si Balthazar arrive à se réveiller. Balthazar rate son test. Le MJ lui annonce alors, implacable : « Tu subis une attaque surprise dans ton sommeil, peu de chances que tu survives ».

Le joueur propose aussitôt au MJ que Balthazar, légèrement paranoïaque depuis sa rencontre avec l'assassin, a mis de gros coussins sous sa couverture pour faire croire qu'il dormait dessous, mais qu'il était en réalité à l'autre bout de la pièce, son épée à la main. Le MJ lui accorde au prix de 2 points de Destin, car c'est une proposition beaucoup plus importante qu'une simple rencontre inopinée ou un équipement utile.

DESTIN EN ÉQUIPE

Parfois, les joueurs souhaiteront modifier le récit de sorte qu'ils soient tous avantagés. C'est le cas si en plein combat face à des bêtes féroces, la venue inopinée de chasseurs vient les tirer de ce mauvais pas. **Dans ce cas, le MJ doit demander 1 point de Destin par joueur.** Si l'un d'eux n'a plus de point de Destin en réserve, un autre joueur devra payer sa part.

Exemple : Balthazar, Rose, Anton et Silas voguent sur le fleuve à bord de leur embarcation, quand ils butent sur un rocher. Leur bateau se renverse ! Toute la cargaison de précieux élixirs achetés à prix d'or va se briser en mille morceaux. Les joueurs demandent au MJ s'ils peuvent payer 1 point de Destin pour que les PJ aient pensé à installer les potions alchimiques dans des caisses matelassées et bien protégées. Le MJ demande de payer 1 point de Destin par joueur : soit 4 points de Destin en tout. Balthazar n'en a plus un seul ! Mais Silas paye pour lui. La cargaison a résisté.

REGAIN DES POINTS DE DESTIN

Le Destin d'un personnage revient à son total de départ à chaque nouveau scénario. Ainsi, si un scénario dure trois séances, les PJ devront économiser leurs points de façon à ne pas tout dépenser dès la première séance, car ils seront bien plus fragiles durant les deux prochaines séances.

MORT ET PERTE DÉFINITIVE DE DESTIN

La mort d'un personnage peut être évitée en dépensant définitivement 1 point de Destin. Cela ne veut pas dire que le personnage est en pleine forme : il agonise au sol, n'a plus qu'1 point de Vitalité, mais a été épargné miraculeusement par le Destin. **Il ne peut plus agir jusqu'à la prochaine scène.** Il revient au joueur de trouver une explication crédible à son sauvetage in extremis.

Le score de départ du personnage est abaissé de 1, ce qui limitera du même coup les différents coups de pouce du Destin aux prochaines aventures.

Note : si la valeur actuelle de Destin du personnage est de 0, il ne peut pas survivre *in extremis*. S'il a dépensé tout son Destin en coups de pouces inopinés, il ne lui restera plus assez de points pour en rayer un définitivement et échapper à la Grande Faucheuse. C'est pourquoi un PJ prudent devrait toujours garder 1 point de Destin en réserve, au cas où.

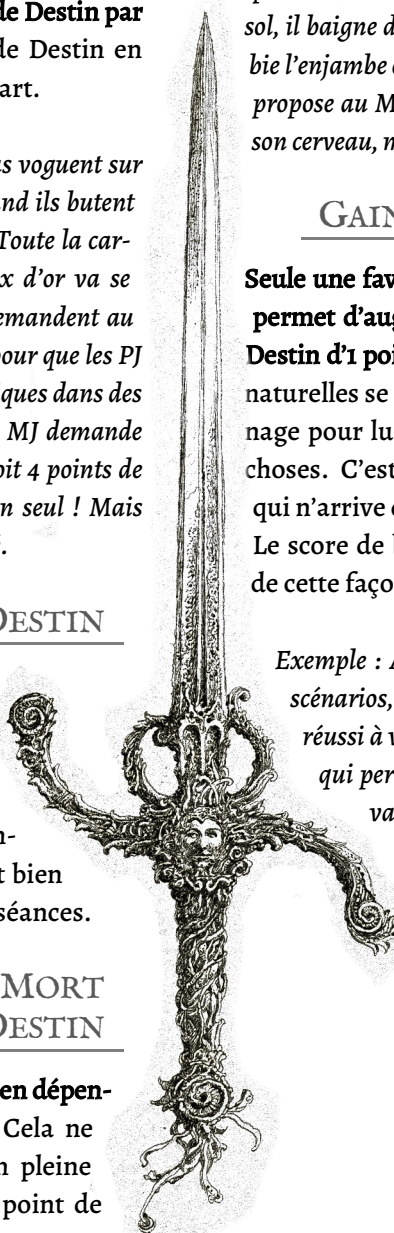
Exemple : Anton fait face à un zombie armé d'un hachoir. Après un échec critique sur son test de COM (et aucune relance possible), Anton subit 19 points de dégâts et meurt sur le coup. Le joueur perd définitivement 1 point de Destin. Son score baisse de 1. Anton est au sol, il baigne dans son sang, mais il survivra. Le zombie l'enjambe et passe à un autre adversaire. Le joueur propose au MJ que le hachoir est passé à 1 cheveu de son cerveau, mais qu'Anton a le crâne épais !

GAIN DÉFINITIF DE DESTIN

Seule une faveur divine, démoniaque ou féérique permet d'augmenter définitivement la valeur de Destin d'1 point. Cela signifie que des forces surnaturelles se sont penchées sur le sort du personnage pour lui permettre d'accomplir de grandes choses. C'est un événement extrêmement rare qui n'arrive qu'une fois par campagne.

Le score de base du PJ peut même être dépassé de cette façon.

Exemple : Après une éprouvante campagne de 10 scénarios, Anton, Balthazar, Rose et Silas ont réussi à vaincre un puissant démon de la Luxure qui pervertissait toute une région. La nuit suivante a l'effet d'une épiphanie, une révélation qui prend la forme d'un rêve où ils volent tous parmi des anges de lumière. Au matin, ils gagnent tous 1 point de Destin définitif.



DE LA CLÉMENCE DU MENEUR DE JEU

La règle des points de Destin ci-contre est sévère. Le PJ a certes échappé à la mort, mais il est privé de jeu jusqu'à la fin de la scène. Si vous le souhaitez, vous pouvez donc, si la scène est épique ou cinématographique, décider que la dépense d'un point de Destin définitif permet d'échapper complètement à la dernière blessure. Le PJ peut agir et conserve son score actuel de Vitalité. Appliquez ce principe quand bon vous semble, lorsque vous sentez qu'un personnage agonisant sera une source de complications et de ralentissement pour votre scénario par exemple.



EXPÉRIENCE

Devenir meilleur et apprendre de ses erreurs.

POINTS D'EXPÉRIENCE

A LA FIN D'UN SCÉNARIO, le MJ **peut** récompenser les joueurs en leur donnant des Points d'Expérience (PX). Ces points servent à faire progresser les compétences, acheter des Talents, des spécialités ou de nouveaux sortilèges par exemple. C'est souvent un des moments préférés des joueurs : voir leurs personnages devenir plus compétents, plus forts ou apprendre de nouvelles formules magiques est toujours motivant pour continuer à jouer.

Pour ce faire, il leur faut des Points d'Expérience (notés PX) qu'ils dépenseront avec parcimonie.

Pour donner une échelle de valeur, un court scénario avec sa dose d'action, de suspense et de roleplay donnera 100PX à chaque joueur. Un scénario, plus long, plus complexe ou plus dangereux dans ses confrontations pourra faire gagner jusqu'à 150 PX selon les actions des personnages, tandis qu'un scénario très simple qui n'a pas mis les joueurs en difficulté leur donnera autour de 50 PX.

C'est à vous de moduler ce nombre en fonction de la complexité de l'aventure, de la dangerosité de ses rencontres ou de l'interprétation des personnages.

ECHELLE DE GAINS

Voici un barème destiné à vous guider dans les PX de fin de scénario. Ces points dépendent de trois facteurs : la mission, l'interprétation des joueurs et les « extras », qui permettent de distinguer certains joueurs des autres.

MISSION

Mission réussie assez facilement : 40 - 50 PX

Mission réussie avec quelques difficultés : 60 - 80 PX

Mission réussie avec de grandes difficultés : 90 - 100 PX

Échec des PJ, dû à la malchance : 60 - 80 PX

Échec des PJ, dû à leur propre bêtise : 0 PX

INTERPRÉTATION

Interprétation médiocre, sans effort : 0 PX

Interprétation correcte, sans fioritures : +10 PX

Interprétation brillante (répliques, créativité) : +20 PX

Bonnes idées, déductions au bon moment : +10 PX

EXTRAS

Le PJ qui a perdu le plus de PV : +5 PX

Combat ou situation particulièrement ardu(e) : +10 PX

Meilleure réplique du scénario : +5 PX

Meilleure idée du scénario : +5 PX

Exemple : A la fin de son scénario, le MJ décide de suivre le barème des PX pour récompenser les joueurs. Ceux-ci ont réussi la mission avec certaines difficultés (Anton est tombé à 1 PV et Rose a dépensé tous ses points de Sang-froid), et il leur accorde 75 PX. L'interprétation des joueurs était bonne, avec quelques bonnes idées bienvenues : il leur donne +20 PX chacun. Comme il y a eu une situation très tendue, il leur donne un bonus de +10 PX. Chacun gagne donc 105 PX. La meilleure réplique du scénario va à Balthazar (+5 PX) et c'est Anton qui gagne l'extra du PJ qui a perdu le plus de PV (+5 PX). Il n'y a pas d'extra de meilleure idée cette fois-ci.

PROFIL DE PROGRESSION

CHACQUE COMPÉTENCE comporte six cases de progression. Ces cases servent à **augmenter les compétences des PJ avec l'expérience et procurent un bonus de +5**. Elles vont ainsi de +5 à +30. Il faut que le joueur raye les cases non-accessibles par son profil de progression.

Exemple : Balthazar est agitateur, voici son profil de progression qui indique le nombre de cases accessibles. Ce qui donne sur sa feuille de personnage :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG
2	2	3	2	0	1	0
MOU	PER	SOC	SUR	TIR	VOL	
3	2	5	0	1	3	

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	47	□□□□□□	47
CONNAISSANCES	31	□□□□□□	31
DISCRÉTION	31	□□□□□□	31
ENDURANCE	37	□□□□□□	37
FORCE	37	▣▣▣▣▣▣	37
HABILETÉ	38	□□□□□□	38
MAGIE	00	▣▣▣▣▣▣	00
MOUVEMENT	40	□□□□□□	40
PERCEPTION	33	□□□□□□	33
SOCIABILITÉ	45	□□□□□▣	45
SURVIE	29	▣▣▣▣▣▣	29
TIR	35	□▣▣▣▣▣	35
VOLONTÉ	38	□□□□□□	38

COÛT DE LA PROGRESSION

Lorsque le personnage progresse, il marque une case : ◇. Mais toutes les cases de progression n'ont pas le même coût. En effet, plus un score est haut, et plus il est coûteux à augmenter. Dès que le score souhaité dépasse 50%, le personnage devient un bon professionnel, et cette expertise se paye plus cher. Le barème ci-dessous indique les coûts en PX pour cocher une case de progression. On voit donc bien qu'il sera très dur pour un personnage de devenir un grand spécialiste dans une compétence et que cela demande énormément de travail et d'expérience.

Niveau souhaité	Coût
05-50	100 PX
51-60	150 PX
61-70	200 PX
71-80	250 PX
81-90	300 PX
91-100	350 PX

Exemple : Au scénario précédent, Balthazar a fait passer sa Discrétion de 31 à 36. Comme il reste sous la barre des 50 il paye 100 PX. Au scénario suivant, il souhaite gagner une augmentation en Combat pour le faire passer de 47 à 52. Cela lui coûtera 150 PX.

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	47	▣□□□□□	52
DISCRÉTION	31	▣□□□□□	36

L'ENTRAÎNEMENT

LE PROFIL DE PROGRESSION indique les domaines dans lesquels le PJ est le plus à même d'évoluer rapidement. Mais un aventurier peut très bien développer une compétence qui n'en fait pas partie. Pour ce faire, le personnage doit passer par un **entraînement**. Cela lui coûtera plus cher : en or et en PX.

UN ENTRAÎNEMENT CRÉDIBLE

L'entraînement du personnage doit être réalisé avec un instructeur, un professeur, qui dispose d'un score d'au moins **10% supérieur** à celui de son élève. Il peut bien sûr s'agir d'un autre PJ, qui le formera en lui fournissant de bons conseils par exemple. L'entraînement peut être gratuit (dans le cas d'un ami ou d'une dette à payer...) ou payant : dans ce cas, plus le score de l'instructeur est haut et plus le prix en sera élevé. L'entraînement a lieu entre deux séances. Un autre PJ peut bien sûr faire payer son entraînement à son élève : l'argent ne pousse pas sur les arbres... Vous pouvez **conditionner cet entraînement à un test de Sociabilité de l'entraîneur**. Car on peut exceller dans un domaine et être très mauvais pédagogue.

TEMPS D'APPRENTISSAGE

Un entraînement prend du temps : il faut compter plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Voici un barème approximatif.

Niveau visé	Temps requis
01-19	1 semaine
20-29	2 semaines
30-39	1 mois
40-49	2 mois
50-59	3 mois
60-69	6 mois
70-79	9 mois
80-89	1 an
90+	2 ans



UN COÛT EN PX PLUS ÉLEVÉ

Cocher une augmentation en dehors de son profil de progression coûte **50 PX de plus que le coût normal**. Ainsi faire passer une compétence de 47 à 52 coûte 200 PX au lieu des 150 requis normalement.

*Exemple : Balthazar a 37 en FOR, et est donc à 3% d'avoir un *FOR* de 4 ce qui augmenterait sa force de frappe et sa Vitalité. Mais son profil de progression ne propose pas d'augmentation en Force. Le joueur propose qu'Anton, plus robuste, aide Balthazar à développer sa musculature via des travaux de force et un entraînement régulier. Le MJ accepte, mais il lui indique le coût : 150 PX (Balthazar reste sous la barre des 50%, donc le coût est de 100 +50 car l'augmentation n'est pas prévue dans son profil). Le joueur s'exécute en maugréant. Après un mois d'efforts, ses valeurs sont :*

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	47	■□□□□□	52
CONNAISSANCES	31	□□□□□□	31
DISCRÉTION	31	■□□□□□	36
ENDURANCE	37	□□□□□□	37
FORCE	37	■□□□□□	42
HABILETÉ	38	□□□□□□	38
MAGIE	00	□□□□□□	00
MOUVEMENT	40	□□□□□□	40
PERCEPTION	33	□□□□□□	33
SOCIABILITÉ	45	□□□□□□	45
SURVIE	29	□□□□□□	29
TIR	35	□□□□□□	35
VOLONTÉ	38	□□□□□□	38

ATOUTS

UN JOUEUR peut acheter un nouvel Atout avec l'expérience. Il peut même acheter une spécialité ou un Talent hors-carrière mais cela doit être justifié par une raison crédible et doit bien sûr être autorisé par le MJ. Ainsi, s'il est plausible qu'un apothicaire puisse acheter une spécialité « Déplacement Silencieux » après avoir passé tout le scénario précédent à se cacher pour échapper à la garde, il serait incongru de lui permettre d'acheter « Haches & Masses » alors qu'il n'en a jamais manié.

- ◆ Spécialité de la carrière : 100 PX
- ◆ Spécialité hors-carrière : 150 PX
- ◆ Talent de la carrière : 100 PX
- ◆ Talent hors-carrière : 150 PX

SE PASSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Si vous le souhaitez, vous pouvez vous passer du système des PX en optant pour des augmentations « à tour de rôle ». Ainsi, à la fin du premier scénario, tous les PJ cochent une case dans une compétence. A la fin du 2e, tous les PJ gagnent un Atout. Au 3e, ce sera à nouveau une compétence. Au 4e, ce sera l'achat d'un atout... Et ainsi de suite. Pour les compétences supérieures à 50, il faut cocher deux augmentations pour les faire progresser.

CHANGER DE CARRIÈRE

IL EST TOUT À FAIT POSSIBLE de changer de carrière, mais il faut que cela soit **logique** et que le MJ n'y voie pas d'inconvénient. Ainsi, des aventuriers voyageant depuis des jours sur une mer agitée ne pourront pas devenir chasseurs ou cambrioleurs par exemple, car le seul changement de carrière possible dans ces cas-là est une carrière maritime. Pour les métiers qui nécessitent un certain savoir-faire, il faut que le personnage apprenne le métier auprès d'une personne **compétente**. De même, on ne devient pas mage en le décidant du jour au lendemain, il faut que le personnage ait obtenu une révélation par exemple.

Du point de vue technique :
Changer de carrière coûte 100 PX.
Le joueur inscrit son nouveau profil de carrière à la place de l'ancien.
Cependant, les cases en commun, et déjà cochées de l'ancien profil de carrière, sont conservées. Cela reflète le fait qu'un mercenaire qui a déjà coché plusieurs cases en Combat ne pourra en cocher d'autres en devenant mendiant, même si cette carrière propose un bonus dans cette compétence.

Exemple : Après de nombreuses aventures, Balthazar a coché treize augmentations.

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	47	■□□□□□	57
CONNAISSANCES	31	■□□□□□	41
DISCRÉTION	31	■□□□□□	36
ENDURANCE	37	■□□□□□	42
FORCE	37	■□□□□□	42
HABILETÉ	38	□□□□□□	38
MAGIE	00	□□□□□□	00
MOUVEMENT	40	■□□□□□	45
PERCEPTION	33	■□□□□□	38
SOCIABILITÉ	45	■□□□□□	55
SURVIE	29	□□□□□□	29
TIR	35	□□□□□□	35
VOLONTÉ	38	■□□□□□	48

Il souhaite aujourd'hui devenir pirate ! Cela lui coûte 100 PX. Ses cases noircies restent cochées, et il doit simplement ajuster son profil de progression.

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	47	■□□□□□	57
CONNAISSANCES	31	■□□□□□	41
DISCRÉTION	31	■□□□□□	36
ENDURANCE	37	■□□□□□	42
FORCE	37	■□□□□□	42
HABILETÉ	38	□□□□□□	38
MAGIE	00	□□□□□□	00
MOUVEMENT	40	■□□□□□	45
PERCEPTION	33	■□□□□□	38
SOCIABILITÉ	45	■□□□□□	55
SURVIE	29	□□□□□□	29
TIR	35	□□□□□□	35
VOLONTÉ	38	■□□□□□	48



CARRIÈRES AVANCÉES

CERTAINES CAMPAGNES de jeu durent des années et les personnages peuvent atteindre un statut de Maître dans une carrière. Ainsi, lorsqu'un personnage a dépensé au moins **3000 PX** dans sa carrière (par l'achat d'augmentations, de spécialités, de Talents spéciaux, de sortilèges...), il peut évoluer en tant que **Maître** au sein de sa profession. Ce terme de **Maître** est un terme générique et peut changer : *Capitaine, Grand, Seigneur, Haut...* sont autant de préfixes possibles. **La carrière avancée confère des responsabilités au personnage, des gens sous ses ordres et un nouveau profil de carrière.**

Ainsi un mercenaire deviendra Capitaine-mercenaire, un brigand pourra réunir une bande et obtenir le statut de Chef de bande ou Grand Brigand, un artisan évoluera comme Maître-Artisan, un paysan deviendra un Ancien, etc. Il revient au MJ et au joueur de se mettre d'accord sur le titre de la carrière avancée.

PRÉCISIONS

On ne peut avoir accès à une carrière avancée que lorsque le joueur a dépensé au moins 3000 PX dans sa carrière. Toutes les dépenses hors-carrière ne sont pas comptabilisées.

Obtenir une carrière avancée coûte 200 PX.


































































Elle offre un statut, un salaire et des subalternes au personnage (à la discrétion du MJ).

Le joueur dispose de **10 cases de progression à répartir dans ses compétences**. Elles doivent être réparties dans les compétences qui proposaient déjà une augmentation, et on ne peut en attribuer plus de deux par compétence.

Les compétences peuvent aller au-delà de la limite de +30, et atteindre un maximum de +40.


































































Exemple : Rose a choisi la carrière d'assassin. Après avoir dépensé 3200 PX dans cette carrière (compétences, spécialités et Talents), elle souhaite devenir Maître-Assassin. Cela lui donnerait un statut auprès de la Guilde des Assassins, ainsi que des responsabilités, et des tueurs sous ses ordres. Elle doit répartir dix cases pour construire son nouveau profil

de carrière. Ces cases ne peuvent être choisies que parmi les compétences qui comportaient déjà un bonus dans son ancien profil de carrière, et elle ne peut attribuer plus de deux cases par compétence. Voici l'ancien profil de Rose (Assassin), et le nouveau (Maître-Assassin).

COM 43      63 (600 PX)
 CNS 33      33
 DIS 45      65 (600 PX)
 END 31      36 (100 PX)
 FOR 32      42 (200 PX)
 HAB 34      34
 MAG 00      00
 MOU 43      58 (400 PX)
 PER 35      40 (100 PX)
 SOC 28      28
 SUR 25      25
 TIR 45      65 (600 PX)
 VOL 35      45 (200 PX)

Nouveau profil de Maître-Assassin de Rose.

Elle choisit 10 cases de progression : 2 cases en Combat, 1 case en Discrétion, 2 cases en Endurance, 1 case en Mouvement, 2 cases en Tir et 2 cases en Volonté.

COM 43      63 (600 PX)
 CNS 33      33
 DIS 45      65 (600 PX)
 END 31      36 (100 PX)
 FOR 32      42 (200 PX)
 HAB 34      34
 MAG 00      00
 MOU 43      58 (400 PX)
 PER 35      40 (100 PX)
 SOC 28      28
 SUR 25      25
 TIR 45      65 (600 PX)
 VOL 35      45 (200 PX)







COMBATS



Sur mon blason je préfère une tache de sang à une tache de boue.

Le Capitaine Fracasse, Théophile Gautier

PRÉAMBULE

LES AFFRONTEMENTS SANGLANTS sont monnaie courante dans les aventures de Brigandyne : les personnages devront régulièrement faire face à des ennemis qui n'auront aucun scrupule à user des pires stratagèmes pour se débarrasser d'eux. Il leur faudra alors régler leurs différends par la violence : « tuer ou être tué » reste le principe fondateur de l'instinct de survie.

Les règles de mêlée de Brigandyne ont été conçues pour être logiques, rapides et efficaces. Un seul jet de dés est ainsi nécessaire pour gérer chaque opposition : vous n'aurez pas à gérer de test de défense, de dommages, d'armure, tout est pris en compte dans le score obtenu par le personnage.

Gardez en tête que le combat de mêlée médiéval est avant tout un échange furieux et chaotique de coups, fait à la fois d'attaques à l'arme tranchante ou contondante, de parades, de saisies, d'esquives, de coups d'épaules, de tentatives de déséquilibre ou de désarmement. Si bien que le tout finit bien souvent au corps-à-corps, où seules les armes courtes peuvent être utilisées. On est ici très loin de la représentation commune du combat « à la loyale » où les lames s'entrechoquent pendant de longues minutes avant qu'un coup décisif soit porté.

UNE POPULATION ARMÉE...

La population de Thalios est armée. N'importe qui peut avoir un couteau à la ceinture ou un bâton ferré à portée de main, du paysan au grand bourgeois, et il est courant de garder chez soi une arme que l'on peut aller quérir lorsqu'un danger survient ou qu'une vengeance est à accomplir. De même, un voyageur qui oserait cheminer sans arme sur les routes du royaume ferait preuve d'inconscience. Ne l'oubliez donc pas dans vos scénarios : si les PJ sont armés, les PNJ le sont aussi. Les armes sont fabriquées en grand nombre et les interdictions de les porter en ville ne sont que rarement respectées.

...HABITUÉE À LA MORT

Le peuple côtoie la mort au quotidien : on égorge soi-même les bêtes qu'on mange, les maladies emportent les enfants fragiles, les royaumes et les seigneuries sont perpétuellement en guerre, et on assiste avec plaisir aux exécutions publiques sur la grand-place de la ville. La torture est également utilisée couramment pour obtenir des aveux ou se faire respecter. Les histoires, les légendes et les chansons de gestes racontées par les ménestrels au coin du feu regorgent de détails sanguinolents car la population en est friande. Tâchez donc de restituer cette atmosphère dangereuse autour de la table : la Mort est là, à côté des PJ, et assiste goguenarde à leurs aventures en attendant de les cueillir au bon moment.

DÉCOUPAGE DU TEMPS

LORSQU'UN AFFRONTLEMENT ÉCLATE, le temps est découpé en *rounds* d'une durée de **10 secondes**.

Le MJ peut moduler cette durée dès qu'il le souhaite. Ce temps est donné à titre indicatif et ne doit pas être un frein à la crédibilité du récit.

ROUND DE SURPRISE

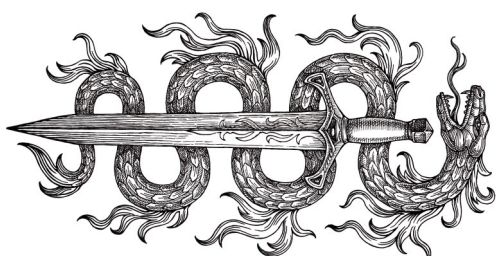
Les embuscades sont monnaie courante sur les routes, et avoir l'effet de surprise est souvent décisif. Dans Brigandine, les attaques surprises sont résolues dans ce round préliminaire, appelé **Round de surprise**. Dès qu'un ou plusieurs personnages bénéficient de la surprise, ce round préliminaire doit être joué. Sinon on peut passer au round classique (pour les effets de l'attaque surprise, voir **Cas particuliers**).

Exemple : Balthazar et ses amis sont aux prises avec des voyous, au beau milieu d'une place, devant une foule moqueuse et acquise à la cause de Balthazar. Les PJ font face à cinq voyous et à leur chef, resté derrière ses hommes, et qui fait passer son couteau de lancer entre ses doigts. Tous ont leurs armes sorties, en toute illégalité à Bas-mesnil.

Lorsque la tension monte, le joueur d'Anton demande s'il peut attaquer immédiatement par surprise un des malandrins d'un vicieux crochet au ventre. Le MJ accepte car il juge cette action dans le ton de l'histoire. Il veut mettre en avant les personnages hargneux et sanguins. Il donne immédiatement à Anton et à lui seul, un round de surprise.

ROUND DE COMBAT

Les rounds de combat classiques sont régis de façon quasi-simultanée. Tout le monde est censé agir à peu près en même temps, de façon significative. On entend par significative, une action qui mérite d'apparaître à l'écran. Pourtant, savoir qui agit le plus rapidement peut avoir son importance dans certaines situations (notamment s'il y a des tireurs ou des lanceurs de sorts). C'est pourquoi on utilise l'Initiative, qui indique qui **prend la parole en premier et qui décide de son action**.



INITIATIVE

L'INITIATIVE est une valeur nouvelle à Brigandine, qui a été ajoutée à la demande de certains joueurs, plus à l'aise avec un ordre précis à suivre durant le combat. Pour rappel, l'Initiative est calculée comme suit : *MOU* + *PER* + *COM*.

Les personnages agissent par ordre décroissant d'Initiative Si un personnage est déjà engagé au contact avec un adversaire, il ne peut que combattre ou tenter de se désengager.

ÉGALITÉS D'INITIATIVE

En cas d'égalité d'Initiative, le PJ agit avant le PNJ.

En cas d'égalité entre PJ, les joueurs décident qui déclare ses actions en premier, ou le décident aléatoirement s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord.

En cas d'égalité entre PNJ, le MJ décide qui déclare ses actions en premier.

Exemple : Après avoir joué le round de surprise, le MJ note les scores d'Initiative :

Rose 9 - Balthazar 8 - Chef des malandrins 8 - Anton 7 - Silas 6 - Les autres voyous 6

On peut noter qu'Anton va agir de nouveau. Il a bénéficié d'une attaque surprise et va maintenant jouer normalement son tour de combat comme les autres.

SE PASSER DE L'INITIATIVE

En réalité, la façon la plus simple de gérer l'initiative, dans Brigandine est... de s'en passer. Comme un réalisateur de cinéma, le MJ peut décider sur qui il compte « braquer la caméra », et qui agit en premier, en gardant en compte **logique et vraisemblance** selon la configuration du décor, des combattants, de leur état d'esprit.

C'est la méthode que nous privilégions dans nos parties et qui fait gagner un temps précieux. Ainsi, si la situation n'est pas évidente, celui qui agit en premier est... **celui qui le dit**. La volonté d'attaquer quelqu'un ne dépend ni de la rapidité du personnage, ni de son expérience, ni de son courage, mais simplement de son **agressivité** à un moment donné. Si un de vos joueurs déclare qu'il attaque, alors même que le PNJ finissait sa tirade... eh bien : qu'il attaque ! Et il en va de même pour les PNJ.

C'est une méthode tout à fait arbitraire et assumée qui offre une plus grande fluidité de la prise de parole, sans se fier aux chiffres.

AGIR EN COMBAT

A CHAQUE TOUR, les personnages peuvent accomplir **une action significative**. On entend par significative, le fait qu'elle mérite d'apparaître à l'écran. Cette action ne doit pas excéder quelques secondes. Voici quelques exemples :

- ◆ Se déplacer et combattre au corps-à-corps
- ◆ Attaquer un ennemi déjà engagé
- ◆ Armer son arc et décocher une flèche
- ◆ Se désengager d'un combat et se déplacer
- ◆ Fuir à toutes jambes
- ◆ Réciter une formule magique et jeter un sort
- ◆ Délivrer des prisonniers, en porter un sur son dos
- ◆ Se cacher derrière un rocher et boire une potion
- ◆ Soigner un compagnon qui agonise
- ◆ Etc.

Il existe autant d'actions possibles que d'idées qu'auront les joueurs. En tant qu'arbitre, il revient au MJ de trancher en toute logique ce qu'un personnage peut faire ou non durant son tour. Gardez simplement à l'esprit qu'on **ne peut agir qu'une fois par tour**.

PERSONNAGES ENGAGÉS

On dit qu'un personnage est *engagé* lorsqu'il est en train de combattre un adversaire au contact.

Quand un personnage est *engagé*, **il ne peut faire que combattre ou se désengager**. Il est au corps-à-corps avec un ennemi qui cherche à le tuer : il ne peut donc pas sortir son arbalète, crocheter une serrure, rechercher une formule magique dans un livre... **Il doit combattre immédiatement et son tour se joue en même temps que celui de son ennemi**.

Exemple : un orque avec une Initiative de 7 est engagé au contact avec un PJ qui a une Initiative de 2. Lorsque le tour de l'orque arrive, on joue l'opposition entière, le PJ joue donc immédiatement aussi, car on joue le duel dans son ensemble.

C'est une question de bon sens, les personnages ne subissent pas une attaque en attendant mollement leur tour : ils se défendent immédiatement. Avoir l'initiative permet donc d'*engager* directement un adversaire au contact pour qu'il ne s'enfuit pas, mais aussi d'empêcher un éventuel tireur de décocher ses flèches ou un mage de lancer son sort, etc.

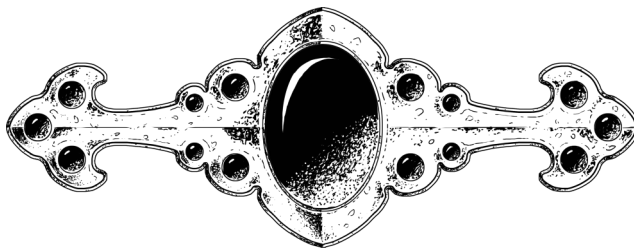
DESSINER UN PLAN

Nous vous conseillons de dessiner un plan - même grossièrement - pour que les joueurs aient une bonne idée de l'endroit où se situent tous les protagonistes. Cela leur donnera également des idées pour profiter du décor (pousser un ennemi dans le vide, renverser une table, etc.), ce qui ne vient pas forcément à l'esprit sans support visuel. Si vous jouez avec un plan quadrillé, considérez qu'un personnage peut se déplacer durant son tour de *MOU* cases s'il reste prudent ou s'il attaque dans le même tour et de *MOU* x2 cases s'il passe toute son action à se déplacer.

Exemple : Voici ce que déclarent les joueurs et comment le combat va se dérouler.

- 1- Rose agit d'abord et se bat contre le voyou édenté. C'est un test d'opposition COM/COM.
- 2- Balthazar agit ensuite et engage celui encapuchonné. C'est un test d'opposition COM/COM.
- 3- Le chef des malandrins lance son couteau. C'est un test normal de TIR.
- 4- Anton se bat encore contre le voyou à la barbe noire. C'est un test d'opposition COM/COM.
- 5- Silas se bat contre un voyou au nez crochu. C'est un test d'opposition COM/COM.
- 6- Anton subit une attaque supplémentaire d'un grand voyou armé d'un gourdin. C'est un test d'opposition COM/COM (avec règle du surnombre).

*L'intégralité de ce round sera réglé en **six jets de dés**, dont un seul lancé par le MJ : le tir du chef, resté en retrait. On voit qu'il n'y a pas eu besoin de comptabiliser un nombre d'actions précis, les personnages se déplacent, attaquent ou tirent en fonction de leur position et de la logique des choses.*



COMBAT AU CONTACT

DUELS

Un combat est un moment intense, violent, imprévisible, et il est impossible de demander un test pour chaque coup porté ou chaque esquivé : il y aurait trop de jets de dés et tout le monde s'ennuierait autour de la table. C'est pourquoi le combat de mêlée à Brigandine est géré par un système de « passes d'armes », c'est-à-dire **un ensemble de coups et de manœuvres de chaque côté**. Les combattants agissent en même temps, s'empoignent, et tentent de s'embrocher, jusqu'à ce que l'un d'eux prenne l'avantage et gagne le round en blessant son adversaire.

On ne jette pas les dés pour chaque attaque mais pour chaque duel.

Un duel est réglé par un test d'opposition où seul le joueur lance le D100.

Le résultat donne le gagnant de ce round, qui peut blesser son adversaire ou prendre un autre avantage.

On ne cherche pas à savoir si le PJ a réussi une attaque ou si son adversaire a esquivé, mais **QUI prend le dessus ce tour-ci ?** Le PJ ou son adversaire ?

On peut ensuite décrire l'action en fonction du résultat obtenu, et il revient au MJ de décider si cet échange de coups fut vif et sanglant, une lutte virile, ou s'il fut avant tout une question de patience et de bonne opportunité saisie au bon moment.

TEST D'OPPOSITION

Un duel est réglé ainsi : **le joueur fait un test d'opposition de COMBAT face au MODO de COMBAT de son adversaire. C'est un test COM/COM.**

DUEL

COM/COM

Le gagnant remporte le round et prend le dessus.

Ainsi :

- ♦ Si le joueur **réussit son test**, le PJ **prend le dessus** (mise à terre, blessure, manœuvre...).
- ♦ Si le joueur **rate son test**, c'est son **ennemi qui prend le dessus** (mise à terre, blessure, manœuvre...).



Il n'y a donc pas de « tour du PJ », puis de « tour du PNJ », pas de « à toi, à moi » : les combattants s'affrontent en même temps. Décrivez ensuite comment s'est déroulée cette passe d'armes : le décor, les armes, le caractère de l'ennemi ou laissez cette description au joueur pour qu'il participe au récit.

Exemple : Rose attaque au poignard le voyou édenté, qui l'attaque également au couteau. Elle a 48 en Combat et son ennemi un MODO de Combat de +10. Elle a donc 58% de gagner ce round. La joueuse jette les dés et obtient 26. Ce premier round est remporté par Rose et elle blesse son ennemi. Le MJ décrit : « Tu as attendu que ce vaurien donne le premier coup pour faire un pas de côté et lui planter ton poignard dans les côtes, bien joué ! ». Le MJ a choisi de décrire un seul coup bien placé mais il aurait très bien pu décrire plusieurs coups accompagné d'un coup de pied par exemple. Le plus important est de décrire un échange intéressant, vif ou intense.

GAGNER LE ROUND

LORSQU'UN PERSONNAGE prend le dessus sur son adversaire, ce qu'il lui fait subir dépend de sa réussite. Quel a été le résultat ? Une réussite mineure, majeure ou critique ?

EFFET MIROIR

N'oubliez pas que dans une opposition, si un joueur obtient un échec mineur cela équivaut à une réussite mineure de son adversaire, qu'un échec majeur donne une réussite majeure à son adversaire et qu'un échec critique signifie une réussite critique pour l'adversaire. C'est l'effet miroir.

RÉUSSITE MINEURE (EFFET DE BASE)

Une réussite mineure permet d'appliquer un seul effet de base ci-dessous :

Blessier : dégâts de l'arme

Bousculer : poussée ou mise à terre

Désengager : fuite + déplacement

Blessier : le personnage blesse (voire tue) son ennemi. Appliquez les **dégâts de l'arme** (voir Dommages).

Bousculer : le personnage déséquilibre son adversaire, chasse ses appuis, lui donne un franc coup d'épaule ou même un croc-en-jambe, si bien que son adversaire **se retrouve à terre**. Le joueur peut aussi décider que cette bousculade est une **poussée** qui fait reculer son ennemi. Vous pouvez interdire cet effet de base si l'ennemi est d'un gabarit beaucoup plus imposant que le personnage (à moins que le joueur trouve une bonne explication : coup de chance, ruse, vitesse, coup dans un genou plus faible...).

Désengager : le personnage se désengage de son adversaire **et se déplace** dans le même tour. Il peut fuir à toutes jambes par exemple.

Si blesser son adversaire est une conséquence évidente, la mise à terre peut donner un avantage décisif et c'est souvent une technique à privilégier lorsque les dégâts obtenus sont faibles (obtenir un 1 ou un 2 en RU est souvent frustrant). Le désengagement permet quant à lui de fuir un adversaire trop puissant, tandis que la poussée est redoutable dans un décor escarpé, sur un toit ou près d'une balustrade...

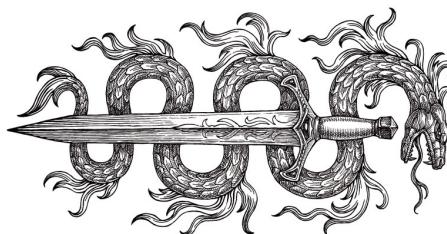
RÉUSSITE MAJEURE (2 EFFETS)

Une réussite majeure permet de cumuler deux effets de base. On peut ainsi blesser l'adversaire **ET** le mettre à terre, ou blesser l'adversaire **ET** se désengager. **Chaque effet ne peut être pris qu'une fois** (on ne peut pas cumuler deux blessures par exemple).

Vous pouvez aussi improviser un effet supplémentaire si vous le souhaitez : un coup précis qui ne tient pas compte de l'armure adverse par exemple.

RÉUSSITE CRITIQUE (2 EFFETS OU COUP CRITIQUE)

Une réussite critique permet soit d'avoir les effets de la réussite majeure, soit d'occasionner un **coup critique** (voir page suivante).



DOMMAGES

Pour connaître la gravité de la blessure, il suffit de regarder le **Résultat des Unités (RU)** du test. **On y ajoute les dégâts de l'arme** (basés sur le ***FOR***) et on obtient les dommages. Si le personnage touché porte une armure, on retranche la valeur de protection des dommages reçus.

Ces dommages sont retranchés des Points de Vitalité.

Dégâts = arme + Résultat des Unités (RU)

DÉGÂTS DES ARMES

Voici les dégâts des armes les plus courantes :

- ♦ Frapper à **mains nues** cause des dégâts de : **(*FOR* -3) + RU**.
- ♦ Une **arme improvisée** (bouteille, chaise, pierre...) cause des dégâts de **(*FOR* -2) + RU**.
- ♦ Une **arme légère** (dague, cestus, épée courte, lance, hachette...) cause des dégâts de **(*FOR* -1) + RU**.
- ♦ Une **arme ordinaire** (épée, lance, marteau, masse d'arme...) cause des dégâts de ***FOR* + RU**.
- ♦ Une **arme de guerre** (hache de guerre, épée bâtarde, fléau...) cause des dégâts de **(*FOR* +1) + RU**.
- ♦ Une **arme lourde** (espadon) cause des dégâts de **(*FOR* +2) + RU**.



ARMURES

Quant aux armures, leurs valeurs de protection sont les suivantes :

- ♦ Armure **légère** (gilet de cuir, manteau matelassé) : 1
- ♦ Armure **moyenne** (broigne, brigandine) : 2
- ♦ Armure **de guerre** (cuirasse, cotte de mailles) : 3
- ♦ Armure **lourde** (armure de plates) : 4
- ♦ Porter un **casque** ajoute 1 point de protection
- ♦ Porter un **bouclier** ajoute 2 points de protection

*Exemple : Avec son résultat de 26, Rose inflige 6 points de dégâts, auxquels elle ajoute les dégâts de l'arme de 2 (car le poignard a des dégâts de *FOR* -1) ce qui fait 8 points de dégâts. Le voyou porte un gilet de cuir et retranche 1 point de ces dégâts. Il perd donc 7 points de Vitalité.*

Si le résultat des dés avait été inverse, c'est-à-dire 62, Rose aurait non seulement raté son attaque mais subi une riposte du malandrin, qui lui aurait infligé 2 points de dégâts (auxquels il aurait ajouté +2 avec sa dague).

Dégâts minimums : sauf cas particulier, lorsqu'un personnage blesse son adversaire, il inflige toujours des dégâts minimums de 1 point, même si son adversaire a une armure qui a absorbé tous les dégâts.

CONSEIL DE JEU

Calculez directement les dégâts des armes sur la feuille de personnage. Ainsi ne marquez pas *FOR* -1 pour le poignard mais le score exact (par exemple 2, si le personnage a 35 en FOR). Cela procure une bien meilleure lisibilité en jeu.

COUPS CRITIQUES

Lorsqu'un personnage remporte la passe d'armes avec un **RU de 0**, il inflige un **coup critique**, c'est-à-dire un coup dévastateur. En plus d'infliger 10 points de dommages, le joueur ou le MJ a le **choix** : obtenir les effets d'une réussite majeure, ou relancer le dé des unités et ajouter le score obtenu aux dégâts. Tant qu'un « 0 » est tiré, on rejette le dé des unités. On dit que le dé « explose ».

Exemple : Après le tir raté du chef des malandrins, Anton s'attaque au voyou à la barbe noire. Malheureusement il obtient 90 : Échec critique (et donc coup critique de son adversaire) ! Le MJ décide de faire « exploser » le dé, et le joueur relance aussitôt le dé des unités et obtient à nouveau un 10 ! Il le relance encore et obtient 8. Ajouté aux dégâts du malandrin (+2), cela donne 30 points de dégâts. La dague du malandrin file droit vers le cœur d'Anton ! Mais le joueur décide judicieusement de dépenser 6 points de Sang-froid pour recommencer son test. « Ouh là ! On la refait ! »

DÉCRIRE... APRÈS LE JET DE DÉS

Dans la plupart des jeux de rôles, les joueurs décrivent leurs actions et jettent ensuite les dés pour voir si tout cela a réussi. Mais dans Brigandine, comme les actions sont simultanées, vous pouvez jeter les dés et décrire la passe d'armes ensuite.

Les dés donnent un résultat et MJ comme joueurs peuvent en déduire ce qui s'est passé pendant le round. Les combattants se sont-ils agrippés ? se sont-ils tournés autour ? Est-ce que les armes se sont entrechoquées ? Des faibles dégâts sont sans doute dus à une défense réflexe, tandis qu'un haut score de dégâts peut s'expliquer par une zone vitale touchée (la tête par exemple), la puissance du coup, par de multiples attaques qui ont touché au but, etc.

ÉGALITÉS : LE DOUBLÉ

SI LE TEST DE COMBAT donne un doublé (11, 22, 33, 44...), il y a **égalité**.

Soit les deux personnages sont blessés (avec le même RU), **soit personne n'est blessé** : la passe d'armes n'a été qu'une suite d'esquives, de parades, accompagnée d'une bordée d'injures.

Nous vous proposons **deux méthodes pour gérer les égalités et qui décide de l'issue de la passe d'armes**.

Choisissez celle que vous préférez et gardez-la tout au long de la campagne. La première est liée au résultat du dé, tandis que la seconde est liée à l'importance des PNJ.

MÉTHODE 1 : LES DÉS

Si le PJ était censé gagner la passe d'armes, le joueur décide. Si le PNJ était censé gagner la passe d'armes, alors c'est au MJ de trancher.

MÉTHODE 2 : LES RÔLES

Si le PJ affronte un figurant ou un second rôle, c'est le joueur qui décide. Si le PJ affronte un premier rôle, c'est au MJ de décider.

Exemple : Silas obtient un redoutable 88 sur le jet de Combat contre le malandrin encapuchonné. L'attaque est ratée mais sur un doublé, c'est une égalité. Comme le voyou est un figurant, le joueur a le choix : soit personne n'est blessé, soit les deux encaissent 8 points de dégâts (auxquels on ajoutera les dégâts de l'arme). Prudent, le joueur de Silas opte pour l'égalité : les lames s'entrechoquent, on se bouscule, mais personne ne prend l'avantage. « Je peux quand même insulter sa famille ? » - « C'est même conseillé » répond le MJ.

00 : ÉCHEC CRITIQUE OU DOUBLE CRITIQUE ?

Lorsque les dés donnent 00 dans un test d'opposition, le MJ a le choix. Il peut considérer cela systématiquement comme un échec critique du PJ (100), ou bien le prendre comme un double critique (00). Le mieux est de prendre cette décision une bonne fois pour toutes avant la partie.

Personnellement, la possibilité d'un double coup critique nous plaît davantage (le double embrochage de personnages : un régal !), et nous l'appliquons dans nos scénarios.



AVANTAGES

IL EXISTE de nombreuses façons de prendre un avantage décisif en combat, mais nous en avons dégagé trois, de façon à simplifier les choses :

la position, le désarmement ou le nombre

Un personnage gagne 1 Avantage dans chacune de ces situations :

- ♦ il dispose clairement d'une **meilleure position** (adversaire à terre, cavalier contre fantassin, en haut d'un escalier ...)
- ♦ il affronte un personnage **désarmé**
- ♦ il est en **surnombre** (combat à deux contre un, trois contre un etc.), et ce, **quel que soit l'avantage numérique**.

Si vous êtes face à une situation non prévue par les cas ci-dessus, donnez un 1 Avantage si la situation est nettement favorable au personnage. **Ces avantages se cumulent, jusqu'à un maximum de TROIS (+30)**. Par exemple trois cavaliers qui tournent autour d'un soldat en lui assénant des coups d'épée obtiennent 2 Avantages : 1 Avantage dû au surnombre et 1 Avantage dû à la position.

TAILLES & GABARITS

LE GABARIT des créatures est d'abord représenté par leur compétence FORCE. Un Ogre avec une force de 80 sera plus lourd, puissant, dangereux et résistant qu'un goblin avec une FORCE de 25, et il n'est pas nécessaire de pénaliser davantage les petites créatures en octroyant aux plus grandes un bonus supplémentaire aux dommages par exemple. En revanche, quelques points de pure logique peuvent être abordés techniquement.

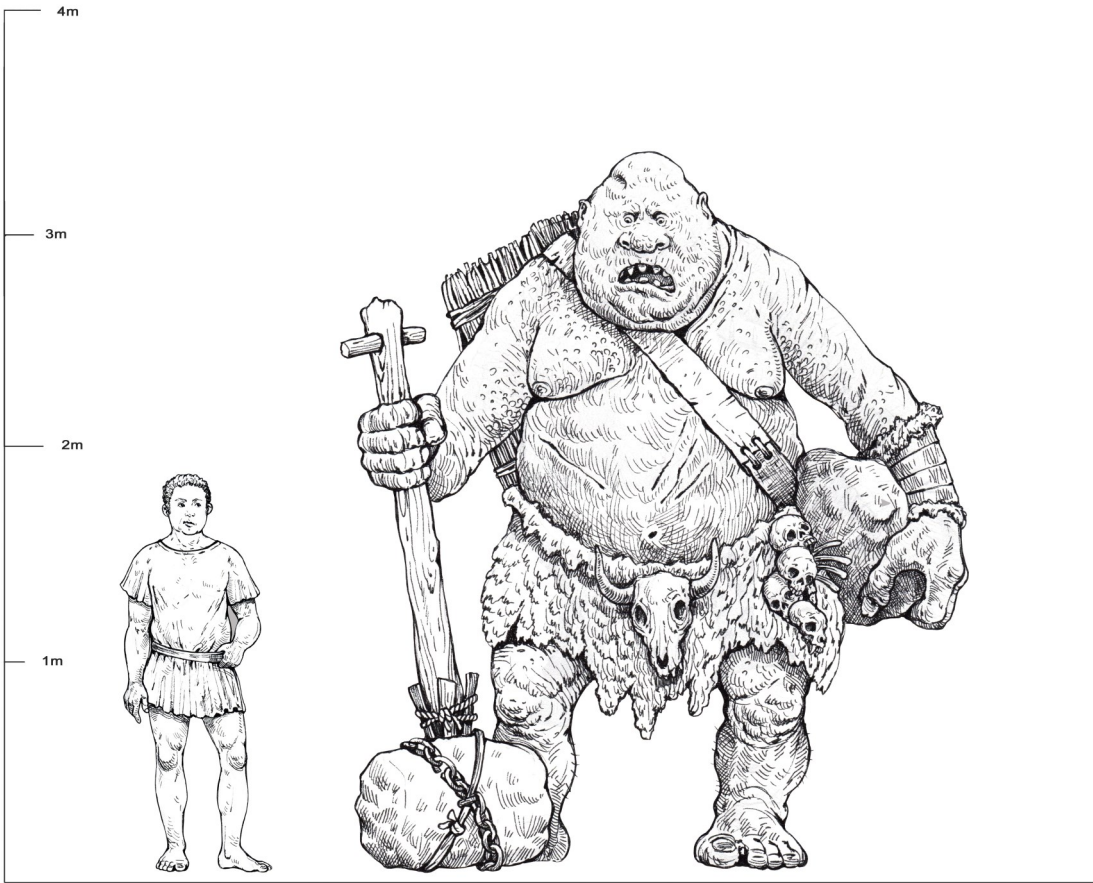
Pour simplifier, on distingue cinq gabarits : **Très Petit** (TP), **Petit** (P), **Moyen** (M), **Grand** (G), **Très Grand** (TG).

VITALITÉ

Les Grandes et Très Grandes créatures disposent de PV supplémentaires dûs à leur masse.

Grandes : +10 PV
Très Grandes : +20 PV

Très petit (FOR 20 max)	Environ 50 cm ou moins de 10 kg : diabolotin, petit élémentaire, chat, dragonnet
Petit (FOR 50 max)	Environ 1 m ou moins de 40 kg : halfelin, chien, rat géant, goblin, morvelin
Moyen (FOR 100 max)	D'1m50 à 2m50, moins de 150 kg : humain, nain, orque, elfe, ogrin...
Grand (FOR 150 max)	Environ 3 ou 4m et jusqu'à une demi-tonne : ogre, taureau, chevalier démon
Très Grand (pas de max)	Plusieurs tonnes : éléphant, troll, dragon, démon majeur



AFFRONTEMENTS

La taille d'un adversaire peut jouer dans les phases de corps à corps.

BOUSCULADES

Sauf ruse ou coup de chance, un adversaire qui a au moins une taille de plus ne peut être mis à terre ou bousculé.

ENTOURER UN ADVERSAIRE PLUS GRAND

Des combattants qui entourent une créature qui a au moins une taille de plus ne bénéficient pas de l'Avantage dû au surnombre.

VOIR LES PETITES CRÉATURES

Tout test de repérage ou de tir sur une créature avec au moins deux tailles de moins écope d'1 Désavantage. Ainsi, un Chevalier-démon de taille Grande qui vise un halfelin avec un javelot subira 1 Désavantage sur son test.

CAS PARTICULIERS

VOICI UNE LISTE de cas particuliers qui s'appliquent aux situations spéciales : attaques surprises, combats asymétriques, combat monté, charges... Ne vous en voulez pas si vous oubliez un de ces points de règles en cours de jeu, c'est tout à fait normal durant les premières aventures.

MISE À TERRE

Un personnage à terre fournit 1 **Avantage** à son adversaire (c'est l'avantage de position). Il ne peut plus utiliser certaines armes (fléaux, arc long) et tous les dégâts qu'il reçoit sont augmentés d'1 point.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Aussi appelée « attaque *sans risque* », l'attaque d'opportunité est un atout important en combat.

Le personnage qui bénéficie de l'attaque d'opportunité fait un test d'opposition avec son adversaire, mais en cas d'échec, l'adversaire n'inflige pas de dégât. Il n'aura fait que se défendre en parant ou en esquivant les coups.

On bénéficie de cet avantage quand son adversaire est occupé : engagé avec un autre adversaire, s'il souhaite se désengager du combat, s'il est pris par surprise, ou si un événement l'a forcé à passer son tour par exemple.

ATTAQUE SURPRISE

Attaquer un ennemi par surprise fournit 1 **Avantage**, l'**attaque d'opportunité et +2 aux dégâts**. Le MJ peut donner 1 **Avantage** supplémentaire si la situation s'y prête (de nuit, dans le dos, etc.).

*Exemple : Pendant le round de surprise, Anton décoche son célèbre crochet pour se débarrasser rapidement d'un malandrin pour que le nombre s'équilibre de chaque côté. Il fait un test de Combat (45) avec 1 **Avantage** contre le malandrin (qui a un MODO de +10). Il a ainsi 65% de chances de remporter la passe d'armes. Avec un 37, le coup est bien asséné et le joueur le décrit plutôt comme un violent coup dans l'oreille. Avec son coup, Anton a pris au dépourvu son ennemi. Même ratée, son attaque n'aurait pas abouti à une pénalité pour notre solide marin.*

ATTAQUE DANS LE DOS BIEN PRÉPARÉE

Un PJ attaque son adversaire dans le dos alors qu'il ne s'y attend pas du tout ? Ne faites un test que si cet adversaire est un *premier rôle*. Sinon, c'est inutile : le coup porte automatiquement. Libre à vous de décider si la victime s'effondre ou si le joueur tire simplement les dégâts, en lançant un D10 pour déterminer le RU du coup, accompagné du +2 qui va avec. Encore une fois, il faut faire preuve de bon sens.

CHARGE

Se ruer vers un adversaire en hurlant est une technique basique qui a prouvé son efficacité. Charger permet de se déplacer à pleine vitesse et d'engager un ennemi dans le même tour. Le personnage peut **s'il le souhaite**, faire un test de MOU (dont la difficulté dépend du terrain : dévaler une pente donne un +20 tandis que la remonter donne -10 par exemple). **En cas de réussite, le personnage ajoute 1 point à ses dégâts (2 en cas de réussite critique).** En cas d'échec critique, il chute et se retrouve à terre.

COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Comme vu précédemment, les personnages en surnombre bénéficient d'1 **Avantage** (quel que soit le nombre de combattants en surnombre). De plus, lorsqu'un personnage combat plusieurs ennemis en même temps, **il ne peut en blesser qu'un seul par round**. Contre les autres, il fait un test de COM/COM comme d'habitude mais ne pourra pas les blesser en cas de succès. Ce sont des **attaques d'opportunités**.

*Exemple : Anton est attaqué par le grand voyou au gourdin. Comme Anton a déjà agi ce tour-ci (contre la barbe noire), il subit une attaque d'opportunité. Grâce à son **Avantage**, le MODO du malandrin n'est plus de +10, mais de 0. Anton a 45% de réussir. Les dés donnent 20 ! Réussite critique ! Dommage : comme il subit une attaque d'opportunité, Anton n'a pu faire que se défendre, mais d'une fort belle manière. Il esquive d'un bond le gourdin et se remet en position de combat.*

NUÉES

Certains ennemis, malgré leur nombre, ne forment qu'un seul adversaire à combattre. C'est le cas des nuées de rats, de serpents, ou d'insectes par exemple. Ou des démons minuscules qui forment une entité unique. Dans ce cas, procédez à un combat habituel, sans tenir compte des règles du surnombre d'un côté comme de l'autre (PJ ou PNJ).

CAVALIER CONTRE FANTASSIN

Se tenir sur un cheval permet de dominer son adversaire. Le cavalier bénéficie d'1 Avantage (c'est l'avantage de position) et ajoute 1 à ses dégâts car il peut frapper la tête plus facilement. S'il charge et qu'il réussit un test de MOU, il prend le *FOR* de son cheval au lieu du sien.

COMBAT À DEUX ARMES

Se battre avec une arme dans chaque main est une technique qui demande de l'entraînement mais qui peut s'avérer payante. **Combattre à deux armes procure un bonus de +1 aux dégâts ou à la protection en mêlée (au choix du joueur avant chaque round).** Il faut bien sûr prendre le temps de dégainer les deux armes et se mettre en position de combat pour bénéficier de ce bonus.

La spécialité « Combat à deux armes » peut exceptionnellement se cumuler avec une autre spécialité. Ainsi, un personnage de duelliste ayant choisi deux spécialités de combat : *Épée* et *Deux armes*, bénéficie d'un bonus de +10% en COM lorsqu'il est équipé de ces deux armes : une épée et une dague par exemple.

DÉSENGAGEMENT

Un personnage *engagé* avec un adversaire voudra peut-être faire autre chose que combattre son ennemi : prendre la fuite, jeter un sort, actionner un mécanisme, jeter une potion au sol, briser un globe magique, etc. Dans ce cas, au moment où il doit combattre, le personnage doit d'abord se **désengager**.

Le joueur choisit sa façon de se désengager : par son expérience martiale (COM) ou par son agilité (MOU).

Il subit une attaque d'opportunité de chacun de ses adversaires et oppose soit son COM soit son MOU.

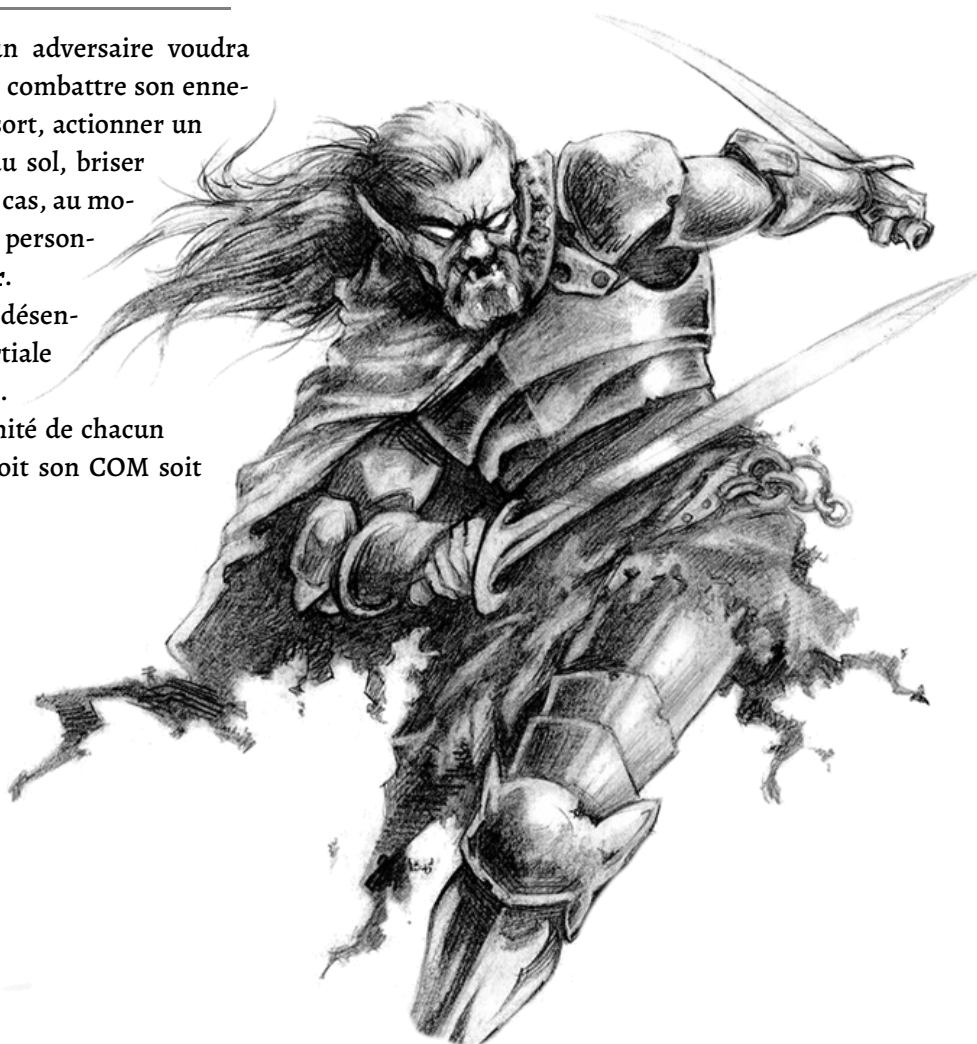
DÉSENGAGEMENT

MOU/COM ou COM/COM

Appliquez 1 Avantage ou 1 Désavantage à ce test selon le décor de l'action. Se désengager au beau milieu d'un terrain désert est bien plus simple que se désengager dans une pièce exiguë.

- ♦ S'il réussit, le personnage **se désengage et peut agir comme il le souhaite (fuir, lancer un sort...)**
- ♦ En cas d'échec, **il se désengage et peut agir, mais subit une blessure.**
- ♦ En cas d'E+, **il n'arrive pas à se désengager et subit une blessure.**

Exemple : Au 2^e round, Rose souhaite se désengager du voyou avec qui elle ferraille pour aller attaquer le chef. Elle subit donc immédiatement une attaque d'opportunité de la part de son adversaire. Elle choisit d'utiliser son MOU de 53 contre le MODO de COM du vaurien (+10). Elle a 63% de chances de se désengager. Les dés donnent 83 ! Echec. Elle parvient à se désengager, mais son adversaire lui donne un sale coup sur l'avant-bras. Elle peut maintenant agir et lance un couteau.



COMBAT À DISTANCE

LE TEST DE TIR

Le combat à distance ne se gère pas avec un test d'opposition, mais avec un **test normal de TIR**.

Il faut simplement que le MJ donne une difficulté au TIR du personnage. La plupart du temps vous n'en aurez pas besoin : faites un test de TIR assez difficile (difficulté 0). En effet, une cible en combat est souvent en mouvement.

Sinon, voici une liste de modificateurs cumulatifs :

+10 : cible grande (+ de 2 m50), **cible immobile**.

-10 : mauvais temps (vent, pluie), **cible petite** (- de 50 cm), en **mouvement rapide**, à moitié à **couvert**.

Exemple : tirer sur un brigand à moitié dissimulé derrière un rocher et à longue portée donne une difficulté de -20.

ESQUIVER UN TIR

Si une cible est consciente du tir, il est normal de prendre en compte son MOU lors du tir. Ainsi, le tireur doit prendre le **modificateur le plus difficile** entre la difficulté du tir et le MODO de Mouvement de la cible. Par exemple, si un tir normal (difficulté 0) vise un goblin très agile (Mouvement 60) et qui a repéré le tireur, celui-ci devra prendre le MODO de -10 comme difficulté.

DOMMAGES

Si le tir touche sa cible, le Résultat des Unités (RU) donne les dégâts de l'attaque. Il faut y ajouter les dégâts de l'arme et retrancher la protection de la cible comme d'habitude.

Voici les différents dommages que provoquent les armes à distance :

- ♦ Arme improvisée (pierre, bouteille...): ***FOR*-2**
- ♦ Arme de tir légère (couteau, arc court): ***FOR*-1**
- ♦ Arme de tir moyenne (arc): ***FOR***
- ♦ Arme de tir lourde (arbalète): **dégâts de 5** sans prendre en compte le ***FOR***
- ♦ Arme à poudre (pistolet, arquebuse): **dégâts de 5** sans prendre en compte le ***FOR*** et **ignore la moitié de l'armure adverse**.

CIBLE ENGAGÉE AVEC UN ALLIÉ

Il arrivera fréquemment qu'un joueur veuille tirer sur un ennemi qui est au corps-à-corps avec un compagnon. Donnez alors **1 Désavantage** au tireur, car la situation est difficile et les mouvements et les positions changent sans cesse.

Et sur un E+, le tireur touche son allié !

Exemple : le chef des malandrins a lancé un couteau sur Balthazar, aux prises avec un de ses hommes. Le chef a 45 en TIR, et prend le risque. Il subit 1 Désavantage et ses chances tombent à 35. Les dés donnent 99 ! Echec majeur ! Le couteau vient se planter dans le dos du voyou qui s'effondre sous les hourras des joueurs.

LANCER SON ARME

En cas de besoin, il est possible de lancer son arme de mêlée. Un guerrier peut ainsi projeter de toutes ses forces son épée longue pour transpercer le corps d'un ennemi qui s'enfuit par exemple. Cela demande un test de TIR, et la portée est courte, sauf pour les lances qui prennent la portée moyenne. Appliquez les dégâts de l'arme normaux.

Note : certaines armes ne sont pas lançables, comme le fouet, les griffes ou le fléau d'armes. Décidez au cas par cas si l'arme peut être lancée ou non.

TIRER AU CORPS-À-CORPS

Il est impossible de tirer une flèche ou de lancer un couteau quand on est engagé au corps-à-corps.

En revanche, si le personnage a en main une arbalète ou une arme à poudre chargée, il peut tirer sur sa cible avec un bonus de +20. Ces armes sont lentes à recharger mais présentent des avantages non négligeables.



PORTÉES

L EST SOUVENT pénible de gérer les portées des armes et des sortilèges en jeu de rôle. C'est pourquoi nous avons opté pour 5 portées facilement mémorisables.

Contact : jusqu'à 1 mètre.

Courte : jusqu'à 5 mètres.

Moyenne : jusqu'à 20 mètres.

Longue : jusqu'à 50 mètres.

Extrême : jusqu'à 100 mètres.

FIN DU ROUND

LORSQUE tous les tests ont été effectués, le round se termine. S'il reste des combattants debout, on en commence un autre, selon la même méthode : initiative et résolution des actions.

COMBAT À MORT ET REDDITION

En temps normal, aucune personne sensée n'a envie de mourir en combat et seuls les fous, les fanatiques, les morts-vivants ou les adversaires qui n'ont plus rien à perdre se battent jusqu'à la mort.

Pourtant, l'ivresse, la colère, l'orgueil ou la simple bêtise des êtres humains peuvent les pousser à continuer à se battre même s'ils sont blessés. En tant que MJ, il vous revient de jauger la psychologie des adversaires et de décider s'ils rendent les armes lorsqu'ils sont en infériorité.

Ainsi, si les PJ prennent l'avantage numérique sur leurs adversaires et qu'ils ont supprimé la moitié d'entre eux, il est souvent inutile de jouer la fin du combat. Leurs ennemis s'enfuient aussi vite qu'ils sont venus ou imploreront la pitié des joueurs, quitte à geindre ou pleurer si nécessaire. Rappelons que faire des prisonniers et demander une rançon est une pratique courante sur Thalios, particulièrement si l'adversaire est noble. On peut aussi les vendre comme esclaves dans l'Empire (où toutes les grandes villes disposent d'un établissement de marchand d'esclaves ou un marché dédié) ce qui est bien plus rentable que laisser un cadavre sur le sol.

DÉFAITE DES PERSONNAGES

QUAND LA VITALITÉ d'un PJ ou un PNJ tombe à 0, il est **vaincu et hors-jeu**. Le cas échéant, il revient au MJ de « trancher ». Le personnage peut :

Agoniser : Le personnage s'effondre et ne peut plus bouger. Il agonise pendant *END* rounds. Il est encore temps de lui venir en aide en procédant à un test de premiers soins (HAB). En cas de réussite, le personnage revient à lui avec 1 point de Vitalité, mais ne peut plus agir en combat jusqu'à ce qu'il reçoive des soins plus complets ou qu'il se repose durant plusieurs heures. Achever un personnage qui agonise nécessite une action complète mais ne demande aucun test : le personnage meurt sur le coup.

Être fait prisonnier : Arrivé à 0 PV, le MJ impose la narration du combat et décrit que le PJ blessé a imploré la pitié de son adversaire. Inspirez-vous de son archétype pour décrire la façon dont il a demandé grâce. Un Lion ou un Cerf mettra un genou à terre en jetant ses armes au pied de son adversaire en tâchant de garder sa dignité, tandis qu'un Rat, un Renard ou un Chat tentera d'amadouer son adversaire en lui promettant de l'or ou toutes sortes de services. D'autres comme le Mouton, le Lapin ou la Souris se mettront à pleurer sous le coup de l'émotion.

Mourir sur le coup : Brigandine a été conçu comme un jeu rapide et cruel. Un PJ mort est une promesse du jeu tenue. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de mettre en scène une mort épique pour le personnage. Au contraire, plus sa mort sera rageante et misérable et plus vous collerez à l'esprit médiéval bien loin de « l'heroic-fantasy ». Une mort causée par un simple carreau d'arbalète tiré par un goblin chanceux, un coup de gourdin clouté asséné par un dément ou un accident de chasse est tout à fait recevable et crédible.

VOILÀ !

VOUS CONNAISSEZ les règles de base du combat de mêlée et du combat à distance.

Cela suffit déjà pour assurer un bon nombre de parties. Si vous souhaitez ajouter du piment et une pincée de simulationnisme à vos combats, alors les règles avancées sont faites pour vous !





REGLES AVANCÉES



Quelques règles optionnelles à ajouter selon vos envies.

ACTIONS LONGUES

SI LE SYSTÈME des actions longues décrit dans les règles de base est simple et efficace, il peut être intéressant d'uniformiser les différents systèmes dans le jeu et de considérer une action longue comme une sorte de « combat » pour remporter l'épreuve. Ainsi, la règle présentée ci-dessous est très similaire au système de combat afin que les joueurs soient habitués à la même mécanique de jeu.

POINTS DE VICTOIRE

Dans le système *avancé* d'action longue, le personnage va tenter d'inscrire un certain nombre de **points de victoire décidé par le MJ**. Le seuil à atteindre est de **15 points pour une action longue standard**. Le MJ peut bien sûr fixer le seuil à 20 points pour une action longue de grande importance (nous resterons sur le seuil de 15 pour expliquer ce point de règle).

Chaque tour, le joueur va faire un test comme d'habitude (normal ou d'opposition). **En cas de succès, il inscrira des points de victoire. En cas d'échec, il inscrira des points de défaite.**

Si ses points de victoire atteignent ou dépassent 15, le personnage a réussi son action longue dans les temps. Si ses points de défaite atteignent ou dépassent 15, l'action longue n'est pas accomplie dans les temps.

Elle peut être un échec total (impossibilité d'accomplir l'action même avec tout le temps du monde) ou

un échec mineur (le PJ accomplit quand même l'action mais au prix d'un gros retard (le temps est doublé) ou d'une complication importante). Ainsi un lettré qui souhaite étudier un antique texte de loi et qui aurait pu le faire en trois jours, mettra six jours à accomplir l'action longue s'il rate son test.

Evidemment, si l'action longue est une opposition, obtenir 15 points de défaite signifie que l'adversaire a gagné.

SUCCÈS

Sur une réussite **mineure**, on inscrit autant de **points de victoire** que son **Résultat des Unités (RU)**.

Sur une réussite **majeure**, on inscrit autant de **points de victoire** que son **RU**, et on a le choix : **gagner 1 Avantage à son prochain test** ou **ajouter 1 point de victoire**.

Exemple : Balthazar décide d'haranguer une foule de badauds pour qu'ils soient témoins de « la rouste de tous les Diables » que lui et ses comparses vont donner à leurs adversaires. Le MJ demande un test de SOC, avec 2 avantages (+20) car cela colle parfaitement à la carrière de Balthazar (agitateur) et que le MJ trouve la scène amusante et intéressante. Le MJ décide d'en faire une action longue. « Il faut que tu inscrives 15 points de victoire avant d'avoir 15 points de défaite, tu vois ? » précise le MJ devant le regard sceptique du joueur, qui sent le coup fourré. Grâce au +20, son score est de 65%. Et sa spécialité en Discours (+10) lui donne 75% de réussite. Il lance les dés qui donnent 04. Il inscrit 4 points de victoire et décide de gagner +10% au prochain test.

ÉCHECS

Sur un échec mineur, il inscrit autant de points de défaite que son Résultat des Unités (RU).

Sur un échec majeur, il inscrit autant de points de défaite que son RU et a le choix : prendre 1 Désavantage à son prochain test, ou ajouter un autre point de défaite.

VARIER LES CIRCONSTANCES

Pour rendre l'action longue plus ludique, n'hésitez pas à corser certaines manches en donnant une petite règle spéciale selon le terrain traversé, les circonstances, etc. Cela permet d'ajouter du piment à l'action, mais aussi de montrer la progression de l'action. Ainsi, si un personnage étudie un vieux grimoire pendant des semaines, il se peut qu'un chapitre ait pris l'eau et que l'écriture soit difficile à déchiffrer, ou qu'au contraire, des schémas explicatifs et de nombreux dessins aident à la lecture et à la compréhension d'une section particulière.

Exemple : Pour le 2^e test, le MJ indique que Balthazar est troublé par une beauté inattendue qui se découpe dans la foule : une femme « bien en chair et au parfum fleuri », comme les aime Balthazar. A cause du stress, il bombe le torse et sa voix part dans les aigus.... Le MJ donne 1 Désavantage au prochain test, ce qui annule son bonus dû à sa réussite majeure. Mais s'il inscrit des points de victoire, il se fera remarquer. Les dés donnent 81. Raté pour cette fois ! Il marque 1 point de défaite.

DOUBLÉS

Obtenir un doublé sur le test inscrit automatiquement (RU) points de victoire et de défaite. Si le seuil de 15 est atteint à la fois du côté victoire et du côté défaite, c'est le score le plus haut qui l'emporte. En cas d'égalité parfaite, le PJ remporte l'épreuve.

Exemple : Balthazar se reprend, monte sur un tonneau, et demande à tous d'approcher, et que ce « spectacle gratuit en vaudra la chandelle ». Il jette les dés et obtient 77. C'est un échec mais aussi un doublé ! Il inscrit 7 points de victoire et 7 points de défaite.

CRITIQUES

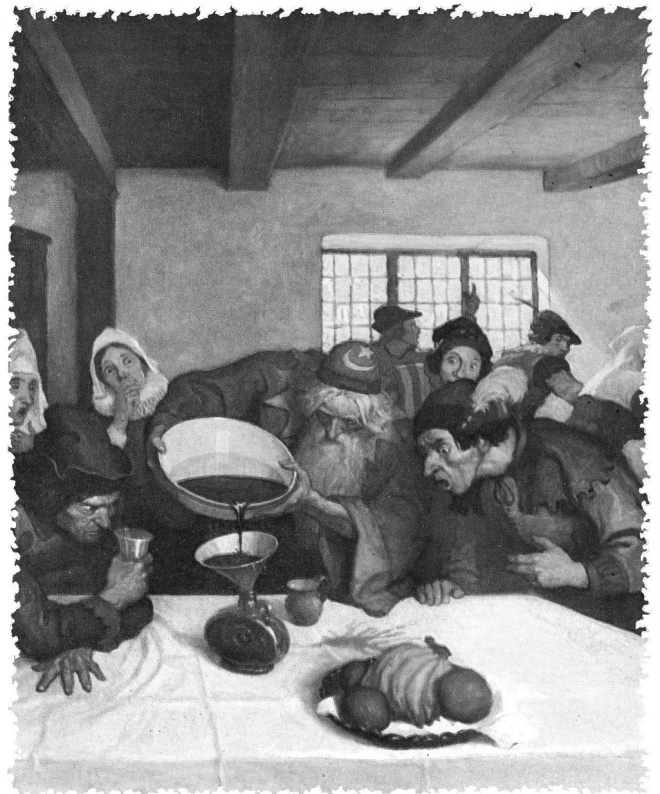
Sur une réussite critique, on inscrit 10 points de victoire et on relance le dé. On ajoute alors le nouveau score à ses points de victoire, et on relance le dé tant qu'il tombe sur 0.

C'est exactement la même règle qu'en combat.

Sur un échec critique, c'est l'inverse : on inscrit 10 points de défaite et on relance le dé. On ajoute alors le nouveau score à ses points de défaite, et on relance le dé tant qu'il tombe sur 0.

Exemple : 4^e manche. Balthazar est à deux doigts d'avoir autour de lui la foule de badauds dont il rêve. Il jette les dés qui donnent 50. Réussite critique ! Il inscrit 10 points de victoire d'un coup et remporte l'action longue (21-8). La foule est en délire et hue les malandrins, imite des bruits d'animaux, le tout ponctué de gestes obscènes.

« Est-ce que ma réussite critique pousse certains à exhiber leur postérieur ou leurs parties ? » s'enquiert Frédéric, soucieux que la scène corresponde bien à ce qu'il a en tête. « Bien sûr ! » répond le MJ, rassurant.



TACTIQUES

QUAND VOUS MAÎTRISEREZ bien le système des actions longues, vous serez suffisamment à l'aise pour proposer des tactiques afin de rendre encore plus ludique le processus. Ainsi, à chaque tour, le joueur va décider quelle tactique adopter. Toutes ces tactiques peuvent être utilisées dans les courses-poursuites aussi bien que dans les jeux de cour. Ainsi, la tactique « En force » peut représenter un sprint à en perdre haleine dans une course, une grave insulte dans une joute oratoire, ou des questions directes accompagnées de tentatives d'intimidation dans une recherche de renseignements en ville.

Dans tous les cas, **les tactiques sont réservées aux premiers rôles**. Un MJ peut exceptionnellement permettre à un second rôle d'en utiliser une, mais cela doit rester rare. En effet, les tactiques, comme toutes les options, allongent la procédure de jeu, et en utiliser pour de simples figurants serait contre-intuitif.

- ♦ **Efficace** : c'est le **test standard**. Le personnage veut parvenir à ses fins, en limitant les dégâts.
- ♦ **En force** : le personnage tente le tout pour le tout et ne prend pas de précautions. Il subit **1 Désavantage**, mais ajoute son **indice de compétence** (celle utilisée pour le test, ou une autre si le MJ pense qu'une compétence peut influencer) **aux points de victoire** s'il réussit le test.
- ♦ **En finesse** : le personnage agit très prudemment, ou tout en souplesse. Il gagne **1 Avantage**, mais **divise par deux son RU (minimum : 1)**.
- ♦ **Coup tordu** : le personnage tente une feinte, une ruse dont il a le secret. Le joueur fait un rapide *Pierre-Feuille-Ciseau* contre le MJ. **En cas de succès, il gagne 1 Avantage. En cas d'Échec, il subit 1 Désavantage.** Une égalité donne un test standard.
- ♦ **Sur la défensive** : le personnage veut juste gagner du temps. Il **gagne 2 Avantages mais ne peut pas inscrire de points de victoire ce tour**.
- ♦ **Autre manœuvre** : vos joueurs trouveront toujours quelque chose à vous proposer que vous n'avez pas prévu, dans le but de gêner un adversaire, accélérer les choses ou placer un handicap à leur adversaire. Dans ce cas, le personnage subit **1 Désavantage** mais parvient à placer sa manœuvre en cas de succès.

Exemple : Le célèbre joueur d'échecs Boris Otchinine est enfin arrivé à Askanov pour jouer contre l'Empereur Konstantin lui-même. C'est une action longue basée sur la CNS. Boris a 65 en CNS et dispose d'une spécialité en Jeux (+10). Il devrait également gagner 1 Avantage en raison de sa carrière de joueur professionnel, mais le MJ l'annule par 1 Désavantage car il joue face à l'Empereur et que la situation est intimidante. Boris garde donc son score de 75. Konstantin, lui, dispose de 50 en CNS. Dans cette partie, un tour équivaut à 5 minutes de jeu.

Au premier tour, Boris joue tout en finesse (Tactique En finesse) : il gagne 1 Avantage, ce qui porte son score à 85. Face au MODO de 0 de l'Empereur, il conserve son 85. Les dés donnent 57. Il inscrit 3 points de Victoire ($7/2 = 3$).

Au deuxième tour, Boris tente un passage en force (Tactique En force), avec plusieurs sacrifices de pièces pour faire le ménage sur le plateau : il subit 1 Désavantage. Il jette les dés et obtient 15. Il inscrit 11 points de Victoire d'un coup ($5 + \text{son indice de CNS}$) ! Il est à 14 points de Victoire.

Au troisième tour, Boris est conscient qu'il pourrait gagner facilement, mais il préfère gagner du temps pour ne pas vexer l'Empereur. Il opte pour la tactique « Sur la défensive ». Il gagne 2 Avantages. Il jette les dés et obtient 20. Malgré cette réussite critique, il n'inscrit aucun point de victoire. Le MJ indique que cette réussite critique lui permet de faire illusion : on croit que l'Empereur remonte dans la partie alors qu'il n'en est rien.

Au quatrième tour, Boris choisit l'efficacité : il obtient 44 sur son test. Il inscrit 4 points de victoire et 4 points de défaite (c'est un doublé) et bat l'Empereur Konstantin qui, beau joueur, le félicite.



IVRESSE

REPAS ET FÊTES trop arrosées seront sûrement de la partie si les PJ gagnent de l'argent. Ces règles pour gérer l'ivresse sont bien sûr optionnelles, mais il peut être amusant de gérer cet aspect avec quelques jets de dés.

Lorsqu'un personnage boit au moins *FOR* doses d'alcool dans la même scène, il est Éméché (on appelle « dose » une grande chope de bière ou un petit verre d'alcool fort). **Au-delà, il doit faire un test d'END par dose supplémentaire, dont la difficulté dépend de la nature de l'alcool.** S'il mange en bonne quantité en même temps, il gagne 1 Avantage pour ce test. Cette règle ne vaut que pour les personnages habitués à boire. Un personnage qui ne boit jamais est éméché dès le premier verre, et doit tester son END après chaque verre supplémentaire.

- ♦ Cidre halfelin, alcool léger : +20
- ♦ Bière, vin sélézien : +10
- ♦ Vins de table, vin falconnais, bière naine : 0
- ♦ Tord-boyaux rivdenien, alcool fort : -10
- ♦ Eau-de-vie volgitte : -20

Une réussite le laisse Éméché.

Un échec le fait passer au prochain stade de l'ivresse (Ivre, puis Ivre mort).

R critique : Ivresse +0, 2 Avantages au prochain test

R majeure : Ivresse +0, 1 Avantage au prochain test

R mineure : Ivresse +0

E mineur : Ivresse +1

E majeur : Ivresse +1, 1 Désavantage au prochain test

E critique : Ivresse +1, 2 Désavantages au prochain test

LES STADES DE L'IVRESSE

Éméché : c'est l'état de l'euphorie, de l'excitation et/ou de la désinhibition. Le personnage subit 1 Désavantage aux tests d'HAB, PER et TIR, mais 1 Avantage aux tests de SOC et de VOL.

Ivre : le personnage est Affaibli. Sa démarche est titubante, ses paroles hésitantes et/ou incompréhensibles, voire incohérentes. Autres conséquences : pupilles dilatées, nausées, vomissements...

Ivre mort : le personnage s'écroule, et ne se réveillera que le lendemain, avec une gueule de bois qui le laissera Affaibli pour la journée entière.

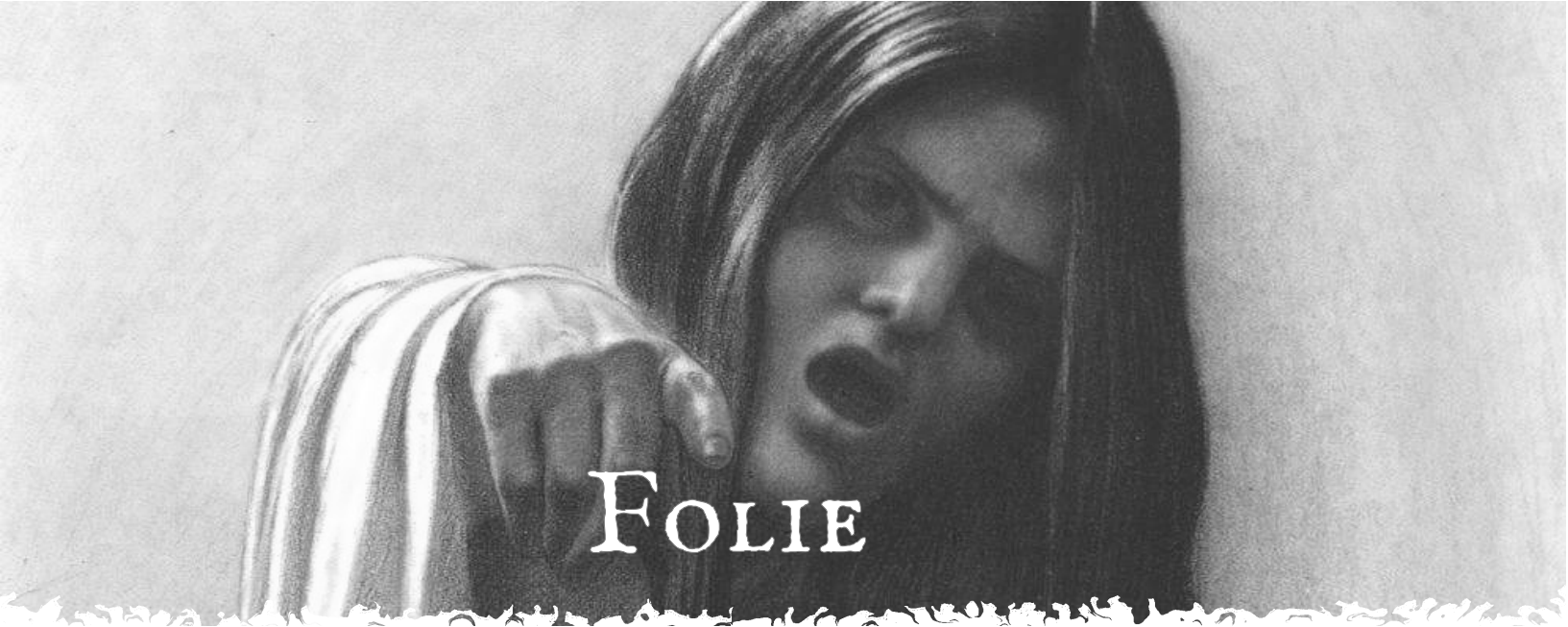


QUELLE IVRESSE ?

Le joueur peut aussi décider de la façon dont son personnage vit son ivresse : il peut avoir l'alcool joyeux, l'alcool triste, l'alcool mauvais, l'alcool très sérieux, l'alcool fantasque... Prenez à contre-pied vos archétypes ! Donnez par exemple un alcool très sérieux à un singe ou un renard, un alcool séducteur à une fourmi, ou un alcool agressif à un mouton ou un hibou (qui se sent puissant et viril quand il est ivre...). Cela apportera de la nuance aux PJ et à vos PNJ. Vous pouvez également le déterminer au D10.

D10—Le personnage a l'alcool...

- 1— **Joyeux** : d'humeur festive, il parle fort, danse, plaisante et rit de bon cœur
- 2— **Sérieux** : parle de sujets profonds, mystiques, de ses craintes, de sa vision de l'avenir
- 3— **Mauvais** : ressasse ses problèmes, insulte ou regarde d'un mauvais œil les autres
- 4— **Violent** : agressif, provocateur, menaçant et frappe le premier
- 5— **Vicieux** : excité, séducteur, libidineux, confiant
- 6— **Léthargique** : amorphe, sourit légèrement, dort à moitié sur sa chaise
- 7— **Extraverti** : volubile, confiant, souriant, charmeur
- 8— **Triste** : mélancolique, ressasse ses problèmes, nostalgique, repense aux personnes disparues
- 9— **Bavard** : parle des sujets dont il ne faut pas parler, divulgue des secrets, donne son avis sur tout
- 10— **Fou** : grimpe sur les tables, hurle, casse des objets, en jette d'autres, est provocateur



Où l'on aborde la santé mentale des personnages.

CRISE DE FOLIE

LORSQU'UN PERSONNAGE tombe à 0 point de Sang-froid, il en paye immédiatement le prix : **il subit une crise de folie et son score de Sang-froid de base est réduit définitivement d'autant de points que son Instabilité (1/4 de son score de Sang-froid).**

Les crises de folie sont les premiers signes de la maladie mentale qui guette le personnage. Une crise peut survenir immédiatement, plusieurs heures plus tard, voire quelques jours après le seuil fatidique de 0 en Sang-froid. Concrètement, le joueur perd momentanément le contrôle de son personnage et c'est le MJ qui indique ce que fait son personnage pendant la crise de folie. Le MJ décide alors d'un trouble mental à appliquer parmi ceux expliqués plus bas.

Il peut se baser sur l'Archétype de personnalité du PJ pour désigner le trouble. Voici une liste de troubles qui collent à l'image des Archétypes.

Aigle : automutilation, obsession, paranoïa, schizophrénie
Âne : addiction, automutilation, mélancolie, obsession
Cerf : hallucinations, obsession, mélancolie, troubles sexuels
Chat : kleptomanie, hallucinations, paranoïa, personnalités multiples
Chien : boulimie, obsession, phobie, hallucinations
Coq : addiction, paranoïa, pyromanie, troubles sexuels
Corbeau : automutilation, hallucinations, mélancolie, phobie
Fourmi : kleptomanie, obsession, phobie, schizophrénie
Hibou : obsession, mélancolie, phobie, schizophrénie
Hyène : kleptomanie, obsession, phobie, pyromanie
Lapin : hallucinations, paranoïa, phobie, schizophrénie

Lion : frénésie, paranoïa, obsession, pyromanie
Loup : automutilation, boulimie, frénésie, paranoïa
Mouton : addiction, mélancolie, paranoïa, phobie
Ours : addiction, boulimie, frénésie, mélancolie
Paon : addiction, mélancolie, paranoïa, phobie
Porc : addiction, boulimie, phobie, troubles sexuels
Rat : frénésie, obsession, paranoïa, pyromanie
Renard : hallucinations, kleptomanie, paranoïa, phobie
Serpent : hallucinations, kleptomanie, obsession, personnalités multiples
Snake : addiction, kleptomanie, phobie, schizophrénie
Souris : addiction, kleptomanie, mélancolie, phobie
Taureau : addiction, frénésie, hallucinations, troubles sexuels
Vautour : automutilation, hallucinations, mélancolie, personnalités multiples

Le personnage développe alors ce trouble mental qui ne le quittera pas. Léger au départ, il pourra s'aggraver à chaque nouvelle crise de folie.

Exemple : Anton le bucheron Ours a dépensé tout son Sang-froid lors d'un combat et subit une crise de folie. Intelligemment, le MJ la fait survenir plus tard, au cours de la soirée à l'auberge alors que l'équipe fête sa victoire. Le MJ choisit le trouble mental « Addiction ». Il prend le contrôle d'Anton qui boit plus que de raison et provoque d'autres clients. Sa taille impressionnante, ses grandes mains et ses yeux vitreux font fuir les fêtards présents et ses compagnons tentent de le calmer. Anton se rassoit puis vomit tout son dîner. Il s'écroule enfin et s'endort sur le sol de l'auberge. Anton souffre maintenant d'une addiction légère.

TROUBLES MENTAUX

VOICI UNE LISTE non-exhaustive des troubles mentaux qui peuvent affecter les personnages.

Addiction (à préciser) : c'est le désir compulsif et irréprensible de consommer un produit (alcool, substance, jeu d'argent, rapport sexuel...).

Tant que le personnage n'assouvit pas son envie, il doit réussir un test de VOL par jour pour ne pas être maussade, agressif ou perdre 1 point de SF (au choix).

Automutilation : le personnage s'inflige des blessures physiques (scarification, flagellation...), sans intention suicidaire.

*Chaque crise (environ une par semaine) lui cause une perte de *FOR* PV.*

Boulimie : c'est l'ingestion excessive d'aliments de façon répétitive et durable.

Chaque jour, le personnage boulimique doit réussir un test de VOL pour ne pas engloutir le plus possible de nourriture. Il peut ainsi manger les réserves de l'équipe ou coûter une fortune à chaque étape.

Fou de Dieu : le personnage a une crise mystique. Il rattache tout à sa foi, et devient très prosélyte. Il prétend être en lien direct avec un être divin et obéir à ses ordres. S'il sait lire, le personnage n'a de cesse de lire son livre sacré et d'en citer des passages. Il dénigre les actes et les attitudes qu'il considère comme impies, et cette définition est vaste.

Frénésie : exaltation violente. Le personnage entre dans des accès de colère et de rage qui le rapprochent davantage de la bête sauvage que de l'humain.

Toute contrariété même légère, entraîne un test de VOL. En cas d'échec le personnage se saisit d'une arme, menacer ou frappe, y compris ses compagnons.

Kleptomanie : le personnage est obsédé à l'idée de voler des objets (dont la valeur importe peu). Lorsqu'il entre dans une échoppe ou une maison, ses mains se baladeront à coup sûr pour glisser quelque chose dans sa poche.

Chaque objet facile à dérober est une nouvelle tentation (test de VOL nécessaire pour résister).

Mélancolie : c'est l'état dépressif, le sentiment d'incapacité et de tristesse, l'absence de goût de vivre pouvant même conduire au suicide.

Le personnage doit réussir un test de VOL chaque matin pour ne pas être Démoralisé pour la journée.

Névrose obsessionnelle (ou TOC) : ce sont les idées et conduites qui s'imposent au malade et qui l'entraînent dans une lutte incessante et anxieuse.

Des idées d'actes étranges lui traversent la tête et il doit réussir un test de VOL chaque jour pour ne pas les accomplir. Exemple : faire le tour de la ville pieds nus ou il arrivera du mal à ceux qu'il aime, lécher un couteau ou un de ses amis mourra dans la nuit, caresser un porc pendant une minute ou il tombera malade, etc.

Paranoïa : c'est le sentiment de persécution pouvant aller jusqu'à l'irrationalité et le délire paranoïaque, incluant typiquement des croyances de menaces provenant des individus : jalousie, délires, etc.

Le personnage se méfie de ses propres compagnons et peut faire de la rétention d'informations, refuser de dormir dans la même chambre, etc.

Personnalités multiples : deux personnalités se disputent le contrôle du personnage. Cette alternance s'accompagne de pertes de mémoire.

L'autre personnalité a son propre archétype et peut être interprétée par le joueur ou le MJ (au choix du MJ).

Phobie (à préciser) : c'est la peur démesurée et irrationnelle d'un objet, d'un animal ou d'une situation (araignées, chiens, obscurité, hauteurs, foule, vomir, fruits, or, serpents, sang, cadavres, eau, insectes...). La phobie devrait être liée au vécu du personnage.

En présence de l'objet de la phobie, le personnage doit réussir un test de VOL à -20 ou être Terrorisé.

Pyromanie : c'est la fascination extrême pour le feu. Elle conduit à commettre des incendies comme un exutoire, qui apporte soulagement et gratification. Dans un monde où chacun s'éclaire et se chauffe par le feu, le pyromane est un danger ambulant.

Le personnage doit réussir un test de VOL par mois pour ne pas céder à la tentation et allumer un grand feu dans un lieu à proximité.

Schizophrénie : le personnage entend des voix qui le critiquent ou commentent ses actions. Il peut aussi avoir des hallucinations visuelles. Le schizophrène peut aussi avoir l'impression d'être contrôlé par une force extérieure, d'être la cible d'un complot...

Troubles sexuels (à préciser) : le personnage a développé une paraphilie, une sexualité déviante (le sadisme, la zoophilie/bestialité, l'exhibitionnisme, la scatophilie, la nécrophilie...).

Le personnage ne peut plus regagner de SF avec un rapport sexuel « classique ».

PERTES DÉFINITIVES

APRÈS UNE CRISE, le score de base de Sang-froid du personnage chute, et il perd définitivement autant de points que sa valeur d'Instabilité (1/4 du Sang-froid de base). Ainsi, un personnage qui a 18 points de SF de base, et une Instabilité de 4 (car $18/4 = 4,5$ donc 4) perdra 4 points de SF définitivement. Sa nouvelle limite est de 14. S'il subit une nouvelle crise de folie, il perdra à nouveau définitivement 4 points de SF et tombera à 10. Cette mécanique permet de menacer les personnages disposant d'un haut score de SF et de ne pas pénaliser ceux qui ont un faible score de base (un PJ qui a 25 points de SF de base aura une Instabilité de 6, tandis que celui qui n'en a que 14 au départ aura une Instabilité de 3).

PERSONNAGE FOU

Si le Sang-froid définitif d'un personnage tombe sous sa valeur d'Instabilité, il sombre dans la folie et n'est plus jouable. Il devient un PNJ et ne peut plus être incarné autour de la table. Enfermé dans sa propre prison mentale, il n'est plus apte à vivre d'autres aventures avec le reste de l'équipe. Seuls le temps, la magie ou une faveur divine peuvent éventuellement lui rendre la raison. Autrement, le joueur devra se créer un autre personnage.

REJET

Pour un PJ, le principal danger à faire empirer ses traits de caractère, ou être atteint d'un trouble mental, est le **rejet**. Un personnage dérangé peut devenir *insupportable*, trop *contraignant*, trop *gênant*, trop *dangereux* auprès de ses compagnons, et devra quitter l'équipe. Bien sûr, le joueur pourra s'il le souhaite, recréer un personnage plus en phase avec les autres. Il y a deux méthodes pour déterminer si ce rejet a lieu : la première dépend de l'interprétation des joueurs ; l'autre d'un jet de dés, plus froid, mais parfois plus amusant.

L'INTERPRÉTATION

C'est la méthode la plus simple et la plus logique. Le personnage problématique, après de nombreux reproches, ne se remet pas en question. Il est alors évincé de l'équipe après une concertation préalable des autres membres. Cette méthode part du principe que les joueurs sont suffisamment matures pour orchestrer d'eux-mêmes (en *roleplay*) le rejet d'un personnage au comportement insupportable.

LE TEST DE SOCIABILITÉ

Beaucoup de joueurs en revanche, ne joueront pas le jeu, et conserveront le compagnon problématique, quel que soit son comportement. Mais pour la crédibilité de l'histoire, il peut être intéressant de jouer cette conservation dans l'équipe par un **test de SOCIABILITÉ**. Libre au MJ de l'habiller par exemple d'une réunion secrète au coin du feu, ou au contraire d'un affrontement verbal qui déclenche ou non le rejet du personnage.

Ce test capital ne sera déclenché que si le personnage a fait empirer un trait de caractère jusqu'au dérangement, ou s'il a développé un trouble mental. De plus, il faut qu'une de ces conditions soit remplie :

- ♦ Le PJ a **mis en danger de mort** un ou plusieurs membres de l'équipe
- ♦ Le PJ **s'est mis lui-même en danger** de mort
- ♦ Le PJ a attiré des **problèmes importants**
- ♦ Le PJ **ralentit** de manière significative l'équipe
- ♦ Le PJ est devenu **incontrôlable**, trop **voyant**, ou **insupportable**

La conservation dans l'équipe dépend alors d'un test de SOCIABILITÉ, qui représente sa capacité à composer avec les autres, sa sympathie naturelle et son charisme. Ce test de difficulté 0 peut bénéficier de bonus (de +10 à +30) en cas de bonne interprétation du joueur, de solides arguments, des relations qu'il a tissées ou d'une importance capitale dans l'équipe. Le joueur peut dépenser des points de Sang-froid comme d'habitude pour relancer ce test.

En cas d'échec, le personnage est évincé de l'équipe. Son comportement excessif, ne peut plus être toléré parmi ses compagnons, du moins tant qu'il n'aura pas soigné sa folie.

Exemple : Anton le bûcheron « Ours » avait choisi les traits de caractère : Bon vivant, Loyal et Protecteur. Au fur et à mesure des aventures et des chocs psychologiques, Anton a conservé son caractère Loyal et Protecteur mais le Bon Vivant est devenu Ripailleur puis Excessif. Qui plus est, ses crises de folie se sont traduites par un alcoolisme prononcé. Ivre un jour sur deux, il n'est plus vraiment en mesure de voyager et le MJ demande au joueur un test de SOCIABILITÉ pour savoir si ses compagnons le gardent parmi eux. Avec un 78, c'est avec grand peine qu'ils se séparent de lui. Si Anton parvient à se soigner, il pourra revenir parmi eux, car ils ne l'oublieront pas.

GUÉRISON DE LA FOLIE

GUÉRIR SA FOLIE permet d'augmenter sa limite de Sang-froid, pour tenter de revenir à son score initial.

Chaque année passée dans un endroit calme et retiré, loin du tumulte des combats ou des intrigues, permet d'augmenter de 2 points sa limite de Sang-froid, pour revenir à son score de base (un demi-point par saison en somme). Mener une vie tranquille, se marier, fonder une famille, gagner son pain de façon honnête, permet de récupérer une certaine stabilité mentale, et ainsi commencer à oublier la guerre, les humiliations, les blessures et les créatures effrayantes.

Exemple : A la fin d'une campagne éprouvante, Balthazar a perdu définitivement la moitié de son Sang-froid (il est passé de 17 à 9). Il décide alors de changer de vie pour quelque temps, dans un petit village du sud, et dépenser tranquillement l'or gagné durant ses années d'aventure. Il lui faudra quatre ans d'un quotidien tranquille pour revenir à son score initial de 17.

ASILES ET HOSPICES

La plupart du temps, les fous sont jetés dans un cachot et on laisse croupir les malades. Cependant, dans certaines régions de Borennie, de Falcogne et de Sélénie, des asiles existent et sont efficaces.

Si un personnage en fréquente un, le MJ peut doubler la vitesse de récupération de points définitifs de Sang-froid.

GUÉRIR PLUS RAPIDEMENT

Si le MJ juge la règle ci-dessus trop sévère pour sa manière de jouer, il peut décider que chaque saison passée loin d'une vie d'aventurier permet de regagner un point de Sang-froid définitif. Ainsi, après avoir passé l'automne et l'hiver bien au chaud, tous les membres d'une équipe pourront repousser leur limite de Sang-froid de deux points en espérant un jour, récupérer leur score de base.





COMBATS AVANCÉS

*Bienvenue dans le monde merveilleux
des combats simulationnistes !*

LES RÈGLES AVANCÉES qui suivent sont **réservées** aux groupes qui ont déjà plusieurs parties à leur actif, et qui veulent ajouter du piment aux phases de combat. Si les règles de base vous offrent déjà tout ce dont vous avez besoin (rapidité, fluidité et violence !), alors vous pouvez sauter ce chapitre.

Ces règles avancées sont toutes optionnelles. Le mieux est d'en adopter une ou deux en mettant de côté les autres pour conserver uniquement celles qui collent le mieux à votre façon de jouer.

GAGNER LE ROUND

COMME dans les règles de base, lorsqu'un personnage prend le dessus sur son adversaire, ce qu'il lui fait subir dépend de sa réussite.

RÉUSSITE MINEURE

Rien ne change de ce côté-là : une réussite mineure permet d'appliquer un des effets de base ci-dessous.

Blesser

Votre coup atteint sa cible. Appliquez les dommages habituels.

Bousculer

Votre adversaire est poussé ou mis à terre. Il pourra se relever et agir s'il réussit un test de MOU au prochain tour. Sinon il reste à terre.

Désengager

Vous vous désengagez du combat et pouvez vous déplacer dans la foulée.

RÉUSSITE MAJEURE

Une réussite majeure permet de cumuler deux effets de base OU d'ajouter un effet supplémentaire à un effet de base. On peut ainsi blesser l'adversaire ET le mettre à terre, ou bien blesser l'adversaire en ne tenant pas compte de son armure (Blesser + Précision). Chaque effet ne peut être choisi qu'une fois (on ne peut pas cumuler Blesser + Blesser par exemple). Tous les tests normaux sont de difficulté 0.

TROP D'EFFETS ?

Si cette mécanique présente un peu trop d'options de combat pour votre table de jeu, vous pouvez opter pour un système de « coup spécial ».

Donnez à chaque PJ un seul effet spécial de la liste ci-contre, qu'il pourra déclencher en cas de réussite majeure. Ce sera sa « botte secrète ». Inspirez-vous de son archétype par exemple : un Rat ou un Serpent sera souvent doté d'un Coup illégal tandis qu'un Chien ou un Ours préférera le Désarmement...

Vous gagnerez en personnalisation et en fluidité ce que vous perdrez en « réalisme » du combat.

CHOC (*adversaire Sonné*)

Vous avez frappé à la pointe du menton, au sommet du crâne, à la tempe ou au foie. Votre adversaire est **Sonné** (3 tours).

PRÉCISION (*ignore l'armure*)

Vous avez trouvé le défaut de la cuirasse et **l'armure adverse est ignorée pour ce tour**. Le MJ peut refuser cet effet si l'adversaire porte une armure complète et un casque.

PUISSANCE (*DG+1*)

Votre coup est plus appuyé qu'il n'y paraît et vous pouvez **ajouter 1 à vos dégâts**.

COUP LATÉRAL (*DG à un ennemi adjacent*)

Un adversaire à portée immédiate de votre arme subit *FOR* dégâts. Cet adversaire doit avoir un COM inférieur ou égal à votre ennemi pour ce tour.

COUP HANDICAPANT (*Ralenti*)

Le coup a été porté au pied, à la rotule ou au tibia et la victime est **Ralentie**.

COUP ILLÉGAL (*Affaibli*)

Coup dans les yeux ou dans les parties intimes, le coup illégal est le coup en traître par excellence. Votre ennemi est **Affaibli**.

DÉSARMEMENT (*Test-ennemi désarme*)

L'arme a frappé les doigts ou le poignet de la main directrice. Votre adversaire doit réussir un test de FOR ou d'HAB (le plus haut des deux) pour ne pas lâcher immédiatement son arme.

ENCHAÎNEMENT (*Att supplémentaire, dégâts/2*)

Le personnage a droit à une attaque d'opportunité immédiatement sur la même cible, dont les dégâts sont divisés par deux.

SAIGNEMENT (*Ensanglanté*)

Le sang coule abondamment de la blessure causée. L'ennemi est **Ensanglanté**.

IMMOBILISATION (*Test-immobilisation*)

Vous tentez d'immobiliser votre adversaire. Sur un test d'opposition FOR/FOR, vous placez un étranglement, une clé de bras ou tout simplement une lame sur la gorge qui force l'ennemi à demander grâce ou à ne plus bouger. Aucun dégât n'est infligé.

PASSE GAGNANTE (*+5% au prochain tour*)

Galvanisé par cette passe d'arme victorieuse, vous gagnez +5% à votre prochain tour.

Exemple : Sire Lothar, chevalier borennien de son état, affronte un orque sauvage armé d'un sabre. Il obtient sur son test un 03. Réussite majeure. Comme il aimerait le faire parler pour connaître l'emplacement du reste du clan, il choisit la base « Bousculer » (l'orque est mis à terre) et l'effet spécial « Désarmement » pour faire voler le sabre de la créature. Le MJ procède à un test de FOR pour l'orque et réussit avec un 22. « L'orque fait passer son arme d'une main à l'autre. Malgré tout, il semble à ta merci ».

UNE PINCÉE DE BON SENS...

Ces coups spéciaux sont donnés pour des combats impliquant des humanoïdes bipèdes. On ne peut pas désarmer un serpent, causer une hémorragie à un mort-vivant, ni sonner un éléphant ou un dragon noir d'un simple coup de gourdin. La logique et la vraisemblance du récit priment toujours sur les règles, et le MJ est là pour garder cette cohérence.



TACTIQUES DE COMBAT

IL PEUT ÊTRE intéressant pour intensifier les combats de décider d'une stratégie pour son tour de combat. Le personnage va-t-il attaquer de toutes ses forces en hurlant ? Viser un point précis ? Tenter une feinte ?

Dans tous les cas, **les tactiques de combat sont réservées aux premiers rôles**. Un MJ peut exceptionnellement permettre à un second rôle d'en utiliser une mais cela doit rester rare. En effet, les tactiques de combat, comme toutes les options, allongent la procédure de combat, et en utiliser pour de simples figurants serait contre-intuitif.

Comme vous pouvez le constater, les tactiques de combat sont très similaires à celles des actions longues afin de garder une homogénéité du système de jeu et pouvoir rendre une joute verbale aussi tactique qu'un combat physique.

On ne peut pas cumuler les tactiques, et il faut que le joueur en choisisse une seule pour le round.

Efficace Le personnage fait un jet d'opposition de COM normal. C'est l'**attaque standard** : on attaque fermement en cherchant le point faible, bien campé sur ses positions tout en gardant une bonne défense.

En force (1 Désavantage, +*FOR*) C'est l'attaque brutale dans toute sa splendeur. Le personnage attaque furieusement, en faisant de larges moulinets ou en hurlant. Il fait **un jet d'opposition de COM avec 1 Désavantage, mais ajoute une seconde fois son *FOR* aux dégâts**.

En finesse (+1 Avantage, dégâts/2) Le personnage donne le plus grand nombre de coups possibles avec un seul but : toucher. Le personnage fait un test d'opposition de COM **avec 1 Avantage mais il divise ses dégâts finaux par deux**.

Coup tordu (Chifoumi, enjeu : 1 Avantage) Qu'il s'agisse de faire mine d'attaquer d'un côté pour mieux frapper de l'autre, ou d'une ruse plus classique comme la poussière dans les yeux, le coup tordu est un pari : il peut être mortel, mais si on le voit venir, il peut se retourner contre vous. Le MJ et le joueur font un rapide pierre-feuille-ciseaux. Si le joueur gagne, il obtient 1 Avantage. Si le MJ gagne, le PJ subit 1 Désavantage. En cas d'égalité, faites un test normal.

Sur la défensive (+2/3 Avantages, dg=0) Cette tactique consiste à se défendre le plus possible sans même attaquer pour ce tour. Le personnage fait un test d'opposition de COM en gagnant 2 Avantages, mais s'il remporte la passe d'armes, il n'inflige pas de dégâts.

Avec un bouclier, il gagne 3 Avantages au lieu de 2.

Viser (-5 à -20, Protection = 0) Viser permet d'**ignorer l'armure de l'adversaire**. Le malus dépend de la protection de l'adversaire (armure partielle : (-5), armure complète : (-10), et un casque et un bouclier donnent tous deux un (-5) supplémentaire. Le personnage fait son test d'opposition avec ce malus. S'il gagne la passe d'armes, il touche une zone non-protégée.

Attaques multiples (1 Désavantage, possibilité de blesser deux adversaires par tour). Un personnage cerné peut s'infliger 1 Désavantage supplémentaire pour pouvoir blesser un autre adversaire ce tour. Un test par adversaire est toujours nécessaire.

*Exemple : Sire Lothar s'enfonce dans cette région montagneuse et infestée de gobelinoïdes quand il aperçoit un ogre aux traits difformes et blessé, qui s'abreuve à une rivière. Le sang du chevalier ne fait qu'un tour et il dégaine son épée, mais le monstre se relève d'un bond, prêt à l'accueillir. Lothar a un COM de 48 et l'ogre un MODO de +5. Lothar a donc 53% de gagner ce round, mais il tente une attaque brutale : la tactique « En force ». Il tombe à 43% de réussite. Il jette les dés et obtient 88. Doublé ! Les deux guerriers se blessent mutuellement (8 points de dégâts chacun, + les dégâts des armes) mais Sire Lothar ajoute une nouvelle fois son *FOR* de 5 car il frappait comme un sourd. Malgré son armure, Lothar est salement blessé, mais l'ogre s'effondre, après avoir encaissé 18 points de dégâts.*

LA RÈGLE DES TROIS

Pour rappel, la règle des trois avantages ou désavantages maximum s'applique toujours. Un personnage en surnombre (+1 Avantage), bénéficiant d'une meilleure position (+1 Avantage) et qui se mettrait « sur la défensive » avec un bouclier (+3 Avantages), stagnerait à 3 Avantages au lieu de 5.

Cette règle a pour but de simplifier les calculs et de limiter les situations inextricables ou un personnage croule sous les Désavantages ou au contraire cumule trop d'Avantages.

ARMES DE MÊLÉE

DANS LES RÈGLES AVANCÉES, les armes de mêlée ne sont pas qu'un simple modificateur aux dégâts du personnage. Dans la Renaissance sombre et périlleuse, les armes sont nombreuses et ont chacune leur utilité : leur létalité, leur maniabilité au corps-à-corps, leur allonge, leur efficacité contre les armures ou les cavaliers... Et parfois, l'avantage d'une arme réside simplement dans son prix, car une arme facile à produire permet d'armer plus de soldats.

Vous trouverez page suivante un tableau récapitulatif des armes les plus répandues sur Thalios. Elles sont classées par groupe, correspondant au nom de la spécialité.

Les dégâts indiquent la dangerosité de l'arme.

L'allonge est la longueur effective de l'arme.

Elle va de F (très courte) à AA (très longue).

Main indique le nombre de mains nécessaires pour se servir efficacement de l'arme.

Spécial : les spécificités de l'arme.

Prix : le coût de l'arme, en pièces d'argent.



























NOTE D'INTENTION

Je vois Brigandyne comme un système axé « Chair et Sang », c'est-à-dire qui participe à une atmosphère rude, sanglante et qui ne fait pas de cadeau. Cette façon de voir le jeu peut passer par une distinction importante entre les armes.

Ainsi, dans les règles avancées, beaucoup d'armes disposent de spécificités qui les rendent uniques. Je fais partie des joueurs qui aiment savoir que le marteau de guerre de son personnage détruira les armures de métal, que sa pertuisane sectionnera les jarrets des chevaux en pleine course ou que manier son épée bâtarde en y mettant les deux mains donne un point de dégâts en plus. On ne se refait pas.

Tout cela rend le jeu plus « simulationniste », plus précis, mais aussi plus exigeant : ces effets sont nombreux, et les retenir tous demande une bonne mémoire. Mais de manière générale, si vous oubliez en cours de jeu l'effet spécial d'une arme ou d'un bouclier, appliquez ce que les anglais appellent le « *you snooze, you lose* », en d'autres termes le « tant pis on passe à autre chose ». Ces petites règles sont là pour donner du piment et une personnalité au jeu, pas pour stresser qui que ce soit, et sûrement pas le MJ.



ARME	DÉGÂTS	ALLONGE	MAIN	SPÉCIAL	PRIX
Pugilat					
Bagarre	*FOR*-3	F		Saisie, Dégâts temporaires	-
Cestus, griffes	*FOR*-2	F		Saisie	1,5
Lame de poing	*FOR*-1	E		Point faible	3
Poignards					
Couteau, poignard	*FOR*-1	E			0,5
Dague	*FOR*-1	D			1
Miséricorde	*FOR*-1	D		Point faible	2
Styilet	*FOR*-2	E		Poison, Point faible	1,5
Épées					
Brise-lames	*FOR*-1	D		Brise-lames	9
Dragonne	*FOR*	B		Fragile	10
Épée bâtarde	*FOR*	B		Dégâts à 2 mains : *FOR*+1	4
Épée courte	*FOR*-1	C		Corps-à-corps	1,5
Épée large, sabre	*FOR*	C			2
Épée longue	*FOR*	B			3
Espadon, flamberge	*FOR*+2	A		Espace, Initiative -1	5
Main gauche	*FOR*-1	D		Protection +1	4
Rapière	*FOR*	B		Point faible	8
Haches & masses					
Gourdin	*FOR*-2	C		Choc, Fragile, Dégâts à 2 mains : *FOR*-1	0,1
Hachette	*FOR*-1	D			0,8
Hache, cognée	*FOR*	C			1
Hache du clan	*FOR*+1	C		Initiative -1	7
Hache de guerre	*FOR*+2	C		Initiative -1	3
Marteau de guerre	*FOR*	C		Choc, Destruction	2
Masse d'armes	*FOR*	C		Choc, Ignore armures souples	2
Masse épineuse	*FOR*	C		Poison	3
Armes articulées					
Fléau d'armes	*FOR*+1	C		Espace, Ignore boucliers et armures souples Initiative -1, Risquée	3
Fouet	*FOR*-2	A		Espace, Dégâts temporaires	1
Racine-fouet	*FOR*-2	A		Dégâts temporaires	2
Armes d'hast					
Attrape-homme	*FOR*-2	B		Immobilisation	4
Bâton ferré	*FOR*-1	A		Choc	0,8
Bâton noueux	*FOR*-1	A		Choc	1
Faux, fauchard	*FOR*	A		Espace	1
Fourche	*FOR*-1	A		Charge, Initiative -1	0,5
Hallebarde, bardiche	*FOR*	A		Anti-cavalier, Charge	3
Lance courte	*FOR*	A		Charge	1
Lance longue	*FOR*	AA		Charge	1,5
Pertuisane	*FOR*	A		Anti-cavalier	3

ALLONGE DES ARMES

Si les conditions d'espace le permettent, manier une arme plus longue que son adversaire procure +5% au test de Combat. Cependant si le combattant à l'arme plus courte gagne le round, il est entré dans la garde de son adversaire et c'est lui qui gagne le bonus d'allonge : le bonus s'inverse.

Au corps-à-corps, c'est-à-dire quand les combattants sont collés l'un contre l'autre, seules les armes d'une allonge D, E ou F sont utilisables (à l'exception de l'épée courte qui reste utilisable).

AA : Arme très longue (lances longues et piques)

A : Arme longue (lances, armes d'hast)

B : Arme assez longue

C : Arme moyenne

D : Arme assez courte

E : Arme courte (poignards)

F : Arme très courte (griffes, mains nues)

Note : manier un bouclier annule le bonus d'allonge de l'adversaire.

Exemple : Un milicien muni d'une lance (allonge A) affronte un coupe-jarret armé d'une dague (allonge D). Le milicien gagne +5% à son test de COM. Mais si le voleur gagne le round, il entrera dans la garde du milicien, et c'est lui qui bénéficiera du bonus de +5%, la dague étant bien plus maniable au corps-à-corps.

Soyez libre de n'utiliser cette option qu'au premier tour d'un combat, ou « au feeling » selon la configuration de l'affrontement.

DISSIMULER UNE ARME

Dans les lieux où le port d'armes est réglementé, il peut être utile de savoir si l'arme est aisément dissimulable. La discrétion d'une arme dépend de son allonge : plus elle est grande et plus elle est visible.

Seule exception : le fouet, qui possède une allonge de A mais qui est plutôt simple à dissimuler (D).

AA : Impossible à cacher, même dans un chariot

A : Impossible à cacher sur soi, il faut la placer dans un chariot

B : Difficile à dissimuler : long manteau obligatoire et on peut la voir dépasser

C : Assez difficile à dissimuler : sous un long manteau ou une robe

D : Plutôt simple à dissimuler : sous un pourpoint

E : Facile à dissimuler : sous sa chemise par exemple

F : Très facile à dissimuler : une poche fait l'affaire

SPÉCIFICITÉS DES ARMES

Voici le détail des spécificités des armes :

- ♦ **Anti-cavalier** : l'arme est conçue pour désarçonner les cavaliers ou couper les jarrets des chevaux. Si le personnage gagne la passe d'armes, le cavalier tombe de cheval. Les dégâts restent les mêmes mais sont des dégâts de chute.
- ♦ **Brise-lames** : cette arme permet de coincer l'arme adverse sur une R+. Le personnage peut alors au choix : désarmer l'adversaire, ou tenter de casser la lame en réussissant un test de FOR à 0.
- ♦ **Charge** : les dégâts augmentent de 1 en cas de charge réussie (soit +2 au total).
- ♦ **Choc** : si l'adversaire est Sonné, la cible fait son test d'END avec 1 Désavantage.
- ♦ **Corps-à-corps** : malgré son allonge, l'arme est utilisable au corps-à-corps.
- ♦ **Dégâts temporaires** : les dégâts infligés disparaissent au bout d'une heure, sauf si le MJ décide que certains coups ont fracturé des os ou endommagé des zones vitales.
- ♦ **Destruction** : l'arme fait perdre 1 point de protection à l'ennemi à chaque passe d'armes gagnée.
- ♦ **Espace** : l'arme doit bénéficier d'au moins 1m50 pour être maniée. Dans un lieu étroit (couloir, chambre...) l'arme impose 1 Désavantage.
- ♦ **Fragile** : l'arme se casse facilement. En cas de doublé sur les dés, elle se brise (après les dégâts).
- ♦ **Ignore armures souples** : les armures de cuir, de cuir/métal et les cottes de mailles ont une protection de 0 face à cette arme.
- ♦ **Ignore boucliers** : les boucliers ont une protection de 0 face à cette arme.
- ♦ **Immobilisation** : en cas de R+, le personnage peut immobiliser son ennemi sans infliger de dégâts.
- ♦ **Initiative (-x)** : l'arme est encombrante et pénalise l'Initiative du personnage du montant indiqué.
- ♦ **Point faible** : ignore toutes les armures lorsque l'ennemi est à terre.
- ♦ **Poison** : toutes les armes (sauf les armes à feu) peuvent être empoisonnées au prix de 3 doses de poison. Celles qui ont cette capacité ne nécessitent qu'une seule dose.
- ♦ **Risquée** : le maniement de l'arme est risqué pour son propriétaire. En cas de doublé, il encaisse son *FOR* en dégâts.
- ♦ **Saisie** : un personnage qui a une main de libre peut saisir son adversaire et porter une prise. S'il gagne la passe d'armes, il peut immobiliser, étrangler ou projeter son adversaire, s'il réussit un test de FOR/FOR. S'il porte un gantelet de fer, il peut agripper la lame de l'adversaire et le désarmer en réussissant un test de FOR/FOR.

DESCRIPTION DES ARMES DE MÊLÉE

UN GUERRIER bien équipé doit avoir une arme pour chaque situation : une lance lorsqu'il est à cheval, une épée lorsqu'il est à pied, un marteau de guerre face à un ennemi en armure, un poignard pour passer sous le heaume d'un chevalier au sol... Qu'elle ait pour vocation d'être destructrice, très discrète, conçue pour désarçonner ou simplement peu chère, chaque arme a son utilité, sa raison d'être.

Attrape-homme : arme d'hast utilisée pour capturer une personne par le cou. Une fois le cou pris dans l'anneau central, le prisonnier ne peut s'échapper sans se blesser. L'attrape-homme peut aussi être utilisé comme arme d'estoc grâce à ses deux pointes.

Bagarre, mains nues : se battre avec ses poings, ses pieds, ses genoux, ses coudes, sa tête, saisir, immobiliser, étrangler... Le corps humain est un arsenal à part entière.

Bâton, gourdin : un gros bâton court dont l'extrémité est plus lourde et épaisse, dite contondante, fait pour frapper brutalement son adversaire ou toute autre chose. Il est généralement utilisé à une main.

Bâton ferré : bâton long se maniant à deux mains. Ses deux extrémités sont renforcées par du métal (du fer ou de l'acier) pour une plus grande solidité.

Bâton noueux : bâton constitué d'un bois très solide, long de 150 cm en moyenne. Les deux extrémités du bâton ressemblent à de gros nœuds d'arbre, et ce bâton peut se manier d'un côté comme de l'autre.

Brise-lames : aussi appelé « Triple-dague », le brise-lames est une épée courte disposant de deux autres lames dissimulées dans la première. En appuyant sur un bouton, les lames jaillissent et peuvent emprisonner l'arme ennemie, voire la briser d'un coup sec.

Cestus, griffes : sangles de cuir entourant le poing, souvent agrémentées de pointes de fer pour occasionner plus de dégâts.

Couteau, poignard : arme blanche courte (environ 20 cm) à double tranchant, utilisée notamment comme arme de jet. Les stylets sont des poignards à lame triangulaire très fine, conçue pour produire des blessures très profondes et donc difficiles à guérir.

Dague, miséricorde : une dague est une arme blanche courte (en moyenne 30 à 40 cm) à simple ou double tranchant. La miséricorde, particulièrement fine, est conçue pour achever les adversaires à terre.

Dragonne : épée longue et fine, d'environ un mètre, aux multiples ornements aussi bien sur le pommeau et la garde, que sur la lame elle-même. **La dragonne est avant tout une épée d'apparat** : les nobles la portent à la ceinture pour montrer leur statut plus que pour se battre, car cette épée est fragile.

Épée courte : arme blanche courte à double tranchant (d'environ 50 cm de long). Légère, maniable, c'est une arme de mêlée sûre, courante et peu onéreuse.

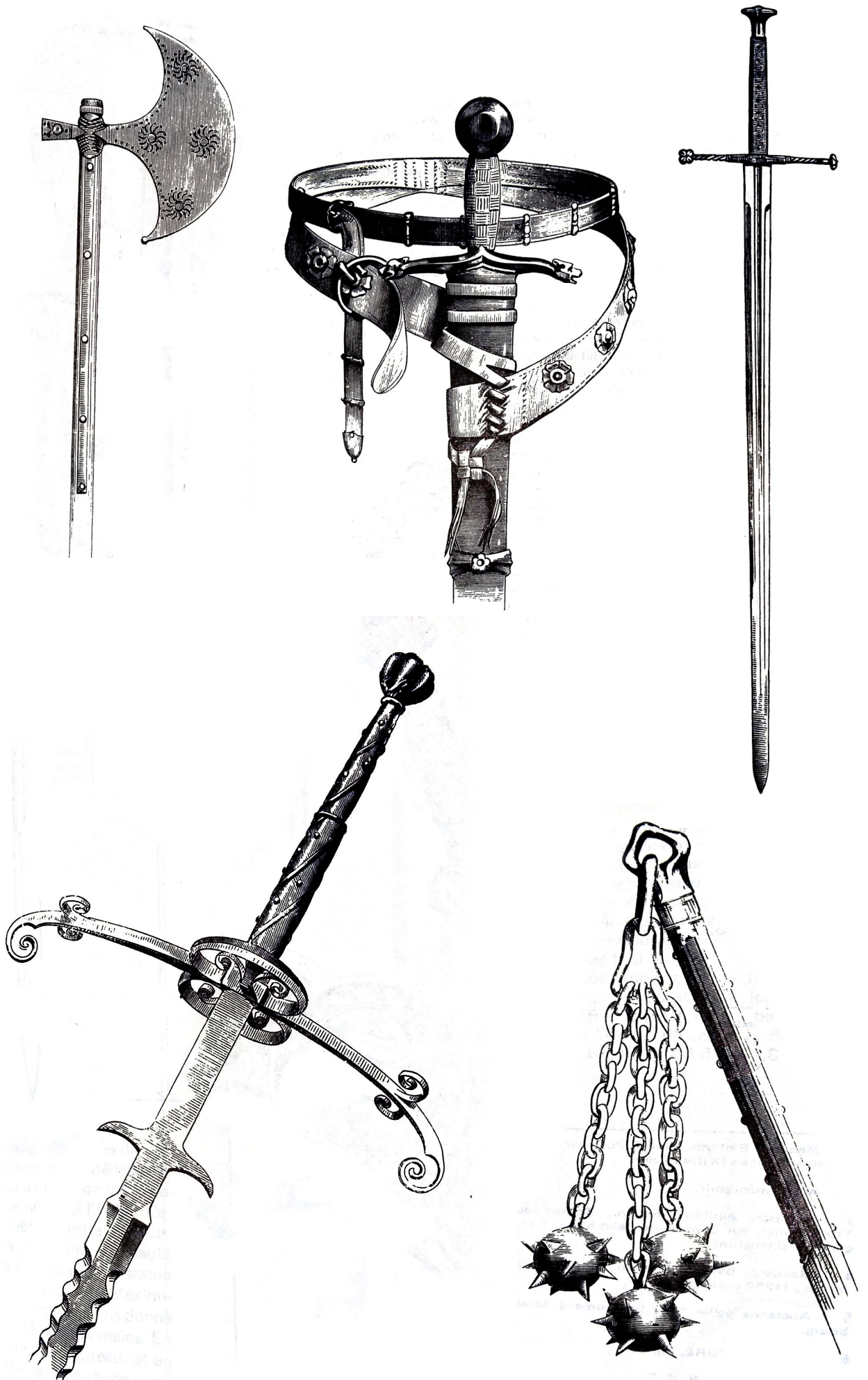
Épée large, glaive : arme blanche semi-longue à double tranchant (de 60 à 90 cm de long), la lame est large (4 à 7 cm) pour que les blessures infligées soient les plus larges possibles, ce qui procure un impact psychologique supplémentaire sur l'adversaire.

Épée longue, bâtarde : arme blanche longue à double tranchant (de 80 cm à 1m en moyenne). L'épée bâtarde (dite à une main et demie) a une longueur et un poids modéré ainsi qu'un excellent équilibre qui en permet l'usage à cheval et à pied, à une ou deux mains.

Espadon, flamberge : grande épée maniée à deux mains dont la lame va de 120 à 170 cm, et la poignée de 25 à 35 cm. Contrairement aux idées reçues, **ce n'est ni une arme rare ou chère** (de nombreux fantasins l'utilisent), **ni une arme très lourde**. Impressionnante, puissante, d'une allonge exceptionnelle, c'est une arme particulièrement efficace sur le champ de batailles mais à bannir dans les endroits exigus. La flamberge, plus chère, possède une lame ondulée qui a un impact psychologique : elle ralentit la glissade de l'épée adverse lors d'une parade et provoque des vibrations dérangeantes dans l'arme de l'adversaire.

Faux, Fauchard : la faux de guerre est dérivée de la faux agricole. Cette arme est utilisée par des paysans armés et des soldats aux moyens réduits. La hampe fait entre 1,80 m et 3 mètres.

Fléau d'armes, goupillon : arme contondante dévastatrice, le fléau se compose d'une chaîne servant à **passer par-dessus les boucliers** pour briser le bras. Son maniement malaisé demande un plus grand entraînement sous peine de se blesser, et il est nécessaire de disposer d'un certain espace pour frapper. Le goupillon est un fléau à trois chaînes.



Fouet : le fouet est composé d'une ou plusieurs lanières de cuir et d'un manche. S'il permet de frapper la peau d'un être humain ou d'un animal pour le faire souffrir, l'usage habituel est simplement d'inciter, sans coups violents, un animal à avancer plus vite. La vitesse de la lanière fait que le bout atteint une vitesse telle qu'elle provoque un bruit sec.

Hachette : petite hache utilisée à une main. Elle peut être lancée.

Hache, cognée : principalement utilisé pour abattre les arbres et pour fendre les bûches, cet outil qui s'utilise à deux mains a une forme très fine avec un tranchant peu large.

Hache de guerre : la hache de guerre possède une longue lame d'acier et un manche de bois souvent renforcé. Plus difficile à manier qu'une épée en raison du poids et du manque d'équilibre (une épée étant équilibrée par son pommeau), la hache permet cependant des frappes plus puissantes.

Hache du clan : la hache traditionnelle naine est une hache de guerre à double tranchant : l'un est très effilé et l'autre est dentelé. C'est une arme prestigieuse, puissante et maniable à une main.

Hallebarde, bardiche : arme d'hast comportant un fer de hache, et une ou plusieurs pointes. En raison de son poids important, **elle demande une forte assise au sol pour celui qui la manie**. De ce fait, l'énergie cinétique lorsqu'on la manie est très importante et en fait une arme très puissante capable de **tailler, percer et arracher les armures**. Utilisée par l'infanterie anti-cavalerie, elle permet d'arrêter une charge de cavaliers en la plantant au sol face à l'ennemi, de couper le jarret des chevaux à l'aide du crochet dont elle est munie, ou de désarçonner les cavaliers en l'employant tel un hameçon au niveau des jointures de leurs armures ou de leurs cottes de mailles.

Lame de poing : les lames de poing (ou de pied) sont insérées dans de gros gants renforcés, ou des bottes. La pression d'un mécanisme à ressort permet de faire jaillir une lame du gant ou de la botte, et permet ainsi de causer de graves blessures inattendues.

Lance courte : arme d'hast dotée d'un fer emmanché sur une hampe ou long bois et pour certaines d'un talon métallique qui sert en général à équilibrer l'arme tenue en main, et à la planter dans le sol. À la différence du javelot, la lance est une arme mixte qui peut être lancée ou être utilisée comme arme d'estoc.

Lance longue : lance plus longue que la précédente, non conçue pour le lancer.

Marteau de guerre : le marteau de guerre est une arme offensive utilisée contre les armures. Il peut en effet fausser leurs articulations empêchant ainsi certains mouvements. Comme l'extrémité pointue du marteau ressemble à un bec d'oiseau, cette arme est parfois appelée "bec-de-corbin" ou "bec-de-corbeau".

Masse d'armes : la masse d'arme est constituée d'une masse lourde accrochée au bout d'un bâton. Son allonge est réduite mais sa puissance de choc permet de briser les os, rendant les protections souples telles que les cottes de mailles inopérantes, enfonçant également les casques et pièces d'armures rigides.

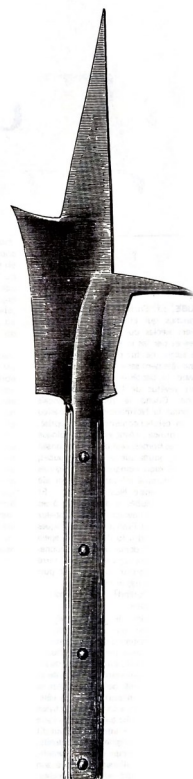
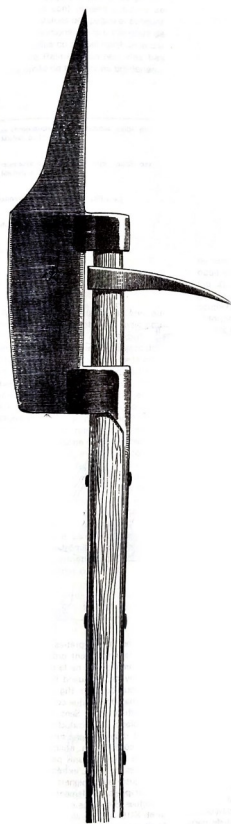
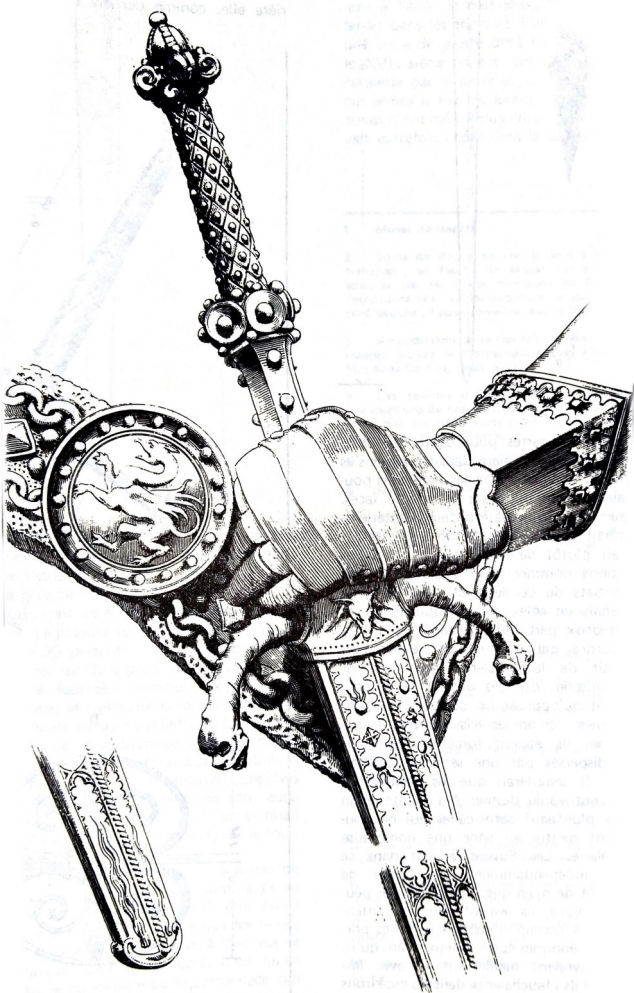
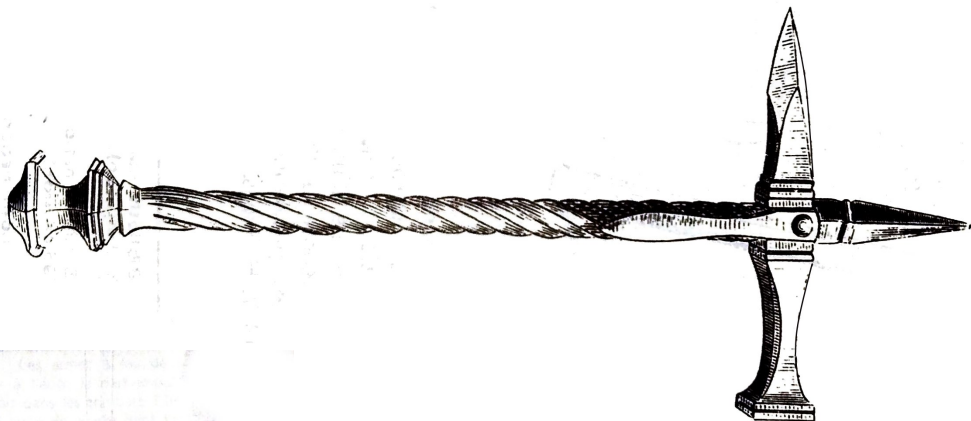
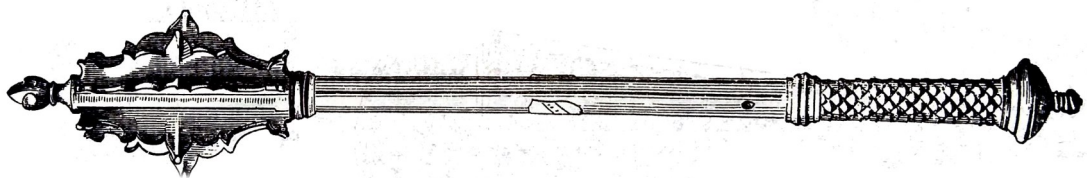
Masse épineuse : masse d'armes elfique pouvant mesurer de 50 à 70 cm, construite à base d'une branche d'arbre recouvert d'épines : le fauge. Les épines du fauge sont très dures, et recouvrent toute la masse, sauf bien sûr la poignée.

Pertuisane : une pertuisane est une lance dont le fer se sépare à sa base, en trois parties : une ayant un fer en forme de croissant de lune, une autre ayant un fer de lance standard, et une autre dont le fer est une pointe effilée. Elle permet de briser les gardes des adversaires, ou de prendre à la gorge, de sectionner les jarrets des chevaux, de planter ou de trancher devant et sur les côtés. La pertuisane est souvent *flamberge*, c'est-à-dire qu'elle a une lame ondulée, ce qui a plus le don de faire peur que d'augmenter l'efficacité de l'arme.

Racine-fouet : ce fouet est une longue racine noire (provenant de l'erbas, un arbre de petite taille mais aux racines très développées), que les Elfes ont longtemps fait macérer dans une huile. La racine devient alors très souple, et s'enroule comme un fouet.

Rapière : épée longue et fine, à la garde élaborée et à la lame flexible, destinée essentiellement aux coups d'estoc. La rapière, même si elle n'est pas faite pour trancher un homme en deux, est affûtée, et peut causer de sérieuses entailles si un coup à la volée atteint l'adversaire.

Sabre, fauchon : sabre droit, dont la lame mesure entre 40 et 60 centimètres, et peut être droite ou légèrement recourbée. La lame s'élargit jusqu'à la pointe et dispose souvent d'un contre-tranchant permettant de donner des coups de revers.



ARMES DE TIR

Les armes de tir sont souvent considérées comme des armes de lâche, mais elles restent le meilleur moyen d'abattre un ennemi en restant en sécurité.

Les **dégâts** sont la dangerosité de l'arme. Les armes basées sur une action physique comme l'arc, dépendent de la Force du tireur, tandis que celles basées sur un mécanisme ont des dégâts à appliquer tels quels.




La **portée** est la portée utile de l'arme, en situation de stress et de combat. La portée maximum de l'arme peut être deux à trois fois supérieure.

Main indique le nombre de mains nécessaires pour se servir efficacement de l'arme.

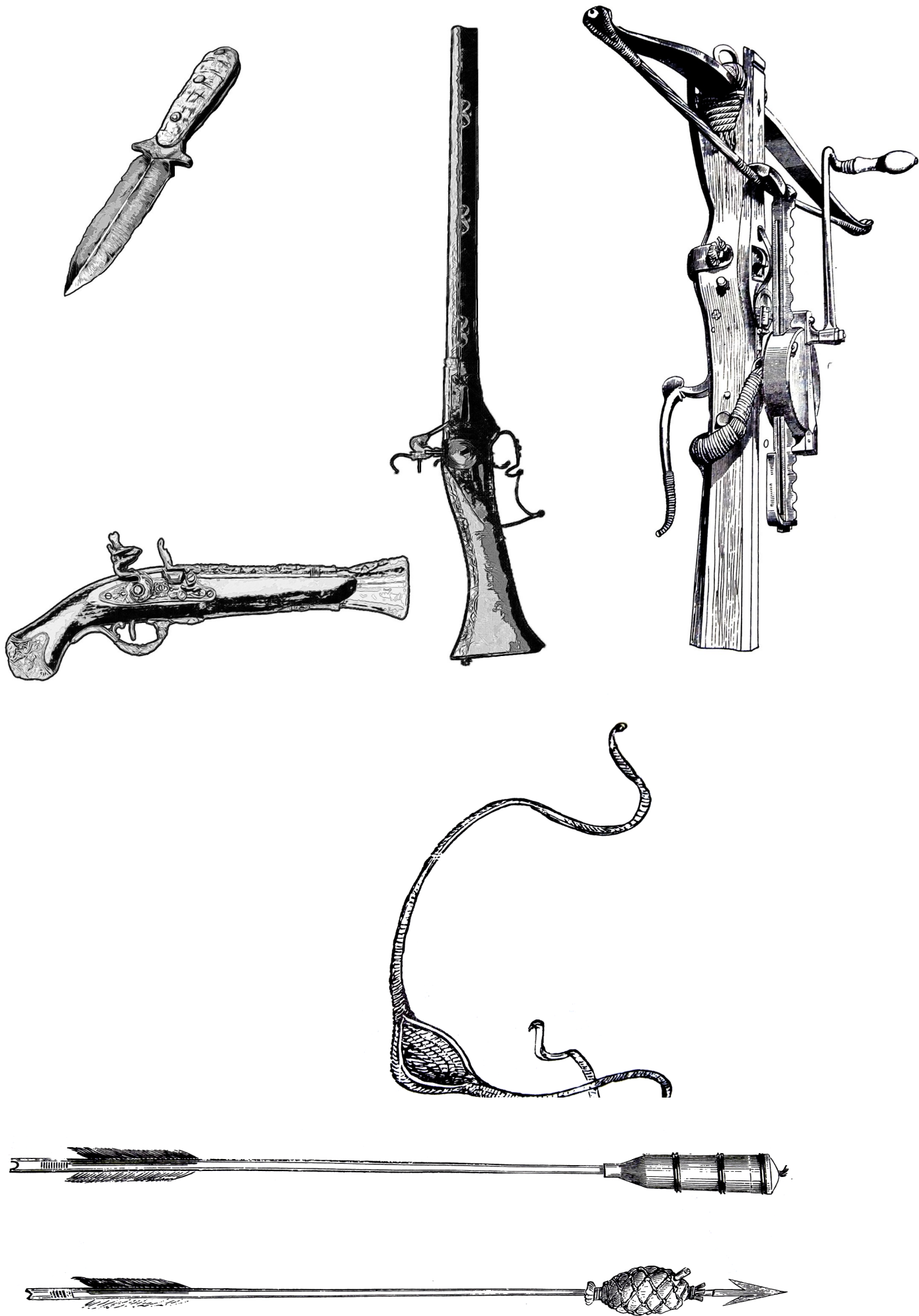
Spécial : cette case contient les spécificités de l'arme.

Prix : le coût de l'arme en pièces d'argent. Le coût des munitions (pour 10 coups) est indiqué après le /.

SPÉCIFICITÉS DES ARMES

- ♦ **Assommante** : l'adversaire qui subit l'effet Choc teste son END avec 1 Désavantage.
- ♦ **Armure /2** : la valeur de protection de l'armure adverse est divisée par deux (arrondie à l'inférieur).
- ♦ **Maniable** : l'arme est facile d'utilisation. Elle donne un bonus au test de TIR.
- ♦  : lente à recharger. Il faut y consacrer **deux tours** avant de tirer à nouveau.  = **cinq tours**.
- ♦ **R+ 2e tir** : l'arme a une cadence de tir rapide. Sur une R+, le tireur a droit à un second (et dernier) tir avec 1 Désavantage.
- ♦  : arme à poudre instable et dangereuse. Sur un **échec majeur, elle se bloque** ou devient inutilisable. Sur un **échec critique elle explose** et cause D10 dégâts à son propriétaire.
- ♦ **Peu précise** : l'arme inflige un malus au test de TIR.
- ♦ **Poison** : cf capacités armes de mêlée.

ARME	DÉGÂTS	PORTÉE	MAIN	SPÉCIAL	PRIX
Arbalètes					
Arbalète de poing	+3	Moyenne			30 / 2
Arbalète	+5	Longue		 Maniable +10	10 / 2
Arbalète lourde	+6	Extrême		 Maniable +5	15 / 3
Arbalète naine	+5	Extrême		Maniable +5	55 / 3
Arcs					
Arc court	*FOR* -1	Moyenne		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	1,5 / 1
Arc	*FOR*	Moyenne		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	2 / 1
Arc elfique	*FOR*	Extrême		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	8 / 1,5
Arc long	*FOR*	Longue		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	3 / 1,5
Armes de jet et armes spéciales					
Bolas	*FOR* -2	Courte		Assommante	1
Couteau de lancer	*FOR* -1	Courte		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	0,5
Feuillacier	*FOR* -1	Courte		R+ : 2 ^e tir (1 Dés)	1
Fronde	*FOR* -1	Moyenne		Assommante	0,3 / -
Javelot	*FOR*	Moyenne			1
Javelogre	*FOR* +2	Longue		FOR minimum 50, Peu précise -5	2
Œuf de feu	+5	Moyenne		Dégâts de zone sur un rayon de 5 mètres	10
Pierre	*FOR* -2	Courte		Assommante	-
Sarbacane	0	Courte		Poison	0,2 / 2
Vesse-de-loup	spécial	Courte		Poison sur un rayon de 2 mètres	
Armes à feu					
Arquebuse	+7	Moyenne		  Armure /2	200 / 10
Crachefeu	+6	Courte		 Dégâts de feu, touche jusqu'à 3 cibles, 3 tirs	250 / 10
Pistolet à poudre	+4	Courte		  Armure /2	50 / 3
Tromblon	+3	Courte		 	20 / 1



DESCRIPTION DES ARMES DE TIR

Arbalète : arme de tir puissante et précise mais qui souffre de deux défauts : son poids et son temps de rechargement long. L'arbalète est cependant plus facile à manier que l'arc. Car une fois que la corde est tendue, le tireur n'a plus d'effort à fournir pendant qu'il vise. De plus, l'arbalète peut être utilisée en position couchée et on peut ainsi se mettre à couvert.

Arbalète de poing : arbalète de taille réduite fixée sur l'avant-bras. Tirer ne nécessite qu'une seule main car un mécanisme relie l'arme aux doigts du porteur.

Arbalète lourde : arbalète plus grande que la normale disposant d'une puissance de tir supérieure grâce à un mécanisme plus sophistiqué.

Arbalète naine : l'arbalète naine est un bijou d'ingénierie, qui comporte plusieurs cordes et un réservoir de carreaux. Ses mécanismes sophistiqués suppriment le temps nécessaire au rechargement. C'est une arme complexe, rare et très chère.

Arc : l'arc est constitué d'une pièce de bois courbe flexible qui emmagasine et restitue l'énergie comme un ressort, et d'une corde qui transmet l'impulsion à la flèche lors de la détente. C'est l'arme de tir par excellence, à la cadence de tir la plus importante.

Arc court : arc de cavalerie, plus léger et d'une portée plus courte. L'arme fétiche des barbares de Volgie.

Arc elfique : les célèbres arcs elfiques sont des arcs longs d'une solidité remarquable, réputés pour leur efficacité au tir à très longue portée.

Arc long : arc très puissant, d'environ 2 mètres de long, utilisé à la fois pour la chasse et pour la guerre.

Arquebuse : arme à feu de portée limitée, lourde et encombrante, qui nécessite la prise d'appui sur une fourche (fourquin) pour tirer. La mèche est allumée et ramenée sur le bassinet où la poudre est tassée pour l'explosion. L'arquebuse a une faible cadence de tir et son canon s'échauffe vite. Très chères mais prestigieuses, elles comportent les plus belles dorures, gravures, inserts en corne ou en ivoire sculptés, ou des pierres précieuses. Elles décorent parfois les demeures des plus riches seigneurs.

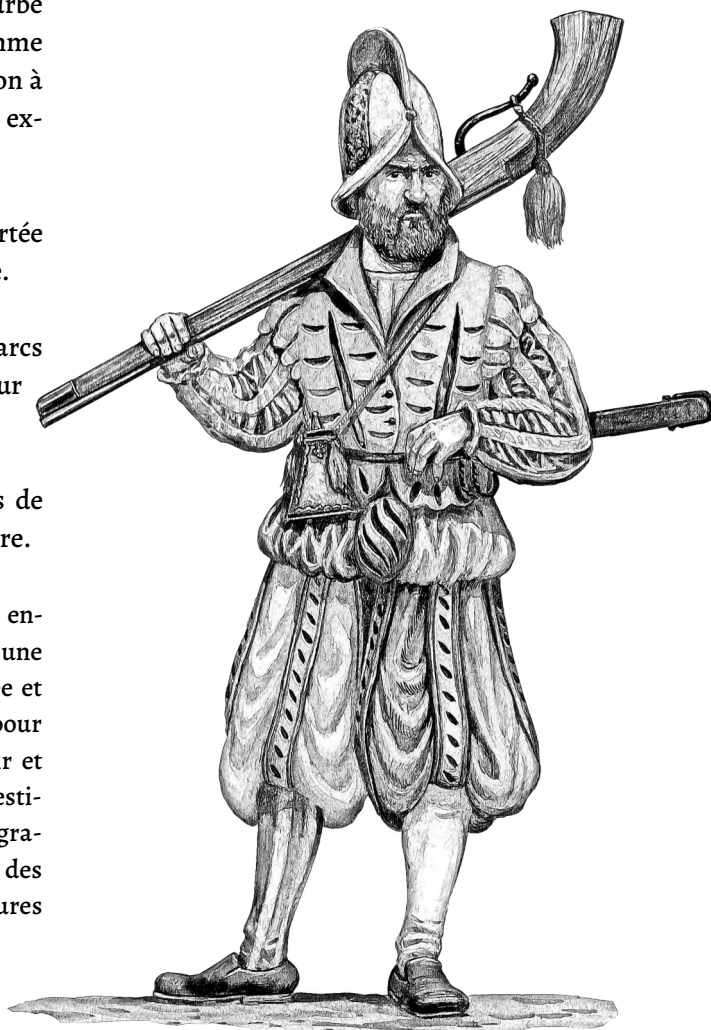
Bolas : Arme de jet comprenant plusieurs boules (trois en moyenne) réunies par des liens, destinée à capturer les animaux en entravant leurs pattes.

Crache-feu : aussi appelé « lance-feu », le crache-feu est une arme naine qui ressemble à un long tromblon à gueule évasée, dont le réservoir contient un liquide hautement inflammable. Le feu peut toucher plusieurs cibles et causer l'effroi chez l'ennemi.

Couteau de lancer : arme à double tranchant, équilibrée et suffisamment lourde pour un bon lancer.

Feuille-acier : cette arme elfique est une feuille d'un arbre particulier : le Qovi, que les Elfes recouvrent d'un suc issu de fleurs rares. Après quelques jours, les feuilles deviennent très dures et tranchantes et servent ainsi d'armes de jet. La feuille-acier a l'avantage d'être dissimulable partout.

Fronde : la fronde se compose d'une bande souple en cuir formant une poche, prolongée par des lanières. On y place le projectile, appelé « balle de fronde » : caillou arrondi, balle d'argile durcie ou de plomb (dans ce cas, les dégâts sont de 0). On y grave parfois des mots : « reçois », « avale » ou autres encouragements.





Javelot : longue tige surmontée d'une pointe en acier.

Javelogre : ce javelot gigantesque (deux mètres en moyenne) est une arme meurtrière utilisée par les Ogres et les champions orques.

Œuf de feu : sphère de céramique contenant une poudre spéciale qui explose dans un bruit terrifiant lorsqu'elle est lancée au sol en projetant une pluie de pointes sur les ennemis. C'est une arme très dangereuse et instable qu'il ne vaut mieux pas garder sur soi : elle est à réserver aux champs de bataille.

Pierre : une simple pierre qui tient dans la main.

Pistolet à poudre : d'une taille imposante, doté d'un canon unique à chargement par la gueule et d'un système de mise à feu par mèche, le pistolet comporte aussi un lourd pommeau en métal, la calotte, qui peut servir d'arme contondante après avoir tiré (DG : *FOR* -1).

Sarbacane : tube avec lequel on tire de petits projectiles (fléchettes) par la force du souffle.

Tromblon : arme à feu portative dont le canon est évasé en forme de trompette. On la charge par la gueule. Le tromblon peut tirer toutes sortes de projectiles (balles de plomb, cailloux, verre...) à courte portée. En cas de balles de plomb, les dégâts montent à +4.

Vesse-de-loup : petite boule blanchâtre remplie de spores empoisonnées qui se libéreront une fois la vesse-de-loup incisée et jetée au sol.

FLÈCHES SPÉCIALES

Il existe également des flèches spéciales, dont voici les particularités. Le prix est indiqué pour 10 flèches, sauf pour la flèche-grappin (prix à l'unité).

- ♦ **Flèche barbelée** (2 pa) : ses multiples pointes incurvées en font une arme meurtrière. *DG +1*
- ♦ **Flèche pénétrante** (3 pa) : sa puissante tête en aiguille d'acier se joue des armures. *Armure/2*.
- ♦ **Flèche bourdonnante** (10 pa) : elle est dotée d'un bulbe qui émet un bourdonnement effrayant quand l'air s'y engouffre. *Sur une R+, *TIR* ennemis sont Apeurés.*
- ♦ **Flèche coupe-corde** (2 pa) : sa pointe en croissant de lune permet de couper des cordes à distance sur un tir réussi (ce qui est impossible sinon).
- ♦ **Flèche de fumée** (10 pa) : cette flèche se termine par une boule qui, à l'impact, provoque un nuage de fumée (*Aveuglés pendant 1 tour*).
- ♦ **Flèche-grappin** (45 pa) : sa lourde tête dotée de crochets se déploie en vol et forme un grappin qui s'accroche au rebord visé. Elle est prolongée d'un filin de soie très solide de 10 mètres.
- ♦ **Flèche-marteau** (2 pa) : cette flèche se termine par une petite masse en métal, et non par une pointe. Elle est utilisée pour assommer à distance un ennemi et le capturer vivant. *Assommante*
- ♦ **Flèche de vol** (2,5 pa) : cette flèche plus légère et au plumage spécial peut parcourir de plus longues distances. *Portée x2, DG -1*

ARMURES

PARTIR AU COMBAT sans armure est une pure folie tant la chair est fragile. Les armures servent également à impressionner l'adversaire : on n'attaque pas quelqu'un en armure de plates si on ne dispose pas d'un gros avantage numérique.

Dans le tableau ci-dessous :

Prot° indique la valeur de protection. N'hésitez pas à la doubler en cas d'attaque à mains nues.

Notes précise si l'armure est complète (torse, bras et hanches), partielle (torse uniquement) ou si l'armure en question s'ajoute à l'une des deux précédentes (en bonus). Il est plus facile de viser une partie non protégée lorsque l'adversaire a une armure partielle que s'il a une armure complète.

Exemple : Un homme d'armes muni d'une cuirasse, d'un casque et d'un bouclier, aura une protection de 6.

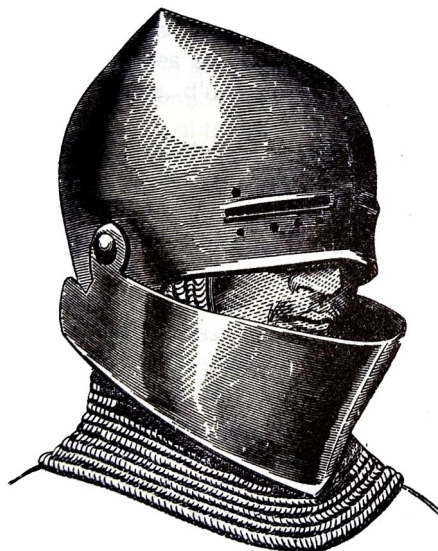
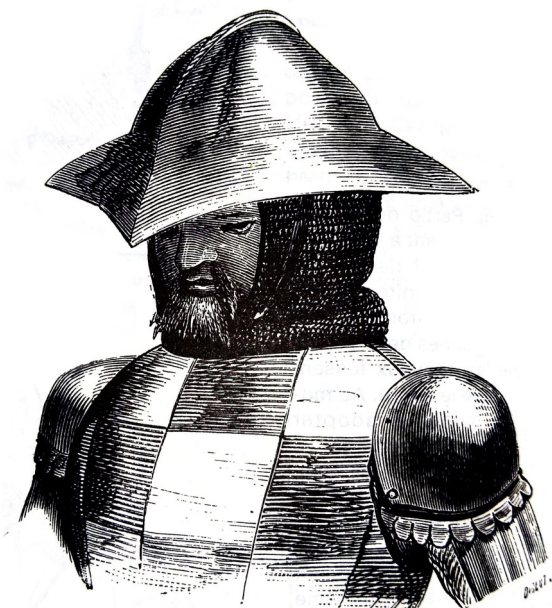
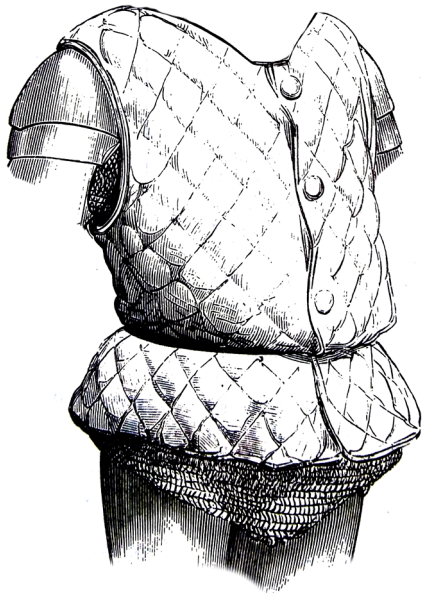
Spécial : cette case contient les spécificités de l'armure.

Prix : le coût de l'armure, indiqué en pièces d'argent.

SPÉCIFICITÉS DES ARMURES

- ♦ **Init (-x)** : l'arme est encombrante et pénalise l'Initiative du personnage du montant indiqué.
- ♦ ☼ : l'armure est chaude et fatigante à porter sous un soleil d'été et donne 1 Désavantage à toutes les actions non-martiales.
- ♦ ⌚ : il faut 45 minutes pour enfiler l'armure, avec l'aide indispensable d'un ou deux serviteurs.
- ♦ ☄ : on peut se cacher des tirs ennemis derrière un bouclier ce qui donne un 1 Désavantage au tireur.
- ♦ ☄☄ : on peut se cacher des tirs ennemis derrière un pavois, ce qui donne 2 Désavantages au tireur.
- ♦ **MOU - 5%, -10%** : l'armure pénalise toutes les actions de MOU du personnage de 5% ou 10%.
- ♦ **PER - 5%** : porter un casque impose un malus de 5% à tous les tests de Perception.

ARMURE	PROT°	NOTES	SPÉCIAL	PRIX
Gambison, fourrures	1	Complète	☼, Init -1	4
Plastron de cuir	1	Partielle		10
Broigne, brigandine (<i>plastron renforcé</i>)	2	Partielle	Init -1	20
Cotte de plaques	2	Complète	Init -2	30
Cuirasse	3	Partielle	Init -1	50
Cotte de mailles, haubert	3	Complète	☼, Init -3, MOU -5%	50
Demi-plaques	4	Complète	☼, ⌚, Init -2, MOU -5%	100
Armures de plates, harnois	5	Complète	☼, ⌚, Init -3, MOU -5%	150
Armure de plates alourdie	6	Complète	☼, ⌚, Init -4, MOU -10%	180
Casque	+1	Bonus	☼, PER -5%	3
Petit bouclier, bocale, rondache	+1	Bonus		2
Bouclier, écu	+2	Bonus	☄, MOU -5%, Init -1	4
Pavois	-	Bonus	☄☄, si porté : Init -3, MOU -5%	8



DESCRIPTION DES ARMURES

Plastron de cuir : c'est un gilet de cuir souple ou de cuir bouilli, solide et pratique.

Gambison : le gambison couvre le corps, les bras et une partie des jambes. C'est un vêtement multicouches, fait de tissu ou de cuir, rembourré de laine, de coton, de crin de cheval, de poils d'animaux, etc.

Broigne, brigandine : la broigne ne protège que le torse. Elle est constituée d'un vêtement de gros tissu ou d'un plastron de cuir sur lequel sont fixés des anneaux ou des plaquettes de métal (de fer ou d'acier). La brigandine porte ce nom car elle est une armure fréquente chez les bandits et les brigands.

Cotte de plaques : par commodité, nous appellerons « cotte de plaques » les broignes et brigandines accompagnées de protections aux bras et aux cuisses.

Cuirasse : la cuirasse est une coque métallique couvrant le torse (des épaules jusqu'à la ceinture).

Cotte de mailles, haubert : composée d'anneaux de fer ou d'acier imbriqués les uns dans les autres, la cotte de mailles assure à son porteur une protection optimale sur le corps, les bras, et les cuisses. On la porte sur un gambison, pour se prémunir de souffrances à l'épaule et au cou, mais aussi des infections éventuelles dues aux frottements du métal. Ce gambison est déjà compté dans la protection de l'armure. Il faut la huiler régulièrement et l'odeur qui en résulte est vite reconnaissable par les guerriers.

Armure de plates, harnois : les armures de plates recouvrent le corps entier. Elles sont composées de plaques de métal fixées sur des armatures de cuir. Une armure de plates est en général moins difficile à porter qu'une cotte de mailles, en raison de la meilleure répartition du poids. On peut ainsi plus facilement monter à cheval ou se relever en cas de chute.

Demi-plaques : armure de plates recouvrant torse, épaules, bras et hanches, mais pas les jambes.

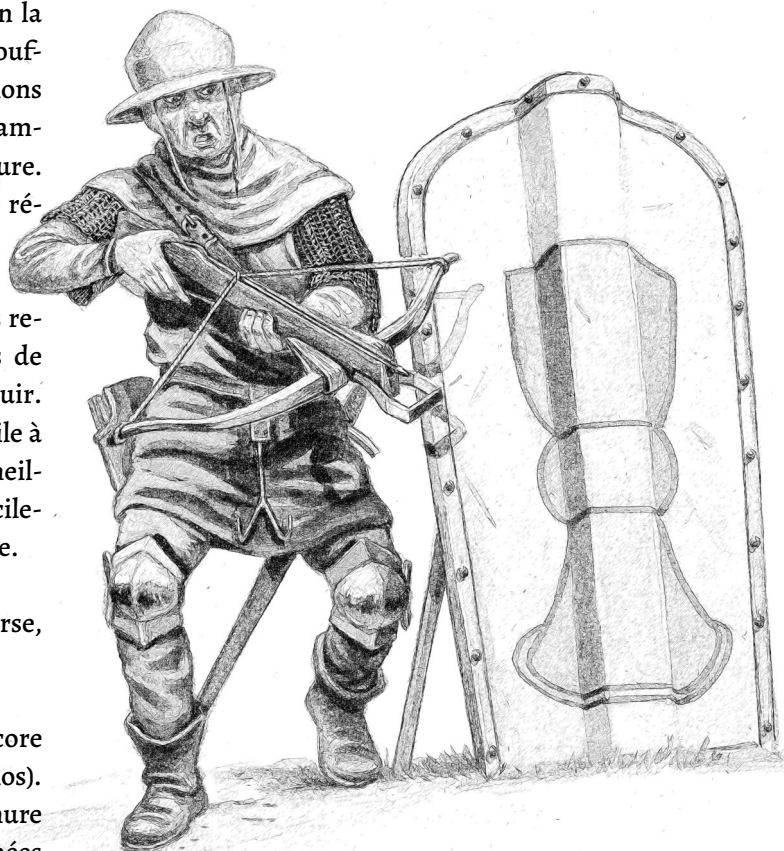
Armure de plates alourdie : armure de plates encore plus épaisse et extrêmement lourde (+ de 50 kilos). Pour mettre un chevalier qui porte une telle armure sur son cheval, il faut utiliser des cordes actionnées par un treuil. Tombé à terre, le chevalier ne peut plus se relever.

Casque : pièce d'armure destinée à protéger la tête. Il existe de nombreux types de casques (avec visière, protection nasale, sangle évitant la chute du casque, etc.). Un casque décoré ou sculpté participe à la réputation de son porteur.

Bouclier, écu : l'arme défensive par excellence. Accroché au bras gauche, en bois cerclé de fer ou totalement en métal, le bouclier est une valeur sûre pour se protéger des coups de ses adversaires. L'écu a une forme ogivale, allongée vers le bas en pointe.

Petit bouclier, rondache : bouclier plus léger, ne dépassant pas les 50 cm de diamètre. Il est souvent permis sur les routes et dans les villes, contrairement à l'écu, considéré comme une armure de guerre.

Pavois : grand bouclier ovale ou rectangulaire en bois parfois recouvert de cuir ou de lames de fer. Le pavois mesure plus d'un mètre de haut et plus de 50 cm de large. Il est si encombrant qu'on ne l'utilise pas en combat rapproché : on le plante au sol pour se protéger des tirs ennemis. Exception : un personnage particulièrement grand et fort (Ogre ou Ogrin avec 70 en FOR minimum) peut s'en servir comme bouclier, avec un +3 en protection (Initiative -3).





COMBAT ET SÉQUELLES

LES AFFRONTLEMENTS à Brigandyne peuvent rapidement s'avérer mortels, et ceux qui survivent peuvent en garder des séquelles physiques. Cette option traite de ces risques qui feront réfléchir les joueurs à deux fois avant de se jeter dans la mêlée.

BLESSURES LÉGÈRES ET BLESSURES GRAVES

Tant que le personnage n'a pas subi de *blessure grave* (supérieure ou égale à son *seuil de blessure*, voir ci-contre), on considère qu'il n'a reçu que des *blessures légères* : égratignures, blessures ou coupures superficielles, chocs violents mais sans conséquences majeures, etc. **S'il tombe à 0 PV, c'est que l'épuisement et les multiples blessures ont laissé une opportunité décisive à l'ennemi pour le mettre hors de combat.**

En revanche, dès qu'un personnage subit une *blessure grave*, celle-ci doit être notée. La guérison du personnage sera plus difficile et cette blessure pourra entraîner des séquelles.

OBJECTIF

Gardez à l'esprit que les règles optionnelles ne doivent pas empiéter sur la rapidité des affrontements. Ainsi, les séquelles n'ont d'intérêt à être appliquées que sur les **premiers rôles**. Le destin des seconds rôles et autres figurants dépendra des descriptions improvisées dans le feu de l'action. De plus, le MJ est invité à déterminer ces blessures graves **après le combat**, lorsque l'adrénaline retombe, et que les combattants se relèvent, essuient leurs armes et pansent leurs plaies. Le MJ peut ainsi terminer la scène sans s'encombrer de règles parasites pendant un round.

Enfin, les blessures que subiront les PJ pourront être sévères ou handicapantes, **mais ne devront pas être si graves qu'elles empêchent le joueur de continuer la partie**. Si le MJ décide que le moment est opportun pour faire mourir un PJ, alors libre à lui de le décrire de la façon dont il le souhaite (décapitation, éviscération, colonne vertébrale brisée...) mais un joueur ne devrait pas subir un sort si *dramatique* avec un simple jet de dés.

C'est pourquoi les séquelles présentées page suivante pourront être importantes, gênantes ou changer l'aspect du personnage, mais n'élimineront pas le personnage d'emblée. **Cette décision revient systématiquement au MJ.**

SEUIL DE BLESSURE GRAVE

Chaque personnage possède un **seuil de blessure grave**, qui correspond à la **moitié de sa Vitalité**.

Chaque fois qu'un PJ perd un nombre de PV égal ou supérieur à ce seuil au cours d'une passe d'armes, il peut subir des séquelles physiques.



Exemple : Balthazar possède 17 Points de Vitalité. Son seuil de blessure grave est de 8. Quant à son ami Anton, qui a 22 Points de Vitalité, il aura un seuil de blessure grave de 11. Au cours d'un combat, Balthazar a perdu 15 PV, mais n'a subi que des blessures légères ou des gros coups qui l'ont sonné (il a perdu 7 PV, puis 4 PV et enfin 3PV). Son seuil de blessure grave n'a jamais été franchi. Au contraire, Anton a remporté chacune de ses passes d'armes, sauf une, bien plus méchante que les autres, qui lui a ôté 12 PV d'un coup. Son seuil de blessure grave est franchi : il tirera une séquelle physique après le combat, une fois l'adrénaline retombée.

Un joueur dont le personnage a subi une blessure grave jette un d100 et consulte la table des séquelles. Les effets de la blessure s'appliquent alors immédiatement. **Obtenir un doublé sur les dés indique que l'armure a été touchée et abîmée : sa valeur de Protection est diminuée d'1 point.**

Exemple : Le joueur d'Anton jette un d100 et obtient 11 : Souvenir enlaidissant. Anton a eu la mâchoire enfoncée et il a perdu des dents. Il perd 5% en SOC. De plus sa broigne ne protégera plus que d'1 point au lieu de 2, en raison des nombreux coups qu'elle a encaissés.

SÉQUELLES & BLESSURES GRAVES

Lancez 1D100 et consultez la table suivante.

Les pertes de points dans les compétences sont définitives... à moins que le PJ bénéficie d'une faveur divine ou d'un remède magique.

01-05 Œil crevé

Pas de chance, le personnage devient borgne.
TIR, HAB et PER -5%.

06-10 Oreille tranchée, écrasée

Tous les tests de PER auditive se font à -10%.

11-20 Souvenir enlaidissant

Nez de travers, entaille à la bouche, dents en moins, crâne pelé, vilaine cicatrice à la joue ou à l'arcade... SOC -5%

21-30 Choc au crâne

Perte de neurones, trous de mémoire, légers troubles cognitifs... CNS -5%

31-45 Belle cicatrice

Juste de quoi plastronner dans les tavernes.
Vous vous en tirez bien pour cette fois.

46-55 Blessure sale, infection

-1PV/jour tant que la blessure n'est pas soignée par un médecin ou le membre amputé.

56-65 Blessure handicapante

Choc ou déchirure (jambe, genou, pied ou hanche). MOU ou DIS -5% (au choix du joueur).

66-75 Blessure handicapante

Choc ou déchirure (main, doigts, coude ou poignet). HAB ou TIR -5% (au choix du joueur).

76-85 Affaiblissement

Choc à l'épaule, au dos, au poumon, côtes cassées... FOR ou END -5% (au choix du joueur).

86-95 Douleurs chroniques

Perte définitive de 2 PV.

96-100 Blessure traumatisante

Le PJ a vu la mort de si près qu'il en est devenu moins téméraire. COM ou VOL -5% (au choix du joueur).

EXEMPLE DE COMBAT

L'EXEMPLE CI-APRÈS utilise toutes les règles : initiative, tactiques, doublés, critiques... tout y passe ! Comme il serait trop simple (et à la limite de la malhonnêteté) de détailler un simple duel qui n'arrive presque jamais dans une partie, notre exemple présente 4 PJ (Balthazar, Rose, Anton et Silas) face à 7 Squelettes (capacité spéciale : PEUR (1)) dans un cimetière maudit.

Le MJ décrit la scène à ses joueurs : « *La torche de Balthazar éclaire les tombes et vous tentez d'en déchiffrer les inscriptions. Mais vous sentez une présence derrière vous. Vous vous retournez et voyez sept silhouettes cadavériques... Sept squelettes aux yeux brillants qui brandissent des sabres !* » Le combat commence ! Il n'y a pas de round de surprise car les squelettes sont à une dizaine de mètres et que les PJ les ont vus.

Le MJ a noté ses 7 squelettes comme suit pour l'aider dans son récit : *Yeux jaunes – Hache – Dents qui claquent – Cuirasse – Archer – Un bras – Grand*. Il distingue donc les ennemis avec un mot (un descripteur) pour varier ses descriptions durant le combat.

Initiative et PEUR

Le MJ utilise la règle de l'Initiative car il n'est pas à l'aise avec le fait de décider arbitrairement qui commence. **Voici les scores d'Initiative de chacun :**
Rose 12 - Balthazar 11 - Anton 9 - Squelettes 9 - Silas 8
Avant de commencer à régler les actions, il active la capacité PEUR des Squelettes. Tous les PJ sont *Apeurés* pendant ce tour et doivent donc réussir un test de VOL pour ne pas fuir ou perdre leur tour. Tous réussissent sauf Silas, qui ne pourra agir ce tour-ci.
Le MJ dessine un plan grossier, et lance l'action.



Tir de Rose

Le MJ commence donc par Rose qui reste à distance et lance un couteau. Rose fait un test de TIR et obtient 28. Touché ! Cuirasse s'effondre, une lame lui ayant sectionné l'os du cou.

Opposition Balthazar vs Yeux jaunes

Vient le tour de Balthazar qui fonce dans la mêlée. Il se bat contre le squelette aux yeux jaunes. Balthazar a 52 en COM. Le MODO du squelette est de +15. Il a donc 67% de gagner ce round. Il obtient 50. Réussite critique ! Il rejette le dé des unités qui s'arrête sur 7. 17 points de dommages, sans même compter son arme ! Le MJ laisse la parole au joueur : « *Décris comment tu détruis le squelette* », et le joueur de répondre : « *Je lui explose la cage thoracique d'un coup de pied !* ».

Opposition Anton vs Grand squelette

C'est au tour d'Anton qui se jette sur un mort-vivant plus grand que les autres. Il a 55 en COM, et avec le MODO de +15, il a 70% de remporter cette passe d'armes. Les dés donnent 90. Echec critique ! Il relance les dés en dépensant 6 points de Sang-froid, et obtient 87. Anton est blessé, il perd 11 PV d'un coup (7 + 4 du sabre du squelette).

Il reste 4 squelettes. Le MJ décide de les répartir sur les PJ : « *Le squelette à la hache attaque Balthazar, le manchot attaque Anton, l'archer va rester en retrait pour tirer une flèche sur Rose, et le dernier court vers Silas en claquant des dents* ».

Tir Archer squelette

L'archer squelette décoche sa flèche sur Rose. C'est un test normal, le MJ jette les dés : il obtient 59 sur les dés. La flèche passe largement au-dessus de Rose.

Opposition Balthazar vs Hache

Comme Balthazar a déjà agi plus tôt dans le round, le squelette à la hache bénéficie de l'attaque d'opportunité et d'1 Avantage (surnombre). Balthazar fait un test de COM à +5 (et non +15 comme précédemment). Balthazar obtient 16 sur les dés. Il arrive à esquiver la hache du squelette mais ne le blesse pas.

Opposition Silas vs Dents qui claquent

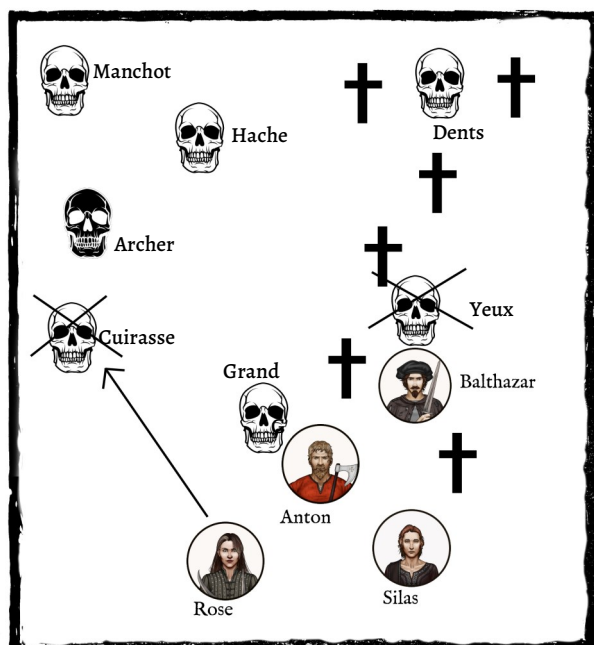
Le squelette engage Silas au contact et on joue le tour de Silas immédiatement. Comme il est paralysé par la peur, il subit lui aussi une attaque d'opportunité. Silas lance les dés qui donnent 61. Il subit une légère blessure. « *Le poignard du squelette t'écorche le torse* ».

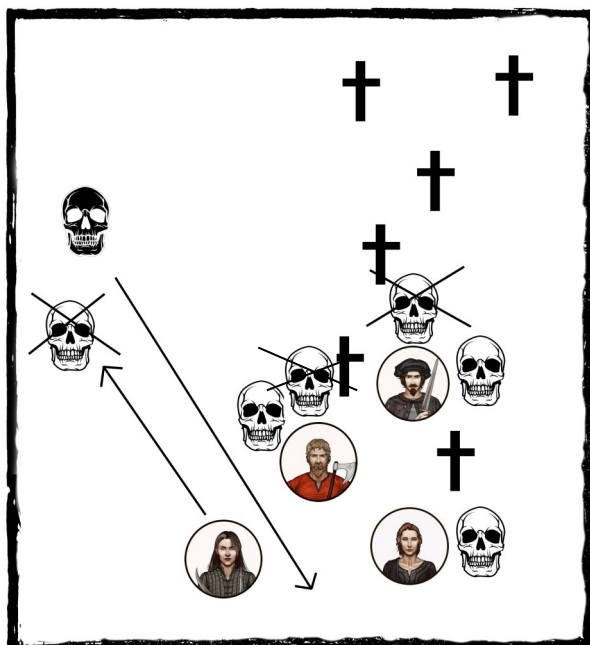
Opposition Anton vs Manchot

Pour le dernier squelette, même chose que précédemment : le Manchot gagne 1 Avantage et l'attaque d'opportunité. Anton obtient 10. Une réussite critique ! Dommage, car comme il s'agit d'une attaque d'opportunité du squelette, Anton ne peut le blesser. Pourtant, le MJ trouve cette règle un peu rude et pour faire plaisir au joueur, permet à Anton d'esquiver les coups du squelette et de lui donner la relance du dé en dégâts « *s'il dépense 1 point de Sang-froid* ». Le joueur s'exécute, relance le dé et obtient 8. 8 points de dégâts pour le squelette, grâce à un coup inespéré, alors même que son ennemi bénéficiait du surnombre. Ajoutés à l'arme du bûcheron, le squelette vole en éclats. Ici, le MJ a pris une petite liberté avec le système pour l'amusement de tous et il a bien fait.

Fin du 1^{er} round.

Tout le monde a agi une fois et c'est la fin du tour. Le MJ se rend compte qu'il a oublié de compter la protection de la cuirasse pour son squelette, lors du tir de Rose, mais il préfère rester sur la narration et ne pas revenir en arrière parce qu'il a oublié un bonus... « *Tant pis pour moi, on enchaîne !* ». Il reste 5 squelettes contre les 4 amis. Tout le round a été réglé en 7 jets de dés (dont un seul lancé par le MJ, celui du tir de l'archer squelette).





ROUND 2

L'Initiative ne bouge pas, on continue sur l'ordre :
Rose - Balthazar - Anton - Squelettes - Silas

Rose vs Grand squelette

Rose ne prend pas le risque de lancer un couteau contre un ennemi aux prises avec un allié. Elle dégaine sa dague et se jette sur le Grand squelette qui attaquait Anton. La joueuse demande : « *Est-ce que j'ai un bonus parce que le squelette ne m'a pas vu arriver ?* ». Mais le MJ répond d'un laconique : « *Bof, j'ai la flemme de faire un test de discrétion pour ça alors le Grand squelette t'a vu venir, désolé* ». Elle tente alors une attaque en finesse. Elle gagne 1 Avantage, mais ses dégâts seront divisés par deux. Les dés donnent 03. Réussite majeure. Ses dégâts de 5 (3 + 2 de la dague) sont divisés par deux, ce qui donne 2. Grâce à la réussite majeure, elle souhaite placer son coup spécial : une hémorragie. Mais le MJ ricane : « *Une hémorragie ? Sur un squelette ? Et puis quoi encore !* ». La joueuse opte alors pour un simple bonus aux dégâts (+1).

Opposition Balthazar vs Hache

Balthazar croise le fer avec un Squelette armé d'une hache. Il obtient 00. Double critique ! Il relance le 10, qui donne 2. Chaque protagoniste encaisse 12 points de dégâts + les dégâts de l'arme de chacun. Le Squelette s'effondre, mais à quel prix ! Balthazar a le ventre ouvert et saigne comme un porc sur la terre meuble du cimetière. « *Tu ne veux pas relancer les dés ?* » ; « *Non j'ai plus assez de Sang-froid...* ».

Opposition Anton vs Grand Squelette

Anton bénéficie du surnombre (1 Avantage + attaque d'opportunité). Il opte alors pour la tactique *En force* pour se débarrasser de son ennemi. Il s'inflige 1 Désavantage en COM mais ajoutera une 2e fois son *FOR* aux dégâts. Les dés donnent 35, ce qui est suffisant pour terrasser le mort-vivant.

Tir Archer Squelette

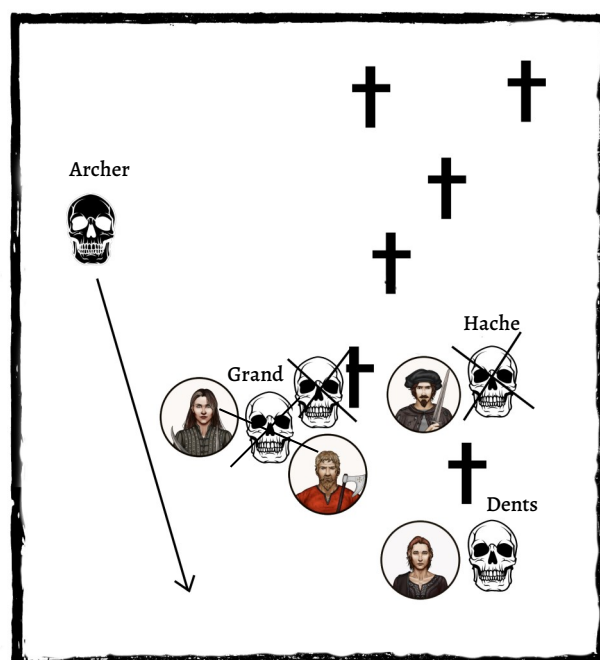
L'archer squelette décoche une flèche sur Silas. Les dés donnent 83. Encore raté ! « *Il est bigleux ton squelette !* ». Les moqueries fusent autour de la table.

Opposition Silas vs Dents qui claquent

Silas peut enfin agir. « *Est-ce que je peux jeter un sort ?* ». Le MJ répond : « *Oui mais tu prends une attaque d'opportunité* ». Le joueur accepte. Il jette les dés qui donnent 83. Silas est blessé au bras, mais il lance un sortilège d'Air : *Maître du vent*, pour qu'une rafale de vent fasse tomber les squelettes. Le joueur récite la formule et jette les dés : avec un 15, il peut faire tomber 5 squelettes. Il n'en restait que deux : l'Archer et Dents qui claquent sont au sol.

Fin du round

Tout le monde a agi, le round est terminé. Il a été réglé en cinq jets de dés. Il reste 2 squelettes, à terre. Balthazar est également au sol et saigne. Le MJ passe au round 3 qui s'annonce bien parti pour les PJ.







MAGIE



Où l'on aborde les arts occultes.

GÉNÉRALITÉS

ON APPELLE « MAGIE » la force fluctuante, invisible et instable qui imprègne le monde. C'est à la fois une source de chaos, une énergie mystique et une frontière entre le monde physique et les mondes surnaturels des esprits, des fées, des démons et des anges. L'écrasante majorité des êtres vivants ne perçoivent pas la magie autour d'eux, ne la ressentent pas, et sont donc dans l'impossibilité de la manipuler. Mais on appelle « mages » les êtres pensants qui ont la capacité - innée ou acquise - de ressentir cette force, et de l'utiliser à leurs fins pour agir sur la réalité, le monde physique. Car la magie est sans limites : elle permet aussi bien de créer une simple lumière que de faire tomber la foudre sur ses ennemis, de devenir invisible ou d'invoquer une créature étrange ou un démon des Enfers.

Pendant des siècles, la magie fut impossible à maîtriser et s'avérait extrêmement dangereuse à chaque utilisation : c'était la magie « brute ». Mais dans l'Antiquité, l'arrivée au pouvoir des Archimages changea radicalement la donne. La magiocratie mit au premier plan l'Art de la Magie, et les Douze Maîtres codifièrent son usage, pour en faciliter l'utilisation et l'apprentissage. Mieux, ils mirent au point le système des formules magiques, qui permit aux mages de renforcer leur concentration et mieux guider la force mystique vers l'accomplissement du sortilège.

ZONES MAGIQUES

La magie n'est pas la même partout dans le monde : **il existe des zones où elle est présente en grande quantité**, où les mages sont plus nombreux qu'ailleurs, et ont les plus grandes facilités à lancer des sorts : **ce sont les « veines magiques »**. C'est notamment le cas à Libreterre, dans certaines forêts du Rivden ou des îles de l'Archipel du Bélier. A l'inverse, il existe également des « **déserts magiques** », **des lieux où la magie semble avoir été épuisée**, comme une source tarie, et où il est presque impossible de jeter le moindre sort. La ville de Vanelon en Falcogne ou les Monts du Matin sont célèbres pour cela.

VEINES ET DÉSERTS

Un mage qui lance un sort à proximité d'une veine magique gagne 1 Avantage. S'il se trouve à l'épicentre de la veine, il gagne 2 Avantages. A l'inverse, un mage à proximité d'un désert magique subit 1 Désavantage, et 2 Désavantages au centre de ce désert. Certains sont même des « vides magiques » et toute magie y est impossible : des endroits de choix pour y installer une prison pour mages...

UN SUR UN MILLIER ?

On dit souvent que le Don se manifeste chez une personne sur un millier. En réalité, il est présent bien plus régulièrement (sans doute 1% des enfants), mais la plupart du temps, il reste enfoui car réprouvé par l'enfant qui ne comprend pas ce qui lui arrive et n'accepte pas qu'il est différent des autres.

TERMINOLOGIE

La magie a son propre vocabulaire :

- ♦ **Don** : capacité à sentir la magie et la manipuler.
- ♦ **Grimoire** : recueil de connaissances occultes.
- ♦ **Mage** : lanceur de sort, qu'il soit sorcier, magicien, prêtre, rebouteux...
- ♦ **Magie blanche** : magie autorisée par le Clergé.
- ♦ **Magie grise** : magie déconseillée par le Clergé, dont les sorts sont soumis à autorisation.
- ♦ **Magie noire** : magie hérétique, strictement interdite par le Clergé.
- ♦ **Mercemage** : mage de peu de foi qui met ses talents au service du plus offrant.
- ♦ **Sort** : tour de magie, sortilège ou rituel.
- ♦ **Tour de magie** : sort de magie mineure, simple et utilitaire.
- ♦ **Sortilège** : sort important issu d'un apprentissage poussé, au lancer hasardeux et risqué.
- ♦ **Rituel** : sort long et souvent puissant, dont le lancer est hasardeux et risqué.

LES « FAILLES VIVANTES »

Comme les mages sont plus sensibles à la magie que les autres êtres pensants, ils rendent la frontière entre le monde physique et les mondes surnaturels plus poreuse. Qu'ils en soient conscients ou non, **les mages sont des failles vivantes, de minuscules fissures dans la muraille mystique qui sépare les mondes, et par lesquelles des entités extérieures peuvent s'engouffrer**. Ainsi, les démons, les fées, les esprits, les élémentaires et d'autres créatures étranges peuvent communiquer avec les mortels, et parfois entrer dans le monde physique par le biais des mages et de la magie qu'ils utilisent.

Le mage est une porte vers les Royaumes Extérieurs qui peut être fermée, entrouverte ou grande ouverte. Elle est *fermée* la plupart du temps quand le mage vit comme tout un chacun.

Elle *s'entrouvre* quand le mage lance un sort.

Elle est *grande ouverte* quand le mage force la magie ou génère une catastrophe.

Parfois, un simple rêve peut ouvrir la porte. Des démons peuvent alors en profiter pour entrer dans le monde physique. **Les mages sont donc générateurs de chaos** : quand bien même leur art serait tourné vers le bien, la protection et l'amour, **leur simple existence permettra tôt ou tard à des entités extérieures de s'engouffrer dans une brèche** pour aller se nourrir dans le monde des Hommes (ou commettre toutes sortes d'atrocités, en ce qui concerne les démons).

DANS LES XIII ROYAUMES

Après la Chute des Archimages et l'arrivée d'Abel, **la magie fut longtemps interdite** tant les souvenirs des catastrophes qu'elle engendra étaient encore vivaces. Sous la pression de la Sainte Papauté, **seule la magie blanche fut permise** : celle qu'utilisent les prêtres d'Abel. Les magiciens étaient chassés à vue, et des bûchers étaient dressés pour les purifier par le feu. Les procès en sorcellerie ne concernaient donc pas uniquement les utilisateurs de magie noire, mais aussi les élémentalistes, les rebouteux ou les druides. Cette règle est encore parfois appliquée dans certaines contrées reculées de Borennie, de Doragne et de Sélénie, les pays aux dirigeants les plus pieux.

Mais au fur et à mesure du temps, les pays ont adouci leurs lois vis-à-vis des lanceurs de sorts car de nombreux seigneurs ne respectaient pas l'interdiction et cachaient des magiciens pour les garder à leur service. Comment refuser l'aide d'un élémentaliste qui peut faire pleuvoir sur une région où l'été assèche les récoltes ? Comment congédier un mage de guerre qui peut faire basculer le cours d'une bataille ?

Ainsi, dans la plupart des XIII Royaumes, les mages restent perçus avec méfiance, mais ils peuvent vivre normalement s'ils disposent d'une autorisation royale ou s'ils ont les moyens de payer une taxe exorbitante sur la magie : la **résipiscence** (en moyenne 12 pièces d'or par an). Nombreux sont les mages qui doivent donc entrer au service d'un noble pour que celui-ci s'acquitte de cet impôt à leur place.

Dans les autres « Royaumes » comme l'Archipel du Bélier, le Vangor ou les Malterres (Yallöde), aucune loi ne restreint l'usage de la magie : tout dépend du bon vouloir du seigneur qui règne sur la région. On y trouve donc les mages en fuite ou endettés, mais aussi des démonistes et des nécromants qui donnent libre cours à leurs expériences hérétiques.

DANS L'EMPIRE

L'Empire Volgite n'a jamais tourné le dos aux magiciens et les plus grandes villes (dont la capitale Askarov) disposent d'universités qui enseignent la Magie. Pendant longtemps, les mages étaient fortement incités à se mettre au service du pouvoir en place (voire contraints pour les meilleurs d'entre eux) mais l'Empereur Konstantin a répudié les mages à son service depuis le sac d'Askarov par les barbares.

Depuis, les mages ne sont que des citoyens comme les autres, qui doivent gagner leur vie par leurs propres moyens et sont assujettis aux taxes.

MAGIE & SOCIÉTÉ

MALGRÉ LEUR NOMBRE limité, la présence de mages dans les villes et les villages de Thalios a un impact direct sur le quotidien des habitants. Cette section évoque ce qu'implique l'acceptation et l'usage de la magie dans la société médiévale, ainsi que ses dérivés.

LA POSITION DE L'ÉGLISE

Pour le clergé, la magie n'est ni bonne, ni mauvaise, elle est simplement là, comme la terre, l'eau, la lumière et l'air. Aujourd'hui, **l'Église affirme que c'est une création de Dieu, mais qu'il faut savoir en faire bon usage**, car les hommes ne sont pas assez sages pour la comprendre et l'utiliser comme il faudrait. Tout comme le feu qu'on utilise pour se chauffer, pour s'éclairer la nuit ou pour cuire la viande, mais aussi pour commettre des incendies, enflammer des flèches ou torturer des innocents, la magie est un élément neutre, qu'il faut savoir manipuler avec précaution. C'est pourquoi **l'Église distingue trois grandes catégories de magie : la magie blanche, la magie grise et la magie noire.**

La **magie blanche** est la magie **autorisée par le clergé**, mais aussi celle qu'il enseigne chez les prêtres disposant du Don. C'est une magie tournée vers le bien, la protection et l'amour. Elle soigne les blessures et les maladies, exorcise les possédés et bannit les créatures du mal. Les utilisateurs de magie blanche sont toujours les bienvenus dans les villes et les villages qu'ils traversent... tant que leur magie ne provoque pas d'évènement étrange.

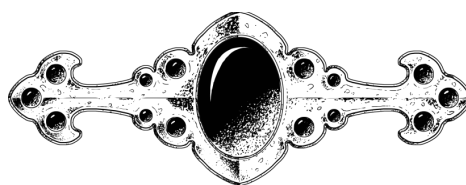
La **magie grise** est soumise à autorisation, et est **acceptée au cas par cas selon le jugement de l'autorité cléricale locale**. Ainsi, un mage qui lancerait *Flèche ardente* sur un animal féroce s'attaquant au seigneur serait loué pour son courage, tandis qu'utiliser le même sort contre une abbaye est un crime qui mènerait le mage à l'échafaud. **La magie grise est considérée comme une arme**, et de nombreuses régions exigent que les mages aient une autorisation d'utiliser leur magie. **Cette autorisation prend la forme d'une simple lettre signée et frappée du sceau d'un seigneur.**

La **magie noire** est **strictement interdite** par le clergé, quel que soit l'usage qui en est fait. C'est la nécromancie, le démonisme et les sorts si trompeurs et cruels qu'aucun homme ne devrait jamais les utiliser

(comme certains sorts d'illusions par exemple). Lancer un sortilège de magie noire est passible de la peine de mort, la plupart du temps sur le bûcher.

MAGIE ET HIÉRARCHIE CLÉRICALE

Bien que la magie blanche soit tout à fait permise et encouragée par l'Église, celle-ci empêche les mages de progresser dans la hiérarchie cléricale et les cantonne aux basses strates de la prêtrise. **La raison principale est que la magie est instable : même la magie blanche peut à tout moment déclencher des effets inattendus, étranges ou chaotiques.** Les mages au sein de l'Église sont donc des êtres à part : vus comme une bénédiction mais souvent isolés ou pris à partie en cas d'évènement inhabituel.



AU PROFIT DU SEIGNEUR

Comme dit précédemment, les mages sont la plupart du temps au service d'un seigneur ou du clergé (pour ne pas payer la taxe de résipiscence). Dans une grande cité de 20 000 âmes, on compte ainsi en moyenne entre vingt et trente mages, dont la moitié est généralement au service du bourgmestre ou de l'Église (les autres étant indépendants ou en apprentissage). Pour un seigneur les avantages sont nombreux : un alchimiste qui peut régler les problèmes de fertilité (via le sort d'Elixirs Sexuels) sera prisé dans toutes les cours de Thalios tant il peut régler les conflits d'hérédité... même s'il y a peu de chances que le seigneur qui l'emploie le laisse agir en dehors de ses terres sans contrepartie. Un mentaliste qui maîtrise le sort de Communion change la donne des communications du seigneur, qui peut faire porter des messages à des kilomètres à la ronde, à son capitaine de la garde, ses espions, ou même ses rivaux. Quant aux mages offensifs, un élémentaliste du feu ou de la guerre sera un allié de poids si le seigneur souhaite intimider un rival lors de négociations par exemple. Revers de la médaille, **ces mages si précieux sont une cible de choix pour les enlèvements** : soustraire ce pouvoir à un seigneur pour se l'octroyer est une manœuvre bien connue dans tout le continent. C'est pourquoi un seigneur a tout à gagner à cacher son mage, ou à le protéger en l'entourant de plusieurs gardes (ou de mercenaires payés pour l'occasion) lors des déplacements qui présentent un risque (en dehors de la ville par exemple).



DU PRESTIGE DES MAGES

Avoir la capacité d'utiliser la magie est souvent perçu comme un don du ciel dans les régions tolérantes envers la magie. Cela n'est pas sans conséquences sur le mage, qui dès son plus jeune âge, deviendra une célébrité dans sa communauté. Quand ils ne se coupent pas du monde, les mages sont donc auréolés du prestige d'avoir été « choisis », de faire partie d'une **petite élite dont le sang est rare, plus encore que celui de la noblesse**. Un mage peut facilement attirer à lui des admirateurs qui viendront lui demander conseil ou acheter ses services (et ce, quel que soient ses domaines magiques).

Cette célébrité leur monte souvent à la tête, si bien qu'il n'est pas rare que des mages s'érigent en prophètes, ou prennent la tête de véritables sectes (qui ne sont pas l'apanage des démonistes) en établissant des cultes autour de leur personne (la Reine Orissé en Libreterre en est le parfait exemple).

Cela n'est pas sans conséquences fâcheuses, car ce rayonnement attire irrémédiablement les envieux, qui chercheront à nuire au mage d'une façon ou d'une autre. Cela peut aller de la simple rumeur, la dénonciation mensongère (usage d'un sort interdit ou faux crime pour accuser le mage), à l'assassinat pur et simple pour faire disparaître ce gêneur.

DÉRIVES

La magie décuple le panel de possibilités de ceux qui la manipulent, et les dérives sont nombreuses. Mal utilisée, la magie est vue comme un procédé particulièrement déloyal et qui va à l'encontre de toute morale. C'est pourquoi **la magie est toujours une circonstance aggravante dans les procès**. Ainsi, un cambriolage ne sera pas jugé de la même manière s'il a été commis « traditionnellement » ou si la magie a été employée. On ajoute alors à l'ignominie du vol la malignité de la sorcellerie.

Cela est particulièrement vrai concernant les crimes et délits sexuels, car c'est dans ce domaine que les dérives sont les plus nombreuses. En effet, un mage qui convoite une personne, parfois jusqu'à l'obsession, pourra s'introduire chez elle en étant invisible, l'espionner via Clairvoyance ou Œil-horizon, l'endormir par un sortilège de Sommeil, utiliser un sort de Domination, ou simplement la pousser à céder à ses avances via Influence insidieuse...

C'est pourquoi les viols usant de magie encourrent la peine de mort de façon quasi systématique. Sauf bien sûr si le coupable est de rang social bien supérieur à la victime (une simple peine de prison est alors déjà un exploit).

DEVENIR MAGE

UN ENFANT SUR MILLE possède le Don, dit-on, celui qui permet de ressentir la magie. Si l'enfant suit un apprentissage chez un maître, dans une école de la capitale, ou même en rêve (provoqué par un ange, un esprit ou un démon par exemple), il pourra développer cette capacité et commencer à lancer des sortilèges. Concrètement, il gagne alors ses premiers points dans la compétence MAGIE.

Cependant, il est aussi possible de développer sa sensibilité à la magie et ainsi de **devenir mage**. Il faut pour cela obtenir une **révélation**, un évènement mystique qui bouleverse la vision du monde de celui qui la vit. Elle peut prendre la forme d'une **vision**, d'un **rêve** ou survenir après un **choc magique**, par exemple après être passé à deux doigts de la mort à cause d'un sort d'attaque. Certains anges et démons peuvent accorder le Don aux profanes pour les récompenser de leurs actions, c'est d'ailleurs une raison courante pour des cultistes de rejoindre une secte diabolique.

*En jeu : le MJ peut accorder une révélation mystique à un ou plusieurs personnages, mais cela doit rester extrêmement rare (une fois par campagne) : cela doit être le paroxysme d'un scénario. Concrètement, le PJ gagne immédiatement 1D10+*VOL* en MAG.*

ENSEIGNEMENT

L'enseignement de la magie peut se faire de bien des manières. Les prestigieuses « tours de mages » sont généralement placées soit en dehors de la ville, soit dans un quartier isolé. La raison en est simple : l'usage quotidien de magie a des conséquences incontrôlées et personne n'a envie de voir subitement sa nourriture pourrir ou son toit prendre feu en raison d'un de ces accidents. Dans tous les cas, ces enseignements coûtent cher et sont généralement financés par le seigneur qui a pris sous son aile l'adolescent qui a reçu le Don. Mais il peut arriver que l'apprenti-sorcier s'enfuit une fois sa formation terminée, et que le seigneur lance à ses troupes des chasseurs de primes.

L'enseignement peut aussi avoir lieu auprès d'un mentor ou provenir d'un esprit gardien, de rêves...

Concernant l'enseignement des arts interdits (démonisme, nécromancie, sorts interdits), il est bien sûr dispensé dans des endroits secrets : en forêt, dans des ruines, une chaumière isolée ou les souterrains de la ville...

LE SANG DES MAGES

Une légende prétend que se plonger entièrement dans le sang de mages en prononçant des paroles secrètes permet d'absorber le Don et devenir mage à son tour. C'est tout à fait exact, mais cette technique est hasardeuse. Il faut d'abord saigner suffisamment de mages pour se recouvrir le corps entier, mais aussi réussir un test de VOL dont la difficulté dépend de la puissance du sang : **plus le sang est puissant et plus le test est facile**.

Si plusieurs mages de puissance différente sont sacrifiés, faites une moyenne (même approximative).

Score de MAGIE	Difficulté
35 et moins	0
36-49	+10
50-59	+20
60-69	+30
70+	+40

RÉUSSITES

R. mineure : le rituel agit tel une révélation mystique. Le personnage gagne RU points en MAGIE.

R. majeure : ajoutez +*VOL* au résultat obtenu.

R. critique : le dé explose. Le personnage gagne 10 points de MAGIE, relance le dé des unités et ajoute le résultat obtenu à ce score, tant qu'il obtient 10.

ÉCHECS

E. mineur : le rituel a échoué et les meurtres ont été commis pour rien.

E. majeur : perte de RU points de Sang-froid.

E. critique : perte de 10 points de Sang-froid et le dé explose. Tant qu'il donne 10, le dé est relancé.

Exemple : Le Comte Rénitz a fait capturer trois mages grâce à des chasseurs de primes. Les victimes sont sacrifiées par ses sbires et il est recouvert de leur sang encore chaud. Comme ils étaient des mages débutants, le Comte fait un test de VOL à 0. Les dés donnent 10 ! Réussite critique. Le RU explose et donne à nouveau 10, puis 7. Le Comte Renitz a vécu un choc mystique : le sang des mages l'a transformé et il a aujourd'hui 27% en MAGIE (10 + 10 + 7).

GRIMOIRES

ON APPELLE GRIMOIRE tout recueil de connaissance occulte. Il peut bien sûr s'agir d'un livre, mais aussi d'un ensemble de parchemins, d'une pierre gravée, d'une tablette d'argile, d'un mur entier présentant de multiples écritures, d'une armure recouverte de symboles, ou même d'une conque enchantée qui murmure à celui qui y colle son oreille...

DES ÉCRITURES CRYPTIQUES

Ces écrits sont **très souvent codés** de façon à limiter la propagation de ce savoir et à le réserver à une élite d'initiés. Cela peut également jouer lors d'un procès, où on peut faire passer un vieux livre codé en un simple traité sur la botanique ou la médecine, pour échapper à l'échafaud (dissimuler les connaissances est une pratique courante, aussi bien chez les botanistes, que les médecins ou les architectes).

En jeu, vous pouvez résoudre ce décodage par un test de CNS. Le RU indique le nombre de semaines nécessaires pour décrypter le grimoire. Une réussite majeure permet de diviser cette durée par deux. Une réussite critique permet de décrypter le grimoire en un jour.

GRIMOIRES & FOLIE

L'étude de certains grimoires de démonisme peut rendre fou celui qui les lit. Ainsi, un test de Folie est requis à chaque nouvel apprentissage de sortilège ou de rituel, et les points perdus le sont définitivement.

PRIX D'UN GRIMOIRE

Le prix d'un grimoire varie grandement selon sa rareté, sa taille, sa légalité, etc. Mais pour donner une échelle très approximative, **comptez 2 po par sortilège contenu dans le grimoire, 1 po par tour de magie, et 3 po pour un rituel.** Ainsi, un ouvrage qui contient trois sortilèges et un rituel sera estimé à 9 pièces d'or. Doublez ce prix pour un grimoire aux sorts interdits (mais encore faut-il trouver l'acheteur...).



DÉTECTION DE LA MAGIE

TOUT MAGE peut **sentir la magie alentour** dans un rayon de MAG/5 mètres en réussissant un **test de MAG à 0** (-10 voire -20, si le MJ permet une détection hors de portée). Cela concerne à la fois les mages présents, les objets magiques, les cibles sous l'effet d'un sort, un effet incontrôlé de la magie... Mais ces renseignements peuvent être très vagues ou erronés selon le résultat du test.

Voici un exemple d'interprétation :

- ♦ **Réussite critique** : la source de magie est détectée précisément ainsi que le domaine magique lié. Si la magie provient d'un sort ou d'un objet, il en connaît le nom et ses effets.
- ♦ **Réussite majeure** : la source de magie est détectée et localisée précisément (mage, objet, sort...).
- ♦ **Réussite mineure** : le mage ressent la magie, mais n'est pas capable de dire exactement d'où elle provient.
- ♦ **Échec mineur** : le mage ne ressent rien. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de magie...
- ♦ **Échec majeur** : le mage ne détecte pas la source de magie et perd du temps (ou 1 point de SF) car il s'obstine.
- ♦ **Échec critique** : le mage ne détecte pas la source de magie. En revanche, si un autre mage est présent, il ressentira la présence de celui qui le cherchait. De plus, cet échec critique empêche toute nouvelle détection avant le lendemain.



Des pouvoirs et de leurs conséquences.

TOURS, SORTILÈGES, RITUELS

LANCER UN SORT n'est pas une action automatique, loin de là. Il faut se concentrer, faire le vide, prononcer des formules magiques parfois accompagnées de gestes pour concentrer le pouvoir en soi, puis expulser l'énergie magique par tous les pores de sa peau. Pour simuler tout cela, le personnage devra la plupart du temps **réussir un test de MAGIE, modifié par la difficulté du sort**. Tous les sorts ne sont pas du même acabit, et il faut distinguer les **tours de magie**, les **sortilèges** et les **rituels**.

TOURS DE MAGIE

Certains sorts très communs sont considérés comme le « b.a.-ba » de la formation d'un apprenti-sorcier : ce sont les *tours de magie*. Ces sorts inoffensifs font partie du folklore des magiciens, et chaque domaine magique en propose. Produire une étincelle, enchanter un balai ou envoyer une mouche agacer un cheval, sont autant de charmes faciles à mettre en œuvre et qui s'avèrent très utiles le moment venu.

Concrètement : **lancer un tour de magie est automatique**. Il n'y a pas besoin de réussir un test de MAGIE pour que le sort réussisse. Mais le MJ peut tout de même demander un test s'il estime que le personnage est si affaibli que même un tour de magie est une épreuve à surmonter.

Une cible ne peut pas subir plusieurs fois les effets d'un même tour.

SORTILÈGES

Les sorts plus puissants - mais aussi plus difficiles à lancer - constituent la majorité des pouvoirs magiques : ce sont les **sortilèges**. Créer un mur de feu, soigner les blessures, voir à travers les murs ou devenir invisible sont autant d'actions extraordinaires que permet l'usage d'un tel pouvoir. Qu'ils soient des dons fournis par les puissances élémentaires, des miracles sacrés de magie blanche ou des maléfices impies, les sortilèges obéissent aux mêmes règles.

Concrètement : **lancer un sortilège demande un test de MAGIE**. C'est un test normal (sans opposition).

Sa **difficulté** est inscrite dans la description de chaque sort (de +30 à -30).

Leur **durée** est indiquée dans chaque sortilège.

Obtenir un E+ peut avoir des conséquences graves.

RITUELS

Ces puissants pouvoirs demandent une longue préparation avant d'être lancés. Cette préparation peut aller de quelques heures à plusieurs semaines pour les rituels les plus complexes. Il existe des centaines de rituels qui permettent toutes sortes d'effets.

Concrètement : **lancer un rituel demande un test de MAGIE**. C'est une **action longue sans opposition**, dont la difficulté est inscrite dans la description de chaque sort (de +30 à -30).

Leur **durée** est indiquée dans chaque rituel.

Obtenir un E+ peut avoir des conséquences graves.

PRÉSENTATION

SORTILÈGES ET RITUELS sont présentés de la même manière.

FUMÉE SOMBRE ☞

*Subterfuge démoniaque jaillissant des crevasses
Fumées noires et opaques, nous entourent, nous enlacent*

Difficulté : +10 Durée : RU+1 tours Portée : Contact
Résistance : - R+ : Zone x2

Une épaisse fumée noire s'échappe du sol et envahit une zone de *MAG* mètres de rayon. Cela permet de se désengager des combats sans subir d'attaque d'opportunité, et tous les tests de PER et TIR dans cette zone subissent un -20.

Nom du sort : Dénomination courante, qui peut changer selon le pays ou le mage qui l'enseigne. Un symbole ☞ indique un sort de magie noire, strictement interdit dans les XIII Royaumes.

Formule magique : Récitée par le joueur, la formule magique permet de gagner +5% sur son test.

Difficulté : Modificateur à appliquer pour le test de Magie.

Durée : Temps effectif du sort. Il peut être instantané ou défini en nombre de tours, minutes, heures, jours... La durée dépend souvent du RU obtenu lors du test. Rappel : la mort du mage met immédiatement fin au sort qu'il avait lancé, sauf en cas de puissant rituel à la durée permanente.

Portée : La portée des sorts est donnée dans les mêmes termes que pour les armes à distance.

Contact : jusqu'à 1 mètre.

Courte : jusqu'à 5 mètres.

Moyenne : jusqu'à 20 mètres.

Longue : jusqu'à 50 mètres.

Extrême : jusqu'à 100 mètres.

Résistance : La compétence utilisée pour tenir compte de la résistance éventuelle de la cible (voir Résister à la magie).

Effet : Les effets du sort sont décrits dans ce paragraphe.

R+ : Il s'agit de l'effet spécial proposé pour une réussite majeure ou critique.

LIMITE

LA MAGIE demande un effort particulier, une concentration intense, et c'est pourquoi l'usage des sorts est restreint.

Un lanceur de sort peut lancer jusqu'à :

***MAG* tours de magie par jour**

***MAG* sortilèges par jour**

1 rituel par jour

Le joueur devra marquer sur sa feuille à chaque fois qu'il utilise un tour (T), un sortilège (S) ou un rituel (R). Huit heures de repos permettent de tout effacer et de repartir à zéro.

DÉPASSER LA LIMITE

Le mage peut encore jeter des sorts au-delà de cette restriction journalière, on dit alors qu'il « dépasse la limite ». Le mage doit pour cela puiser dans sa Vitalité pour transformer son énergie physique en énergie mystique. Le choc qui en résulte dépend du domaine magique du mage. Un élémentaliste de la Terre aura l'impression que des racines entrent dans ses jambes, un mentaliste ou un devin ressentira une grande pression psychique tandis qu'un démoniste hurlera en sentant une griffe démoniaque pénétrer ses chairs. **Attention : les PV sont perdus que le sort ait réussi ou échoué. Ils ne se régénèrent qu'avec le repos (jamais par un sort de guérison ou par des premiers soins).**

Un tour coûte 2 points de Vitalité

Un sortilège coûte 4 points de Vitalité

Un rituel coûte 6 points de Vitalité

Exemple : Silas a 40 en MAG. Il peut donc lancer 4 sortilèges par jour et 4 tours de magie. Quant aux rituels, il ne pourra en lancer qu'un seul par jour. Après une journée forte en péripéties, il a lancé ses 4 sortilèges journaliers. Mais alors qu'il marche tranquillement en direction de son auberge, il aperçoit la garde qui le recherche pour une vieille affaire d'escroquerie. Il décide de lancer Passe-Muraille et d'entrer dans une maison pour s'y cacher. Comme il dépasse la limite autorisée, il doit dépenser 4 points de Vitalité. Il suffoque, sent une pression sur sa gorge, puis reprend ses esprits.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Le lancement d'un sort peut aussi être accompagné d'1 Avantage ou d'1 Désavantage si la situation s'y prête. C'est particulièrement vrai pour les sorts élémentaires, où un mage qui jette un sort de Pluie acide alors qu'il pleut déjà autour de lui devrait logiquement recevoir 1 Avantage, tandis qu'un sort de gel comme Territoire de l'Hiver écoperait d'1 Désavantage lors d'une journée caniculaire.

AUGMENTER SES CHANCES

POUR AUGMENTER SES CHANCES de réussite, le mage a plusieurs possibilités :

PRONONCER LA FORMULE MAGIQUE (+5)

Chaque sortilège et rituel est accompagné d'une formule magique qui prend la forme de deux alexandrins (avec rime à l'hémistiche). Le joueur peut alors la réciter, et pourquoi pas l'accompagner d'une gestuelle spécifique en lien avec le sortilège. **Cela ajoute un +5 au test.** Vous pouvez même aller jusqu'à un généreux +10 une fois par séance si le joueur y met vraiment une belle intensité (formule apprise par cœur, gestuelle adaptée, beau jeu d'acteur).

COOPÉRATION ENTRE MAGES

Appliquez les règles normales d'action de coopération. Il faut bien sûr que chaque mage connaisse le sort. Dans les sorts lancés en coopération, seul le meneur de l'action coche un usage journalier.

DÉPENSER DU SANG-FROID

Comme d'habitude, dépenser 2 points de Sang-froid avant le test permet de bénéficier d'un bonus de +10.

SACRIFIER DES POINTS DE VITALITÉ

Puiser dans l'énergie vitale d'un être vivant permet de gagner en énergie magique. Mais à quel prix ! **Chaque PV ôté ne donne qu'un bonus de +1%** au lanceur de sort. Ainsi sacrifier deux chiens à 5 PV chacun permet de gagner 10% pour le lancement de son sort. Cette méthode n'est pas réservée qu'à la magie noire, et peut être aussi utilisée pour l'élémentalisme, les illusions, et pourquoi pas, la magie blanche. Le sang d'un être magique (fée, création magique, dragon, sorcier...) double le bonus et le porte à 2% au lieu d'1% par PV sacrifié. Le personnage peut ainsi se scarifier pour gagner 2% par PV perdu.



Exemple : Après de fâcheuses péripéties et une course-poursuite ratée, Balthazar, Silas, Rose et Anton ont été arrêtés. Ils croupissent depuis plusieurs jours dans un cachot malodorant. Silas a soudain l'idée de convoquer les Sylphes qu'il conspuait quelques semaines plus tôt. Ces êtres magiques pourront sans doute aller dérober la longue clef de fer que le geôlier a laissée accrochée à un mur. Il n'a que 40 en MAG et le temps presse, car ils seront jugés le lendemain. Pour corser les choses, le MJ lui indique qu'il n'a droit qu'à un test et un seul pour toute la nuit.

La difficulté du sort est de +10, ce qui porte ses chances à 50%. Silas murmure la formule magique, et gagne 5% supplémentaire (total : 55%). Il décide de ramasser un bout de verre coupant et se scarifier de 5 PV pour gagner 10% supplémentaires (total : 65%). Ses compagnons lui proposent également de verser leur sang, et chacun sacrifie 5 PV, ce qui lui procure +15% (80%). Silas lance les dés et obtient 68. Huit sylphes apparaissent prêts à le servir.

RÉUSSIR SON SORTILÈGE

LA MAGIE ne déroge pas au reste du système de jeu et comme pour tous les tests, le mage peut obtenir une réussite mineure, majeure ou critique.

RÉUSSITE MINEURE

Une réussite mineure permet de lancer le sortilège et d'appliquer les effets du sort. La plupart du temps, ceux-ci dépendent du RU, qui pourra agir sur la durée, la zone d'effet, les dégâts, etc.

Cependant, **si l'on souhaite avoir accès à un effet spécial proposé dans la rubrique R+ du sort**, on peut au choix :

- ◆ prendre un risque avant de jeter les dés, et se donner soi-même 1 Désavantage
- ◆ « forcer la Magie » et tirer une complication mineure dans la table correspondante après le test réussi (une fois par jour maximum).

Exemple : Après s'être enfuis, nos héros se retrouvent sur le chemin de ronde du château. Mais ils sont vite cernés par des soldats. Silas lance alors le sort Feuille d'Automne, et obtient 13 sur son test. C'est une réussite mineure. Dommage car avec une R+, Silas aurait pu obtenir l'effet Bulle et sauver ses compagnons ! Il décide de « forcer la Magie » et de tirer une complication mineure : son œil gauche change de couleur pour devenir marron, lui qui avait de si beaux yeux bleus. Il s'en tire bien pour cette fois ! Tous sautent des murailles et flottent lentement dans les airs.

RÉUSSITE MAJEURE

Lorsque le mage obtient une réussite majeure (01-09), il peut obtenir un effet spécial. Chaque sort possède un effet spécial qui peut être déclenché en cas de réussite majeure, noté dans la rubrique R+.

Voici la liste des effets possibles.

- ◆ **1 Avantage** : la cible gagne 1 Avantage pour toute la durée du sort dans la compétence indiquée.
- ◆ **Bulle** : vous créez une « bulle » autour de la cible. Tous ceux qui se collent à elle et entrent dans cette bulle bénéficient des effets du sort. La bulle ne peut accueillir plus de *MAG* personnes.
- ◆ **Cible +1** : le sort affecte une cible supplémentaire.
- ◆ **Dégâts +1** : les dégâts du sort ou de la créature invoquée augmentent d'1 point.
- ◆ **Durée x2** : la durée du sort est doublée.
- ◆ **Flux d'énergie** : le sort n'est pas décompté de votre nombre de sorts par jour.
- ◆ **Soins** : le mage ou la cible regagne *MAG* PV.
- ◆ **Zone x2** : l'étendue du sort est doublée.

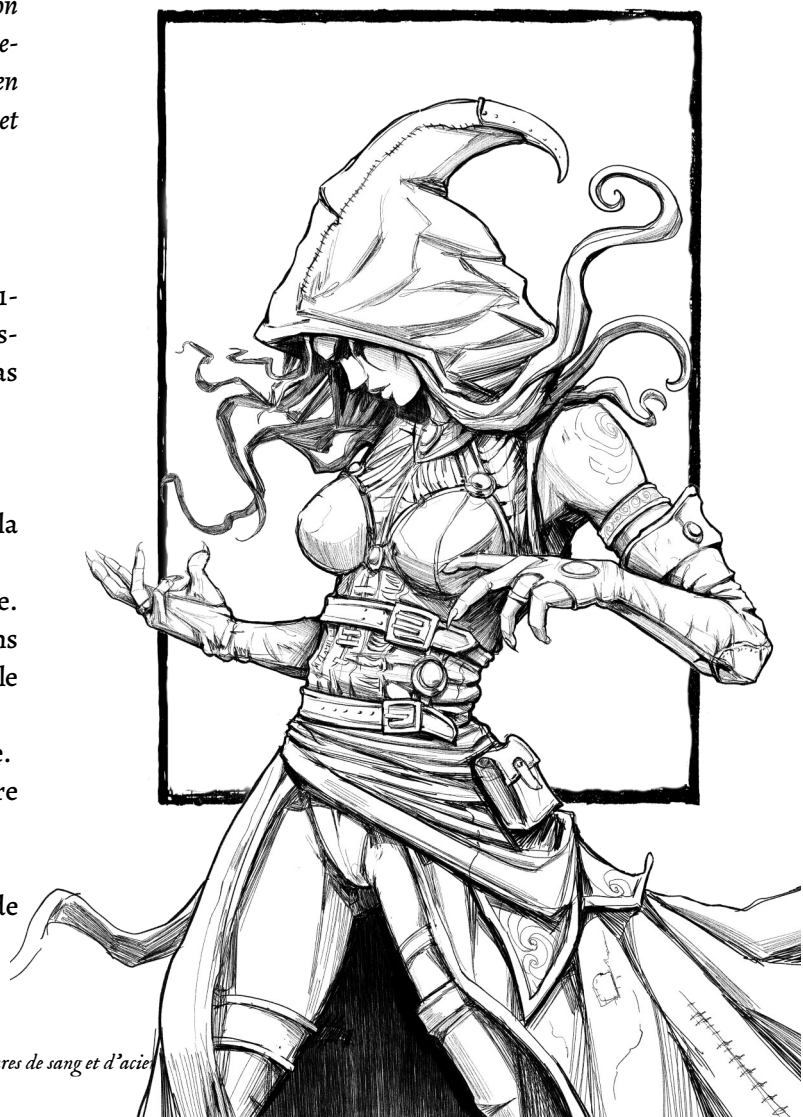
RÉUSSITE CRITIQUE

En cas de critique, et comme pour les combats, le joueur a le choix : **il peut relancer le « o » et ajouter le nouveau résultat à son RU ou opter pour l'effet spécial proposé par une réussite majeure.**

Exemple : Le lendemain, Silas et ses amis sont sur leur bateau, mais le vent est faible et l'embarcation peine à avancer. Silas lance son sort de Maître du vent pour augmenter la puissance du vent. Les dés donnent 30 : réussite critique ! Au lieu de relancer le o (ce qui n'aurait pas d'importance), il opte pour l'effet spécial R+ : Durée x2. Le sort durera deux heures au lieu d'une. La voile se gonfle et le bateau file à vive allure.

OPTION : MODULER LES SORTS

Si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux mages de pénaliser leur propre score pour augmenter les effets d'un sortilège. Ainsi, chaque Désavantage que s'inflige lui-même le mage permet de modifier un paramètre : portée augmentée d'un degré, dégâts ou protection augmentée de 2, ou durée +2 (rounds, minutes, heures ou jours, selon le sort).



ÉCHOUER

LA MAGIE ne déroge pas au reste du système de jeu, et comme pour tous les tests hasardeux, le mage peut obtenir un échec mineur, majeur ou critique. Relancer un test échoué coûte comme d'habitude 4 ou 6 points de Sang-froid.

ÉCHEC MINEUR

Un échec mineur est un échec sans gravité. Le MJ a alors le choix : il peut décrire que le sort échoue et que « rien ne se passe », ou que le sort transforme tout de même la réalité, mais que son effet est complètement inutile. Par exemple un sort d'*Abondance providentielle de Tegmine* qui devrait faire jaillir de terre des denrées prêtes à être dégustées, ne fait sortir que des fruits pourris infestés de vers. Ainsi, même si le sort échoue, il est **générateur d'histoires**.

FORCER LA MAGIE

Cet échec est rattrapable si le joueur est prêt à **prendre un risque et « forcer la Magie »**. Dans ce cas, le sort fonctionne quand même (le joueur note une utilisation journalière) et il conserve le même RU. Il lance alors un D100 dans la table des complications mineures et le MJ choisit une conséquence qui vient perturber le monde environnant. **On ne peut forcer la magie qu'une fois par jour.**

Exemple : Jola la sorcière grise jette un sort de Brumes, mais obtient 89. C'est un échec mineur mais avec un très haut RU. Elle prend le risque de lancer un D100 sur la table des complications mineures et obtient une blessure mineure en retour. Son vieux dos se met à saigner comme griffé par un monstre invisible, alors qu'un brouillard épais se lève autour de sa tour.

ÉCHEC MAJEUR

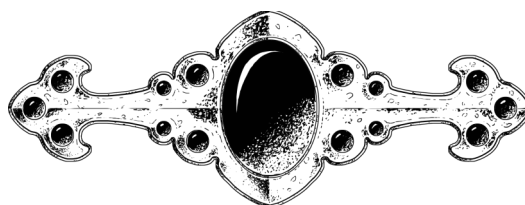
Un échec majeur signifie que le sort échoue, et que le mage a commis une erreur qui entraîne forcément une complication. Il peut s'agir de la **perte d'1 point de Vitalité ou de Sang-froid, d'une complication mineure ou de l'utilisation journalière d'un sort alors que le sort n'a eu aucun effet**.

Cependant, cet échec peut être rattrapé si le joueur est prêt à courir un risque et forcer la magie (une fois par jour). Dans ce cas, le sort fonctionne quand même (le joueur note une utilisation journalière) et il garde le même RU. Il lance alors un D100 dans la table des complications majeures et le MJ applique le résultat sur le monde environnant.

Exemple : Décidément, Jola n'a pas la chance de son côté. Alors que des villageois armés de torches approchent de sa tour, elle jette le sort de Pluie acide. Les dés donnent 97, ce qui est un échec majeur. Elle se met elle-même à transpirer à grosses gouttes une sueur acide qui lui fait perdre 1 PV. Comme le temps presse, elle décide de prendre un risque et de « forcer la Magie ». Le sort fait effet avec un RU de 7, mais un D100 est tiré sur la table des conséquences majeures. C'est une surdité qui la frappe pendant une semaine.

ÉCHEC CRITIQUE

En cas d'échec critique, le lancement du sort échoue, le mage perd 1 point de Vitalité ou de Sang-froid et une complication majeure est tirée. On ne peut jamais « forcer la Magie » sur un échec critique.



IMPROVISEZ !

Les règles de magie de Brigandine se veulent stables, équilibrées, logiques, pour que MJ et joueurs puissent les comprendre et les mettre en place autour de la table, sans devoir improviser.

Pourtant, la magie est tout sauf une science exacte : c'est une énergie étrange et un portail vers des royaumes magiques où les élémentaires, les fées, les démons et les anges obéissent à d'autres lois que les lois terrestres. Pour rendre cet aspect des choses autour de la table, habillez vos descriptions d'effets inattendus non décrits dans les sorts de base. Par exemple, si un de vos joueurs fait une réussite critique sur son test d'Envol, un esprit de l'Air peut intervenir et le porter en tournoyant autour de lui, et pourquoi pas lui fournir 1 ou 2 points de Protection alors que ce n'est pas prévu dans le sort d'Envol. De même, un échec majeur lors d'un test de Cautérisation peut brûler la cible du sort alors que là encore, rien n'est écrit dans ce sens. Le jeu de rôle présente cet avantage qu'il permet toutes les histoires, toutes les extravagances, sans jamais augmenter le coût financier de la partie (comme pour un film ou un jeu vidéo), alors profitez-en !

RÉSISTER À LA MAGIE

DE NOMBREUX SORTS prennent pour cible des êtres vivants (animaux, humains, monstres, etc.), qui peuvent résister à la magie. Ainsi quand un sort indique une compétence dans l'emplacement Résistance, cela signifie que **le mage doit prendre le modificateur le plus difficile entre la difficulté du sort OU le MODO du personnage.**

Si le sort est lancé sur plusieurs cibles, on prend en compte la Résistance la plus haute.

Exemple : Le sort Flèche ardente a une difficulté de 0. Face à un simple garde avec MOU 35 (MODO +15), le mage doit prendre la difficulté du sort : 0, mais face à un personnage bien plus agile et conscient de l'attaque - un mutant félin avec un MOU de 70 (MODO -20) - le mage devra appliquer une difficulté de -20.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Un mage peut annuler l'effet de son propre sort dès qu'il le souhaite. De même sa propre mort y met fin immédiatement (qu'il s'agisse d'un tour, un sortilège ou un rituel).

Un mage peut aussi dissiper un sortilège ou un tour d'un autre mage (jamais un rituel) s'il connaît **le sort adverse**. Il faut alors que le mage réussisse **un test d'opposition MAG/MAG**. En cas de succès, le sort est dissipé, et s'évanouit en une fraction de seconde.

Plusieurs précisions :

- La dissipation du sort prend toute une action.
- Les rituels ne peuvent jamais être dissipés par un autre mage.
- Un mage qui connaît un sortilège peut le dissiper même si la magie adverse est issue d'un autre domaine. Ainsi, un sort d'*Invisibilité aux hommes* lancé par un illusionniste peut être dissipé par un mage de l'Ombre qui connaît lui-même ce sort.

Exemple : Silas est attaqué par un mercemage spécialisé dans le domaine de l'Ombre, qui jette le sort Suffocation. Silas commence à manquer d'air, comme étranglé par un ruban d'ombre. Au tour suivant, Silas tente de dissiper le sortilège car il connaît lui aussi Suffocation. Il fait un test d'opposition MAG/MAG, et réussit avec un 02 ! Réussite majeure. Le MJ improvise un effet positif et dit que la suffocation disparaît, mais qu'elle peut immédiatement se retourner contre le mercemage si Silas coche un usage quotidien. Ce que le joueur fait sans se faire prier. Le mercemage commence à étouffer à son tour.

COMPLICATIONS

QUAND UN LANCEUR DE SORT commet un échec supérieur, ou qu'il force la Magie, une conséquence inattendue survient et transforme la réalité. Ces conséquences incontrôlées sont de deux types : les complications mineures, la plupart du temps bénignes ou temporaires, et les complications majeures, bien plus graves, souvent permanentes et pouvant même entraîner la mort du mage. Le joueur lance alors un D100 et la table adéquate donne la conséquence à appliquer. Ces complications ne sont nullement exhaustives, et vous pouvez en improviser d'autres : la magie n'a pas de limites.

DÉCRIRE LES COMPLICATIONS

Lorsque vous décrirez l'évènement magique, inspirez-vous du **domaine magique utilisé** par le mage. Un nécromant par exemple, sera probablement frappé par un fantôme, tandis qu'un illusionniste subira un contrecoup magique sous la forme d'une fumée multicolore ou d'une explosion d'images multiples.

Exemple : Silas a obtenu un échec majeur sur son test d'Invocation de Sylphes. Il tire une complication mineure et obtient 12 : brûlures. Le MJ décrit qu'un air très chaud tourbillonne autour de ses mains qui se mettent à fumer, et il perd 4 points de Vitalité.

RÉCAPITULATIF DES COMPLICATIONS

Réussite mineure

Appliquez les effets du sort.

Une fois par jour, vous pouvez « forcer la magie » et accéder au bonus R+. Tirez alors une complication mineure.

Échec mineur

Le sort ne fait pas effet.

Une fois par jour, vous pouvez « forcer la magie » et appliquer les effets d'une réussite mineure en tirant une complication mineure.

Échec majeur

Le sort ne fait pas effet et entraîne une **complication mineure**.

Une fois par jour, vous pouvez « forcer la magie », et obtenir l'effet d'une réussite mineure. Dans ce cas, tirez une complication majeure.

Échec critique

Le sort ne fait pas effet et entraîne une **complication majeure**.

D100 Effet néfaste**Blessure mineure**

- 01-02 Entaille le long de la nuque, griffures ou scarifications : PV -2
- 03-04 Souffle au cœur, suffocation : le mage est Essoufflé (une minute)
- 05-06 Maux de tête, légère fièvre : le mage est Affaibli (une heure)
- 07-08 Tristesse soudaine, abattement : le mage est Démoralisé (une heure)
- 09-10 Effroi : le mage est Apeuré (une minute)
- 11-12 Larges brûlures : perte de *MAG* PV
- 13-14 Brûlure au visage : PV -3, SF -1, SOC -5% (une semaine)
- 15-16 Brûlure intérieure : perte de *MAG* SF
- 17-18 Goutte d'acide qui perle le long du corps : PV -2, l'armure perd 1 point de protection
- 19-20 Morsure fantôme : SF -3, PV -1, VOL -5% (une semaine)

Phénomène magique mineur

- 21-22 Vomissement quotidien d'une fumée d'où s'échappent des cris (1 test de folie par jour) (une semaine)
- 23-24 Des écritures ou dessins étranges, morbides ou obscènes apparaissent sur la peau du mage (un mois)
- 25-26 Le mage ne peut plus lancer de sort jusqu'au prochain lever de soleil
- 27-28 Le mage pleure des larmes noires à chaque nouveau sort lancé (PV-1 à chaque sort) (une semaine)
- 29-30 Un souffle empoisonné jaillit du mage. Toute cible à portée Courte doit tester son END ou perdre *MAG* PV
- 31-32 Les yeux du mage deviennent entièrement blancs (SOC -10) (une semaine)
- 33-34 Le mage déclenche un sort chaque nuit durant son sommeil (une semaine)
- 35-36 Le mage parle un langage inconnu (il peut comprendre et écrire son ancienne langue) (un jour)
- 37-38 Le mage n'a plus de reflet (ni dans un miroir, ni dans l'eau) (un mois)
- 39-40 Des centaines d'insectes jaillissent du sol ou des murs et peuvent attaquer une cible (au choix du MJ)

Changement personnel mineur

- 41-42 Ongles, cheveux et poils poussent très rapidement, et changent de couleur (un mois)
- 43-44 Peau change légèrement de couleur et de rugosité (un mois)
- 45-46 Myopie (PER, HAB et TIR -10%) (1D10 jours)
- 47-48 Perte des cheveux et de la pilosité (1 mois)
- 49-50 Perte d'1D10 dents (si + de 5 : SOC -5%) qui repoussent au rythme d'une par mois
- 51-52 Forte odeur de soufre ou forte sudation au moindre effort (un mois) (SOC -5%)
- 53-54 Faiblesse (FOR -10%) (une semaine)
- 55-56 Apparition de pustules sur le visage et les mains (SOC -5%) (un mois)
- 57-58 Un œil, la langue ou le sang change de couleur (un mois)
- 59-60 Bégaiement ou zozotement très prononcé (SOC -5%) (une semaine)

Changement extérieur mineur (si non précisé : zone de 50 m de rayon autour du mage)

- 61-62 Une odeur de brûlé ou une puanteur insoutenable envahit l'endroit
- 63-64 Les plantes se fanent autour du mage et la terre devient boueuse
- 65-66 Toute nourriture pourrit et le lait tourne
- 67-68 Un feu se déclare dans un rayon de *MAG* km
- 69-70 Les animaux deviennent nerveux, crient et peuvent attaquer
- 71-72 Les humains deviennent nerveux, des disputes éclatent
- 73-74 Une bruine sale et odorante se met à tomber, causant *MAG* dégâts acides à toute cible
- 75-76 Les vieilles cicatrices recommencent à saigner (-1 PV pour tous)
- 77-78 Les métaux rouillent : armes (dg-1), armures (prot/2), serrures, pièces...
- 79-80 La température augmente ou diminue de 10°C (1 jour)

Intervention d'un être magique

- 81-82 Un petit élémentaire (Igné, Sylphe, Ondine ou Gnome) suit le mage et peut causer des catastrophes
- 83-84 Le mage entend la voix d'un esprit dans sa tête (une vieille connaissance ?) (un mois)
- 85-86 Un esprit vient hanter le mage, l'empêchant de récupérer son SF par le repos (une semaine)
- 87-88 Un démon mineur attaquera le mage pour lui sucer le sang
- 89-90 Un être féérique volera tout l'or du mage durant son sommeil
- 91-92 Un enfant de paysan ayant le Don voudra suivre le mage et devenir son apprenti
- 93-94 Un doppelganger voudra dévorer le mage et prendre sa place au sein du groupe
- 95-96 Un démon a repéré le mage et souhaitera le corrompre ou le tuer
- 97-98 Un autre thaumaturge a repéré le mage, et connaîtra ses capacités et son grimoire
- 99-00 Le mage a attiré l'attention d'un dragon ! Il pourra être enlevé par ses sbires par exemple.

D100 Effet néfaste**Changement personnel majeur**

- 01-02 Un troisième œil inutile et paresseux pousse sur le front du personnage (permanent)
- 03-04 La langue du mage se scinde comme celle d'un serpent (permanent)
- 05-06 Peau huileuse, ou tachetée de noir et collante (HAB et SOC -10%) (*MAG* mois)
- 07-08 Peau translucide, veines apparentes (SOC -10%) (un mois)
- 09-10 Mutisme ou surdité (une semaine)
- 11-12 Puanteur accompagnée de flatulences régulières (SOC -10%) (un mois)
- 13-14 Peau écailleuse et pieds palmés (SOC -10%) (*MAG* mois)
- 15-16 Une légère fourrure recouvre le mage et ses doigts deviennent griffus (SOC -10%) (*MAG* mois)
- 17-18 Des plumes poussent sur le mage et son nez se durcit comme un bec (SOC -10%) (*MAG* mois)
- 19-20 Le mage se ratatine de 10 cm (perte définitive de 2 PV) (permanent)

Changement extérieur majeur (zone de 50 m de rayon autour du mage)

- 21-22 Souffle d'énergie (perte de *MAG* PV sur chaque être vivant, mage compris)
- 23-24 Décrépidité : tous les objets métalliques non-magiques tombent en poussière
- 25-26 Tous les animaux tombent malades ou meurent (au choix du MJ)
- 27-28 Un gouffre de *MAG* mètres de rayon s'ouvre sous les pieds du mage (chute de D10 + *MAG*) mètres
- 29-30 Il pleut des poissons ou des grenouilles. Test de Folie pour tous.
- 31-32 *MAG* incendies se déclarent et les flammes prennent des formes démoniaques. Il faut fuir au plus vite
- 33-34 Les voix des morts locaux se font entendre. Test de Folie pour tous.
- 35-36 Vent de panique : tout humanoïde est Apeuré
- 37-38 Les rochers et cailloux prennent la forme de visages grimaçants (SF -2 pour tous)
- 39-40 Vieillesse prématurée de la peau et des muscles (END et FOR -5%) (permanent)

Dérangement mental (perte définitive de 2 points de Sang-froid et trouble de personnalité)

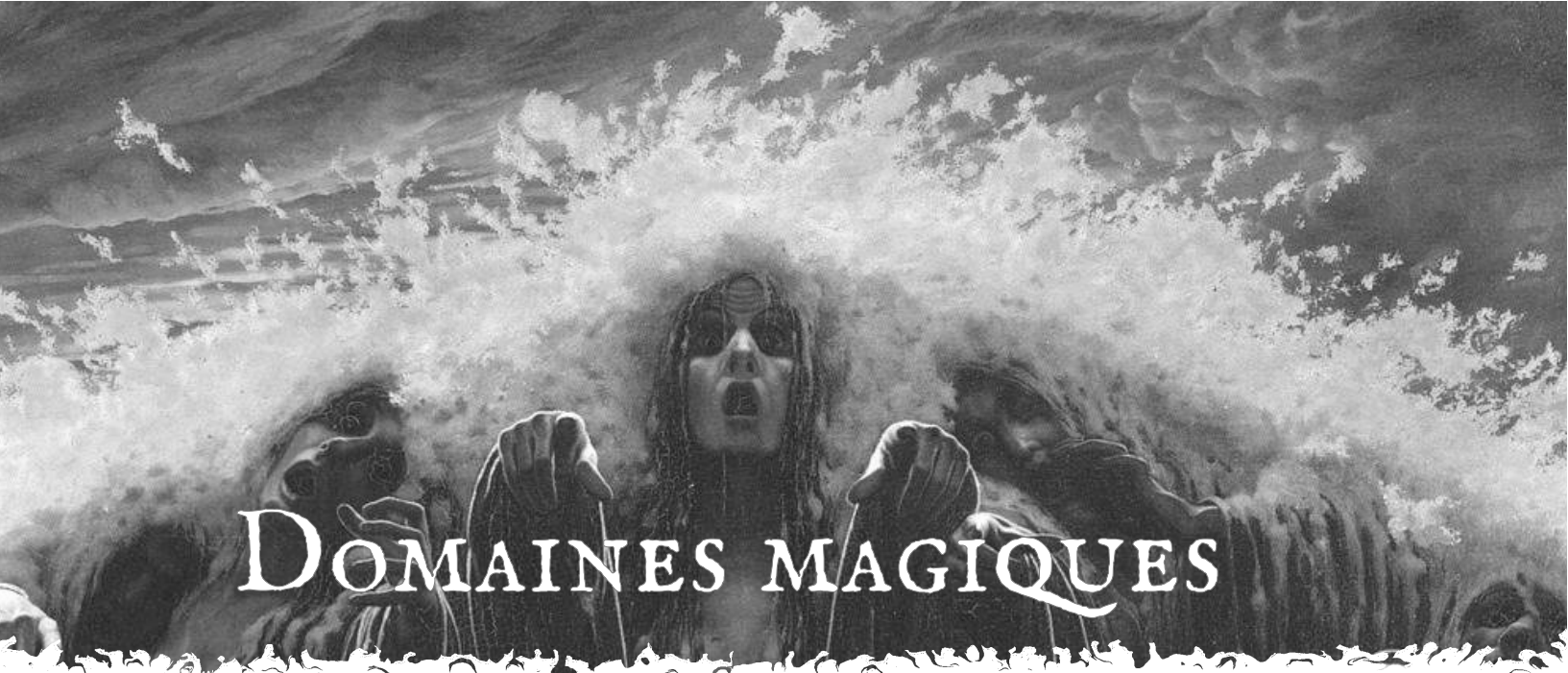
- 41-42 Kleptomanie (un mois)
- 43-44 Claustrophobie ou agoraphobie (un mois)
- 45-46 Personnalités multiples (un mois)
- 47-48 Phobie des insectes (un mois)
- 49-50 Peur de l'obscurité (un mois)
- 51-52 Paranoïa ou automutilation (un mois)
- 53-54 Hallucinations ou cauchemars récurrents (un mois)
- 55-56 Pulsions de mort, sadisme (un mois)
- 57-58 Obsession ou boulimie (un mois)
- 59-60 Pyromanie (un mois)

Phénomène magique majeur

- 61-62 Le mage secrète un acide qui le ronge de l'intérieur (-1 PV par jour) (1D10 jours)
- 63-64 De gros vers courent sous la peau du mage : il faut les extraire ou il mourra dans une semaine
- 65-66 Le mage ne dort plus pendant une semaine et est Affaibli
- 67-68 Le mage ne peut plus lancer de sort pendant une semaine
- 69-70 Les selles du personnage contiennent des œufs de reptiles (1 test de Folie par jour) (1 semaine)
- 71-72 Des pustules poussent, éclatent et laissent apparaître des visages (1 test de Folie par jour) (1 semaine)
- 73-74 Un cadavre identique au mage apparaît à ses pieds (il peut se réveiller et attaquer) (test de Folie)
- 75-76 Le mage échange d'esprit avec un autre être humain dans un rayon de 50 m (permanent)
- 77-78 Le mage change de sexe ou devient hermaphrodite (permanent)
- 79-80 Le mage est enceint et devra accoucher dans un mois d'un être difforme ou mourir

Blessure majeure

- 81-82 Blessure profonde (-5PV définitivement)
- 83-84 Une main se boursoufle et devient inutilisable (HAB et TIR -10% et perte de 3 PV définitivement)
- 85-86 Un pied se boursoufle et devient inutilisable (MOU -10% et perte de 3 PV définitivement)
- 87-88 Le mage vomit énormément de sang (perte de 2D10 PV)
- 89-90 Perte d'une dent par jour pendant 1D10 jours (si +de 4 : SOC -5%, permanent)
- 91-92 Le nez du mage fond (SOC -10%) (tests basés sur l'odorat impossibles) (permanent)
- 93-94 Un œil fond (PER, TIR et HAB -10%) (permanent)
- 95-96 Le corps du mage prend feu (1D10 dégâts de feu par tour)
- 97-98 Le mage rapetisse de 50% (-15 en COM, FOR et MOU) (permanent)
- 99-00 Le mage explose et cause 2D10 dégâts de feu sur un rayon de *MAG* mètres



De la variété des styles de magie.

SORTS ET DOMAINES

LA MAGIE est divisée en de nombreux domaines, qui sont autant de **voies donnant accès à des sortilèges**. C'est en quelque sorte « l'école » qu'a étudiée le personnage, sa source de savoir au sens large.

Le nombre de domaines accessibles à un personnage dépend de sa compétence MAGIE.

Plus il développera sa capacité à comprendre et manipuler cette source infinie de pouvoir et plus il pourra avoir accès à d'autres domaines magiques.

MAG	Domaines magiques
01 - 49	Un seul
50 - 69	Deux
70 - 89	Trois
90 - 99	Quatre
100	Cinq

Un mage qui augmente sa compétence MAGIE avec l'expérience peut donc avoir accès à d'autres domaines magiques. Ces domaines seront choisis au cours de l'aventure selon les grimoires trouvés en chemin ou les mentors rencontrés par exemple.

Note : évidemment, si pour le besoin de votre campagne, il est important que le mage dispose de plus de domaines magiques qu'indiqué, modifiez la table ci-dessus comme bon vous semble.

COMBIEN DE SORTS AU DÉPART ?

A la création, les lanceurs de sorts disposent de :

***CNS* tours de magie**

***CNS* sortilèges ou rituels**

à choisir dans la liste de ses domaines magiques.

QUELS SORTS SONT ACCESSIBLES ?

Pour apprendre un sort, **il faut que le mage ait au moins 40% de chances de pouvoir le lancer**. En dessous, le sort est encore trop complexe pour lui et il ne peut en comprendre le maniement. Ainsi, un mage qui n'a que 20% en MAG ne pourra lancer que des sortilèges avec une difficulté de +20. En dessous, les mages n'ont accès qu'aux tours de magie qui ne demandent aucun test.

Exemple : Silas a 43 en Connaissances, et a choisi le domaine de l'Air. Il a droit à 4 tours de magie et 4 sorts à choisir parmi la liste des sortilèges et rituels de l'Air. Il choisit Feuille d'Automne, Maître du vent, Passe-Muraille et Suffocation. S'il avait eu 50 en MAG, il aurait pu avoir accès à un autre domaine (par exemple Illusionnisme) et il aurait pu choisir ses tours et sortilèges parmi ces deux domaines : par exemple 3 tours d'Air et 1 tour d'Illusions et 2 sortilèges de chaque domaine.

OBTENIR DE NOUVEAUX SORTS

UN MAGE peut obtenir de nouveaux sorts via un apprentissage avec un autre lanceur de sorts ou par l'étude longue et fastidieuse d'un grimoire, d'une tablette antique ou de tout autre support. **Ne permettez à un joueur d'obtenir de nouveaux sorts que s'il bénéficie d'une source de savoir** (professeur, grimoire, vieux parchemins, objet magique, esprit, animal fabuleux...). Si le personnage est en cellule, au beau milieu d'une forêt ou dans une ville ou un village dénué de tout savoir ésotérique, il ne serait pas crédible que le personnage apprenne un nouveau sortilège, quand bien même il aurait tous les points d'expérience nécessaires pour se le payer. Car quelle que soit la source de savoir, **une fois le temps d'apprentissage passé, il faut que le joueur paye 100 PX pour obtenir ce nouveau pouvoir.**

TEMPS D'APPRENTISSAGE

On n'apprend pas à manipuler la magie en quelques minutes. Quand un personnage étudie pour connaître un nouveau sort, il procède à **un test de CNS dont la difficulté est celle du sort appris.**

Un professeur compétent et pédagogue procure 1 Avantage à ce test.

SUCCÈS

Si le test d'apprentissage est réussi, **le RU indique le nombre de jours** nécessaires pour que le mage maîtrise le sort.

Sur une réussite majeure, le RU est divisé par 2 (minimum 1 jour).

Sur une réussite critique, le sort est appris le jour même !

ECHECS

Si le test d'apprentissage est raté, **le RU indique le nombre de semaines** nécessaires pour que le mage maîtrise le sort.

En cas d'échec majeur, le RU est doublé.

En cas d'échec critique, le mage est dans l'impossibilité d'apprendre pour le moment. Il pourra retenter un test le mois prochain.

Exemple : Silas a acheté à prix d'or chez un contrebandier un vieux grimoire où il trouve « Convocation de Sylphes ». Il décide de l'étudier pour ajouter cette corde à son arc. Le sort a une difficulté de +10, ce qui lui donne 53% de chances de réussite (il a 43 en CNS). Les dés donnent 98 : échec majeur. Le RU est multiplié par 2, et donne donc 16 semaines d'apprentissage. Le MJ explique que Silas avait tout compris de travers et qu'il a persisté dans son erreur. « Quatre mois pour apprendre ce sort idiot ! » peste Silas, sous les rires de ses compagnons.

NOUVEAUX TOURS DE MAGIE

Un personnage peut apprendre un nouveau tour de magie au prix de 50 PX. Il n'a pas à jeter les dés pour l'apprentissage, qui se fait en une journée.

AUTRE DOMAINE MAGIQUE

Un personnage peut exceptionnellement apprendre un sort issu d'un domaine magique qu'il ne maîtrise pas si l'histoire le justifie : c'est le cas par exemple lors d'une découverte d'un grimoire impie, une révélation miraculeuse, un don d'une puissance élémentaire, etc. Cette exception s'accompagne de deux inconvénients : **1 Désavantage sur le test d'apprentissage, mais aussi un coût en PX plus élevé de 50 PX.**

Il est ainsi possible qu'un nécromant dispose d'un sortilège de Flèche ardente s'il a mis la main sur le grimoire d'un autre sorcier et qu'il a pu longtemps étudier ce sort de combat.

CRÉEZ VOS DOMAINES MAGIQUES

En tant que MJ, vous pouvez créer vos propres domaines magiques. Il suffit pour cela de lui trouver un style, de lui attribuer 4-5 tours et une quinzaine de sortilèges et rituels, tout en veillant à inclure des sorts accessibles (difficulté +10, +20), des sorts assez difficiles (difficulté 0) et des sorts plus complexes réservés aux mages vétérans (difficulté négative).

Exemple : Pour son scénario, le MJ souhaite créer une secte de pyromanes séculaire appelée « Les Cendres ». Ces dangereux individus ont créé leur propre domaine magique combinant des sorts de feu, d'alchimie, mais aussi de mentalisme pour convaincre ou obliger des innocents à commettre des crimes à leur place. Il choisit alors ses tours et ses sortilèges dans ces trois listes, pour fabriquer le Domaine des Cendres, une magie uniquement enseignée dans cette secte établie en Doragne.



AIR

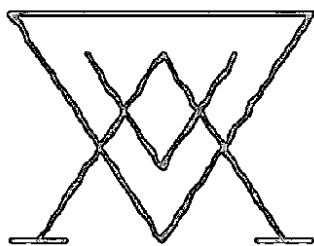
La magie élémentaire de l'Air est une des plus versatiles car elle agit à la fois sur le vent, le climat et l'air ambiant. Cette magie a réalisé le rêve des Hommes : celui de voler dans les airs, à l'image des oiseaux. Les individus qui ont appris à maîtriser cet art sont souvent des êtres libres, qui ne se sentent vraiment à l'aise que lorsqu'ils parcourent de grands espaces. On retrouve principalement cette magie chez les élémentalistes, les druides et les mages des régions venteuses.

TOURS

Brise légère
Diable de poussière
Manipulation lointaine
Pied léger
Vent de murmures
Ventriloquie

SORTILÈGES & RITUELS

Corde enchantée +20
Feuille d'Automne +20
Sons et silences +20
Souffle de pureté +20
Convocation de sylphes +10
Maître du vent +10
Mille pointes +10
Course du vent o
Fardeau du condamné o
Muraille de vent o
Passe-muraille o
Suffocation o
Colère de l'orage -20
Envol -20
Aigle-Ouragan -30



ANIMALISME

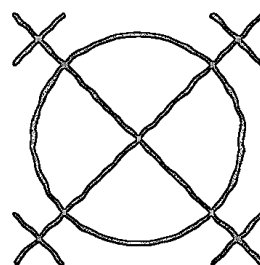
Ce domaine est une porte ouverte vers le règne animal. Il réveille les instincts enfouis, procure des capacités exceptionnelles et permet de commander aux animaux. Les mages versés dans ce domaine magique sont évidemment très proches de la nature, et souvent peu adaptés aux villes où ils se sentent opprimés : des mages ermites, des druides ou des prêtres de religions étranges basées sur un panthéon animal.

TOURS

Agacement
Cri animal
Graisse
Instinct naturel
Pied-léger
Voir les animaux

SORTILÈGES & RITUELS

Respiration aquatique
de Vernalys +20
Acuité animale de Nünki +10
Fraternité de la meute +10
Hurlement terrifiant de Shyr +10
Langue des bêtes +10
Maître des animaux +10
Invisibilité aux animaux o
Métamorphose o
Puissance du Roi-fauve o
Soif de sang o
Venin noir o
Corps monstrueux -10
Malédiction du bouc noir -10
Roi des bêtes -10
Vol des corbeaux -10
Gigantisme animal -20



CHÂTIMENT

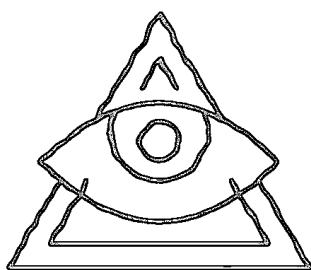
La tristement célèbre magie du Châtiment a été conçue et modelée dans les enceintes secrètes de la Sainte Papauté dans un unique but : punir les hérétiques et débuser les traîtres à la religion d'Abel. C'est un domaine réservé à l'Église, qui en a fait la magie principale de l'Inquisition car elle permet de voir ce qui est caché, de prononcer des exorcismes et de châtier par le feu les âmes corrompues.

TOURS

Aide-mémoire
Connaissance du temps écoulé
Dissipation d'ivresse
Eau bénite
Eau de feu
Voir les démons invisibles

SORTILÈGES & RITUELS

Clef absolue +10
Discernement +10
Œil-horizon +10
Arme de lumière o
Bannissement du mal o
Exorcisme o
Fardeau du condamné o
Incandescence o
Instinct infailible de Marrak o
Main de la Justice o
Piège de feu de Mesarthim o
Suffocation o
Lecture des pensées de Lanks -10
Torche de vérité -10
Traque du malfaisant -10
Croisade -20
Jugement dernier -30



DIVINATION

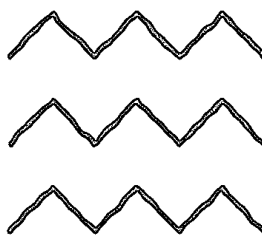
La divination permet de connaître ce qui est caché : voir à travers les murs, voir dans la nuit comme en plein jour, connaître un futur probable, parler une langue inconnue, repérer les traîtres dans une assemblée... Elle est incontestablement la forme de magie la plus prisée chez les rois et les seigneurs, qui cherchent à s'entourer de devins pour être guidés dans leurs choix et vaincre leurs rivaux.

TOURS

Connaissance du temps écoulé
Présage
Trouver de l'eau
Vision de nuit
Voir les animaux
Voir les esprits

SORTILÈGES & RITUELS

Chemin sûr d'Auva +20
Acuité animale de Nünki +10
Connaissances profondes +10
Discernement +10
Œil-horizon +10
Vision de l'aura +10
Aperçu du futur o
Clairvoyance o
Histoire de l'inconnu o
Instinct infailible de Marrak o
Langage véritable o
Prescience o
Révélation morbides o
Traque du malfaisant -10
Palimpseste -20



EAU

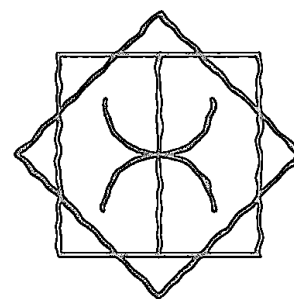
La magie des pluies, des rivières et des océans est aussi ambivalente que l'eau elle-même. Source de vie indispensable et bienfaitrice, elle peut s'avérer traîtresse et dangereuse en créant des brouillards, du gel ou des pluies acides aussi meurtrières que des poignards. Cette magie est le domaine privilégié des élémentalistes, des mages des régions côtières et de certains cultes païens liés à d'anciens dieux sauvages.

TOURS

Apaïsement
Bruine
Dissipation d'ivresse
Pare-pluie
Purification de l'eau
Trouver de l'eau

SORTILÈGES & RITUELS

Eau de roche +20
Respiration aquatique de Vernalys +20
Brumes argentées +10
Convocation d'Ondines +10
Mal de mer de Sadaltajir +10
Antidote miraculeux o
Fontaine de vie o
Marche sur l'eau o
Pluie acide o
Prison de givre o
Sécheresse de l'Été o
Territoire de l'Hiver o
Vapeur colorée de Vernalys o
Enfant du Verseau -10
Déluge de la Noyée -20
Dragon des abysses -30



ENCHANTEMENTS

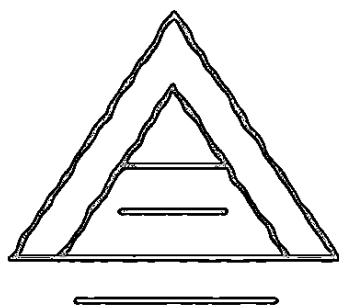
La magie de l'enchantement est intimement liée aux choses et aux créations de l'Homme. Elle permet de sublimer ces objets en leur apportant une nouvelle fonction et des propriétés magiques inattendues. Un simple balais ou une épée peuvent ainsi prendre vie et s'animer, un vêtement peut dissimuler son porteur ou le protéger contre le froid et les coups, et une clef ouvrir toutes les serrures du Monde Connu.

TOURS

Balai enchanté
Connaissance des objets magiques
Connaissance des potions
Doigts de fée
Plume magique
Réparation

SORTILÈGES & RITUELS

Corde enchantée +20
Fragilité du cristal +20
Arme invincible d'Althor +10
Clef absolue +10
Derniers sacrements +10
Manteau des voyageurs +10
Mille pointes +10
Or des fous +10
Armure des Rois o
Étendard des héros o
Flèche du Sagittaire o
Fontaine de vie o
Frère d'armes o
Invocation de l'homme-lige o
Lame vampire de Shaula o
Mélodie de la Dame Grise o
Torche de vérité -10



FEU

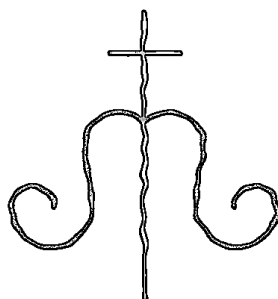
Si la maîtrise du feu a permis aux hommes de se distinguer des animaux, la magie dédiée à cet élément est surtout connue pour son énergie destructrice et ses sorts spectaculaires. Les mages qui optent pour ce domaine dangereux développent régulièrement une fascination pour le feu au risque de devenir pyromanes, et en portent les stigmates sur leur peau (brûlures aux mains ou au visage), comme des souvenirs de sorts mal maîtrisés.

TOURS

Eau-de-feu
Étincelle
Feux follets
Fumée sans feu
Lumière
Purification de l'eau

SORTILÈGES & RITUELS

Torche magique de Tegmine +20
Convocation d'Ignés +10
Fumée sombre +10
Maître des flammes +10
Cautérisation o
Flèche ardente o
Incandescence o
Mur de feu o
Piège de feu de Mesarthim o
Salamandre o
Sécheresse de l'Été o
Torche de vérité -10
Fleur de feu -20
Nuage de cendres -20
Lion de braise -30



GUERRE

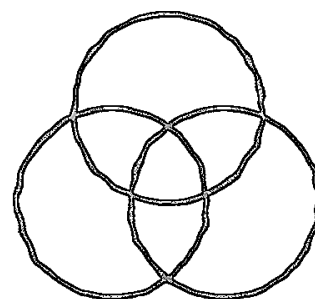
Tant qu'il y aura des esprits avides de richesses, de gloire ou de pouvoir, il y aura la guerre. Les conflits sont partout sur Thalios, qu'ils prennent la forme de querelles de baronnets ou bien de batailles opposant des pays entiers. Les mages spécialisés dans ce domaine sont d'une aide précieuse et peuvent faire basculer le cours d'une bataille par leurs sorts offensifs ou ceux qui affectent le moral des troupes.

TOURS

Agacement
Catalepsie
Étincelle
Lien cadavérique
Solide comme un roc
Vent de murmures

SORTILÈGES & RITUELS

Fraternité de la meute +10
Repos du guerrier +10
Armure des Rois o
Effondrement o
Égide o
Etendard des héros o
Flèche ardente o
Frère d'armes o
Invocation de l'homme-lige o
Main de la Justice o
Monture du preux o
Pluie acide o
Soif de sang o
Armée triomphatrice -10
Gigantisme -10
Croisade -20
Fleur de feu -20



ILLUSIONS

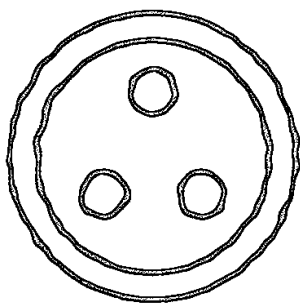
L'illusionnisme est souvent surnommé « *la magie des voleurs* », car l'ensemble de ses sortilèges n'est tourné que vers la tromperie et la duplicité. C'est cet aspect qui le classe naturellement vers les magies interdites, car les illusions incitent à la criminalité en facilitant le vol. L'illusionnisme est souvent pratiqué chez les Ensor-voleurs sélénites, les magiciens indépendants et les prestidigitateurs disposant du Don.

TOURS

Belle figure
Escamotage
Les goûts et les couleurs
Lumière
Ombre furtive
Ventriloquie

SORTILÈGES & RITUELS

Ombres et lumières +20
Parfums et pestilences +20
Sons et silences +20
Trompe-l'œil +10
Décalage illusoire de Nuhataïa o
Invisibilité aux animaux
Invisibilité aux Hommes o
Invisibilité au Mal o
Linceul noir o
Reflets multiples des Jumeaux o
Vapeur colorée de Vernalys o
Armée triomphatrice -10
Disparition -10
Duplication -10
Guerrier fantasmagique -10
Monstre d'ombre -20
Palimpseste -20



MENTALISME

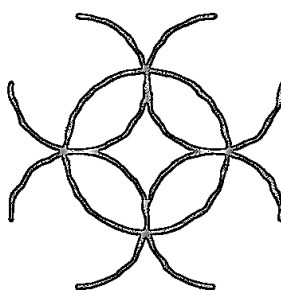
Le mentalisme est le mystérieux domaine qui contrôle l'esprit. Il affecte l'humeur des gens, écrase leur volonté, manipule leurs rêves ou leur insuffle des visions d'horreur. C'est un domaine magique discret et très efficace pour parvenir à ses fins sans attirer l'attention. C'est sans doute pourquoi on le retrouve autant chez des espions, des notables et des aristocrates qui ne donnent pas l'impression d'être mages.

TOURS

Apaisement
Connaissance du temps écoulé
Désagrément
Dissipation d'ivresse
Manipulation lointaine
Ventriloquie

SORTILÈGES & RITUELS

Communion +20
Influence insidieuse +10
Mal de mer de Sadaltajir +10
Visions cauchemardesques de Shaula +10
Vision de l'aura +10
Domination 0
Guérison de la folie 0
Maître de la douleur 0
Rêves et chimères 0
Sommeil du juste 0
Âmes infidèles -10
Amour passionnel -10
Danse macabre -10
Démence -10
Lecture des pensées de Lanks -10
Souvenirs et oublis -10



NÉCROMANCIE

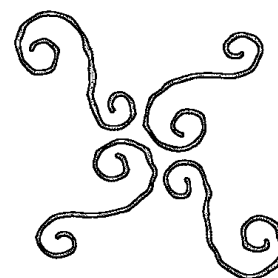
La nécromancie est l'effrayant domaine de la Mort, enseigné par des groupuscules secrets, au péril de leur vie. Pourtant, il existe dans des contrées reculées ou indépendantes, des mages au service de petits seigneurs qui ne se cachent pas de la maîtriser et d'aider leur employeur grâce aux forces obscures (et les rares émissaires du Clergé ferment les yeux pour quelques pièces d'or... ou succombent à des « accidents »).

TOURS

Catalepsie
Feux follets
Lien cadavérique
Ombre furtive
Vision de nuit
Voir les esprits

SORTILÈGES & RITUELS

Derniers sacrements +10
Fumée sombre +10
Miasmes putrides de Marrak +10
Visions cauchemardesques de Shaula +10
Crânes enchantés 0
Gangrène 0
Lame vampire de Shaula 0
Linceul noir 0
Révélation morbides 0
Réveil des morts 0
Spiritisme 0
Danse macabre -10
Golem -10
Griffes de la Mort -10
Vol des corbeaux -10
Spectre nocturne -20



OMBRE

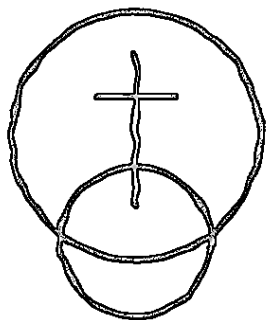
Le domaine de l'ombre est la sulfureuse magie des assassins, des espions et des ensorvoleurs. Elle n'est enseignée que par certaines guildes secrètes et des sectes interdites. Elle mêle des sorts d'illusions, d'enchantement, de contrôle mental et de dissimulation afin que ses adeptes puissent s'infiltrer partout où ils le souhaitent pour perpétrer leurs sinistres méfaits.

TOURS

Doigts de fée
Escamotage
Manipulation lointaine
Ombre furtive
Vent de murmures
Vision de nuit

SORTILÈGES & RITUELS

Corde enchantée +20
Ombres et lumières +20
Sons et silences +20
Brumes argentées +10
Clef absolue +10
Dissimulation +10
Domination 0
Fumée sombre +10
Influence insidieuse +10
Invisibilité aux Hommes 0
Passe-muraille 0
Sommeil du juste 0
Suffocation 0
Venin noir 0
Duplication -10
Monstre d'ombre -20



PROTECTION

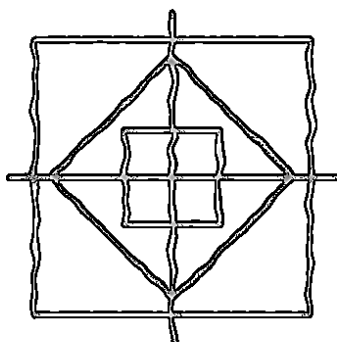
La magie blanche protectrice est le domaine privilégié des prêtres d'Abel. C'est un domaine tourné vers l'amour de son prochain et la défense des faibles et des opprimés. Les mages qui ont choisi cette voie sont des êtres pieux et bons, qui semblent bénéficier d'un lien spécial avec les anges. Ils sont recherchés partout sur le continent avant tout pour soigner les infirmes et les malades.

TOURS

Baie nourissante
Eau bénite
Guérison cutanée
Lumière
Plume magique
Purification de l'eau

SORTILÈGES & RITUELS

Don divin +20
Ange gardien +10
Derniers sacrements +10
Guérison des blessures +10
Arme de lumière o
Antidote miraculeux o
Bannissement du mal o
Exorcisme o
Guérison de la folie o
Instinct infailible de Marrak o
Invisibilité au Mal o
Main de la Justice o
Remède prodigieux o
Sanctuaire sacré o
Martyr o
Mélodie de la Dame Grise o
Renaissance du Printemps o
Ailes de l'Archange -10
Jugement Dernier -30



TERRE

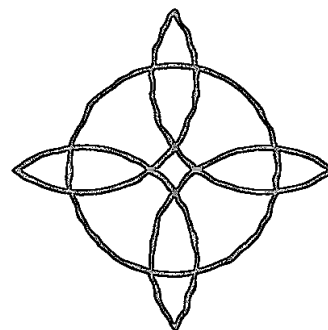
Cette magie élémentaire agit sur les roches, les plantes, le bois et la terre. Elle est à l'image de la Nature : nourricière un jour, mortelle le lendemain. Les mages qui manipulent les dons de la Terre sont souvent des êtres taiseux, plus attirés par l'observation des arbres que par les bavardages des hommes. Ce domaine est principalement enseigné par les mages des régions forestières ou montagneuses, les mages ermites et les druides.

TOURS

Baie nourissante
Diable de poussière
Instinct naturel
Réparation
Sculpture du bois
Solide comme un roc

SORTILÈGES & RITUELS

Abondance providentielle de Tegmine +20
Convocation de Gnomes +10
Mille pointes +10
Mur de pierre +10
Transmutation +10
Course sylvestre de Nünki o
Effondrement o
Peau d'écorce o
Renaissance du Printemps o
Ronces gardiennes o
Œil du Basilic -10
Gigantisme -10
Tour chancelante d'Althor -10
Ventre de la Terre -10
Ours de pierre -30



VOYAGE

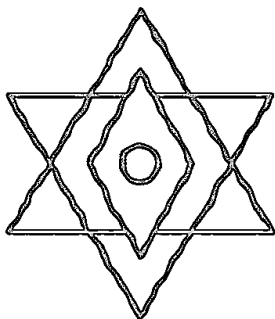
Sur Thalios, chaque voyage est une épreuve compliquée, coûteuse, longue ou dangereuse, et souvent les quatre à la fois. C'est pourquoi un mage qui connaît ce domaine magique est d'une aide inestimable parmi les voyageurs (marchands, pèlerins, explorateurs ou soldats) car il peut purifier une eau croupie, soigner des blessures, trouver son chemin ou parler toutes les langues...

TOURS

Baie nourissante
Instinct naturel
Pare-pluie
Pied-léger
Purification de l'eau
Vision de nuit

SORTILÈGES & RITUELS

Chemin sûr d'Auva +20
Torche magique de Tegmine +20
Acuité animale de Nünki +10
Dissimulation +10
Guérison des blessures +10
Maître des animaux +10
Maître du vent +10
Manteau des voyageurs +10
Repos du guerrier +10
Voyage bienheureux +10
Antidote miraculeux o
Course du vent o
Langage véritable o
Marche sur l'eau o
Mélodie de la Dame Grise o
Passe-muraille o
Ventre de la Terre -10
Envol -20



ALCHIMIE

L'alchimie se situe entre la science et la magie. Les alchimistes veulent transformer la matière, insuffler une part de magie aux choses et même parfois de façon permanente, ce qui diffère nettement des autres domaines magiques. Ce domaine permet également de créer toutes sortes de potions, de baumes et d'élixirs (voir ci-contre).

TOURS

Connaissance des objets magiques

Connaissance des potions

Eau de feu

Étincelle

Graisse

Purification de l'eau

SORTILÈGES & RITUELS

Fragilité du cristal +20

Beauté subtilisée +10

Fumée sombre +10

Or des fous +10

Transmutation +10

Antidote miraculeux 0

Breuvage des nymphes 0

Elixirs sexuels 0

Gangrène 0

Vapeur colorée de Vernalys 0

Venin noir 0

Corps monstrueux -10

Amour passionnel -10

Gigantisme -10

Golem -10

Elixir de jouvence -30

L'ALCHIMIE & LES POTIONS

L'alchimie est un domaine à part, car elle permet à tout mage qui l'a choisie de concocter ses propres potions et élixirs. En effet, l'alchimie permet d'emmagasiner l'effet d'un tour ou d'un sortilège (jamais d'un rituel) dans une préparation occulte, si bien que n'importe qui pourra bénéficier de l'effet du sort quand il le souhaite en utilisant la potion.

PRÉREQUIS

Pour qu'un alchimiste puisse créer une potion magique, il faut qu'il connaisse le sort qu'il souhaite incorporer dans la potion. Ainsi, un mage qui connaît à la fois le domaine de l'Alchimie et le sort de Flèche ardente, pourra créer une potion de Flèche ardente, qui permettra au buveur de cracher un trait de feu similaire à l'effet du sort.

Coût de la potion : une potion requiert un coût matériel, des ingrédients rares et du temps. Les ingrédients en eux-mêmes sont laissés à la discrétion du MJ, mais leur coût dépend de la difficulté du sortilège. Pour un tour ou un sort de difficulté positive (+10 à +30) le coût est d'1D10 pièces d'argent. Pour un sortilège de difficulté 0, le coût est de 2D10 pa. Et pour un sort de difficulté négative (-10, -20, et -30) le coût est respectivement de 2D10+10, +20 et +30 pa. Concernant le prix de vente, il peut aller du double au décuple.

CRÉATION DE LA POTION

Concocter une potion prend (24 - *MAG*) heures. Ce temps prend en compte les temps de repos, de cuisson, de veille, etc. Concrètement, cela demande deux tests : un test d'HAB et un test de MAG.

Le **test d'Habileté** est un test à 0, ajusté par les conditions de travail :

- ◆ Accès à un laboratoire d'alchimiste +10 à +20
- ◆ Tout le temps nécessaire +10
- ◆ Matériel manquant -10 à -20
- ◆ Le temps presse -10

R. critique : possibilité de créer deux potions.

R. maj : possibilité de créer une potion +1 Avantage au test de MAG

R. normale : possibilité de créer une potion.

E. normal : possibilité de créer une potion (temps de création x2).

E. maj : impossibilité de créer une potion.

E. critique : accident qui détruit le matériel.

Le **test de Magie** est un test de Magie classique, et le RU est conservé et noté, car les effets de la potion dépendront de ce RU. Une potion ne fonctionne qu'une seule fois (une dose).

En cas d'échec, il est possible de forcer la magie pour enfermer l'étincelle magique dans la potion, en provoquant du même coup un effet magique incontrôlé. Attention : l'effet magique incontrôlé se déclarera également au moment où la potion est bue. Ainsi, si un personnage achète une potion à un alchimiste, il y a une chance qu'un effet incontrôlé frappe le buveur en pleine action.

Exemple : Jola concocte une potion de Pluie acide, pour lancer ce sort offensif dès la potion brisée à terre. Elle n'a que 35 en HAB et obtient 71. La potion prend deux fois plus de temps. Mais elle réussit son test de MAG avec un joli 04. Cette réussite majeure sera incorporée à la potion : la pluie acide causera 4 dégâts acides par tour sur un rayon de 20m au lieu de 10.



GRIMOIRE

Entrons dans le détail des pouvoirs magiques.

TOURS DE MAGIE

AGACEMENT

Vous aiguillez des insectes vers *MAG* cibles. Des mouches peuvent tournoyer autour de la tête d'un cheval, une guêpe effrayer un enfant, un hanneton bourdonner quand un archer décoche sa flèche, etc. Si une cible rate un test de VOL, elle subit 1 Désavantage pour ce tour.

AIDE-MÉMOIRE

La cible gagne 1 Avantage aux tests de CNS pendant *MAG* tours.

APAISEMENT

Vous apaisez la colère d'une personne. Cela ne la rendra pas aimable pour autant, mais diminuera sa colère d'un « cran ». Ce tour dure une heure. Il peut aussi apaiser la tristesse de quelqu'un (ce qui a pour effet de le reconforter sans avoir à réussir un test de SOC – cf Regain du Sang-froid).

BAIE NOURRISSANTE

Ce sort enchante une baie (ou un fruit fraîchement cueilli), qui fait regagner immédiatement 1 PV. En manger plusieurs n'a aucun effet supplémentaire.

BALAI ENCHANTÉ

Ce tour de magie anime un balais ou un plumeau, qui nettoiera une habitation pendant une heure.

BELLE FIGURE

La cible gagne 1 Avantage aux tests de SOC pendant *MAG* tours.

BRISE LÉGÈRE

Un vent frais procure une sensation de bien-être durant une heure à toute l'équipe (+1 point de SF pour tous, sauf s'il fait froid ; limité à une augmentation par jour). La brise n'est pas assez forte pour éteindre une torche, mais peut souffler plusieurs bougies.

BRUINE

Vous transformez l'humidité de l'air en une pluie fine sur une zone de *MAG* m de rayon. Utile dans les journées de canicule ou pour détruire les pages d'un livre... Ce tour dure une heure maximum.

CATALEPSIE

Vous plongez dans un état de catalepsie pendant *MAG* heures, qui vous fait passer pour mort. Conscient, vous ne pouvez cependant ni voir, ni agir. Seul un test de MAG réussi peut détecter la supercherie.

CONNAISSANCE DES OBJETS MAGIQUES

Ce sort permet de détecter tous les objets magiques autour de vous pendant *MAG* minutes. De plus, il vous permet de connaître exactement le pouvoir d'un tel objet, mais il vous faudra le porter (casque sur la tête, amulette autour du cou, bottes aux pieds, etc.).

CONNAISSANCE DES POTIONS

Vous reconnaissez les potions et préparations alchimiques lorsque vous en voyez une, leurs effets et comment vous en prémunir (si ce moyen est possible et connu des alchimistes).

CONNAISSANCE DU TEMPS ÉCOULÉ

Ce tour a une double utilité : connaître l'âge d'une chose ou d'une personne, et connaître le temps exact qui s'est écoulé à partir d'un moment précis.

CRI ANIMAL

Ce sort permet d'imiter le bruit ou le cri d'un animal précis (un chat, un oiseau, un rat, un loup...) pendant *MAG* minutes. Vous pouvez choisir si ce bruit est plutôt celui d'un mâle ou d'une femelle et son but : chasse, reproduction, avertissement...

DÉSAGRÉMENT

Vous donnez une envie irrésistible à une cible (*figurant* ou *second rôle*) de bâiller, tousser, éternuer ou se gratter. Ce désagrément ne dure qu'une seconde, mais peut s'avérer précieux au bon moment. La cible agacée subit 1 Désavantage pour ce tour.

DIABLE DE POUSSIÈRE

Vous créez un petit tourbillon (1 mètre maximum) qui rassemble la poussière, la cendre et le sable environnants. Le sort dure *MAG* tours. Une créature prise dans le tourbillon sera incommodée par la poussière dans les yeux, et devra tester son END à chaque tour pour ne pas être Affaiblie.

DISSIPATION D'IVRESSE

Ce sort dissipe les effets mentaux de l'alcool sur une cible. Très utile face à un individu ivre mort, qui retrouvera son aspect normal et tous ses esprits, ou pour se débarrasser d'une « gueule de bois ».

DOIGTS DE FÉE

La cible gagne 1 Avantage aux tests d'HAB pendant *MAG* tours.

EAU BÉNITE

Vous bénissez de l'eau (environ un bol). Indispensable contre certains démons et morts-vivants.

EAU DE FEU

Ce tour change environ un litre d'eau en une substance inflammable pendant *MAG* heures. Passé ce délai, ce liquide ne sera plus que de l'eau souillée.

ESCAMOTAGE

Ce charme bien utile rend invisible un objet (pas un être vivant) ne dépassant pas *MAG* x 20 cm pendant une heure. Une bourse d'or, des dés pipés, une épée courte, une fiole de poison ou un grimoire maudit pourront ainsi être introduits partout.

ÉTINCELLE

Vous déclenchez une étincelle, à vue. Pour qu'elle donne lieu à une flammèche, il faut qu'elle se produise sur une matière combustible (paille, papier, bois sec...). Elle peut rallumer un feu à peine éteint.

FEUX FOLLETS

Vous créez *MAG* lumières dansantes que vous dirigez à distance pendant une heure. Ces lumières ne brûlent pas, mais elles attirent l'attention.

FUMÉE SANS FEU

Une fumée (blanche, grise ou noire) s'échappe du sol et envahit peu à peu une zone de *MAG* mètres de rayon pendant une heure. Cela peut faire croire à un incendie ou l'œuvre d'un démon.

GRAISSE

Vous appliquez sur le sol ou un objet une graisse particulièrement glissante (1m² maximum), qui nécessitera un test de MOU ou d'HAB (selon les cas) pour continuer son action. La graisse se solidifie au bout d'une heure.

GUÉRISON CUTANÉE

Ce tour guérit instantanément les petits désagréments cutanés (boutons, verrues, rougeurs...) et permet de recouvrer une peau sans défaut. Ce sort ne fonctionne pas sur les furoncles issus de maladies graves comme la peste.

INSTINCT NATUREL

La cible gagne 1 Avantage aux tests de SUR pendant *MAG* tours.

LES GOÛTS ET LES COULEURS

Pendant *MAG* heures, vous modifiez la couleur d'un objet ou le goût et l'odeur d'un aliment (plus doux, plus épicé, plus aigre ou même infect).

LIEN CADAVERIQUE

Ce sort permet de voir, entendre, ou sentir à la place d'un cadavre, pendant *MAG* minutes. Vous devez être à moins de 100 m du corps (mais vous n'êtes pas obligé de le voir). Si le cadavre a les yeux fermés, vous ne pourrez rien voir, car vous ne projetez que vos sens sur ce corps, sans pouvoir agir sur lui.

LUMIÈRE

Vous enchantez un objet qui se met à briller pendant *MAG* minutes. La lumière est celle d'une torche.

MANIPULATION LOINTAINE

Vous déplacez par la pensée un objet ne dépassant pas 1 kilo sur *MAG* mètres. L'objet ne peut être projeté avec violence.

OMBRE FURTIVE

La cible gagne 1 Avantage aux tests de DIS pendant *MAG* tours.

PAIRE-PLUIE

Les gouttes de pluie ne touchent pas la cible, qui reste bien au sec pendant *MAG* heures.

PIED-LÉGER

La cible gagne 1 Avantage en MOU pendant *MAG* tours.

PLUME MAGIQUE

Ce charme enchante une plume, qui peut écrire seule sous la dictée. De plus l'encre dans laquelle elle est trempée peut devenir lumineuse, et ainsi être lue dans l'obscurité. Ce tour dure *MAG* heures.

PRÉSAGE

Ce tour vous permet de lancer un d100 et de garder le résultat « en réserve » pendant une heure. Vous pourrez utiliser ce résultat (ou non) à un prochain test demandé par le MJ. Attention : si vous obtenez un double un revers de fortune vous fera perdre 1PV. Vous ne pouvez lancer ce tour qu'une fois par jour.

PURIFICATION DE L'EAU

Vous pouvez rendre claire et potable environ un litre d'eau de mer, d'eau souillée ou contaminée.

RÉPARATION

Ce charme répare un objet simple (ne dépassant pas un mètre) pendant *MAG* heures. Après quoi, l'objet retrouve son état initial.

SCULPTURE DU BOIS

Ce tour permet de tailler et sculpter une pièce de bois ne dépassant pas un mètre. Vous pourrez ainsi graver rapidement une image grossière ou construire un gourdin en modelant une branche de chêne.

SOLIDE COMME UN ROC

La cible gagne 1 point de protection pendant *MAG* minutes. Ce point est à usage unique et disparaît dès qu'il a été utilisé.

TROUVER DE L'EAU

Vous localisez la source la plus proche (jusqu'à *MAG* kilomètres) s'il y en a une : un point d'eau, une rivière, un puits, une source souterraine...

VENT DE MURMURES

Vous invoquez un vent léger, qui délivrera un message sous la forme de légers murmures. Il peut parcourir jusqu'à *MAG* kilomètres, mais tous ceux qui se trouvent sur sa route entendront le message s'ils tendent suffisamment l'oreille (test de PER).

VENTRILOQUIE

Vous « projetez » votre voix à une dizaine de pas, et vous pouvez donc vous exprimer même si vous êtes bâillonné. Ce tour dure *MAG* minutes.

VISION DE NUIT

Ce tour vous confère pendant *MAG* minutes une vision nocturne qui vous prémunit des malus dus à l'obscurité. Ce sort est inutile dans le noir total.

VOIR LES ANIMAUX

Pendant *MAG* heures, vous pouvez localiser tous les animaux tels que les oiseaux, les insectes, les mammifères et les poissons (hormis les animaux fabuleux) autour de vous sur une portée moyenne.

VOIR LES ESPRITS

Vous pouvez voir tous les esprits présents autour de vous à une portée moyenne pendant *MAG* minutes (sauf les esprits particulièrement puissants qui souhaitent rester invisibles).



SORTILÈGES & RITUELS

Attention : les sortilèges comportant un crâne ☠ sont classés comme « **magie noire** » et interdits dans la plupart des pays.

ABONDANCE PROVIDENTIELLE DE TEGMINE

*Généreuse est la terre, pour celui qui a faim
Qui connaît ses mystères, et veille à ses jardins*

Difficulté : +20 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Soins

Vous plongez vos mains dans la terre et en sortez de gros fruits ou légumes, prêts à être dégustés. Ce sort permet de fournir un repas frugal à (RU) personnes.

ACUITÉ ANIMALE DE NÜNKI

Les Hommes ont-ils vendu tous leurs premiers instincts ?

L'ouïe, le flair et la vue, pour ne plus avoir faim ?

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : 1 Avantage (PER)

Vous développez un des sens de votre cible de façon extraordinaire. Elle gagne +20 en PER avec un sens précis. Elle peut ainsi disposer d'une vue d'aigle, de l'odorat ou l'ouïe du chien, de la vision nocturne du chat...

AIGLE-OURAGAN ☠

*Ses grandes ailes déployées, sont comme de noirs nuages
Ses serres sont des épées, son cri est un orage*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée** : RU heures **Portée** : Extrême

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous invoquez l'Aigle-Ouragan, un rapace de 18 mètres d'envergure dont les cris sont terrifiants. Vous pouvez le monter avec vos compagnons et lui ordonner de combattre. Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par semaine.

AIGLE-OURAGAN

COM 70/-20 **Init** : 21 **Prot** : 2 **PV** : 31

DG : Serres, bec RU+7

Comp : END 70, FOR 70, MOU 50, PER 80, VOL 50

Spécial : Vol, PEUR (1)

AILES DE L'ARCHANGE

*Pour rejoindre les cieux, j'ai déployé mes ailes,
Et que mon vol gracieux, glorifie l'Éternel*

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

De grandes ailes immaculées surgissent de votre dos, grâce auxquelles vous pouvez voler à une vitesse maximale de MOU x2 km/h. Attention, si vous encaissez des dégâts ciblés sur une aile (au moins la moitié de vos PV), vous devrez tester votre MOU chaque minute pour ne pas chuter.



ÂMES INFIDÈLES ☠

*Par malheur ma famille n'a le rang qui me sied
J'ai troqué mes guenilles, pour vos habits princiers*

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : VOL-10 **R+** : Flux d'énergie

Vous échangez de corps avec une cible (humanoïde pensant). Vous devez regarder votre cible dans les yeux pour que le sort fasse effet. Vous échangez vos valeurs, sauf la compétence MAGIE que vous conservez à votre niveau. Si votre cible meurt dans votre corps d'origine, vous conservez votre nouveau corps.

AMOUR PASSIONNEL ☠

*Deux mortels désignés, s'aimeront désormais
D'un désir exalté, à défaut d'être vrai*

RITUEL

Difficulté : -10 **Durée** : RU jours **Portée** : Longue

Résistance : VOL **R+** : Cible +1 (trio amoureux)

Les deux cibles désignées tombent éperdument amoureuses l'une de l'autre. Rien ne pourra les dissuader de cet amour passionnel jusqu'à la fin du sort (sauf la mort du magicien bien entendu).

ANGE GARDIEN

*Garde-moi du danger, des démons et leur horde
Tu sais me protéger, ange de miséricorde*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie ou Soins

Sous la protection d'une lumière qu'elle seule peut ressentir, votre cible peut ignorer une (et une seule) blessure pendant la durée du sort, même s'il s'agit d'un coup critique. Ce n'est pas obligatoirement la première blessure, et elle peut « laisser passer » certains coups pour annuler seulement le plus puissant.

ANTIDOTE MIRACULEUX

*Bois cette eau que je donne, bois d'un trait ce calice
Que ton corps abandonne, poisons et vénéfices*

Difficulté : 0 et- **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Soins ou Cible +1

Vous enchantez un liquide (l'équivalent d'un bol) qui devient poisseux et malodorant mais surtout un puissant antidote. Le buveur de l'antidote se mettra alors à exsuder le poison qui l'affecte, qu'il soit d'origine naturelle ou magique (comme le sort Venin Noir), mais ne regagnera ses PV qu'avec du repos. Ce sort est toutefois inefficace contre certains empoisonnements alchimiques (à la discrétion du MJ).

Note : s'il le souhaite, le MJ peut choisir comme difficulté du sort la virulence du poison.



APERÇU DU FUTUR

*J'ai lu entre les lignes des volontés célestes
L'avenir et ses signes, bienveillants ou funestes*

Difficulté : 0 **Durée** : RU secondes **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

Un flash, une vision de quelques secondes vous permet d'avoir un aperçu probable du futur. Cela peut être une métaphore comme une vision précise, à la discrétion du MJ.

ARME DE LUMIÈRE

*Ce présent dont on doit se servir dignement
Est une arme de foi, de lumière et d'argent*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Une arme de lumière (épée ou lance) apparaît dans les mains de votre cible. Elle n'est utilisable que contre les démons, les dragons et les morts-vivants et confère à son porteur un +10 au COM et +*MAG* aux dégâts (qui s'ajoutent aux dégâts de base). Le porteur de l'arme peut être désarmé.

ARME INVINCIBLE D'ALTHOR

*Il se joue des armures, invincible est ce fer
Qu'il abatte les murs, qui se brisent comme du verre*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

L'arme ciblée ignore toutes les armures. De plus, elle peut briser un mur (sur 1 m²), une porte ou une armure mais le sort prendra fin immédiatement.



ARMÉE TRIOMPHATRICE ☠

*Une légion derrière moi, aux armes étincelantes
Hurle, chante et festoie sa victoire écrasante*

RITUEL

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Extrême

Résistance : - R+ : +100 hommes

Une armée illusoire vous suit : il y a *MAG* x100 hommes en armes, bruyants, hargneux et très impressionnants. Ils forment un seul bloc et vous ne pouvez les diviser. Ils n'ont pas de volonté propre, ils ne font que vous suivre et proférer des menaces et des insultes, en riant déjà de leur victoire trop facile.

ARMURE DES ROIS

*Pour affronter le Mal, j'ai endossé l'armure
Forgée dans le métal qui arme les cœurs purs*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - R+ : Protection +1

Vous enchantez une armure qui gagne +*MAG* points de protection, et devient indestructible durant toute la durée du sort. Viser une partie non protégée permet toujours d'ignorer la protection fournie car le sort n'enchante que l'armure.

BANNISSEMENT DU MAL

*Que la douce lumière, aussi pure qu'un cristal
Renvoie à la poussière les serviteurs du mal*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Cible +1 ou Dégâts +1

Votre foi vous permet de repousser, voire détruire les morts-vivants et démons face à vous. Vous ciblez jusqu'à *MAG* créatures qui subissent (RU+3) points de dégâts, en ne tenant pas compte de l'armure.

BEAUTÉ SUBTILISÉE ☠

*Que justice soit rendue, il fallait te l'ôter
Je recouvre mon dû, et reprends ta beauté*

RITUEL

Difficulté : +10 **Durée** : RU jours **Portée** : Moyenne

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Désignez deux cibles. L'une vole la beauté et la prescience de l'autre, et si vous le souhaitez, elles échangent leur score de SOC. Ce vol peut être subtil (les beautés changent un peu chaque jour) ou brutal (les visages changent en une minute) à votre guise.

BREUVAGE DES NYMPHES

*Bois le secret des nymphes pour guérir tes humeurs
Le sang, la bile, la lymphe, s'uniront en douceur*

RITUEL

Difficulté : 0 **Durée** : RU jours **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Vous fabriquez une potion à base d'eau, de sang d'animal, de plantes et de poudres étranges. Appliquée sur un blessé ou bue par un malade, elle lui restitue *MAG* PV. La potion contient *MAG* doses par rituel, et une cible ne peut en profiter qu'une fois par jour. Elle est inefficace contre le poison.

BRUMES ARGENTÉES

*Perdus dans le brouillard, on n'y voit à deux pas,
Ni sourire, ni poignard, seules les ombres sont là*

Difficulté : +10 **Durée** : *MAG* heures **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Durée x2

Un brouillard épais et laiteux envahit une zone de RU x 10 m de rayon au maximum, qui vous permet de passer inaperçu. En effet, toute personne (hormis vous) qui essaie de voir à travers la brume subit un malus de -20 aux tests de PER et de TIR.

CAUTÉRISATION

*Sur les braises qu'on rallume, de l'ultime ordalie
Que mes plaies se consomment, en des sillons brunis*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Cible +1

Vous enchantez une flamme, qui une fois passée sur une blessure, la guérira. Elle laissera cependant une vilaine cicatrice noirâtre. Ce sort permet de guérir (RU) Points de Vitalité et d'arrêter les hémorragies.

CHEMIN SUR D'AUVA

*Ce halo dans la nuit, il m'appelle et m'attire,
Tel un phare qui luit, pour guider les navires*

Difficulté : +20 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

Ce sort indique à la cible la bonne route à suivre pour atteindre sa destination, qui doit être un lieu et non une personne. Sur terre comme en mer, ce sort fait gagner un temps précieux et procure un +30 à tous les tests d'orientation.

CLAIRVOYANCE

*J'ai pris de la hauteur, dans le ciel, sous sa voûte,
Je suis le spectateur qui t'observe et t'écoute*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : spécial

Résistance : - **R+** : le sort est si discret que la cible n'a aucune chance de se sentir observée.

Vous espionnez à distance une cible que vous avez déjà vue ou dont vous possédez un objet personnel, où qu'elle soit. De deux choses l'une :

- ♦ votre esprit peut rejoindre directement une cible pour l'espionner. Vous pouvez vous déplacer autour d'elle et inspecter son environnement, mais un premier rôle peut ressentir qu'il est observé s'il réussit un test de VOL ou MAG (au choix du MJ)
- ♦ vous pouvez projeter une image « aérienne » de votre cible sur un bassin ou un cristal, pour l'observer en toute sécurité et en faire profiter vos comparses.

CLEF ABSOLUE

*Prends une clef de la sorte, il y en a à foison,
Elle ouvrira les portes, des palais, des prisons*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

Vous enchantez une clef qui peut ouvrir toutes les serrures, quelle que soit leur taille : les portes verrouillées, les coffres, les cassettes des avarés...

COLÈRE DE L'ORAGE

*Les nuages qui occultent les cieux vocifèrent
Que le tonnerre exulte, en un terrible éclair !*

Difficulté : -20 **Durée** : instantanée **Portée** : Extrême

Résistance : MOU **R+** : Cible +1

Un éclair tombe du ciel et foudroie votre cible, qui subit RU+10 dégâts électriques. Ses vêtements ont aussi 50% de chances de s'enflammer. Ce sort ne peut être utilisé qu'en extérieur.

COMMUNION

*Convertissons à présent : nos esprits sont liés
Par le fil scintillant de nos lointaines pensées*

Difficulté : +20 **Durée** : RU minutes **Portée** : spécial

Résistance : VOL **R+** : Cible +1 ou Flux d'énergie

Vous pouvez communiquer par la pensée avec votre cible dans un rayon de *MAG* x2 km. Aucun mouvement des lèvres n'est nécessaire et elle vous répondra de la même façon.

CONNAISSANCES PROFONDES

*Les grands esprits se murent, dans les hautes tours d'ivoire
Mais parfois des murmures, divulguent leurs savoirs*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : 1 Avantage (CNS ou HAB)

La cible bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de CNS ou d'HAB pendant toute la durée du sort. Elle peut aussi avoir accès à des savoirs spécialisés qui lui étaient inconnus (religion mystérieuse, médecine, astrologie, musique, peinture...).

CONVOCATION D'IGNÉS

*Dans les chardons ardents, ils sont nés ; Qu'on acclame !
Les derniers descendants du Feu et de la Flamme*

Difficulté : +10 **Durée** : une heure **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Durée x2

Vous invoquez à vos côtés (RU) petits élémentaires de feu : les Ignés. Composés de braises et de flammèches crépitantes, les Ignés peuvent espionner pour vous ou vous rendre service, mais rien qui ne mette leur vie en péril comme attaquer un ennemi par exemple. Un Igné disparaît dès qu'il se sent en danger, mais transmet l'information aux autres en communiquant d'une voix rauque. Leur simple toucher peut enflammer des matières comme le tissu, le bois sec ou la paille, et l'eau leur est mortelle.

Igné : FOR (05) PER (50) MOU (50) SOC (25) VOL (15)

CONVOCACTION D'ONDINES

*Elles laissent sur leur sillage, les embruns qui parfument
L'air, et les coquillages, de leurs cheveux d'écume*

Difficulté : +10 **Durée** : une heure **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Durée x2

Vous invoquez (RU) petits élémentaires aquatiques : les Ondines. Elles ne peuvent vivre hors de l'eau plus d'une minute, et chantent quand elles parlent. Elles peuvent vous aider à nager, vous procurer de l'oxygène, dérober un petit objet, espionner... mais rien qui ne mette leur vie en péril (comme combattre). Une Ondine disparaît dès qu'elle est en danger, mais transmet l'information aux autres d'une voix douce.

Ondine : FOR (05) PER (50) MOU (80) SOC (25) VOL (05)

CONVOCACTION DE GNOMES

*J'ai trouvé sous les roches, le Petit Peuple Gris
Le voilà qui approche, si loin de son abri*

Difficulté : +10 **Durée** : une heure **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Durée x2

Vous invoquez (RU) petits élémentaires de terre : les Gnomes. Composés de terre, de racines et de pierre, ils peuvent porter de petits objets, espionner pour vous, colmater une brèche, mais rien qui ne mette leur vie en péril (comme combattre). Un Gnome disparaît dès qu'il est en danger mais transmet l'information aux autres d'une voix de basse.

Gnome : FOR (15) PER (50) MOU (50) SOC (25) VOL (15)

CONVOCACTION DE SYLPHES

*A trop semer le vent, j'ai des sylphes pour récolte
Ils viennent, je les entends, qui dansent et virevoltent*

Difficulté : +10 **Durée** : une heure **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Durée x2

Vous invoquez (RU) petits élémentaires aériens : les Sylphes. Graciles et translucides, ils se déplacent en volant et parlent en chuchotant. Ils peuvent porter de petits objets, espionner pour vous, mais rien qui ne mette leur vie en péril (comme combattre). Un Sylphe disparaît dès qu'il est en danger, mais transmet l'information aux autres d'une voix mélodieuse.

Sylphe : FOR (05) PER (50) MOU (80) SOC (25) VOL (05)

CORDE ENCHANTÉE

*Entends ces quelques vers qu'avec joie je t'adresse,
Et déjà comme un ver, tu ondules et te dresses*

Difficulté : +20 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : - **R+** : Cible +1

Vous animez une corde ou une chaîne qui obéit à vos ordres. Elle peut se dresser et s'accrocher à un point précis, défaire son propre nœud, réaliser un nœud coulant ou étrangler une cible si celle-ci n'a pas conscience de cette attaque (endormie par exemple).

CORPS MONSTRUEUX ☠

*Âme damnée qu'on ne sauve, je suis le monstre abject
L'enfant bâtard des fauves, des rapaces, des insectes*

RITUEL

Difficulté : -10 **Durée** : RU jours **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Vous transformez le corps de la cible consentante en un hybride monstrueux qui lui procure des capacités uniques. Vous pouvez choisir *MAG* options parmi celles-ci (les ailes comptent double) :

- ♦ Ecailles, fourrures : protection de 2.
- ♦ Griffes, mandibules, crocs : dégâts *FOR* -1.
- ♦ Venin : VIR de +10, dégâts de 2/tour.
- ♦ Ailes d'oiseau ou d'insecte : possibilité de voler .
- ♦ Branchies : possibilité de respirer sous l'eau.
- ♦ Yeux de chat : vision nocturne.
- ♦ Aspect terrifiant : la cible gagne PEUR (1).



COURSE DU VENT

*Courrons à vive allure : que nos jambes soient légères !
Sur le sol, sur les murs, comme portés par les airs !*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Cible +1

La cible du sort peut courir à une vitesse incroyable (jusqu'à MOUx2 km/h) et se déplacer sur les murs.

COURSE SYLVESTRE DE NÜNKI

*Le sentier que j'emprunte, vénérable secret,
Ne laisse aucune empreinte, dans les bois et forêts*

Difficulté : 0 **Durée** : une heure **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Bulle

La cible peut, au choix du mage :

- ♦ doubler sa vitesse de déplacement en forêt, sans laisser la moindre trace sur le sol.
- ♦ entrer dans un arbre pour ressortir par un autre de la même forêt situé à *MAG* kilomètres au maximum.

CRÂNES ENCHANTÉS ☠

*Vous êtes à mes côtés, mes amis les plus chers,
Pauvres décapités, qui étiez-vous naguère ?*

Difficulté : 0 **Durée** : une heure **Portée** : Courte

Résistance : MOU R+ : Durée x2 ou Dégâts +1

Vous enchantez (RU) crânes humanoïdes autour de vous. Chaque crâne peut être soit :

- ♦ un crâne **enflammé**, qui file sur une cible et explose causant *MAG*+1 dégâts de feu. Vous ne pouvez projeter qu'un crâne par tour.
- ♦ un crâne **bavard** qui délivre un court message à celui qui le touche.
- ♦ un crâne **guetteur**, qui crie et claque des dents si un intrus entre dans son « champ de vision ».

Si aucun crâne n'est à proximité, vous pouvez en invoquer **un seul** doté d'une des propriétés ci-dessus.

CROISADE

*Oyez frères et amis, les cris et les prières
Haro sur l'ennemi qui rampe à nos frontières !*

Difficulté : -20 **Durée** : *MAG* jours **Portée** : Moyenne

Résistance : VOL R+ : Durée x2

Ce sort permet de convaincre complètement (RUx5) personnes des bienfaits et de la nécessité d'une guerre. Ils suivront vos recommandations et participeront activement, mais ne seront pas dominés mentalement. Ce sort permet de lever rapidement des troupes pour un conflit.

DANSE MACABRE ☠

*Comme une dernière offrande aux âmes des trépassés
Dansez la sarabande, jusqu'à vous effondrer*

Difficulté : -10 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Moyenne

Résistance : VOL R+ : Cible +1 ou Flux d'énergie

Une musique funèbre résonne autour de vous. Désignez jusqu'à (RU) cibles, qui se mettent à danser une gigue démentielle de pantins désarticulés, et ne peuvent rien faire d'autre. Les attaquer est toujours considéré comme une attaque surprise mais mettra fin à l'envoûtement et elles reprendront leurs esprits au prochain tour. Si vous attendez la fin du sort, les danseurs tomberont à terre et seront Épuisés.

DÉCALAGE ILLUSOIRE
DE NUHATAÏA

*Évitons cet endroit, où le moindre faux-pas
Mène les maladroits, de la vie au trépas*

Difficulté : 0 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Cible +1

L'image de la cible est décalée d'un pas sur le côté par rapport à son corps, qui devient transparent (mais pas invisible). Ainsi, les ennemis attaqueront en priorité le double, ce qui laisse la possibilité de riposter par des attaques d'opportunité. L'ennemi peut saisir la supercherie en réussissant un test de PER.

DÉLUGE DE LA NOYÉE ☠

*Crains le courroux du ciel, et cours trouver refuge
Tombez pluies torrentielles, déchaînez le Déluge !*

RITUEL

Difficulté : -20 **Durée** : RU jours **Portée** : Extrême

Résistance : - R+ : Zone x2

Des pluies diluviennes s'abattent sur *MAG* x 10 km de rayon, faisant déborder les fleuves, inondant les villes et les villages. Les dégâts seront considérables sur les habitations et les cultures et causeront de nombreuses noyades.

DÉMENCE ☠

*Dans la ruine, la débâcle, ils se mettent à genoux
Comme un triste spectacle, dans le Pays des Fous*

Difficulté : -10 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Votre cible intelligente est atteinte de débilité mentale et ne peut que baver et marcher à quatre pattes pendant toute la durée du sort. Attaquer une telle cible est toujours considéré comme une attaque surprise. Les êtres vivants dotés d'une intelligence animale ou inférieure sont insensibles à ce sort.



DERNIERS SACREMENTS

*Ce dernier chant funèbre, demeure un chant d'amour
Et garde des ténèbres, ton voyage sans-retour*

Difficulté : +10 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Dégâts +1 ou Flux d'énergie

Ce sort préserve un corps et sa tombe contre toute manipulation ou intrusion (pilleurs de tombe, trafiquants de cadavres ou nécromanciens par exemple). Une puissante déflagration frappera tous les intrus qui subiront (RU + *MAG*) dégâts de feu, ce qui mettra fin au sort.

DISCERNEMENT

*Les charmes et maléfices ne font plus illusion
J'ai saisi l'artifice d'où vient la confusion*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

La cible détecte toutes les sources de magie et prend connaissance des sorts précis qui ont été utilisés (ainsi que leurs effets). De plus, les illusions n'ont plus d'effet sur elle pendant toute la durée du sort.

DISPARITION

*Nuages et fumées blanches se présentent, quelle aubaine !
Pour descendre des planches, disparaître de scène*

Difficulté : -10 **Durée** : instantanée **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Bulle

Par une explosion de fumée, la cible consentante disparaît pour réapparaître (RUx5) mètres plus loin, dans un endroit de votre choix.

DISSIMULATION

*Mille couleurs, mille reflets, ont recouvert mon corps
Pour un portrait parfait de la toile du décor*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Cible +1

La cible et son équipement prennent les couleurs de son environnement. Elle bénéficie d'un +20 à tous ses tests de DIS.

DOMINATION

*Obéis à ton maître : tout ira pour le mieux,
Ne laisse rien paraître, dans tes gestes ou tes yeux*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : VOL **R+** : Cible +1

Vous contrôlez une cible qui obéira au doigt et à l'œil. Ce n'est pas un pantin et elle continue à agir de façon naturelle quand elle vous obéit. Elle ne commettra pas d'acte suicidaire ou d'automutilation, mais pourra attaquer un de ses alliés. Si elle est blessée, ce choc met immédiatement fin au sort.

DON DIVIN

*J'ai chanté tes louanges à la lumière du ciel,
Pour que là-haut les anges, t'offrent l'or et le miel*

Difficulté : +20 **Durée** : RU heures **Portée** : Longue

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

La cible pourra relancer son prochain échec gratuitement. Vous pouvez également bénir une arme afin qu'elle puisse blesser les créatures maléfiques insensibles aux armes normales comme les fantômes.

DRAGON DES ABYSES ☠

*Il surgit du néant, et sillonne le monde
Le Dragon-Océan est en chasse et il gronde*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée** : RU heures **Portée** : Extrême
Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous invoquez le Dragon des Abysses, un gigantesque monstre d'eau. Il ne peut apparaître que dans une grande étendue d'eau (lac, fleuve, mer, océan...). Il peut combattre à vos côtés, et vous avaler pour vous faire voyager sous l'eau, ainsi que (*MAG*) alliés. Il vous recrachera ensuite à la surface. Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par semaine.

DRAGON DES ABYSES

COM 70/-20 **Init** : 15 **Prot** : 5 **PV** : 37

DG : Crocs, griffes RU+8

Comp : END 90, FOR 90, MOU 50, VOL 50

Spécial : PEUR (1)

DUPLICATION ☠

*Quand d'une main de maître, on façonne, on duplique,
Nul ne peut reconnaître, le faux de l'authentique*

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Cible +1 ou Flux d'énergie

La cible consentante prend l'apparence d'une personne de même taille (+/- 20 cm). Sa voix et sa tenue sont aussi altérées pour s'accorder parfaitement à celles qu'elles copient. Seuls son discours et son attitude pourront trahir le travestissement magique.

Ce sort peut aussi être utilisé sur un objet, pour en créer un faux, qui durera quelques heures.

EAU DE ROCHE

*Comme le disaient les sages à la gorge trop sèche
-Point de meilleur breuvage, que cette eau pure et fraîche !*

Difficulté : +20 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte
Résistance : - R+ : Soins

Vous pouvez au choix :

- ♦ purifier *MAG* litres d'eau souillée ou d'eau de mer et la rendre potable
- ♦ créer de l'eau pure ex nihilo, de quoi remplir deux mains jointes.

EFFONDREMENT

*Tel le pas d'un géant creuse le sol et la pierre,
Laisse un gouffre béant dans un bruit de tonnerre !*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : MOU R+ : Zone x2

Dans un tremblement de terre, un gouffre s'ouvre sous les pieds de vos ennemis. Large et profond de *MAG* mètres, il provoque (RU) dégâts de chute. Les survivants devront passer un tour à l'escalader. Vous pouvez aussi provoquer une avalanche ou une chute de pierres si vous êtes en milieu montagneux, qui fera tomber RU rochers, causant chacun D10 dégâts.





ÉGIDE

*Nul ne l'a vaincu, le chevalier sans peur
Il portait cet écu et servait mes couleurs*

Difficulté : 0 **Durée :** RU minutes **Portée :** Longue

Résistance : - **R+** : Soins

Vous invoquez un bouclier magique qui offre une protection supplémentaire de *MAG* points à votre cible (qui doit le porter). Ce bouclier prend l'apparence qui vous plaît (couleur, motifs ou transparence). A chaque fois que la cible encaisse des dégâts, la protection de l'Égide baisse d'un point.

ELIXIR DE JOUVENCE ☠

*L'elixir de cette flasque renversera le temps
J'ai modelé vos masques dans le sang des enfants*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée :** instantanée **Portée :** Contact

Résistance : - **R+** : deux élixirs sont créés

Ce rituel est le plus convoité des mortels. L'elixir fait rajeunir de (RU) années et efface d'autant les effets du vieillissement. Un mage qui maîtrise ce maléfice est assuré de vivre confortablement pour le restant de ses jours. Mais ce sort nécessite le sang d'un enfant sacrifié.

ELIXIRS SEXUELS

*Buvez donc ces liqueurs, pour la fertilité,
Retrouver sa vigueur, ou sa virginité*

RITUEL

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Contact

Résistance : - **R+** : Deux élixirs sont créés.

Un liquide quelconque devient un élixir aux propriétés à choisir parmi ces trois effets :

- ♦ vaincre la stérilité ou devenir plus fécond.
- ♦ vigueur et plaisir pendant l'acte sexuel.
- ♦ retrouver sa virginité.

ENFANT DU VERSEAU

*Né de chair et de sang, je ne suis plus que l'eau,
Libre et fort : le torrent de l'amphore du Verseau*

Difficulté : -10 **Durée :** RU+1 tours **Portée :** Contact

Résistance : - **R+** : Vous utilisez votre équipement

Votre corps (mais pas votre équipement, qui tombe au sol) devient liquide et transparent, mais vous gardez forme humaine et continuez à agir. Aucune arme non magique ne peut vous atteindre mais vous ne pouvez pas non plus utiliser d'arme ou d'objet (vous attaquerez à mains nues). Un grand feu, comme un incendie ou un souffle de dragon, peut vous évaporer et vous tuer sur le coup.

ENVOL

*Je prendrai mon élan à la fin de ces vers
Pour chevaucher le vent et ne plus toucher terre*

Difficulté : -20 **Durée :** RU heures **Portée :** Moyenne

Résistance : - **R+** : Bulle ou Flux d'énergie

Après avoir couru quelques mètres, la cible peut voler dans les airs pendant toute la durée du sort. Sa vitesse de vol maximale est de MOU x 2 km/h.

ÉTENDARD DES HÉROS

*Quand le combat fait rage dans les cris et les flammes,
Ne perds jamais courage et cherche l'oriflamme*

Difficulté : 0 **Durée :** RU minutes **Portée :** Extrême

Résistance : - **R+** : Vous bénéficiez des bonus

Les alliés qui voient l'étendard, le drapeau ou le gonfanon ciblé sont insensibles à la peur et au découragement. Ils gagnent +10% au COM et au TIR, causent 1 point de dégât supplémentaire et gagnent également une protection magique d'1 point. Vous n'êtes pas concerné par ces bonus.



EXORCISME

*Ô puissante cantique, tu triomphes des démons
Des paroles hérétiques et des sombres visions*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Courte
Résistance : MAG R+ : Cible +1 ou Flux d'énergie
Ce pouvoir permet de désenvoûter une personne et de contrer une possession démoniaque. La cible transpire abondamment, convulse, puis hurle pour expulser le démon qui retournera en Enfer ou qui se matérialisera pour affronter les personnes présentes, avec la moitié de ses PV.

FARDEAU DU CONDAMNÉ

*Sous le poids d'un fardeau, sur la voie du calvaire
Tu courberas le dos, mettras genou à terre*

Difficulté : 0 **Durée :** *MAG* tours **Portée :** Moyenne
Résistance : FOR R+ : Cible +1
L'air devient soudain pesant autour de la cible : elle doit ployer, comme écrasée par un fardeau. Elle est Affaiblie et ne peut agir qu'un tour sur deux : si elle est attaquée pendant un de ses tours perdus, elle ne pourra que se défendre comme dans le cas d'une attaque d'opportunité.

FEUILLE D'AUTOMNE

*Le vent m'a chuchoté : « Si l'infortuné tombe
Il sera plus léger que la plume d'une colombe »*

Difficulté : +20 **Durée :** RU minutes **Portée :** Moyenne
Résistance : - R+ : Bulle ou Flux d'énergie
La cible peut tomber de n'importe quelle hauteur sans subir le moindre dommage : elle chute comme une feuille morte en automne. Lorsque le sort prend fin, elle reprend sa vitesse normale de chute.

FLÈCHE ARDENTE

*Je t'invoque flèche ardente, trait de feu sanguinaire,
Que tes flammes dévorantes se nourrissent de la chair !*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Extrême
Résistance : MOU R+ : Cible +1
Vous projetez de votre main une flèche de feu sur votre ennemi qui inflige (RU +6) dégâts de feu.

FLÈCHE DU SAGITTAIRE

*La flèche ensorcelée vole droit vers le cœur
Du gibier désigné du terrible chasseur*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Moyenne
Résistance : - R+ : Dégâts +1
Vous enchantez un projectile (flèche, carreau, pierre, javelot...) qui procure au tireur +20 au TIR et qui contourne les obstacles. Sa portée est augmentée de (RUx10) mètres.

FLEUR DE FEU

*Graine de feu, fleur carmin ne demande qu'à éclore
Comme elle brille dans mes mains, brûle de plus en plus fort !*

Difficulté : -20 **Durée :** instantanée **Portée :** Longue
Résistance : MOU R+ : Dégâts +1
Vous concentrez une telle énergie dans vos mains qu'une boule de flammes tournoyante s'y matérialise. Projetée sur une cible, cette fleur de feu explose sur une zone de *MAG* mètres de rayon et inflige (RU +7) dégâts de feu à toute personne dans la zone.



FONTAINE DE VIE

*Sur ma peau, ma figure, doucement immergées,
Se ferment les blessures qu'ils m'ont tous infligés*

Difficulté : 0 **Durée** : 1 heure **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Durée x2

Vous enchantez une source, une fontaine ou un bassin (une simple flaque d'eau n'est pas suffisante). Toute personne s'y baignant récupère (RU + *MAG*) PV. On ne peut profiter des bienfaits de la fontaine de vie qu'une fois par jour.

FRAGILITÉ DU CRISTAL

*Ephémère est la chose, qu'une pincée de poudre
Qu'on étale, qu'on dépose, suffira à dissoudre*

Difficulté : +20 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : tout l'objet se disloque

Vous enchantez une pincée de poussière, qui prend une couleur vive. Une fois étalée sur un objet non-magique, elle lui donne la fragilité du cristal sans changer l'aspect initial de l'objet. Au prochain choc, toute la partie recouverte de poudre se brisera en mille morceaux.

FRATERNITÉ DE LA MEUTE

*Nous parcourons la lande, dans la nuit, dans le froid
Et partageons la viande encore chaude de nos proies*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Soins

Vous soudez l'esprit d'équipe qui vous lie à vos compagnons. Pendant toute la durée du sort, vous et *MAG* alliés gagnez 1 point de protection et infligez toujours 1 point de dégât supplémentaire (mêlée, tir ou magie).

FRÈRE D'ARMES

*Le frère d'armes que j'invoque, virevolte à mes côtés,
Frappe de taille et d'estoc sans jamais reculer*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Vous animez une arme de mêlée à proximité qui viendra combattre en volant jusqu'à une distance Moyenne. Elle a un COM de 50, inflige des dégâts de +3 (arme légère), +4(arme moyenne) ou +5 (arme lourde), et possède *MAG*x2 PV.

FUMÉE SOMBRE ☠

*Subterfuge démoniaque jaillissant des crevasses
Fumées noires et opaques, nous entourent, nous enlacent*

Difficulté : +10 **Durée** : RU+1 tours **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Zone x2

Une épaisse fumée noire s'échappe du sol et envahit une zone de *MAG* mètres de rayon. Cela permet de se désengager des combats sans subir d'attaque d'opportunité, et tous les tests de PER et TIR dans cette zone subissent un -20.

GANGRÈNE ☠

*Quand la gangrène torture, comme sur la plaie le sel
La plus petite morsure, peut s'avérer mortelle*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Extrême

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Ce maléfice infecte une plaie récente (moins de 3 jours). Le membre pourrit et la victime perd 1 PV par jour pendant (RU) jours. Elle devra l'amputer si elle ne reçoit pas une guérison d'exception fournie par un médecin compétent ou une guérison magique.

GIGANTISME

*Nous redoutions leur force, leur folie destructrice
Ils avaient sur le torse, mille-et-une cicatrices*

Difficulté : -10 **Durée** : RU+1 tours **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Soins

La cible consentante double en taille (mais pas ses vêtements ou son équipement). Elle gagne +30 en FOR et +10 PV (qui disparaîtront à la fin du sort). Sa voix est beaucoup plus grave et elle peut manier d'une seule main les armes à deux mains.

GIGANTISME ANIMAL

*Retrouvez à présent la taille de vos ancêtres
Pour qu'en vous lentement, ils puissent enfin renaître*

Difficulté : -20 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Cible +1

Vous enchantez jusqu'à *MAG* animaux qui vous obéissent et qui grossissent jusqu'à atteindre la taille d'un homme (si l'animal est déjà aussi grand qu'un homme, ce sort n'a aucun effet). Ils gagnent +10 en COM, ont 50 en FOR, et ajoutent 5 à leurs PV. Les scores exacts des animaux sont laissés à l'appréciation du MJ (un lapin ou une mouche de 2 mètres reste peu efficace en combat, tandis qu'un blaireau déjà féroce sera un adversaire d'une dangerosité extrême s'il bénéficie de ce sort). Vous pouvez monter ces animaux et ils peuvent se battre pour vous.



GOLEM ☠

*Nuit et jour j'ai créé, façonné de mes mains,
Ce serviteur dévoué, qui s'éveille, presque humain*

RITUEL

Difficulté : -10 **Durée** : permanente **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Protection +1

Qu'il s'agisse d'un corps sculpté ou d'un amalgame de cadavres, vous avez créé un humanoïde massif à votre service. Il ne peut communiquer et vous devez inscrire sur un petit parchemin les ordres qu'il exécutera et lui glisser dans la bouche.

Vous pouvez également voir par ses yeux en lui enfonçant deux pierres précieuses dans les orbites.

Ses valeurs sont les suivantes.

GOLEM

COM 45/+5 **Init** : 9 **Prot** : 2 **PV** : 15+RU

DG : Mains nues RU+5

Comp : FOR 60, MOU 20, PER 30, VOL 50

GUÉRISON DE LA FOLIE

*En fouillant le dédale du fond de ton esprit,
Je trouverai le mal qui t'a tant affaibli*

RITUEL

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Ce sort vous permet de guérir les maladies mentales ou de calmer un frénétique. La cible regagne (RU/2) points de SF définitifs, avec un minimum de 1 (Voir règles de folie). On ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois par semaine. On ne peut jamais dépasser son score de Sang-froid initial.

GUÉRISON DES BLESSURES

*Toi qui souffres et qui cries, je guérirai tes maux
Et les jours assombris brilleront à nouveau*

Difficulté : +10 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Cible +1

Vous soignez les blessures physiques de votre cible. Elle récupère (RU + *MAG*) points de Vitalité. On ne peut jamais dépasser son score de Vitalité initial.

GRIFFES DE LA MORT ☠

*La vieille dame des charniers m'a confié son trésor,
De mes doigts décharnés pendent les griffes de la Mort*

Difficulté : -10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Votre bras s'allonge, prend une teinte grisâtre et vos ongles poussent en de grandes griffes. Vous disposez d'une allonge de C, et si vous touchez un adversaire, il subira une perte de *MAG*+6 PV, qu'aucune armure n'absorbe. Comme un simple toucher suffit, vous gagnez un +10 en COM.

GUERRIER FANTASMATIQUE ☠

*J'en appelle au champion de Fantasmagorie
Ce fidèle compagnon ne m'a jamais trahi*

Difficulté : -10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Un guerrier illusoire - dont vous décidez de l'apparence - apparaît et affronte vos ennemis. Ceux-ci doivent réussir un test de VOL à chaque tour pour ne pas subir ses coups, sans quoi les attaques qu'il porte sont bien réelles. Ses valeurs sont les suivantes :

GUERRIER FANTASMATIQUE

COM 60/-10 **Init** : 15 **Prot** : 5 **PV** : 20

DG : Épée ou hache RU +6

Comp : FOR 60, MOU 70



HISTOIRE DE L'INCONNU

*Tout sujet garde en lui mille-et-un souvenirs
Les beaux jours et les pluies, les sanglots et les rires*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

En touchant un objet ou un être vivant, vous apprenez des détails de son histoire (à la discrétion du MJ). Pour un objet, il peut s'agir du sexe de son dernier propriétaire et de son état d'esprit, du prix pour lequel il a été échangé, de l'identité de son fabricant, etc. Concernant un être vivant, le sort permet de revivre des moments de son passé. Vous pouvez orienter vos visions et chercher des détails précis.

HURLEMENT TERRIFIANT DE SHYR

*Laisse entrer la furie, c'est une folle délivrance
C'est un souffle, c'est un cri qui déchire le silence*

Difficulté : +10 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : VOL **R+** : Flux d'énergie

Vous poussez un hurlement d'une telle intensité qu'il peut figer d'effroi vos adversaires. Tous vos ennemis à portée sont Apeurés jusqu'à votre prochain tour.

INCANDESCENCE

*Nous ferons rendre gorge à l'ennemi arrogant,
Notre colère nous forge des armes chauffées à blanc*

Difficulté : 0 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Ce sortilège chauffe une pièce de métal jusqu'à la rendre incandescente. Vous pouvez au choix :

- ♦ chauffer une lame qui infligera des dégâts de feu, et ajoutera 2 à ses dégâts.
- ♦ chauffer une pièce métallique (bijou, pièce d'amure...) qui fera se tordre de douleur son porteur qui subira 2 points de dégâts par tour tant qu'il ne l'aura pas retirée.

INFLUENCE INSIDIEUSE

*Laissez ces doux murmures approcher vos oreilles
Il est toujours plus sûr d'écouter leurs conseils*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : VOL **R+** : +1 Avantage (SOC)

Vous insufflez vos idées dans l'esprit de votre cible. Elle ira dans votre sens et vous gagnez un bonus de +20 en SOC avec cette personne pendant toute la durée du sort. Ce sort ne fonctionne que sur une cible prête à dialoguer et non un ennemi assoiffé de sang en plein combat.

INSTINCT INFALLIBLE DE MARRAK

*A la croisée des routes, j'ai suivi mon instinct,
Ni la peur ni les doutes, n'entravaient mon destin*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Flux d'énergie

Ce sort vous alerte de tout piège : trappe, vin empoisonné, assassin dissimulé derrière une porte... Ce sort indique précisément la nature du piège en une fraction de seconde dans votre esprit. Vous ne subissez pas d'attaque surprise et vous agissez avant tout le monde si un combat éclate.

INVISIBILITÉ AUX ANIMAUX

*Ne commets point la faute - elle peut être fatale,
De marcher tête haute dans l'assemblée bestiale*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Bulle

La cible consentante devient totalement invisible pour les animaux, les animaux fabuleux et les Dragons. L'invisibilité couvre aussi ses vêtements et son équipement. Cependant, si elle attaque un animal pendant ce sort, elle redeviendra visible immédiatement (mais elle a tout de même droit à une attaque surprise).

INVISIBILITÉ AUX HOMMES ☠

*D'un geste, d'une parole, enfignons ce costume,
Pour danser la farandole des voyageurs de brume*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Bulle

La cible consentante devient totalement invisible pour les humanoïdes (mais pas les êtres magiques comme les morts-vivants, les golems ou les démons). L'invisibilité couvre aussi ses vêtements et son équipement. Si elle attaque un autre humanoïde, elle redeviendra visible immédiatement (mais elle a tout de même droit à une attaque surprise).

INVISIBILITÉ AU MAL

*Elles vivent autour de nous, ces créatures terribles
Rejoins à pas-de-loup, le Royaume Invisible*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : - **R+** : Bulle ou Flux d'énergie

La cible consentante devient totalement invisible pour les morts-vivants, les démons et tous les monstres dotés d'une vision magique comme les golems ou les gargouilles. Cependant, si elle attaque un de ces monstres pendant ce sort, elle redeviendra visible immédiatement (mais elle a tout de même droit à une attaque surprise).

INVOCATION DE L'HOMME-LIGE

*Tu ne cherches ni la gloire, ni l'or, ni le prestige,
Bats-toi pour ma victoire, ô valeureux homme-lige*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous invoquez un guerrier en armure antique et aux yeux brillants qui agit immédiatement selon vos ordres. Il n'est pas obligé d'attaquer et peut très bien se tenir près de vous, comme un garde du corps.

HOMME-LIGE

COM 50/0 **Init** : 12 **Prot** : 4 (armure antique) **PV** : 20

DG : Épée ou Lance RU+5

Comp : FOR 50, MOU 40, PER 50

JUGEMENT DERNIER

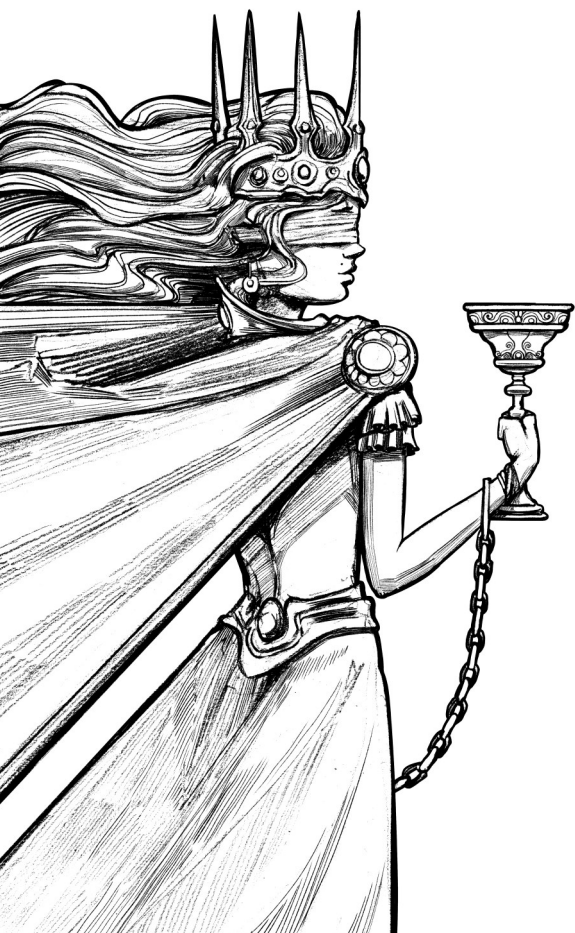
*La fournaise étouffante des mille forges de l'Enfer
Offre une mort terrifiante aux âmes noires prisonnières*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée** : instantanée **Portée** : Extrême

Résistance : MAG R+ : le sort affecte aussi les innocents. « Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens »

Le ciel se déchire, et les astres semblent se disperser le temps d'une seconde. Tous vos ennemis voient leur peau se flétrir, comme calcinée par le châtiment divin. Ils subissent tous immédiatement (RU +8) dégâts de feu (l'armure ne compte pas). Les survivants perdent ensuite 1 PV par tour jusqu'à ce qu'ils subissent des soins. Ce sort n'a aucun effet contre une âme sainte ou innocente.



LAME VAMPIRE DE SHAULA ☠

*Elle veut d'autres victimes, sombre lame assoiffée
Le sang de tous ses crimes ne l'a pas rassasiée*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous enchantez une lame qui devient « vampire » : elle boira l'énergie vitale de ses victimes et la restituera à son porteur. Tous les PV ôtés avec cette arme sont retransmis à celui qui l'a en main (sans toutefois dépasser son score initial de PV).

LANGAGE VÉRITABLE

*Unis aux premiers âges, les hommes de tous pays,
Parlaient le même langage, oublié aujourd'hui*

Difficulté : 0 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : la cible connaît également l'argot et les expressions idiomatiques locales

La cible comprend et parle toutes les langues connues. Elle peut aussi les lire et les écrire si elles possèdent une forme écrite.

LANGUE DES BÊTES

*Ô mes beaux frères sauvages, je comprends vos paroles,
De vos cris sous l'orage, au chant du rossignol*

Difficulté : +10 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Vous pouvez communiquer avec les animaux, leur demander des services qu'ils accompliront si cela ne les met pas en danger et que vous leur êtes amical.

LECTURE DES PENSÉES DE LANKS

*Toute âme est comme un livre au mystérieux langage,
Les secrets qu'il délivre, sont enfouis dans ses pages*

Difficulté : -10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Flux d'énergie

Vous lisez les pensées de votre cible et découvrez immédiatement ce qu'elle pense au moment où vous posez votre question.

LINCEUL NOIR ☠

*C'est un monde silencieux, sans lumière ni vacarme,
C'est un voile sur tes yeux, de ténèbres et de larmes*

Difficulté : 0 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Ce sort enferme les sens de votre cible. Sa vision se trouble, son ouïe est soudain déficiente, même les odeurs lui sont difficiles à percevoir. Il subit un -20 en HAB, PER et TIR, et un -10 à toutes ses actions physiques.

LION DE BRAISE ☠

*Trop longtemps enfermé, je l'ai laissé s'enfuir,
Le fauve est affamé, écoutez-le rugir !*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous invoquez le Lion de Braise, monstre rougeoyant à la crinière enflammée, qui pourra combattre à vos côtés. Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par semaine.

LION DE BRAISE

COM 75/-25 **Init** : 21 **Prot** : 2 **PV** : 29

DG : Griffes, crocs RU +7 dégâts de feu

Comp : FOR 70, MOU 70, PER 50, VOL 50

Spécial : PEUR, Corps de feu (son corps incandescent cause 1 dégât de feu par tour à tous ses adversaires en mêlée).

MAIN DE LA JUSTICE

*Que l'homme qui a meurtri, subisse le châtement
En payant vie pour vie, œil pour œil, dent pour dent*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Longue

Résistance : VOL R+ : Dégâts +1

Ce sort fait subir à une cible l'exact coup qu'elle a infligé à un adversaire : elle subit donc le même montant de dégâts, et son armure ne protège pas contre ce sort.

MAÎTRE DE LA DOULEUR

*Tu deviendras l'esclave de cette longue pénitence
Prisonnier des entraves de ta propre souffrance*

Difficulté : 0 **Durée** : RU tours **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Votre cible ressent une douleur atroce : elle est Affaiblie et subit *MAG* dégâts psychiques par tour. Ce sort permet aussi de résister à la torture ou ignorer un éventuel malus dû à une blessure.

MAÎTRE DES ANIMAUX

*Noble bête, mon vassal, je suis ton nouveau Roi !
Ne te montre loyal à nul autre que moi*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : VOL R+ : Flux d'énergie

Vous commandez un maximum de *MAG* animaux qui pourront se battre pour vous et qui vous obéiront au doigt et à l'œil pendant toute la durée du sort.



MAÎTRE DES FLAMMES

*Fouons avec le feu, sa fumée ou sa forme,
Qu'il éblouisse nos yeux ou bien qu'il se rendorme !*

Difficulté : +10 **Durée** : 1 heure **Portée** : Longue

Résistance : MOU R+ : Dégâts +1

Vous pouvez au choix :

- ♦ créer des effets pyrotechniques spectaculaires à partir d'un feu existant (formes dans la fumée ou le feu, agrandissement d'une flamme, étincelles, petites explosions...). Si le feu touche une cible, elle subira *MAG* dégâts de feu.
- ♦ éteindre un feu existant : un feu de camp s'éteint en un tour, un brasier en une minute, un grand incendie en une heure.

MAÎTRE DU VENT

*Le vent du sud m'écoute, le vent du nord se plie,
Le vent d'ouest me redoute, le vent d'est obéit*

Difficulté : -10 **Durée** : *MAG* heures **Portée** : Courte

Résistance : FOR R+ : Durée x2

Vous pouvez réduire ou augmenter la puissance du vent et rendre ainsi un vent faible en un vent fort pour avancer plus vite sur une embarcation, ou pour éteindre une torche.

En combat vous pouvez concentrer la puissance du vent en une puissante rafale qui dure 1 tour et met fin au sort immédiatement. Cette rafale fait tomber RU objets et/ou adversaires présents.

MAL DE MER DE SADALTAJIR

*De la poupe à la proue, le navire penche et tangue
Les vagues et les remous, laissent les malades exsangues*

Difficulté : +10 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Moyenne
Résistance : END R+ : Cible +1

La cible ressent des nausées et des vertiges, comme provoqués par le balancement d'un bateau sur l'océan. Elle est Affaiblie.

MALÉDICTION DU BOUC NOIR ☠

*Ton âme seule est intacte, vois comme tu as changé,
Sois puni pour tes actes dans ce corps étranger*

Difficulté : -10 **Durée** : RU tours **Portée** : Moyenne

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Votre cible est transformée en un bouc noir pour toute la durée du sort. Tous ses scores changent, y compris les PV. S'il est tué dans cette forme, son cadavre reprendra forme humaine.

MANTEAU DES VOYAGEURS

*J'ai porté ce manteau, qu'il ait ma gratitude !
Des étés les plus chauds aux hivers les plus rudes*

Difficulté : +10 **Durée** : RU jours **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Protection +1

Vous enchantez un vêtement (bliaud, manteau, robe, tunique...) qui vous protégera du froid comme de la chaleur (pas du feu) pendant toute la durée du sort. De plus, il confère une protection de 1, cumulable avec une éventuelle armure.

MARCHE SUR L'EAU

*Pieds nus, je suis parti, j'ai longtemps avancé,
Même les mers en furie, je les ai traversées*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Bulle

La cible peut marcher et courir sur l'eau et toutes les surfaces liquides (boue, vase...).

MARTYR

*Trop de sang a coulé, pardonnez leurs erreurs
Que mon corps soit brûlé, pour que cesse leur douleur*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Cible +1

Pour chaque allié blessé, vous perdez 1 PV. En contrepartie, ils regagnent tous immédiatement (RU) PV. Le maximum d'alliés bénéficiant du sort est de (*MAG*) alliés.

MÉLODIE DE LA DAME GRISE

*Même le froid, la misère, n'ont brisé l'harmonie
Car nous restons des frères, courageux et unis*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : VOL R+ : Flux d'énergie

Vous enchantez un instrument de musique. Chaque fois que vous jouez une mélodie avec lui, le calme et l'harmonie règnent. Vos adversaires ne voudront plus se battre, sauf s'ils sont attaqués, ce qui met fin au sort automatiquement.



MÉTAMORPHOSE

*Pour charmer Dame Nature, mets tes plus beaux atours
Écaillés, plumes, et fourrures sont de mise à sa cour*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - **R+** : Cible +1

Vous prenez la forme et les aptitudes physiques (scores, capacités) d'un animal commun. Vous pouvez choisir cet animal selon votre *MAG* :

1-2 : rat, poule, fourmi, mouton

3-4 : chat, chien, renard, moineau, mouche, mule

5-6 : loup, corbeau, serpent, araignée, cheval, cerf

7+ : ours, faucon, aigle, lion, taureau

MIASMES PUTRIDES DE MARRAK

*Dans un souffle puissant, que jaillissent les vapeurs
Et relents pestilents venus des profondeurs*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : END **R+** : Zone x2

Vous crachez un nuage pestilentiel qui envahit une zone de *MAG* mètres de rayon. Tous ceux qui entrent dans cette zone (vous excepté) doivent tester leur END. En cas d'échec, ils subiront 1 Désavantage à toutes leurs actions. En cas d'échec critique à ce test, ils s'arrêteront pour vomir pendant un tour.

MILLE POINTES

*Vois ces quelques cailloux embrocher l'adversaire
Aux jambes, au ventre, au cou, comme mille pointes de fer*

Difficulté : +10 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : MOU **R+** : Cible +1 ou Dégâts +1

Vous ramassez une poignée de poussière et de cailloux que vous dotez d'une énergie destructrice et perforante, et vous la projetez immédiatement sur *MAG* ennemis, qui subissent (RU +1) dégâts.

MONSTRE D'OMBRE ☠

*Elles se cachent derrière nous, elles évitent le soleil,
Ces silhouettes au-dessous, seule la faim les éveille*

Difficulté : -20 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Vous prenez le contrôle d'une ombre qui attaque son propriétaire à chaque tour. Elle traverse les armures et inflige (RU) dégâts asphyxiants par passe d'armes gagnée. On ne peut la combattre que magiquement (par un sortilège ou une arme magique).

Le meilleur moyen de s'en débarrasser est de rejoindre un endroit où le soleil n'entre pas, afin qu'elle se dissolve dans l'obscurité. L'ombre a exactement les mêmes compétences que son propriétaire et dispose de *MAG* PV.



MONTURE DU PREUX

*Au sortir de l'étable jusqu'au soleil couchant,
Tu es infatigable et plus vif que le vent*

Difficulté : 0 **Durée** : une journée **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Durée x2

La monture ciblée devient infatigable, insensible à la peur, plus vigoureuse (+RU PV) et surtout deux fois plus rapide. Elle gagne une protection de *MAG* points (qui peut prendre la forme d'un caparaçon rutilant). On ne peut lancer ce sort deux fois de suite sur la même monture, qui mourrait sur le coup.

MUR DE FEU

*Invincible rempart, gigantesque brasier
Par le feu nous sépare du fer et de l'acier*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - **R+** : Dégâts +1

Vous invoquez une barrière de feu de *MAG* mètres de long et de haut au maximum. Ceux qui le traversent encaissent automatiquement *MAG*+5 dégâts de feu. La chaleur qu'il dégage est insoutenable et cause *MAG* dégâts de feu par tour à tout individu à moins de 3 mètres.

MUR DE PIERRE

*Pour préserver les nôtres, nous bâtissons ce mur
Une pierre après l'autre, qui jamais ne fissure*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Zone x2

Vous faites jaillir du sol un mur de pierre de *MAG* mètres de long et de haut au maximum. Ce mur est indestructible mais il est tout à fait possible de l'escalader s'il ne touche pas un plafond.

MURAILLE DE VENT

*Il n'a ni lance, ni casque, ce soldat aérien,
Il est la grande bourrasque qui me sert de gardien*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Zone x2

Une muraille de vent se dresse devant vous, de *MAG* mètres de long et de haut au maximum. Aucun projectile ne peut passer au travers et les personnages pris dans ce mur de vent sont repoussés de plusieurs mètres. La traverser nécessite un test de FOR à -30.

NUAGE DE CENDRES ☠

*Vents de cendre et de soufre s'élèvent en tourbillon,
Où peu à peu s'engouffre le souffle des Dragons*

Difficulté : -20 **Durée** : *MAG* tours **Portée** : Courte

Résistance : END R+ : Zone x2

Vous crachez un nuage de cendres et de fumée noire étouffante qui peut recouvrir une zone de *MAG* mètres de rayon. Tous les personnages présents dans la zone subissent (RU) dégâts de feu par tour, et doivent fuir au plus vite dans une direction au hasard (car ils ne distinguent rien). Le nuage de cendres ne vous affecte pas.

OEIL DU BASILIC ☠

*Comme l'antique vestige des cités de naguère,
C'est le temps qui se fige sur une statue de pierre*

Difficulté : -10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Courte

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Votre magie est si puissante que vous transformez en statue votre cible. Elle est changée en pierre et ne peut subir aucun dégât tant qu'elle est sous cette forme (à moins d'avoir les outils appropriés comme un marteau et un burin). La transformation annihile les sens de la cible, mais pas sa pensée. A la fin du sort, elle reprendra sa forme à l'endroit où vous l'avez laissée.



OEIL-HORIZON

*Par-delà les frontières, à travers les cloisons
Quelles que soient les barrières, nous verrons l'horizon*

Difficulté : +10 **Durée** : RU tours **Portée** : Extrême

Résistance : - R+ : 1 Avantage PER ou TIR

Aucun obstacle, vivant ou non, ne peut gêner la vision de la cible. Elle peut bien sûr s'arrêter sur un être ou une chose pour mieux l'étudier.

OMBRES ET LUMIÈRES

*Quand les Rois nous promirent d'apporter la lumière
Ils n'ont fait que trahir, leurs ombres étaient derrière*

Difficulté : +20 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Zone x2

Vous pouvez diffuser une lumière intense ou étendre une ombre aussi noire que la nuit sur une zone de *MAG* mètres de rayon. De plus, vous maîtrisez les jeux d'ombre et de lumière, en créant des feux follets, des lumières dansantes, ou donner vie à votre ombre, qui peut se déplacer et communiquer par signes.

OR DES FOUS ☠

*Poussière de mensonge, or des fous, poudre aux yeux,
Font sortir de mes songes le métal si précieux*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Vous enchantez une pincée de poussière qui peut recouvrir jusqu'à *MAG* piécettes ou cailloux. Elle leur donnera l'apparence de véritables pièces d'or ou pierres précieuses pendant toute la durée du sort. Vous pouvez changer l'aspect des pièces pour qu'elles semblent frappées du lieu que vous souhaitez avec l'emblème voulu.

OURS DE PIERRE

*Souviens-toi du gardien des monts et des forêts,
Géant des temps anciens, le voilà qui renaît*

RITUEL

Difficulté : -30 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : PV de l'Ours + *MAG*

Vous invoquez l'Ours de pierre, colossal monstre minéral aux yeux d'obsidienne, qui peut combattre à vos côtés ou vous transporter vous et vos compagnons. Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par semaine.

OURS DE PIERRE

COM 70/-20 **Init** : 11 **Prot** : 7 **PV** : 31

DG : Griffes RU+8

Comp : FOR 80, MOU 20, PER 20, VOL 50

Spécial : Corps minéral. Sur une R+, l'ennemi brise son arme contre le corps du monstre. Les masses et les marteaux ne sont pas concernés par cet effet.

PALIMPSESTE

*Les mots doivent disparaître, de ce vieux parchemin
Pour que de nouvelles lettres, montrent un autre chemin*

Difficulté : -20 **Durée** : instantanée **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : 1 Avantage (au choix)

Ce puissant sortilège permet de rejouer entièrement une scène. En effet, toute la scène qui vient d'être jouée n'était qu'une vision d'une des possibilités du futur, une illusion. Quand le joueur décide de lancer le sort, c'est que son personnage a déjà pris cette décision bien avant, en amont. Ainsi, la scène qui vient d'être jouée (un combat, une course-poursuite, une discussion...) n'a jamais existé et il faut la refaire depuis le départ. On ne peut jeter ce sort plus d'une fois par mois sans subir le courroux du Destin (et perdre 1 point de Destin définitif).

PARFUMS ET PESTILENCES

*Comme l'odeur de la mort ou le parfum des fleurs
Quelques vers et un sort troubleront bien des cœurs*

Difficulté : +20 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Zone x2 ou Cible +1

Vous créez une odeur qui peut être aussi bien un parfum subtil et fleuri qu'une puanteur insoutenable. Vous pouvez viser une zone de *MAG* mètres de rayon ou l'odorat d'une seule cible, à votre guise.

PASSE-MURAILLE

*Les portes et murailles des grands châteaux de pierre
Ont chacune une faille pour passer au travers*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Bulle

La cible consentante prend la consistance de l'air et traverse une paroi si celle-ci présente une infime faille pour s'y infiltrer. Elle devient aussi intangible jusqu'au prochain tour.

PEAU D'ÉCORCE

*Nous avons hérité de l'écorce des vieux chênes,
Et au solstice d'été, leur sève coule dans nos veines*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Cible +1

La peau de la cible consentante prend l'aspect du bois, et elle bénéficie d'une protection de *MAG*-1 points supplémentaires partout sur le corps. Elle gagne également +20 en DIS dans les bois et forêts.





PIÈGE DE FEU DE MESARTHIM

*J'ai tracé ce symbole pour défendre les miens
Et qu'un jour il immole, les curieux, les vauriens*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Contact

Résistance : - R+ : Le sort fonctionne une 2e fois

Vous placez ce piège sur une porte, sur le sol ou tout autre endroit. Lorsqu'il est touché il se déclenche et crache une flamme qui enveloppe une cible lui causant (RU+8) dégâts de feu. Vous pouvez préciser le type de cible (homme, femme, elfe, orque...).

PLUIE ACIDE

*Que le ciel s'assombrisse, et que tombent les gouttes
D'une pluie destructrice sur une armée dissoute*

Difficulté : 0 **Durée :** *MAG* tours **Portée :** Longue

Résistance : END R+ : Zone x2

Une pluie verdâtre et acide tombe du ciel sur une zone de 10 m de rayon et inflige (RU) dégâts acides par tour sur chaque être vivant présent dans la zone.

PRESCIENCE

*C'est une voix qui m'entraîne, m'inspire et me protège
Guide mes pas dans l'arène comme les plus grands stratèges*

Difficulté : 0 **Durée :** RU +1 tours **Portée :** Contact

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Plus consciente de la réalité du combat et guidée par son instinct de survie, la cible gagne un bonus de +10% en COM, MOU et TIR, et inflige toujours 1 point de dégât supplémentaire.

PRISON DE GIVRE

*Les montagnes du Nord ont des neiges éternelles
J'y ai plongé ton corps dans une prison de gel*

Difficulté : 0 **Durée :** *MAG* tours **Portée :** Moyenne

Résistance : FOR R+ : Durée x2

Un cercueil de glace vient recouvrir le corps de votre ennemi. Cette prison l'empêche de bouger et lui cause (RU/2) dégâts de froid à chaque tour. Il est néanmoins protégé des autres attaques. Il pourra détruire cette prison avec un test de FOR à -20.

PUISSANCE DU ROI-FAUVE

*Ne plus suivre les ordres, courir sans s'arrêter
Hurler, bondir et mordre : goûter la liberté*

Difficulté : 0 **Durée :** RU minutes **Portée :** Courte

Résistance : - R+ : Cible +1

Un flot d'énergie bestiale électrise le corps de la cible et lui procure un grand sentiment de puissance. Elle gagne 10% en COM, FOR, END, et MOU. Son score de Vitalité n'est pas modifié par cette augmentation.

REFLETS MULTIPLES DES Jumeaux

*Les reflets des miroirs attendent ce stratagème,
Et brûlent d'enfin pouvoir exister par eux-mêmes*

Difficulté : 0 **Durée :** RU minutes **Portée :** Moyenne

Résistance : - R+ : +1 double

Vous faites apparaître jusqu'à *MAG* doubles de vous-même. Ce sont des illusions, mais qui peuvent agir de leur propre chef, sans dépasser la portée du sort, ni bien sûr disposer du toucher. Un test de PER à chaque tour est nécessaire pour distinguer le vrai du faux.

REMÈDE PRODIGIEUX

*Il ne faudra qu'un geste, une main sur une peau
Pour que fièvres et pestes s'évaporent aussitôt*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Contact

Résistance : - R+ : Soins

En touchant la peau de votre cible, vous dissipez la maladie qui l'affecte. Ce sortilège est malheureusement inefficace contre certains maux d'origine magique (à la discrétion du MJ).

Note : s'il le souhaite, le MJ peut choisir comme difficulté du sort la virulence de la maladie.

RENAISSANCE DU PRINTEMPS

*Le temps sait te guérir, que repoussent tes branches
Je les vois refleurir, ô glorieuse revanche*

Difficulté : 0 **Durée** : RU jours **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Cible +1

La cible récupère *MAG* PV par jour pendant (RU) jours. C'est le seul sortilège à même de faire repousser des membres tranchés : il faut pour cela que le sort fasse effet au moins 5 jours.

REPOS DU GUERRIER

*Les guerriers silencieux, autour du feu éteint
Ont rendu grâce à Dieu et se reposent enfin*

Difficulté : +10 **Durée** : instantanée **Portée** : Moyenne

Résistance : - R+ : Cible +1 ou Flux d'énergie

Ce sortilège ne peut être lancé qu'après un affrontement car il se nourrit de l'apaisement de la situation. Il permet de soigner jusqu'à (RU) alliés, qui récupèrent chacun *MAG* points de Vitalité.

Note : la formule peut être modifiée en « ont rendu grâce aux dieux » si le personnage est polythéiste ou païen.

RESPIRATION AQUATIQUE DE VERNALYS

*J'ai reçu ce cadeau de la main des tritons
Pour les suivre sous l'eau dans les Pays Profonds*

Difficulté : +20 **Durée** : RU heures **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Bulle

La cible respire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

RÉVEIL DES MORTS ☠

*Autour de moi les corps, un à un se réveillent
Prêts à se battre encore, jusqu'au dernier sommeil*

Difficulté : 0 **Durée** : *MAG* heures **Portée** : Moyenne

Résistance : - R+ : Durée x2

(RU) cadavres autour de vous s'animent et vous obéissent. Consultez les valeurs des Zombies ou des Squelettes (cf Livre II).

RÉVÉLATIONS MORBIDES

*J'ai lu dans ses yeux vides, la paix ou le tourment,
Courte vision limpide de ses derniers instants*

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Ce sort vous dévoile les derniers instants de la vie d'un mort. Vous devez regarder les yeux du mort pour que le sort fasse effet : ce sort ne peut être lancé si les yeux ont été crevés, brûlés ou arrachés. Cette vision remonte jusqu'à (RU) minutes avant le décès. La scène est montrée dans son ensemble ou simplement par les yeux du mort (au choix du MJ).

RÊVES ET CHIMÈRES

*Dans les contrées lointaines des rêves évanouis
Vivent les diables, les sirènes, du sommeil de minuit*

Difficulté : 0 **Durée** : RU heures **Portée** : spécial

Résistance : VOL R+ : Cible +1

Vous entrez dans les rêves de votre cible (qui doit se situer à moins de *MAG* kilomètres) et vous pouvez y créer toutes sortes de choses, de lieux, de personnages réels ou imaginaires, et lui faire subir les pires cauchemars. Cela peut bien sûr influencer sa vie de tous les jours (perdre chaque jour 1 à 2 points de SF ou être Affaibli par exemple).

ROI DES BÊTES

*Que tous les animaux qui ont prêté serment,
Rejoignent aussitôt mon cri de ralliement*

Difficulté : -10 **Durée** : une heure **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Durée x2

Cette invocation fait venir à vos côtés (RU) animaux qui vous aideront en attaquant vos adversaires. Ces animaux sont choisis par le MJ selon le lieu où se déroule la scène et la taille des animaux. Voici un barème indicatif : un loup (2), un ours ou un tigre (5), une dizaine d'insectes (1), un oiseau (1), un serpent (1), un gros oiseau (2) ...



RONCES GARDIENNES

Reçulez face aux ronces, qui s'érigent en barrière

Elles s'enroulent et s'enfoncent au plus profond des chairs

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne

Résistance : MOU R+ : Cible +1

Des ronces sortent du sol et peuvent au choix :

- ♦ entraver un adversaire qui est *Paralysé* tant qu'il n'a pas supprimé la ronce gardienne.
- ♦ créer une barrière d'épines haute d'1m50 qui vous protégera, et que vos ennemis devront enjamber.

Dans tous les cas, elles ont une valeur de COM de 40, 10 PV et infligent des dégâts de *MAG*.

SALAMANDRE

Mes baillons sont noircis, mais mon corps reste entier,

Au cœur de l'incendie ou sur le grand bûcher

Difficulté : 0 **Durée** : RU heures **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Cible + *MAG*

La cible est totalement immunisée au feu et à sa fumée asphyxiante. Le sort ne protège pas ses vêtements ou son équipement.

SANCTUAIRE SACRÉ

Béni soit ce sanctuaire : que ceux qui le franchissent

Subissent la colère des flammes de la justice

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : Dégâts +1

Un cercle magique de *MAG* mètres de rayon vous entoure. Toute créature qui franchit ce cercle subit *MAG* dégâts de feu par tour passé à l'intérieur du cercle. Ce sanctuaire ne se déplace pas avec vous, et il disparaîtra dès que vous en serez sorti.

SÉCHERESSE DE L'ÉTÉ

Elle s'acharne, vengeresse, fait plier les empires,

La cruelle sécheresse vous regarde dépérir

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Moyenne

Résistance : END R+ : Cible +1

Vous pouvez au choix :

- ♦ assécher un lieu sur une zone de (RU) mètres de rayon.
- ♦ affaiblir une cible dont la peau se flétrit, et subit (RU+2) dégâts que l'armure n'absorbe pas. Elle est Affaiblie jusqu'à ce qu'elle se réhydrate.

SOIF DE SANG

Donne le goût du sang et l'écume à mes lèvres

La rage du survivant, dans une dernière fièvre

Difficulté : 0 **Durée** : RU+1 tours **Portée** : Contact

Résistance : VOL R+ : Dégâts +1

La cible devient folle de rage et ne peut qu'attaquer au contact. Elle gagne +10 en COM et +2 ses dégâts. De plus, elle peut blesser plusieurs ennemis par tour si elle est entourée. Mais elle devra réussir un test de VOL (difficulté 0) pour ne pas attaquer ses alliés s'ils sont à portée. A la fin du sort, la cible est Affaiblie.

SOMMEIL DU JUSTE

Quand s'éteint le soleil derrière tes yeux si lourds

Entre dans un sommeil aux doux draps de velours

Difficulté : 0 **Durée** : RU heures **Portée** : Longue

Résistance : VOL R+ : Cible +1

La cible ressent une grande fatigue et tombe de sommeil. Si on la frappe ou si un grand bruit survient, elle se réveillera instantanément. Mais on peut la transporter sans gêner son sommeil profond.



SONS ET SILENCES

Coquins et nobles gens le savent tous au dehors :

La parole est d'argent mais le silence est d'or

Difficulté : +20 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue

Résistance : - R+ : Cible +1 ou Zone x2

Vous pouvez créer au choix :

- ♦ des bruits, mélodies, voix ou paroles audibles par *MAG* cibles maximum. Les voix peuvent en imiter une autre à la perfection et prononcer un discours que vous aurez choisi.
- ♦ une zone de silence de *MAG* mètres de rayon dans laquelle tout bruit est étouffé.

SOUFFLE DE PURETÉ

J'ai parcouru le ciel, qu'on m'accueille, triomphal

Que l'air pestilentiel disparaisse d'une rafale !

Difficulté : +20 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte

Résistance : - R+ : Soins ou Flux d'énergie

Un courant d'air pur dissipe les fumées et les mauvaises odeurs sur un rayon de (RUx2) mètres.

SOUVENIRS ET OUBLIS

Il est dit que l'Histoire appartient aux vainqueurs

Ils balayent les mémoires, qui dans l'oubli se meurent

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte

Résistance : VOL-10 R+ : Flux d'énergie

Vous manipulez la mémoire d'une cible. Vous pouvez au choix, créer un faux souvenir, ou en effacer un vrai, pour la durée du sort.

SPECTRE NOCTURNE ☠

Mon esprit s'arrache de ce corps bien trop lourd

Qu'il vole sans attaches jusqu'au lever du jour

RITUEL

Difficulté : -20 **Durée** : RU heures **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : vous gagnez la capacité (PEUR).

Votre âme fuit votre corps durant la nuit. Elle est intangible, peut voler où elle le souhaite à une vitesse de MAG x2 km/h, et n'est perceptible que par une très faible partie de la population. Vous ne pouvez pas interagir avec les gens physiquement, mais vous pouvez communiquer avec eux ou leur jeter des sorts. Une arme bénie ou magique vous blessera comme si vous étiez présent physiquement.



SPIRITISME ☠

*Pour qu'on me prête mainforte
dans les heures les plus sombres*

J'ai frappé à la porte du royaume des ombres

RITUEL

Difficulté : 0 **Durée** : RU minutes **Portée** : Contact

Résistance : - R+ : l'esprit n'est pas limité dans ses paroles et peut communiquer normalement.

Vous entrez en contact avec l'esprit d'un mort. Vous pouvez lui poser des questions, et savoir ce qu'il ressent. Sauf si le MJ en décide autrement, il répondra à vos questions de façon très simple : par oui, par non, par un mot ou un nom.

SUFFOCATION

Comme le chien qu'on punit en tirant sur sa sangle

C'est ton air qui s'enfuit, c'est ta gorge qu'on étrangle

Difficulté : 0 **Durée** : RU tours **Portée** : Courte

Résistance : END R+ : Dégâts +1

Un ennemi est pris à la gorge et a de plus en plus de mal à respirer. Il est Affaibli et subit *MAG* dégâts asphyxiants par tour.

TERRITOIRE DE L'HIVER

*L'imprudent qui veut suivre, ces chemins recouverts
Par la neige et le givre, devra vaincre l'Hiver*

Difficulté : 0 **Durée** : *MAG* minutes **Portée** : Extrême
Résistance : MOU R+ : Durée x2

Vous gelez le sol sur une zone de (RU) mètres de rayon, qui se couvre d'une pellicule de neige et de verglas. Doublez le RU si la zone est humide ou si la scène a lieu en hiver. Toutes les créatures sur cette zone doivent réussir un test de MOU à chaque tour pour ne pas se retrouver à terre. Ce sort fonctionne sur l'eau, ce qui permet d'en geler la surface, qui craquera pour toute charge dépassant 100 kilos.

TORCHE DE VÉRITÉ

*A l'heure de comparaître à l'épreuve du bûcher
Les félons et les traîtres seront tous démasqués*

Difficulté : -10 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte
Résistance : VOL R+ : Flux d'énergie

Lorsque la torche ciblée est allumée, tous ceux qui se trouvent à moins de *MAG* mètres doivent dire la vérité aux questions qu'on leur pose. En cas de mensonge, ils subissent une brûlure magique (1 dégât de feu). Ils peuvent néanmoins garder le silence.

TORCHE MAGIQUE DE TEGMINE

*En un claquement de doigts, qu'une flamme apparaisse !
Qu'elle crépite et flamboie comme dans les nuits d'ivresse*

Difficulté : +20 **Durée** : RU heures **Portée** : Courte
Résistance : - R+ : Cible +1

Une flamme apparaît et vole à un endroit de votre choix : elle peut vous suivre ou rester statique. Elle peut enflammer des objets et est très résistante au vent et à la pluie. Elle peut néanmoins être éteinte si on y passe un tour.

TOUR CHANCELANTE D'ALTHOR

*Mes légions souterraines abattront à l'instant
Pour les Rois et les Reines un travail de titan*

RITUEL

Difficulté : -10 **Durée** : RU jours **Portée** : Longue
Résistance : - R+ : Flux d'énergie

Vous modelez la terre et la roche pour construire un édifice : une tour, un pont, une muraille... mais pas plus grand que *MAG* x3 mètres. Ce sort peut prendre plusieurs aspects : un bâtiment sorti de terre, des créatures de pierre au visage impassible construisant pour vous, etc. La construction en elle-même ne prend qu'une heure, mais s'effondrera à la fin du sort. Vous pouvez déclencher son affaissement et sa destruction quand vous le souhaitez.

TRANSMUTATION

*Roche, métal ou bien bois, sont issus du même sang
On les confond parfois, tant la terre a d'enfants*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Moyenne
Résistance : - R+ : Zone x2

Vous changez la matière d'un objet ou d'une construction autour de vous, n'excédant pas *MAG* mètres cubes : le bois en métal, la roche en bois ou inversement. Vous pouvez décider de la qualité du nouveau matériau et transformer une lourde porte en métal en porte de bois vermoulu par exemple.

TRAQUE DU MALFAISANT

*Les condamnés marqués du symbole de la honte
Ne pourront échapper à la loi des Archontes*

Difficulté : -10 **Durée** : RU jours **Portée** : Extrême
Résistance : - R+ : Cible +1

Vous marquez votre cible d'une empreinte magique, qui vous indique précisément l'endroit où se trouve votre cible pendant toute la durée du sort. Vous devez voir votre cible pour la marquer et lancer le sort (même si cette vision est issue d'un sort comme Clairvoyance par exemple).

TROMPE L'ŒIL

*Dépourvus de sagesse, les pêcheurs veulent encore
Les plus somptueuses richesses qui pourtant s'évaporent*

Difficulté : +10 **Durée** : RU minutes **Portée** : Longue
Résistance : PER R+ : Zone x2

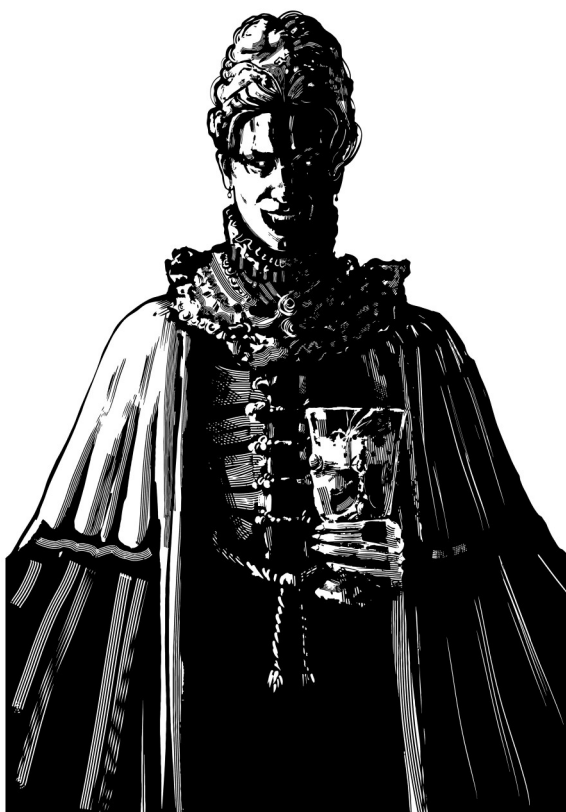
Vous faites apparaître une illusion visuelle, auditive et olfactive, un véritable mirage issu de votre imagination. Cette illusion est immobile, et ne dépasse pas *MAG* mètres cubes.

VAPEUR COLORÉE DE VERNALYS

*Que le souffle d'azur, émeraude, écarlate,
Se répande en brûlures et douloureux stigmates*

Difficulté : 0 **Durée** : instantanée **Portée** : Courte
Résistance : - R+ : Cible +1

Vous projetez un puissant jet de vapeur aux reflets colorés et terriblement corrosif sur *MAG* cibles, qui leur inflige (RU +3) dégâts acides.



VENIN NOIR ☠

*Que les crocs du serpent, et le dard du scorpion,
Soient les deux artisans de ce sombre poison*

Difficulté : 0 **Durée :** instantanée **Portée :** Contact
Résistance : - R+ : le poison a un effet paralysant
 Vous enchantez un liquide (l'équivalent d'une gorgée – et qui peut être votre propre salive) qui noircit immédiatement et devient empoisonné. Pour être efficace, il doit être inoculé d'une façon ou d'une autre : il peut être ingéré ou vous pouvez l'enduire sur une lame. Ce poison de virulence (-10) ôtera (RU) PV par minute à la victime, qui a droit à un test d'END à chaque minute pour mettre fin à l'empoisonnement. Certains antidotes naturels (vomitifs) et le sortilège « Remède miraculeux » peuvent mettre fin aux effets du Venin noir.

VENTRE DE LA TERRE

*Voyez la pierre se fendre et les arbres s'ouvrir
Cachons-nous sans attendre pour échapper au pire*

Difficulté : -10 **Durée :** RU jours **Portée :** Moyenne
Résistance : - R+ : un ruisseau coule dans cet abri, ce qui permet de ne pas mourir de soif
 La terre, un arbre ou un rocher s'ouvre pour vous accueillir et vous protéger. L'abri peut contenir *MAG*x2 personnes. Vous pouvez l'ouvrir et le refermer à volonté.

VISIONS CAUCHEMARDESQUES DE SHAULA ☠

*J'ai exhumé la peur, dans tes rêves, tes nuits noires
Pour qu'au fond de ton cœur se creuse le désespoir*

Difficulté : +10 **Durée :** *MAG* tours **Portée :** Courte
Résistance : VOL R+ : Cible +1

La victime de ce maléfice hurle d'effroi : elle est Apeurée pour toute la durée du sort. Tous les personnages qui l'attaquent bénéficient de l'attaque d'opportunité. Elle pourra néanmoins riposter au prochain tour, car le choc lui aura fait reprendre ses esprits.

VISION DE L'AURA

*On discerne les âmes, qui est lion, qui est rat,
A l'ardeur de leur flamme, à la teinte et l'éclat*

Difficulté : +10 **Durée :** RU minutes **Portée :** Courte
Résistance : - R+ : Cible +1

Vous percevez les auras de *MAG* personnes, révélant ainsi leur vraie nature. Les auras prennent la forme de flammes autour des corps, plus ou moins brillantes selon leur bonté. Vous lisez aussi leur état d'esprit actuel : gai, triste, en colère, mélancolique, affamé, envieux, apeuré, etc.

VOL DES CORBEAUX

*Un millier de plumes noires ornaient mes oripeaux
J'ai puisé mon pouvoir dans le vol des corbeaux*

Difficulté : -10 **Durée :** RU tours **Portée :** Contact
Résistance : - R+ : Dégâts +1

Vous vous métamorphosez en une nuée de corbeaux, qui peut attaquer jusqu'à 10 ennemis. Les corbeaux causent automatiquement *MAG*+1 dégâts par tour à chaque cible ne disposant pas d'une armure complète. Vous pouvez également vous envoler pour rejoindre un point précis avant de reprendre forme humaine.

VOYAGE BIENHEUREUX

*Chaussez vos meilleures bottes, aiguissez votre épée
Car partout on chuchote, que l'heure est arrivée*

Difficulté : +10 **Durée :** RU jours **Portée :** Contact
Résistance : - R+ : Soins

Vous lancez ce sort sur *MAG* cibles qui marcheront d'un bon pas et regagneront tous 1 point de Vitalité et 1 point de Sang-froid supplémentaire par jour.



OBJETS MAGIQUES

Quand la magie est enfermée dans la matière.

PRÉSENTATION

LA MAGIE si fluctuante et imprévisible peut parfois être emprisonnée dans la matière. L'objet joue alors le rôle de réceptacle de pouvoir et peut déclencher les effets d'un sort sur la simple volonté de son propriétaire.

En dehors des potions (cf Alchimie), on distingue généralement cinq grandes catégories d'objets magiques : les **parchemins**, les objets **enchantés**, les objets **maudits**, les **reliques** (authentiques restes d'un saint) et les **artefacts de l'Âge d'Or** (constructions mêlant techniques oubliées et haute magie). Il en existe d'autres, mais dans cette section, nous nous pencherons sur les trois premières catégories.

DES OBJETS RARES ET CONVOITÉS

Il peut être tentant de prime abord de récompenser les PJ à la fin d'une aventure par un objet magique, découvert dans le trésor de l'antagoniste. Pourtant, gardez à l'esprit que sur Thalios, les objets magiques sont rares, chers, et qu'ils attirent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent. Un PJ qui utilise son objet en public ou qui se vante d'en posséder un aura tôt fait d'attirer les convoitises de fâcheux qui tenteront de lui dérober, par la ruse ou par la force. Les rumeurs vont vite, et il ne faut que quelques jours pour que toute une ville soit au courant de l'objet en question. Ne les incorporez donc pas dans votre campagne sans une bonne raison.

SOCIÉTÉ

DÉTENIR UN OBJET MAGIQUE n'est pas anodin. C'est une parcelle de magie enfermée qui peut se libérer à tout moment, et les habitants de Thalios ont dû s'adapter et légiférer en la matière.

DROITS ET INTERDITS

Comme tout ce qui a trait à la magie, les objets magiques ne sont pas exempts de toute législation.

Tout d'abord, tout objet magique doit être **déclaré au seigneur** sous peine d'amende. Certaines seigneuries précisent d'ailleurs qu'en cas d'urgence, les objets magiques peuvent être réquisitionnés par l'autorité pour défendre le territoire (ou sauver un membre de la noblesse ou du clergé par exemple).

Ensuite, certains objets magiques sont tout bonnement **interdits**. C'est le cas des objets contenant un sort de magie noire par exemple (tout sort marqué d'un crâne dans le grimoire). La détention d'un tel objet est un motif suffisant pour être jugé et risquer une condamnation : fouet, prison, amende... en plus de la confiscation de l'objet, qui sera entreposé dans un coffre ou revendu à un mage. Seuls les magistrats les plus stricts ou bigots demanderont la destruction d'un objet aussi cher.

UNE MARQUE DE PRESTIGE

Comme tout objet rare, les objets magiques sont une marque de prestige, un **symbole de puissance ou de richesse**. On les offre à des personnes d'importance majeure : papes, rois, princes, ducs, évêques... Et on rapporte même que des mages demandent pour dot un tel objet pour accorder la main de leur fille.

Il existe bien entendu des collectionneurs dans l'aristocratie ou le clergé, prêts à dépenser des sommes faramineuses pour un objet enchanté. Car apporter une telle chose à la cour d'un roi, c'est immédiatement bénéficier d'une aura auprès de l'audience présente : on demandera de raconter l'histoire de l'objet, les conditions de sa découverte, de procéder à une démonstration en public... Mais briller en société attise les convoitises et les jalousies, et il n'est pas rare de retrouver le propriétaire empoisonné dans sa chambre, son objet magique disparu...

TAXES

Lorsqu'ils sont déclarés, les objets magiques sont la plupart du temps soumis à une taxe : la **quiétude**. Cette taxe garantit - en théorie - la tranquillité du peuple vis-à-vis de cet objet enchanté. Elle est établie « au jugé » selon la puissance de l'objet, et peut aller d'une pièce d'argent à une pièce d'or par mois. C'est aussi un moyen de **réserver les objets magiques à ceux qui peuvent se le payer**, et de limiter ainsi leur accès aux vilains. En effet, la simple éventualité qu'un paysan cache dans sa chaumière ou son poulailler, un anneau enchanté qu'il aurait trouvé par chance sous une pierre, est une idée insupportable pour les élites et la mise en place de la quiétude permet de forcer ledit paysan à vendre l'anneau (parfois à vil prix) pour se délivrer de ce poids.

COMMERCE & TRAFICS

Le commerce d'objets magiques ne concerne généralement que les grandes cités de Thalios, où un riche collectionneur revend ses merveilles au prix fort. Les prix dépendent de la puissance de l'objet, mais il faut compter plusieurs dizaines de pièces d'or.

En revanche, les objets magiques interdits (non-déclarés ou qui recèlent un sort de magie noire) sont vendus par des contrebandiers. Certains trafiquants de renom organisent même des ventes aux enchères secrètes où il faut montrer patte blanche pour entrer (par un mot de passe par exemple).

PARCHEMINS

LES PARCHEMINS fonctionnent comme des sortilèges à usage unique. Ils permettent de jeter un sort sans avoir à dépenser un usage quotidien. L'autre grande différence est que n'importe qui peut utiliser un parchemin du moment qu'il sait lire. Le personnage utilise alors soit sa compétence CNS soit sa compétence MAG (la plus haute de deux). La **Difficulté** du sort ne change pas.

Une réussite mineure déclenche le sortilège et le parchemin s'effrite et tombe en lambeaux.

Une R+ déclenche le sortilège avec les effets supplémentaires indiqués dans sa description *ou* permet de ne pas détruire le parchemin.

Un échec mineur ne déclenche pas le sort mais ne détruit pas le parchemin.

Un E+ ne déclenche pas le sort et détruit le parchemin.

Comme d'habitude, un échec critique entraîne une conséquence inattendue.

RÉDIGER UN PARCHEMIN

Un mage qui sait lire et écrire peut enfermer un sort dans un parchemin en réussissant une action longue de CNS avec pour difficulté celle du sortilège (un tour est considéré comme une difficulté de +30). Cette action longue est étalée sur plusieurs jours, elle nécessite **(10 - *MAG*) jours de travail**.

*Exemple : Silas a quelques jours devant lui, et se lance dans la rédaction d'un parchemin magique de « Maître du Vent ». Son *MAG* est de 4, celui lui prendra donc 6 jours de travail. Il doit ensuite réussir une action longue de CNS difficulté +10, ce qu'il réussit.*

PRIX D'UN PARCHEMIN

Le prix d'un parchemin dépend du sortilège qu'il contient (et de la demande...). Pour simplifier, voici un barème basé sur la difficulté du sort.

+30 : 1 po ; +20 : 2 po ; +10 : 3-4 po

0 : 5 po

-10 : 10 po ; -20 : 15 po ; -30 : 20 po

OBJETS ENCHANTÉS

LES OBJETS ENCHANTÉS ont été choisis comme réceptacles magiques et ont reçu leur étincelle magique après un long processus (voir ci-contre).

L'objet n'a pas besoin d'avoir un rapport direct avec son pouvoir. Une dague peut très bien disposer du sortilège d'Envol ou de Piège de Feu de Mesarthim par exemple.

LIMITES

Un objet enchanté ne peut contenir qu'un **sort** (tour, sortilège ou rituel), et est limité à ***MAG* utilisations par jour** (c'est le score de l'enchanteur qui est pris en compte). Pour un rituel, la limite est toujours d'une seule utilisation par jour.

RITUEL DE PERMANENCE

Pour enchanter à jamais un objet, il faut que le mage suive un **rituel de permanence** très strict. Ces rituels sont décrits dans des grimoires entiers, et il faut d'abord que le mage y ait accès avant de procéder à l'enchantement. Celui-ci doit être accompli à un moment précis (pleine lune, durant un orage, dernier jour de l'hiver, matin brumeux...), et nécessite également une action précise : plonger l'objet au fond d'un puits pendant un an et un jour, plonger l'objet dans le sang d'un mage, immoler par le feu un animal rare sur l'objet en question, chanter chaque nuit la formule magique du sort pendant un mois...

Le test

Ce rituel est une **action longue** (la difficulté est celle du sort choisi) pouvant impliquer plusieurs compétences. En plus de la compétence MAG (obligatoire), le MJ peut ainsi demander un test de CNS, END, HAB, SUR ou VOL selon le sort.

Le sacrifice

L'enchanteur doit sacrifier une partie de lui-même pour établir le rituel de permanence. Ainsi, pour insuffler à jamais la magie à un objet, l'enchanteur doit prélever **définitivement** une partie de son propre pouvoir magique.

Pour un tour, la perte est de 2%.

Pour un sortilège, la perte est de 5% (ou 1D10%).

Pour un rituel, la perte est de 10% (ou 2D10%).

RESTRICTIONS

L'enchanteur peut adjoindre à l'objet une restriction pour l'aider à accomplir le rituel de permanence.

Cette restriction peut ainsi permettre de (au choix) :

- ♦ Se passer de la contrainte de temps
- ♦ Se passer de la contrainte d'action
- ♦ Diminuer le sacrifice de moitié

Vous pouvez inventer la restriction, ou la choisir ou la tirer au hasard en lançant un D10 :

- 1) Utilisable uniquement de nuit
- 2) Utilisable uniquement de jour
- 3) Utilisable une fois par jour (si tour ou sortilège)
- 4) Nécessite du sang frais (-1 PV/utilisation)
- 5) Doit prononcer un mot de pouvoir par utilisation
- 6) Dévore une pièce à chaque utilisation
- 7) L'utilisateur est Affaibli *ou* Affamé *ou* Démoralisé après utilisation (durée : 1 heure)
- 8) Cible limitée : humanoïde, animal, démon...
- 9) Effet incontrôlable mineur à chaque utilisation
- 10) Utilisable uniquement par une femme/un homme

QUELQUES OBJETS ENCHANTÉS

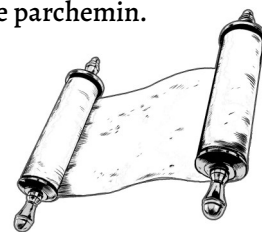
Voici une dizaine d'objets magiques que vous pourrez placer aisément dans vos scénarios.

SERMENT DE L'HOMME-LIGE

Ce parchemin épais spécifie les termes du serment d'allégeance de l'homme-lige d'un roi oublié.

Effets : « Invocation de l'Homme-Lige ».

Conditions : Il faut lire le parchemin.



BOTTES DU MESSENGER BIENVENU

Ces bottes furent offertes à un reine pour que ses messagers (ou ses espions) puissent être les plus vifs du continent.

Effets : « Course du Vent ».

Conditions : uniquement de jour.



ANNEAU DES CINQ SŒURS

L'anneau d'une sorcière insaisissable qui n'a jamais pu être jugée par l'Église.

Effets : « Reflets multiples des Jumeaux ».

Conditions : effet incontrôlable mineur



MASQUE DU HIBOU BAVARD

Ce masque rigide en forme de tête de hibou a été enchanté par un mage muet pour communiquer avec ses serviteurs.

Effets : « Communion », dans un rayon de 5 km.

Conditions : aucune.



ARMURE DES SALAMANDRES

Cette armure fut offerte à un Prince de Sélénie, connu pour brûler les cités qu'il soumettait.

Effets : « Salamandre »

Conditions : aucune.



SINISTRE BAGUE DES SIX ENFANTS

Cette bague ornée d'un crâne fut créée par un nécromancien qui voulait éveiller chaque jour ses enfants décédés.

Effets : « Réveil des Morts », et permet d'éveiller jusqu'à six cadavres.

Conditions : -1 PV par utilisation.



GANTELETS DU CAVALIER D'AZUR

Ces gants de métal ouvragés furent ceux d'un chef de guerre qui fit torturer un mage jusqu'à ce qu'il les enchante et leur donne le sort d'apparition d'une monture magique.

Effets : « Monture du Preux ».

Conditions : il faut les deux gants.



TAMBOUR DU FEU DANSANT

Ce tambour a été enchanté par une enfant aux dons étranges qui lisait dans les flammes et parlait aux Ignés.

Effets : « Maître des Flammes ».

Conditions : jouer du tambour.



STATUETTE DU MONSTRE SOUFFRANT

Cette statuette grimaçante a été sculptée pour faire fuir les conquérants d'une ville, trop superstitieuse. Les cris qu'elle pousse sont inhumains.

Effets : « Hurlement terrifiant de Shyr ».

Conditions : -1 PV/utilisation



OBJETS MAUDITS

LES OBJETS MAUDITS sont hantés par l'esprit ou l'histoire de leur ancien propriétaire. La souffrance, la haine, la tristesse, le désespoir ou la violence qui les a imprégnés est telle qu'un fragment de magie mêlé à l'esprit du défunt s'est immiscé en eux. Ces objets pourront octroyer de grands pouvoirs aux personnages mais s'immisceront aussi dans leur esprit. Cette magie colle à l'objet de façon permanente, ou jusqu'à ce qu'un puissant exorcisme chasse définitivement cette étincelle magique.

La pression psychologique qu'exerce l'objet magique sur son propriétaire est importante et la plupart de ces objets ont un coût à payer en points de Sang-froid, ou impliquent un test de Folie.

Ces objets infligent parfois des troubles mentaux à leur porteur qui peut mener à des crises passagères. En jeu, le MJ ne doit pas hésiter à prendre la main sur le personnage-joueur pour décrire son comportement déviant (durant la crise uniquement). Il faut ainsi que le joueur ait conscience que cet objet, malgré son pouvoir, est corrupteur et qu'il sera un danger pour son personnage sur le long terme.

HACHE DU BOURREAU DE VALOSSA

Une lourde hache ferrée au tranchant constellé de taches de sang. Le bourreau de la cité de Valossa a tué par plaisir des dizaines d'innocents jusqu'à la révolte du peuple où il a été démembré.

Effets : cette hache a un score de dégâts de *FOR*+5 et se manie à deux mains. Pendant les combats, elle hurle dans l'esprit de son porteur.

Conditions : FOR 50 et Vice Cruel 0 ou +

Trouble : perte d'1 point de SF à chaque round. Si le personnage survit au combat, il doit réussir un test de VOL pour ne pas céder à des pulsions sadiques.

CASQUE DE LOTVIR LE BRAVE

Heaume de fer avec masque facial mobile.

Lotvir était un capitaine d'exception, un vétéran de nombreux conflits qui est allé de victoire en victoire. Malheureusement, les horreurs de la guerre ont atteint son esprit et ses cauchemars récurrents l'ont hanté jusqu'à la nuit où il s'est donné la mort pour ne plus jamais les revoir.

Effets : le porteur du casque réussit automatiquement ses tests de peur ou de moral.

Conditions : Valeureux +1

Trouble : Test de VOL la nuit qui suit le port du casque. En cas d'échec, le personnage est sujet à des terreurs nocturnes et ne peut regagner ni PV ni SF par le repos pour cette nuit.

SANDALES DE SINKA LA VOLEUSE

Des sandales usées et tachées, aux lanières de cuir.

Sinka était une tire-laine émérite qu'aucun obstacle n'arrêtait. Sa capacité à courir plus vite que tous les gardes est restée légendaire. Trahie par son amant pour une poignée de pièces d'or, elle fut pendue à l'entrée de la ville et son corps y est resté pendant des mois pour l'exemple.

Effets : ces sandales confèrent à leur porteur +20% à tous les tests de MOU, et augmente sensiblement sa vitesse de course (à la discrétion du MJ).

Conditions : FOR max 40, MOU 40+

Trouble : test de VOL chaque jour pour ne pas céder à une crise de kleptomanie.

DÉS D'IVOIRE DE LA REINE ROUGE

Des dés en ivoire sur lesquels sont gravées les grandes phases du soleil.

Histoire : la Reine Rouge utilisait ces dés pour décider du sort de ses prisonniers.

Effets : Ces dés permettent de lancer un sortilège sur une cible à vue. Le joueur lance deux dés à six faces. L'effet dépend du score obtenu.

Moins de 7 : Chaînes invisibles. La cible est Affaiblie et Ralentie (3 tours).

7 : Aucun effet, comme si la Reine Rouge, magnanime, avait libéré son prisonnier.

Plus de 7 : Châtiment corporel. La victime saigne et perd 3 PV (l'armure ne protège pas).

Doublé : la cible est Aveuglée (3 tours) (ne se cumule pas avec un effet ci-dessus).

Conditions : Orgueil +1 minimum.

Trouble : Perte d'1 point de SF par utilisation.

CEINTURE DE L'ÉPERVIER

Une belle ceinture de cuir solide ornée de motifs entrelacés et d'une boucle de fer.

Histoire : L'Épervier était un bandit de grand chemin qui a réussi à rallier des villages de paysans à sa cause, face au seigneur qui les affamait. Tous les rebelles furent pendus, et l'Épervier roué sous les yeux de ses anciens compagnons.

Effets : Cette ceinture donne à son porteur un +20% en DIS, MOU, SUR et TIR dans les bois et les forêts.

Conditions : Gourmand +1

Trouble : Test de VOL par jour pour ne pas céder à une crise de boulimie. Si la nourriture manque, le personnage deviendra agressif et perd 2 points de SF.

MASQUE DE FINN L'ESPION

Un masque de carnaval, en cuir avec un long nez.

Finn était un spécialiste du déguisement, une légende parmi les espions borenniens, qui a fut trahi par son employeur le Roi Rodryk, qui ne voulait plus de ses services car il en savait trop.

Effets : Ce masque permet de transformer à sa guise son visage et ses cheveux. Tant que le masque est porté, le porteur devient invisible et intangible et le visage de son porteur revêt l'apparence souhaitée.

Conditions : Trompeur +1

Trouble : Test de VOL chaque jour pour ne pas laisser place à une autre personnalité (au choix du MJ).

GANTS DE L'ÉTRANGLEUR DE KRAVOS

Des gants de cuir noir au liseré vert, solides et souples.

La cité de Kravos a vécu dans la peur pendant trois ans, craignant les multiples meurtres de l'Etrangleur de Kravos qui s'en prenait aux enfants. On ne l'a jamais retrouvé.

Effets : ces gants donnent un bonus de +10% au COM lorsque son porteur a au moins une main de libre. De plus, si le personnage saisit (bonus de R+) son adversaire, le personnage gagne +20% en FOR pour étrangler et ajoute donc 2 aux dégâts d'asphyxie.

Conditions : FOR 40+, Cruel +1 ou +.

Trouble : Perte d'1 point de SF par jour.

COURONNE DU ROI BALDER

Une couronne d'or finement ornementée et gravée de la devise du Royaume d'Arénil : « L'ordre et la paix ».

Le jeune Balder grimpa sur le trône à 14 ans, et se promit d'être bon et juste. Mais son oncle en décida autrement en lui inoculant une maladie rare, par le biais d'une tique achetée à un alchimiste. Balder mourut en quelques jours dans d'atroces souffrances.

Effets : cette couronne procure à son porteur +20% à tous les tests de SOC. Une aura de bienveillance émane du porteur.

Conditions : Généreux 0 ou +, Clément 0 ou +

Trouble : Test de VOL par jour pour ne pas être hypocondriaque et craindre la moindre sortie en extérieur. Si celle-ci est obligatoire, le personnage perd 2 points de SF par situation qui pourrait lui causer une maladie.

ÉPÉE DU FEU DE JUSTICE

Une épée longue à la lame noircie.

Cette épée fut l'arme de prédilection du Haut-Inquisiteur Sérénim, qui envoya au bûcher de nombreux criminels. Sérénim voulait purifier par le feu les bas-fonds de la capitale, à tel point qu'il provoqua volontairement un incendie dans les quartiers pauvres, qui engendra la mort de très nombreux citoyens.

Effets : cette épée a la capacité de s'enflammer. Cela ajoute 2 à ses dommages (dégâts : *FOR*+2) et cause des dégâts de feu.

Conditions : Loyal +1

Trouble : Test de VOL par jour pour ne pas céder à une pulsion pyromane.

LA BAGUE DE DAME TALYNA

Un anneau d'or serti d'une pierre bleutée.

Dame Talyna fut mariée à la fleur de l'âge à un vieux seigneur alcoolique qui la battait à la moindre occasion. Après des années de souffrance, et ne pouvant plus supporter son visage boursoufflé, elle se donna la mort en se défenestrant du haut du donjon.

Effets : la bague – portée à l'annulaire - permet de régénérer au rythme d'1PV par minute.

Conditions : femme, Chaste 0 ou +

Trouble : Frigidité. La porteuse de la bague ne peut plus regagner de SF avec un rapport sexuel.

BÂTON DE MARCHE DE SAINT ALARICK

Un grand bâton à l'extrémité noueuse.

Saint Alarick était un grand voyageur qui a prêché la bonne parole pendant des années et aidé les pauvres. On raconte qu'il cachait un passé un bien plus sombre, et que c'est pour expier ses péchés qu'il entreprit sa longue marche à travers les royaumes. Il se flagellait chaque soir.

Effets : Ce bâton de marche permet de ne pas ressentir la faim, la soif ou la fatigue tant que son porteur marche avec et que le bâton touche la terre à intervalles réguliers. Le voyageur devra tout de même dormir la nuit.

Conditions : Sobre +1

Trouble : Test de VOL chaque soir pour ne pas subir une crise et s'automutiler (-1 PV).

AMULETTE DE LA SORCIÈRE NOYÉE

Une amulette en cuivre, bosselée et sale, sur laquelle est gravé un visage humain.

On a oublié le nom de cette sorcière qui fut lestée et jetée dans un lac pour avoir fait tourné le lait des vaches. Lorsque le patriarche du village a remonté le corps de la Sorcière, il a découvert avec horreur le corps de sa fille et non celui de la Sorcière, enfuie.

Effets : l'amulette procure un bonus de +5% en MAG, et permet de détecter automatiquement toutes les sources de magie. L'amulette devient alors brûlante sur la poitrine du personnage.

Conditions : MAG 20%

Trouble : Hydrophobie



Des alliés animaux des mages.

GÉNÉRALITÉS

UN FAMILIER est un animal ordinaire auquel un mage a insufflé une énergie d'un domaine magique particulier. Cette énergie le lie à son maître jusqu'à sa mort, lui confère une intelligence humaine et des capacités magiques destinées à aider le mage. Son apparence en est alors altérée, et reflète le domaine magique qui lui est associé.

Cette section présente les différents types de Familiers, comment en posséder un, et leurs capacités.

Le tableau ci-dessous indique les animaux les plus courants concernant un domaine magique, ainsi que les changements esthétiques qui en découlent.

Domaine	Animaux couramment choisis	Aspect
Air	oiseaux et insectes volants	reflets argentés, parfois transparents
Eau	poisson, batracien, serpent d'eau	reflets bleutés, odeur marine
Feu	salamandre, fauve, dragonnet	reflets roux, odeur de feu
Terre	ours, biche, lapin, blaireau, insecte	reflets bruns ou verts, odeur de terre
Alchimie	chat noir, hibou, dragonnet	noire, huileuse
Illusions	serpent, chat, singe, araignée, renard	couleur changeante de jour en jour
Nécromancie	rat, chauve-souris, corbeau, araignée	grisâtre, noir, maladif, odeur de mort
Divination	hibou, chat, serpent, dragonnet	yeux jaunes
Enchantements	cheval, chèvre, chien, souris, âne	odeur douce, fleurie
Protection	colombe, faucon, cheval, chien, cerf	blanc immaculé
Mentalisme	chat, serpent, lézard, dragonnet	yeux vairons
Ombre	corbeau, chat noir, chien noir, rat, vipère	teinte noire
Guerre	cheval, chien, dragonnet, salamandre	reflets métalliques ou argentés
Voyage	chien, cheval, mule, âne	couleur changeante selon la saison
Animalisme	loup, lion, lynx, ours, aigle...	sauvage, yeux fous

VALEURS

Si les valeurs de l'animal ne sont pas indiquées dans le Livre II, voici un barème selon son gabarit :

Minuscule : COM 10/+40, PV 5

Petit : COM 30/+20, PV 10

Moyen : COM 35/+15, PV 15

Grand : COM 40/+10, PV 20

Très grand : COM 45/+5, PV 25

LE RITUEL

LE MAGE qui souhaite posséder un Familier doit d'abord trouver un animal qui ne soit pas effrayé ou agressif à son encounter. La façon la plus simple est d'approcher un animal domestique (chat, chien, souris, poule, cheval...) mais des animaux sauvages peuvent aussi se laisser amadouer par le magnétisme et l'aura mystérieuse d'un mage. De même, acheter un animal en cage sur un marché est une méthode tout à fait efficace.

S'il est tentant de prime abord de choisir un animal impressionnant (loup, lion, aigle...) il ne faut pas oublier que le familier, s'il est éloigné de son maître ne peut lui procurer son aide magique ou physique, et que la discrétion doit souvent primer dans les aventures. C'est pourquoi il est souvent bien plus judicieux d'opter pour un familier minuscule (une souris ou un insecte par exemple), ou un animal domestique (chien, chat, âne, cheval, poule...) que personne ne soupçonnera. Car si son Familier vient à mourir, le mage en paiera le prix fort (voir « Mort du Familier »).

Pour faire de cet animal son Familier, le mage doit procéder à **un rituel d'une nuit et dépenser 100 PX**.

Ce Familier sera lié au mage, et associé à un domaine magique connu de son maître. Il bénéficie d'une espérance de vie égale à celle du mage, et dispose d'une **capacité spéciale** (espion, bavard, gardien...).

Dépenser 50 PX supplémentaires permet d'ajouter une capacité au Familier (jusqu'à un maximum de *MAG* capacités).

Note : si le mage a le Talent « Compagnon Animal », et qu'il fait de son compagnon animal son Familier, le rituel ne lui coûte que 50 PX au lieu de 100, car un lien unique relie déjà les deux esprits.

Exemple : Silas souhaite depuis longtemps avoir un Familier. Après avoir amassé au cours de ses missions un pécule important, il achète enfin un faucon dressé

rubis sur l'ongle. Après une nuit d'un rituel éprouvant, il en fait son Familier (de l'Air). Il dépense 200 PX, et obtient donc pour son Familier trois capacités (100 PX +50 PX +50PX) : il décide que son Familier sera Énergétique (lié à ses sorts d'Air), Gardien, et Espion.

CAPACITÉS

LE FAMILIER maintient toujours **un lien télépathique avec le mage** : il peut comprendre les ordres de son maître et exprimer lui aussi ses émotions (peur, danger, joie, faim, soif...), **dans un rayon de *MAG* km**.

Ensuite, un familier dispose d'une voire plusieurs capacités magiques. Lors de sa création, vous pouvez la choisir ou la tirer au hasard en jetant un D10. En cas de doublon (capacité déjà acquise), rejetez le dé.

Note : On dit qu'un Familier est à proximité lorsqu'il est à moins de 100 mètres de son maître.

1- BAVARD

Le Familier bavard est **doué de parole** et peut tenir une conversation simple. Il peut délivrer des messages, conseiller son maître, raconter ce qu'il a vu ou commenter ironiquement les faits et gestes des personnages... Il peut être une attraction dans les contrées où la magie est acceptée (et donc rapporter de quoi payer les frais de voyage...) mais peut aussi être une source de problèmes s'il se met à parler au mauvais moment. Dans tous les cas, donnez-lui une voix reconnaissable : nasillarde, très grave ou très aigüe, avec un défaut de prononciation, très lente...

2- ÉNERGÉTIQUE

Le Familier énergétique est un réceptacle de pouvoir magique, qui nourrit son maître d'essence magique. Tant que le Familier est à proximité, **le mage peut lancer 1 sortilège et 1 tour de plus par jour**.

3- ESPION

Ce Familier est aussi bien éclaireur qu'espion. **Le mage lié à cet animal peut voir à travers les yeux de son Familier**, en fermant les siens. Cela lui coûte 1 point de Sang-froid par utilisation. Ainsi, espionner ses ennemis devient chose aisée car il peut envoyer son Familier en reconnaissance en toute discrétion. La capacité prend fin lorsque le mage rouvre les yeux (ou s'il est interrompu).



4- GARDIEN

Le Familier émet une énergie protectrice. Dès qu'il est à proximité de son maître, celui-ci **augmente sa protection de 2 points**.

5- MÉTAMORPHE

Le métamorphe permet au mage de **prendre la forme de son Familier, autant de fois qu'il le désire** (sans limitation de durée). Il faut que le Familier soit à proximité. Un mage attaché dans une pièce qui entend son Familier loup hurler, pourra se changer en loup et ainsi ne plus être tenu par les liens... La métamorphose ne comprend que le corps du mage, et pas ses vêtements ni son équipement.

6- MORTIFÈRE

Le Familier semble amener la Mort avec lui. Tant qu'il est à proximité, **tous les dégâts que cause son maître** (quels qu'ils soient : physiques, magiques...) **sont augmentés d'1 point**.

7- MYSTIQUE

Le Familier facilite en permanence le lancer de sorts de son maître. Tant qu'il est présent, **le mage obtient +1d10% pour les tests de MAG** liés au domaine magique du familier (le d10 est à lancer chaque jour).

8- RÉCONFORTANT

Le Familier émet une énergie rassurante et apaise son maître. Il peut se blottir contre lui, jouer, lui « faire la fête »... Tant que le Familier est à proximité, **le mage récupère 2 points de Sang-froid supplémentaires par jour**.

9- RÉSISTANT

Le Familier est particulièrement coriace. **Il gagne 5 PV et une protection de 2 et double son espérance de vie** (les Familiers Elfes peuvent donc atteindre 600 ans). Ainsi, même un insecte ou un rat, ne pourra être écrasé d'un coup de botte : sa résistance magique l'aura sauvé de la mort.

10- REVIGORANT

Le Familier émet une énergie curative qui soigne les blessures de son maître. Il peut lécher, ou se frotter contre ses blessures, voire produire un suc sur sa peau (dans le cas d'un crapaud ou d'un gros insecte par exemple). **Cela permet au mage de récupérer automatiquement 2 PV par jour**.

11- INVISIBLE

Le Familier est invisible aux Hommes, mais pas aux animaux ou aux créatures magiques (golems, mort-vivants, démons...). Il peut donc évoluer en ville sans se faire remarquer, et cela peut permettre à un mage de se déplacer avec un animal dangereux comme un loup sans se faire arrêter sur le champ.

Cette capacité n'est accessible qu'aux animaux de taille minuscule, petite ou moyenne.

Le Familier redevient visible dès qu'il attaque, mais bénéficie de l'attaque surprise.

12- RÉGÉNÉRATION

Le Familier récupère 2 PV/tour.

13- ÉTHÉRE

Le Familier est un fantôme uniquement visible par le mage. Il ne peut donc pas agir sur le plan physique, mais peut donc être auprès de son maître en toutes circonstances.

14- SORT FÉTICHE

Tant que son Familier est à proximité, le maître bénéficie du Talent « Sort fétiche » sur un sortilège spécifique.

15- COMBATTANT

Le Familier gagne +10 en COM et +2 à tous ses dégâts.

NOUVELLES CAPACITÉS

Le Familier peut gagner de nouvelles capacités au cours de sa vie (sans dépasser le maximum de *MAG* capacités) mais celles-ci coûteront au mage 100 PX pour chaque capacité supplémentaire, au lieu des 50 PX normalement requis lors de sa création.

COMPORTEMENT

Le Familier dispose de sa personnalité propre, mais il est dévoué à son maître. Il lui rendra ainsi service et pourra se battre pour lui en cas de danger.

Les Familiers n'ont pas peur du feu et ne sont pas contraints de fuir lorsqu'ils ont perdu la moitié de leur Vitalité.



MORT & FAMILIER

SI LE FAMILIER vient à mourir, le choc psychologique lié à sa perte entraîne un test de Folie pour le mage. Tous les PX investis dans son compagnon sont perdus, et il devra attendre un an avant d'avoir un nouveau Familier.

Le mage peut à tout moment dépenser un point de Destin définitif pour sauver son familier de la mort.

Un mage ne peut avoir qu'un seul Familier à la fois.

Si le mage meurt, mais pas le Familier, celui-ci peut se mettre au service de la famille du mage (ses enfants, sa fratrie...) et ainsi rester fidèle à son sang. Si le mage n'a pas de famille, ou si elle n'est pas accessible, le Familier retrouve sa liberté et perdra en un an toutes ses caractéristiques magiques (longévité et capacités).



Le duel thaumaturgique.

PRÉSENTATION

UN MAGE peut en défier un autre dans un duel magique appelé le **certamen**. Ce rituel prend place dans un cercle ésotérique d'environ cinq mètres de diamètre tracé sur le sol qui permet aux mages d'entrer en contact avec l'énergie mystique de leur adversaire. **Dans un certamen, aucun sort n'est lancé. Les mages opposent leur énergie pure pour s'attaquer à la Vitalité de leur adversaire.**

LE DÉFI

Pour lancer un certamen, les mages peuvent défier leur adversaire de façon classique ou prononcer une formule très connue des mages et qui provoque immédiatement le silence et le respect dans une assemblée de connaisseurs.

En voici les termes (en alexandrins) :

*Tu prétends être mage, que ton âme est plus forte
Arme-toi de courage et voyons qui l'emporte !*

Refuser un certamen est une humiliation qui cause la perte de (1 + Orgueilleux) points de Sang-froid.

Ainsi un PJ Humble +1 ne perdra aucun point de SF s'il décline ce duel.

UN TEST D'OPPOSITION

Concrètement, le certamen se déroule comme un combat qui oppose la compétence Magie au lieu de la compétence Combat. Chaque round, procédez à un **test d'opposition de MAG/MAG**.

DÉGÂTS

Le gagnant du round inflige à son adversaire une perte de **RU + *VOL*** dégâts psychiques.

PROTECTION

La **protection mystique du mage est égale à son *VOL***. Certains objets magiques fournissent une protection mystique : celle-ci s'ajoute à la protection mystique de base du mage.

Comme dans un combat, les dégâts minimums sont de 1, malgré les protections.

PRÉCISIONS

Tout personnage qui dispose d'un score positif en MAG peut participer à un certamen : du rebouteux de village au mage de guerre, en passant par un Initié ou même un dragon !

TACTIQUES

Comme d'habitude pour les tests d'opposition, les tactiques peuvent être utilisées :

En force (1 Désavantage, Dégâts +*VOL*) : le mage tente une déflagration brutale d'énergie, quitte à se mettre en danger lui-même. Il subit 1 Désavantage mais ajoute une nouvelle fois son *VOL* aux dégâts s'il remporte le round.

Efficace (-) : c'est la tactique standard. Le mage tente de percer la défense de son adversaire tout en restant prudent face aux attaques.

En finesse (1 Avantage, Dégâts /2) : le mage multiplie les attaques magiques mineures pour que son adversaire soit submergé. Il gagne 1 Avantage mais ses dégâts sont divisés par deux en cas de victoire.

Défense totale (2 Avantages, Dégâts =0) : le mage tente de gagner du temps et se protège en « laissant passer l'orage ». Il gagne 2 Avantages mais n'inflige aucun dégât en cas de victoire.

Feinte (chifoumi, 1 Avantage en jeu) : le mage tente une distraction ou une ruse dont il a le secret pour gagner 1 Avantage. Le joueur fait un rapide chifoumi (*pierre-feuille-ciseaux*) avec le MJ. Le gagnant obtient 1 Avantage ce tour-ci. En cas d'égalité, personne ne gagne d'Avantage.

Visée (1 Désavantage, protection =0) : le mage tente de trouver la faille dans l'armure mystique adverse. Il écope d'1 Désavantage, mais s'il remporte le round, la protection adverse est réduite à 0.

Exemple : Après bien des aventures, Silas est défié par un sorcier arrogant du nom de Thiborus le Vil. Encouragé par ses compagnons, Silas accepte le défi. C'est dans une clairière à l'abri des regards que le duel a lieu. Deux apprentis-sorciers au service de Thiborus le Vil tracent un cercle pendant que celui-ci fait les cent pas. Silas, lui se contente de fermer les yeux et essaie de faire le vide pendant que ses compagnons lui prodiguent toutes sortes de conseils idiots, comme boire une bonne rasade d'alcool ou « viser les parties »...

Silas et Thiborus le Vil entrent dans le cercle. Sans perdre de temps, le MJ décrit la concentration intense du mage, et demande un test d'opposition au joueur. Thiborus a 60 en MAG (MODO de -10) et 55 en VOL. Silas a progressé en MAG et a aujourd'hui 53%. Avec le MODO cela lui donne 43% de remporter un round.

*Le joueur dépense 2 points de Sang-froid pour gagner 1 Avantage (il revient à 53%). Il décide de mettre toutes les chances de son côté en optant pour la tactique « En finesse », ce qui lui donne 1 Avantage supplémentaire : il monte à 63%. Il lance les dés et obtient... 64. Quelle plaie ! L'énergie de Thiborus le projette au sol et lui cause 9 points de dégâts (RU de 4 + 5 du *VOL* de Thiborus). Silas applique sa protection de 4, et perd 5 PV au total.*

Il se relève car il n'a pas dit son dernier mot.

RÈGLEMENTS

Le certamen est normalement un duel d'énergie qui, malgré les étincelles, la fumée et les chocs, ne provoque que des dégâts psychiques. Pourtant, il est possible de demander un « duel de sang », où l'énergie déployée sera bien plus meurtrière. Comptez alors les dégâts comme des dégâts physiques ou des dégâts de feu.

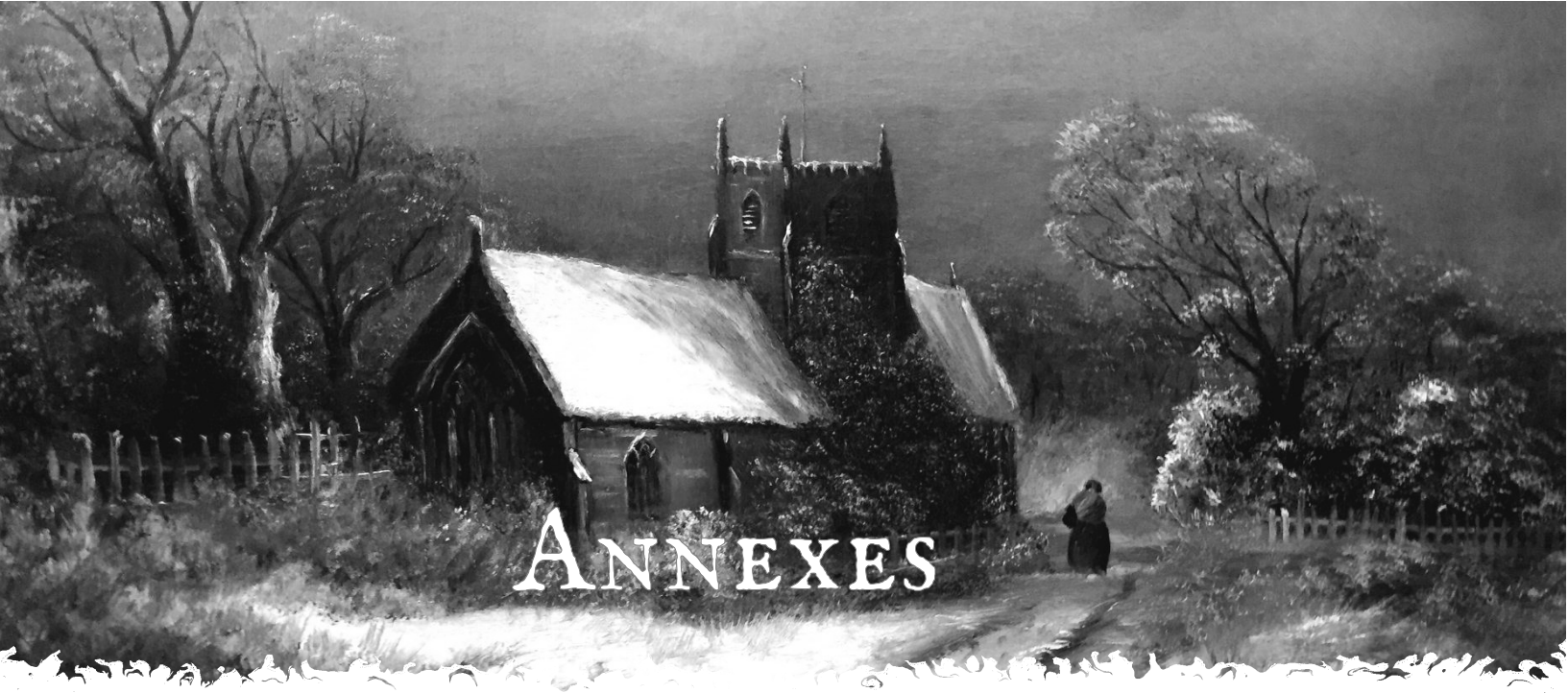
De même, certains certamen sont organisés différemment selon les contrées et les coutumes des mages régionaux. Voici quelques exemples :

- ♦ **Temps limite** : le duel est effectué en 5 tours maximum. Si aucun mage n'obtient une victoire nette, alors il n'y a pas de vainqueur, mais l'honneur de chacun est sauf.
- ♦ **Récompense** : en plus de son honneur, le mage doit mettre un objet en jeu. Il peut s'agir d'une somme d'argent, d'un objet particulier (magique ou non), de quelques pages de son grimoire (un sort), de son serviteur...
- ♦ **Public** : le duel est effectué lors d'un tournoi ou sur une grand-place qui accueille un public nombreux. Ici, le mage « populaire » (préféré du public) reçoit un bonus de 5% au premier tour. Des paris sont aussi organisés. On ne trouve généralement ce genre de démonstrations que dans l'Archipel du Bélier, au Rivden, à Libreterre ou dans les Sarrances.





ANNEXES



Quelques listes utiles en cours de jeu.

COÛT DE LA VIE

VOUS TROUVEREZ dans cette section des listes de biens et services courants, avec leur prix.

Pour faire simple, 1 pièce d'or (PO) vaut 10 pièces d'argent (Pa), et 1 pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (Pc). Il existe également des « hautes pièces d'or » qui valent 10 po.

En réalité, les cours changent souvent et une monnaie lointaine du fin fond de l'Empire perdra une bonne partie de sa valeur dans une cité Sélénite. De même, les salaires au Rivden ne sont pas les mêmes que dans la Sainte Papauté (ils vont du simple au triple...). Mais vous êtes là pour vivre une aventure et non pour un cours de finance médiévale.

S'il est peu probable que vous fassiez des comptes d'apothicaire pendant vos parties, il y aura toujours un joueur pour vous demander « Combien coûte une chambre d'auberge ? Et un chapeau ? » et vous rendre la vie impossible. Consultez alors cette page pour lui fournir une réponse crédible.

Doublez ou triplez les prix pour des articles luxueux ou difficiles à trouver dans la région.

Concernant les armes de mêlée, les armes de tir et les armures, consultez les tableaux des armes dans les règles de combat avancées.

MONNAIES

Voici les termes courants et leur dénomination dans les XIII Royaumes et l'Empire

	XIII Royaumes	Empire
Haute pièce d'or	Livre d'or	Tsarine
Pièce d'or	Écu	Couronne
Pièce d'argent	Sou	Rouble
Demi pièce d'argent	Maille	-
Pièce de cuivre	Denier	Kopek

CHANGER SON ARGENT

Les noms des monnaies et leur apparence diffèrent selon les Royaumes, et il est rare qu'un commerce accepte des monnaies étrangères. C'est pourquoi il faut faire appel à des changeurs lorsqu'on arrive dans une région qui n'utilise pas la même monnaie. Un changeur prend une commission de 5% des sommes qu'il échange et on en trouve dans tous les grands marchés.

AUBERGES & TAVERNES

Repas frugal	1pc
Repas copieux	2pc
Repas de fête	1pa
Étable (cheval) + foin	1pc
Nuit (étable)	1pc
>Niveau : pauvre +1 PV/SF toutes les deux nuits	
Nuit (salle commune)	5pc
>Niveau : ordinaire +1PV/SF par nuit	
Nuit (chambre d'auberge)	1pa
>Niveau : aisé +2 PV/+1SF par nuit	
Nuit (chambre luxueuse)	4pa
>Niveau : riche +2 PV/SF par nuit	
Nuit (palais)	1 po
>Niveau : princier +2PV/SF par nuit	

NOURRITURE ET BOISSONS

Bière, 1/2 litre	1pc
Douzaine d'œufs	1pc
Épices, pincée	5pc
Grain pour cheval	1pc
Légumes, fruits, 1 kilo	1pc
Poulet	1pc
Rations séchées, 1 semaine	5pc
Viande de mouton 1 kilo	2 pa
Viande de porc 1 kilo	1 pa
Viande de vache 1 kilo	3 pa
Vin, bon, 1/2 litre	4 pc
Vin, piquette, 1/2 litre	1pc

VÊTEMENTS

Bonnet	2pc
Bottes basses	1pa
Bottes hautes	2pa
Braies	1pa
Cape	5pa
Ceinture de laine	2pc
Ceinturon	2pa
Chapeau de paille	2pc
Chapeau de feutre	1pa
Chapeau extravagant	8pa
Chausses	2pa
Fourrures (hermine)	8pa
Laine (/mètre)	3pa
Lin (/mètre)	1pa
Manteau chaud	4pa
Manteau d'apparat	2po
Pèlerine	3pa
Robe de paysanne	1pa
Robe de citadine	2pa
Robe à la mode, noble	1po
Sabots	4pc
Sandales	2pc



BIJOUX

Anneau d'or	2po
Anneau d'or et rubis	4po
Collier de perles	3po
Bracelet d'or	3po

VOYAGE ET OBJETS DIVERS

Balle de jongleur	2pc
Brosse à cheveux	5pc
Chapelet de prière	1pa
Corde, 15 m	3pa
Couverture	2pa
Dé à jouer en os	5pc
Eau bénite/maudite, fiole	1pa
Ficelle, 10m	5pc
Jeu de cartes	1pa
Livre, grand	8pa
Livre, petit	3pa
Masque de comédien	1pa
Miroir en argent, petit	1po
Symbole sacré, en argent	1po
Symbole sacré, en bois	2pc
Symbole sacré, en fer	1pa

CONTENANTS

Boite en fer	2pa
Bourse	2pc
Carquois pour 10 carreaux	15pc
Carquois pour 12 flèches	1pa
Chope de fer	1pa
Coffre en bois	5pa
Etui en cuir (parchemin)	2pa
Fiole, 2ocl	5pc
Gourde	5pc
Panier en osier	2pc
Sac à dos	8pc
Sac, grand	3pc
Sac, petit	2pc

ECLAIRAGE

Bougie, chandelle	0,5 pc
Briquet avec pierre et mèche	5pc
Huile, flasque, 1/2 litre	2pc
Lanterne à capuchon	5pa
Lanterne à faisceau	1po
Torche	1pc

ÉCRITURE

Crayon, mine de plomb	5pc
Encre	1pa
Livre vierge	2pa
Main de papier (20 feuilles)	1pa
Parchemin	2pc
Plume	0,5pc

ESCLAVES

Adolescent, mignon	6po
Ancien soldat blessé	2po
Colosse orquin	7po
Enfant sale	1po
Érudit (sait lire et écrire)	6po
Guerrier apte au combat	6po
Jeune beauté	8po
Jeune travailleur	4po
Mage, alchimiste	20po
Vagabond encore vigoureux	3po
Vieux paysan mal-en-point	5pa

MONTURES, ANIMAUX

Caparaçon, barde	6po
Chien de garde	1pa
Chien de chasse	2pa
Cheval de guerre	10po
Cheval de selle	4po
Cheval de trait	2po
Destrier	20po
Faucon dressé	30po
Mule	5pa
Pigeon voyageur	5pa
Selle et harnais	2pa

MUSIQUE

Cornemuse	3pa
Flûte	5pc
Frestel (flûte de pan)	7pc
Guiterne	2pa
Harpe	5pa
Luth, mandoline	2pa
Sacqueboute	2pa
Tambour	1pa
Vièle à roue	3pa
Vièle de gambe	3pa

OUTILS

Hameçon + ligne de crin	1pc
Gros clou	0,5pc
Marteau	8pc
Outils de maçon	1pa
Outils de voleur (crochets)	5pa
Pelle	2pc
Perche, 3 mètres	5pc
Pioche	1pa
Piton en fer	1pa

SALAIRES MOYENS, RENTES (PAR JOUR)

Artisan	1pa
Domestique	2pc
Garde	5pc
Manouvrier	1pc
Marchand	4pa
Marin	3pc
Mercenaire, convoyeur	1pa
Noble (petit)	4pa
Noble (haut)	1po
Paysan	2pc
Serf, journalier	1pc

SERVICES

Apothicaire	1pa
Arracheur de dents	5pc
Avocat	5pa
Blanchisseuse	1pc
Cocher	1pc/km
Crieur public	1pc
Cuisinier	5pc
Dentellière, couturière	2pc
Falot	2pc
Forgeron	1pa
Garde du corps	1pa
Maréchal-ferrant	4pc
Médecin	5pa
Péage	1pc
Prostituée	5pc
Sage-femme	4pc
Scribe	2pc
Traversée en bateau	1pc/km

ENCOMBREMENT

UN PERSONNAGE ne peut pas transporter autant d'objets qu'il le souhaite.

La façon la plus simple est de régler cette question *en toute logique* et de façon narrative, sans aucune règle. On porte au maximum sur soi une arme à la ceinture, une armure, une dague, sa bourse et quelques objets dans un havresac, voilà tout.

Cependant, certains meneurs de jeu sont suffisamment masochistes pour s'infliger des règles d'encombrement, et réclament une mécanique pour fixer aux joueurs une limite de poids transportable selon le gabarit des personnages. La règle ci-dessous est écrite pour eux.

POIDS TRANSPORTABLE

Un personnage peut transporter sur lui (FOR/5) objets sur lui.

- ♦ Est considéré comme **un** objet : une arme, un bouclier, un livre, un instrument, une corde, un grappin, une lanterne, une torche...
- ♦ Une arme lourde, une armure lourde ou un objet encombrant compte pour **deux** objets.
- ♦ Les vêtements, les bijoux et la menue monnaie ne compte pas dans la limite, mais une bourse bien remplie avec une cinquantaine de pièces compte pour un objet.
- ♦ Un sac compte pour un seul objet mais permet d'en transporter trois à l'intérieur.

Exemple : Balthazar a une FOR de 37. Il peut transporter sur lui jusqu'à 7 objets. Il a des vêtements bourgeois et une bourse (poids : 0), une épée (1), une dague (1), un pourpoint de cuir (1), et dans son sac (1) : un nécessaire d'écriture, une corde et un grappin. Il a donc une valeur d'encombrement de 4.

LIMITE DÉPASSÉE

Un personnage peut dépasser son poids transportable jusqu'à *FOR* objets, mais il est Affaibli. Il ne peut pas en porter davantage.



NOMS COURANTS

GARDER UNE LISTE de noms à portée de main est un des nombreux « trucs de MJ » toujours utile en cas d'improvisation. Les noms permettent de fournir en un mot une épaisseur au personnage. Montrez également ces listes aux joueurs lorsqu'ils créent leurs personnages et doivent choisir un nom, cela en aidera sûrement plus d'un.

Note : le nom d'un sang-mêlé dépend bien sûr de ses parents et du lieu où il a grandi. Un orquin élevé par des humains n'aura pas de nom gobelinoïde, mais un nom humain.

ELFES

MASCULINS : Aleris, Almidor, Alrénis, Anandil, Aolis, Arthenir, Avendiel, Calemdor, Caméris, Cerimond, Corymnor, Daloril, Dorenim, Eldorin, Elrindel, Erghel, Ethalin, Faethyn, Fanélyn, Filindel, Hovelin, Iril, Jadriel, Jovandor, Kheldril, Kyllin, Kyriondil, Laeris, Ladriel, Linaën, Lörenar, Lysandir, Lyvandar, Mélandor, Méloril, Météril, Nethelvin, Nevelluin, Ryvellin, Selandir, Talmaris, Tanaelin, Tanelyr, Terianis, Thaniel, Thauvaël, Valakel, Vaneriel, Vaneril, Vareldin

FÉMININS : Almiria, Amaldoria, Amiala, Amrilina, Aryë, Beliae, Briannen, Brimen, Brindina, Calethina, Calilwen, Calith, Delynd, Demariyen, Doriela, Dorinia, Elonnae, Erdelina, Ethalina, Evelind, Faelynd, Fanelya, Farelith, Gloryenn, Isarina, Jadriella, Kaelith, Lyniala, Lyvianna, Madrierith, Melandina, Melorien, Myrillë, Nosaldia, Numaliel, Oenind, Onadrien, Ryvelith, Selantia, Silnae, Sinalith, Talmæ, Tarisia, Tynella, Vadelen, Vaeliel, Vaelith, Vannerind, Velaïth, Ymalwen

GOBELINOÏDES

MASCULINS : Arvak, Azabrog, Bashag, Boghak, Corgak, Dagzog, Dorgash, Drommok, Durzhum, Durzol, Ermug, Fandhag, Fargad, Gorkad, Graghed, Grakhlag, Kalog, Kirzol, Kogzol, Kouzog, Kurz, Magduk, Marhzug, Markub, Morghed, Mourkhad, Nargad, Ooldahg, Oorkhub, Oorzol, Parurk, Rigahk, Roshrag, Shagrol, Sharkub, Sharurk, Shaznog, Shorgad, Urzol, Valduk, Vardol, Varzhum, Vazog, Vorghag, Vorkag, Vrarag, Zalkhed, Zamog, Zuhgan, Zulkad

FÉMININS : Arvakia, Azabrogi, Bashagia, Boghakia, Corga, Dagzogi, Dorgashia, Drommoka, Durza, Durzhumi, Ermuga, Fandha, Fargadi, Gorka, Grag-

hedi, Grakhlaga, Kaloga, Kirzol, Kogzola, Kouzogi, Kurza, Magdukia, Marhzuga, Markub, Morghedia, Mourkhedia, Narga, Ooldahgi, Oorkhub, Oorzola, Parurka, Rigahkia, Roshragi, Shagrolia, Sharkub, Sharurkia, Shaznogi, Shorga, Urzola, Valduki, Vardoli, Varzhuma, Vazogi, Vorgha, Vorkagi, Vvara, Zalkhedia, Zamogia, Zuhga, Zulka

HUMAINS

Ces prénoms sont anciens et datent de l'antiquité, on peut les retrouver partout en Thalios. Les prénoms spécifiques à certains pays sont indiqués ensuite.

MASCULINS : Abelann, Alden, Auris, Balian, Balion, Bardik, Beleris, Boren, Bran, Braxus, Brianon, Cael, Calios, Coréus, Darian, Dario, Delvas, Dinas, Djern, Errain, Filvan, Galid, Galien, Hazellias, Holrik, Issel, Jalko, Jir, Joran, Kandjar, Laurin, Lizyo, Lorn, Lothar, Mandias, Obel, Occlinn, Orlainn, Pereym, Rodrick, Rovhal, Sagreval, Silas, Thelinos, Thorgerm, Valedan, Valkyr, Varko, Vornan, Yvin

FÉMININS : Adaïre, Aïlis, Améline, Anwen, Aryline, Ashaël, Azilia, Bélora, Beonyse, Cadilia, Calise, Caythlinn, Cécinia, Damaé, Deïna, Délianne, Dorianne, Drivelys, Dryla, Ellin, Eoline, Esterel, Evan-na, Hazel, Iris, Isleen, Jaïda, Jémîna, Jyna, Kaeli, Kailyn, Karilda, Kerylin, Laïna, Leocina, Liwen, Lonna, Lynaïs, Lynelle, Meliana, Nalys, Nolyn, Shanael, Shauna, Shynnae, Thalia, Tianna, Tya, Vama, Zyna

BORENNIE

MASCULINS : Adalgis, Adalrik, Ademar, Aimeric, Aimersende, Alarik, Albérik, Alrik, Amaury, Anfray, Archibald, Arduin, Arnald, Arnoul, Arnvald, Asselin, Aubert, Aubourg, Aymar, Baudry, Beowulf, Berthold, Conrad, Didrik, Evrard, Ewald, Frobert, Fulrad, Godrik, Gunther, Hamelin, Harald, Harold, Heinrich, Hildéric, Hubert, Humbert, Hunéric, Jurgen, Knut, Karl, Ludwig, Manfred, Oswald, Othon, Philbert, Ragnar, Richer, Rolf, Sarus, Siegfried, Tancred, Toriak, Wandrille, Werner, Wilfried, Wisimar, Wolfgang, Wolfram, Willhelm, Wulf, Wulfran, Wulfar

FÉMININS : Adélaïde, Adèle, Aldegonde, Alix, Aloïs, Astrid, Aubrée, Auda, Bathilde, Berthe, Berthild, Brünhild, Brunimonde, Brunissende, Dagmar, Elvir, Elfried, Ermeline, Ermengarde, Germonda, Gersende, Gertrud, Gudrun, Gunda, Helesinde, Hildebrand, Hildebold, Hildegard, Imgarde, Ingelbald, Ingrid, Isembard, Isolde, Kunigonda, Lydwine, Mauger, Sigrid, Siegrun, Sighild, Walburga, Waltraud, Wivine

DORAGNE

MASCULINS : Ambrosio, Anselmo, Anton, Antonio, Arias, Beltrane, Bernaldino, Blasco, Carlos, Cornieles, Cosme, Diego, Felipe, Ferrer, Fulgencio, Garaça, Guillen, Gutirre, Henrrique, Hernando, Jayme, Juanes, Larnaz, Lope, Lucon, Luys, Mendo, Pablo, Ramon, Salazar, Savastian, Suero, Tristàn, Vernaldo, Ximon, Ynigo

FÉMININS : Alatara, Aldonsa, Aldorisa, Ana, Andrea, Argeda, Aularia, Barbera, Barbola, Beatriz, Brigida, Catalyna, Caterina, Costança, Eguale, Florinda, Gracia, Guiomar, Ines, Joana, Juliana, Leonor, Lopisa, Loreta, Luysa, Mancia, Mariana, Marina, Orastriosa, Quiteria, Sancha, Teresa, Viana, Vicenta, Ypola, Ysabel

FALCOGNE, JÜJ

MASCULINS : Albertin, Albin, Alphonse, Andri, Anton, Arnould, Arthurn, Audouin, Auffroy, Augé, Auguste, Balthazar, Barthélémy, Bellus, Béranger, Célestin, Côme, Crespín, Domin, Edman, Emery, Estienne, Evrardus, Florimond, Gamelet, Gaspard, Gervesot, Gobin, Gracien, Guérinet, Guillot, Gustave, Hebertus, Hector, Heliot, Hemeritus, Horace, Hubert, Huchon, Innocent, Isembart, Isidore, Jacobus, Jacotin, Jacques, Lambert, Landricus, Léon, Léopold, Ligier, Louys, Loyset, Luquin, Lyebault, Octave, Odo, Ogier, Poncellet, Radulfus, Raymondin, Rogerin, Rolin, Romuald, Scipion, Senestre, Simonet, Tassin, Thevot, Valère, Valérian, Zéphirin

FÉMININS : Abéline, Adéline, Anastasie, Bélinda, Bérénisse, Berthilde, Blanche, Blandine, Blondine, Constance, Corantine, Cybelle, Dahlia, Dulcina, Emeline, Emerise, Ernestine, Eugénie, Florette, Georgelle, Gloria, Hermine, Irma, Isolde, Jémeline, Joalie, Laureline, Leonor, Linette, Loïse, Lorette, Lorine, Ludmilla, Madeleine, Marguerite, Mélusine, Nellie, Perrine, Prudence, Rosalie, Rose, Rosie, Sélène, Valériane, Violette, Yacinthe, Yvoline, Zéphirine

SÉLÉNIE, SAINTE PAPAUTÉ

MASCULINS : Agnolino, Albizzo, Ambrogio, Amerigo, Amilcare, Armando, Arturo, Bartolomeo, Benvenuto, Bernardo, Bertino, Bonaguida, Cambino, Camillo, Chimenti, Cione, Corrado, Corso, Domenico, Edmondo, Ennio, Ernesto, Eugenio, Ferdinando, Geri, Iacopo, Ippolito, Gino, Gioacchino, Gregorio, Guglielmo, Ignazio ; Lapo, Leandro, Leonardo, Leonello, Lorenzo, Manno, Mario, Marsilio, Ottavio, Romeo, Salvestro, Saverio, Sinibaldo, Strozza, Teodoro, Vittorio

FÉMININS : Adrianna, Agnella, Agnese, Alessandra, Bartola, Beatrice, Bella, Bianca, Cassandra, Caterina, Ciosa, Cosima, Druda, Elena, Faustia, Fiametta, Florenza, Foscarinna, Gaspara, Gemma, Ginevra, Ipolitta, Isabella, Isadora, Isotta, Lucrezia, Maddalena, Mela, Moresina, Nencia, Nezetta, Paola, Pellegrina, Olimpia, Renata, Stella, Tessa, Tita, Tullia, Violante, Vittoria

EMPIRE

MASCULINS : Aleksandr, Aleksei, Anatoli, Andrei, Borislav, Borya, Daniil, Demyan, Dima, Dimitri, Faddey, Feodor, Foka, Gavril, Grigory, Grisha, Igor, Ilari, Iosif, Irinei, Ivan, Kirill, Kolya, Konstantin, Kuzma, Lazar, Leonid, Lyov, Makar, Matvey, Melor, Mikhail, Miroslav, Mitya, Naum, Nikita, Nikolai, Oleg, Piotr, Rhodya, Rurik, Sergei, Vadim, Vassily, Varlam, Yuri, Viktor, Vladislav, Vladimir, Zhakar

FÉMININS : Agata, Aleksandrina, Alisa, Anastasiya, Angelina, Ania, Dunya, Elena, Esfir, Eva, Faina, Fedora, Galya, Gavriila, Inna, Irina, Ivanna, Katerina, Katinka, Kira, Klava, Lana, Kseniya, Larisa, Lidiya, Masha, Natalya, Natasha, Nina, Oksana, Olga, Polina, Raya, Sofya, Sonya, Sveta, Talya, Tamara, Tanya, Tasha, Tatyana, Uliana, Ustinya, Valentina, Valeriya, Varya, Vera, Yelena, Zanna, Zoya

NAINS

MASCULINS : Baldarim, Balnur, Bardund, Bhalmand, Brandor, Branidam, Branmir, Brogi, Brummi, Dalrig, Dridam, Dromni, Duln, Dulrig, Durgann, Dwalim, Dwili, Errund, Ghim, Girhni, Gorim, Grahlumir, Grendor, Grimnor, Grimyl, Grindur, Higrun, Hjoldram, Hjolrig, Hjuladar, Jorthund, Kazadrim, Kelemdar, Keredam, Kolrim, Korund, Melgrim, Moradur, Muromir, Olmund, Orim, Ornomir, Regor, Rignor, Rohmir, Thorgrim, Thorm, Thulnor, Tirnor, Valdrun

FÉMININS : Avonmora, Bonni, Boradina, Boria, Branwyn, Brelundinn, Bridinn, Brietta, Broghilda, Bryna, Cerdwyn, Cordelia, Cormida, Corri, Cymreig, Dania, Dolgura, Dunhilda, Durrinn, Elanni, Erinn, Friga, Gaïra, Gibarta, Gimlona, Gordania, Gormly, Grizela, Gweneth, Gwyndolen, Iorwenn, Jennava, Kalirinn, Katalyn, Kazadrilla, Kirillia, Malmiri, Moïra, Myma, Nelda, Nuala, Olka, Onora, Rhosyn, Rigna, Sigrid, Sigrun, Tullia, Valdrunia, Vanira

GALERIE DE PNJ

VOICI LES VALEURS de PNJ typiques. Inutile de leur adjoindre une feuille de personnage complète : leur **profil est réduit au minimum pour une utilisation optimale en jeu**. On présente donc un exemple de description, sa compétence Combat, ses dégâts **précalculés** (le *FOR* est déjà compris pour que vous n'ayez pas à y penser), ses tactiques favorites, et ses compétences principales. Si une compétence manque à l'appel, elle est égale à 35% (ou 00 pour la Magie).

AUBERGISTE, TAVERNIER

Bien portant, large sourire et barbe courte.

COM 35/+15 Init : 10 Prot : 0 PV : 10

DG : Gourdin RU+2

En force : COM 25/+25 - Bonus DG +3

Comp : CNS 40, END 45, HAB 40, MOU 30, PER 40, SOC 45

BRIGAND, BANDIT

Les cheveux sales, les dents cassées, ses habits sont couverts de terre.

COM 35/+15 Init : 10 Prot : 2 (brigandine) PV : 10

DG : Gourdin RU+2, Épée RU+3

En force : COM 25/+25 - Bonus DG +3

En finesse : COM 45/+5 - DG/2

Comp : CNS 25, DIS 40, MOU 40, SUR 40

GARDE, SOLDAT

De bonne taille, la moustache fournie, son blason arbore l'emblème de la ville.

COM 40/+10 Init : 11 Prot : 2 (cuir) ou 4 (mailles)

PV : 12

DG : Gourdin RU+3, Hallebarde RU+5

En force : COM 30/+20 - Bonus DG +4

En finesse : COM 50/0 - DG/2

Comp : DIS 30, END 40, FOR 40, PER 40

MARCHAND

Richement habillé, souriant, il manipule ses objets avec précaution.

COM 25/+25 Init : 7 Prot : 0 PV : 9

DG : Poignard RU+2

Défense totale : COM 45/+5 - Aucun dégât

Comp : CNS 45, END 30, FOR 30, HAB 45, MOU 25, SOC 60

NOBLE, CHEVALIER

Grand aux cheveux longs, la mâchoire carrée et l'épée au fourreau.

COM 45/+5 Init : 7 Prot : 5 (mailles et bouclier) PV : 13

DG : Épée longue RU+4

En force : COM 35/+15 - Bonus DG +4

En finesse : COM 55/-5 - DG/2

Comp : DIS 25, END 40, FOR 45, TIR 40, VOL 40

NOBLE, COURTISAN

Les traits fins, un nez aquilin, il arbore de beaux habits de couleurs vives et un sourire hypocrite.

COM 30/+20 Init : 9 Prot : 0 PV : 9

DG : Épée d'apparat RU+2

En finesse : COM 40/+10 - DG/2

Déf. totale : COM 50/0 - Aucun dégât

Comp : CNS 50, END 30, FOR 30, SOC 50

MOINE

Le crâne tonsuré, il porte une soutane rapiécée et un crucifix autour du cou.

COM 30/+20 Init : 8 Prot : 0 PV : 10

DG : Mains nues RU+1

Déf. totale 50/0 - Aucun dégât

Comp : CNS 50, MOU 25, SOC 40, SUR 40, VOL 40

PAYSAN

Petit, bourru, le front bas, son pantalon est sale et ses ongles noirs.

COM 35/+15 Init : 9 Prot : 0 PV : 10

DG : Couteau RU+2, Fourche RU+3

En force : COM 25/+25 - Bonus DG +3

Comp : CNS 30, HAB 40, SOC 30, SUR 40

SALTIMBANQUE

Flutiste aux habits colorés.

COM 35/+15 Init : 11 Prot : 0 PV : 9

DG : Poignard RU +2

En finesse : COM 45/+15 - DG/2

Déf. totale : COM 55/-5 - Aucun dégât

Comp : HAB 45, MOU 50, SOC 45

VOLEUR, TIRE-LAINE

Jeune, les cheveux en bataille, les genoux écorchés.

COM 30/+20 Init : 11 Prot : 0 PV : 9

DG : Couteau RU+2, Fronde RU+2

En finesse : COM 40/+10 - DG/2

Fronde : TIR 35

Comp : CNS 30, DIS 50, FOR 30, HAB 40, MOU 50

APPRENTI-SORCIER

Jeune rouquin à l'air absent.

COM 30/+20 **Init** : 9 **Prot** : 0 **PV** : 9

DG : Bâton RU+2

Déf. totale : COM 50/0 – *Aucun dégât*

Comp : CNS 45, END 30, FOR 30, MAG 40, PER 30

Spécial : Magie (4 sortilèges et 4 tours)

ARCHER ELFE

Chasseur Elfe au visage peinturluré.

COM 40/+10 **Init** : 12 **Prot** : 1 (cuir) **PV** : 9

DG : Arc RU +2, Épée courte RU +2

En finesse : COM 50/0 – DG/2

Comp : CNS 30, END 30, FOR 30, MOU 40, PER 40,

SUR 45, TIR 50, VOL 30

GARDE DU CORPS OGRIN

Massif, chauve et vif.

COM 50/0 **Init** : 10 **Prot** : 3 (cuirasse) **PV** : 16

DG : Hache RU+5

En force : COM 40/+10 – *Bonus DG* +5

Comp : CNS 20, DIS 20, END 55, FOR 55

MERCENAIRE NAIN

Nain à la barbe noire et nattée, une épée large pend à sa ceinture.

COM 45/+5 **Init** : 9 **Prot** : 4 (brigandine et bouclier)

PV : 14

DG : Épée large RU+4

En force : COM 35/+15 – *Bonus DG* +4

Déf. totale : COM 55/-5 – *Aucun dégât*

Comp : END 50, FOR 45, MOU 25, TIR 45

INITIÉ D'ABEL

Le crâne tonsuré, il porte une robe noire recouverte de dorures . Il a sous le bras le Livre Sacré.

COM 30/+20 **Init** : 8 **Prot** : 0 **PV** : 10

DG : Mains nues RU+1

Déf. totale 50/0 – *Aucun dégât*

Comp : CNS 40, MAG 50, VOL 50

Spécial : Magie (4 sortilèges et 4 tours de magie blanche)





BRIGANDYNE

Nom, surnom

Peuple, sang

Carrière(s)

Niveau de vie

Vices & vertus

Motivation

Archétype

Religion

Âge

Sexe

Cheveux

Yeux

Taille

Poids

Pays

Main

☐ Gaucher
☐ Droitier

Description

Langues parlées

ATOUS

ÉQUIPEMENT

Compétences	Base	Progression	Actuel
COMBAT	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
CONNAISSANCES	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
DISCRÉTION	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
ENDURANCE	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
FORCE	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
HABILETÉ	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
MAGIE	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
MOUVEMENT	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
PERCEPTION	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
SOCIABILITÉ	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
SURVIE	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
TIR	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>
VOLONTÉ	<div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div>

DESTIN

EXPÉRIENCE

ARGENT

VITALITÉ
FOR (5+END) / 5+ "TOL"

SANG-FROID
CNS (5+ATOL) / 5+ "COM"


Utiliser le SF : +1 Avantage : 2, Relancer un échec : 4, Relancer un échec critique : 6



ARMES DE MÊLÉE DG ALLONGE SPÉCIAL

ARMES DE TIR DG PORTÉE SPÉCIAL

Tactiques : En force [1 Dés; DG+³XXX²], En finesse [1 Av; DG/2], Coup tordu [chiffumi; 1Av], Défense totale [+20; DG=0], Viser (-5 à -20; Prof°=0)



*Treize royaumes, un Empire
Des humains par millions
S'affrontent et se déchirent
Sous le rire des démons*

*Elles vont de ville en ville
Qui sont ces silhouettes ?
Des crapules les plus viles,
Prêtes à tuer pour des miettes*

*La complainte des brigands
(extrait)*